

Gefühlsmonster® Spiel – *Ganz das Leben*

Spiel für 2-10 Spieler ab 6 Jahren

Spieldauer: 15-60 Minuten

Dieses Spiel eignet sich gut, um die Kreativität im Geschichten-Erzählen herauszufordern. Außerdem lernt man richtig viel über unterschiedliche Gefühle von unterschiedlichen Menschen.... - und hat viel Spaß!


Benötigtes Material:

Zwei Sets Gefühlsmonster-Karten am besten Mini oder Standard, Groß braucht viel Platz.

Bei 2-4 Spielern reicht ein Set.

1: Einleitung

Wie das im Leben so ist, kommt in diesem Spiel ein Gefühl zusammen mit einem anderen, das du vielleicht gar nicht haben willst...

 Du wählst ein Gefühl, das für dich passt, und darunter verbirgt sich ein ganz anderes. Puh!



Und das sollst du jetzt auch noch in die Geschichte einbauen!

Die Regeln sind streng, und dürfen natürlich von den Mitspielern verändert werden.

Hier darfst du

- maßlos übertreiben
- wilde Storys erfinden
- witzig sein.

2: Spielaufbau:



1. Beide Sets werden gemischt, die Karten des ersten Sets werden verdeckt auf dem Tisch verteilt.

- Bei kleinen Spielgruppen (2-4 Spieler) nur ein Set mischen, und 13 Karten verdeckt auslegen.

2. Nun werden die Karten aus dem zweiten Set offen jeweils auf die verdeckt liegenden Karten gelegt.

- Kleine Spielgruppe: die anderen Karten offen obendrauf, eine bleibt verdeckt einzeln liegen und darf als Joker gewählt werden, wenn alle anderen nicht passen.

Spielablauf:

1. Eine zufällige Person beginnt und schlägt ein Thema vor, zu dem eine Geschichte erzählt werden soll. z.B. *Party, Prüfung, verliebt sein, sich für einen neuen Job vorstellen, ein Haustier kriegen* etc.

2. Die Person links von der, die das Thema vorgab, nimmt nun einen der ausliegenden Zweier-Kartenstapel und achtet darauf, die verdeckte Karte niemandem zu zeigen.

3. Nun erzählt der Spieler einen Anfang für die Geschichte passend zum vorgegebenem Thema und mit dem Gefühl der ersten Karte, dann auch der zweiten, verdeckten Karte, in dieser Reihenfolge. Zwei bis drei Sätze pro Karte.

4. Die nächste Spielerin im Uhrzeigersinn wählt nun einen für sie passenden Kartenstapel und setzt die Geschichte mit der ersten und zweiten Karte wie der vorherige Spieler fort.

5. So geht es weiter mit dem nächsten Spieler, bis keine Karten mehr da sind.

6. Wer einen besonders gelungenen Abschluss findet (zu merken daran, dass die

anderen lachen oder begeistert sind), darf in der nächsten Runde das Thema bestimmen.

Regeln des Geschichten-Erzählens:

- Jeder nimmt erst einen Kartenstapel, wenn die Spielerin vor ihm fertig gesprochen hat.



- Die Geschichte wird immer mit der oberen Karte begonnen und mit der unteren fortgesetzt.

- Die Erzählung muss zu dem Gefühl passen, das auf der aktuell gezogenen Karte gezeigt ist.

- Wie diese Karte interpretiert wird, entscheidet alleine die Erzählerin.

- Kreativität wiegt mehr als Vorgaben - es kann also passieren, dass das Thema sich im Lauf der Geschichte verändert...

- Sprecht bei den Karten einfach von „dem Monster“, oder gebt ihm Fantasienamen. Namen der Anwesenden sind tabu!

- Vorsagen wird mit einer Runde aussetzen bestraft :-).

- Es ist ein Spiel. Wenn einer der Spieler keinen Spaß mehr hat, hört es auf.