

M10a Fragespiel „Wie hältst du’s mit dem Sonntag?“ - Anleitung

Die hier unter **M10c** formulierten Fragen, die sich speziell auf die Einstellung gegenüber dem Sonntag und auf den Umgang mit Zeit beziehen, können nach eigenem Interesse mit zusätzlichen Karten erweitert werden.

Spielidee:

Den Mitspielenden werden reihum Fragen gestellt, die entweder mit „JA“ oder „NEIN“ zu beantworten sind. Ziel ist es, richtig einzuschätzen, wie der/die jeweils Gefragte antworten wird. Der Reiz liegt darin, herauszufinden, wie der/die andere reagiert und ob er/sie genauso antwortet bzw. denkt wie ich. Die Fragen sollen anfangs spontan und ehrlich beantwortet werden.

Spielvorbereitung:

- Die Spielbögen von **M10b** auf Papier kopieren; die Fragenkarten von **M10c** auf Karton kopieren und auf Format zuschneiden, ebenso die JA / NEIN - Antwortkarten von **M10d** in genügender Anzahl für jede/n Mitspieler/in auf andersfarbigen Karton kopieren (und evt. laminieren) und auf Format zuschneiden.
- Die Gruppe sitzt („im Kreis“ oder „Rechteck“) so um Tische herum, dass jede/r jede/n sehen kann und vor sich genug Platz zum Schreiben und Ablegen der Frage- und Antwortkarten hat.
- Jede/r Mitspieler/in erhält einen Spielbogen (mit Schreibstift). Darauf werden gleich die Namen der Teilnehmenden in der Reihenfolge des Spielablaufs „gegen den Uhrzeigersinn“ in die Namensspalte eingetragen. Beginnend in der ersten Zeile mit dem Namen der Person rechts neben dem Spielleiter, für die jeweils nächste Zeile nennt reihum die jeweils nächste Person ihren Namen, der notiert wird.
- Jede/r Mitspieler/in erhält je eine „JA-“ und eine „NEIN“-Karte und die gleiche Anzahl von Fragekarten.

Spielablauf:

Der Spielleiter stellt die erste Frage an die Person rechts neben ihm. Alle Mitspielenden werden aufgefordert, einzuschätzen oder zu erraten, welche Antwort der Gefragte geben wird, und sie legen die entsprechende Antwortkarte verdeckt vor sich hin. Der Gefragte muss sich auf eine verdeckt liegende Antwort-Karte festlegen, bevor auf ein Zeichen alle durch Umdrehen ihrer JA- oder NEIN-Karte ihre Einschätzung aufdecken. Wer richtig eingeschätzt hat, (wo also die eigene Antwort mit der Antwort des Gefragten übereinstimmt,) darf sich im Spielbogen hinter dem Namen des Gefragten einen Punkt eintragen. Wer nicht übereinstimmt, nicht. Die nächste Frage stellt die Person, die gerade geantwortet hat, an die Person rechts neben sich und reihum so weiter. Wer am Schluss nach dem Zusammenzählen der Übereinstimmungspunkte die meisten Punkte erzielt hat, ist Gewinner des Spiels. Er kann sich am besten in die Mitspielenden einfühlen. In den Punktständen der jeweiligen Namenszeilen lässt sich auch sehen, welche Personen man selber gut einschätzen kann. (Variation: Wenn sich die Mitspielenden bereits gut kennen, wird es in einer weiteren Spielrunde spannender, wenn der/die Gefragte auf die eigene Person bezogen nicht „wahrheitsgemäß“ antworten „muss“, so dass also bereits Übereinstimmung in den JA-JA- oder NEIN-NEIN-Antworten für den Punktgewinn genügt).

Dieses Fragespiel hier geht auf ein altes Jungschar-Spiel zurück. Unter dem Titel: „Empathie“ wurde es von Hermann Nicklas für den Berufsschul-Unterricht mit 400 neuen Fragen versehen. Dieses bei Jugendlichen gut ankommende „Eisbrecher“-Spiel kann bei ihm bestellt werden – siehe unten.

Bestelladresse des „Empathie“-Spiels (mit anderen Fragen):

Hermann Nicklas, Herdweg 18, 70184 Stuttgart, Tel./Fax: 0711 -291900; eMail: Hermann.Nicklas@gmx.de