



# NONVIOLENT COMMUNICATION GAMES PACKAGE - GERMAN VERSION



The educational package created in 2021 during the project *Volunteering vs. Violence – let's turn theory into practice* financed by Erasmus+ Program and coordinated by One World Association – Service Civil International Poland.

It contains 5 games aimed to learn and practice *Nonviolent Communication* developed by Marshall Rosenberg. They have different degree of difficulty, starting from the easiest one for players with basic knowledge about the NVC method.

# GRUNDLAGEN DER NVC

1 – NVC RHYTHM

2 – KÖNIGIN UND HOFSTAAT

3 – DER VERSTECKTE SCHAKAL

4 – THE KINGDOM

5 – JARAFFE





# Beispiele

## Gefühle



begeistert  
euphorisch  
dankbar  
glücklich  
hoffnungsvoll  
inspiriert  
verärgert  
wütend  
verwirrt  
unruhig  
ängstlich  
schmerzhaft  
traurig  
angespannt  
Autonomie  
Verbindung  
Sinn  
Frieden

## Bedürfnisse

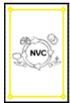


Spiel  
Würde  
Berührung  
Harmonie  
Perspektive  
Akzeptanz  
Hoffnung  
Ruhe  
Zuwendung

# NVC RHYTHM



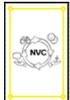
Es gibt 57 Karten. 8 sind beschriftet mit NVC. Legt sie in einer vertikalen Reihe auf den Tisch.



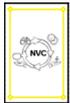
Der Rest der Karten wird gemischt und an die Spielenden verteilt.



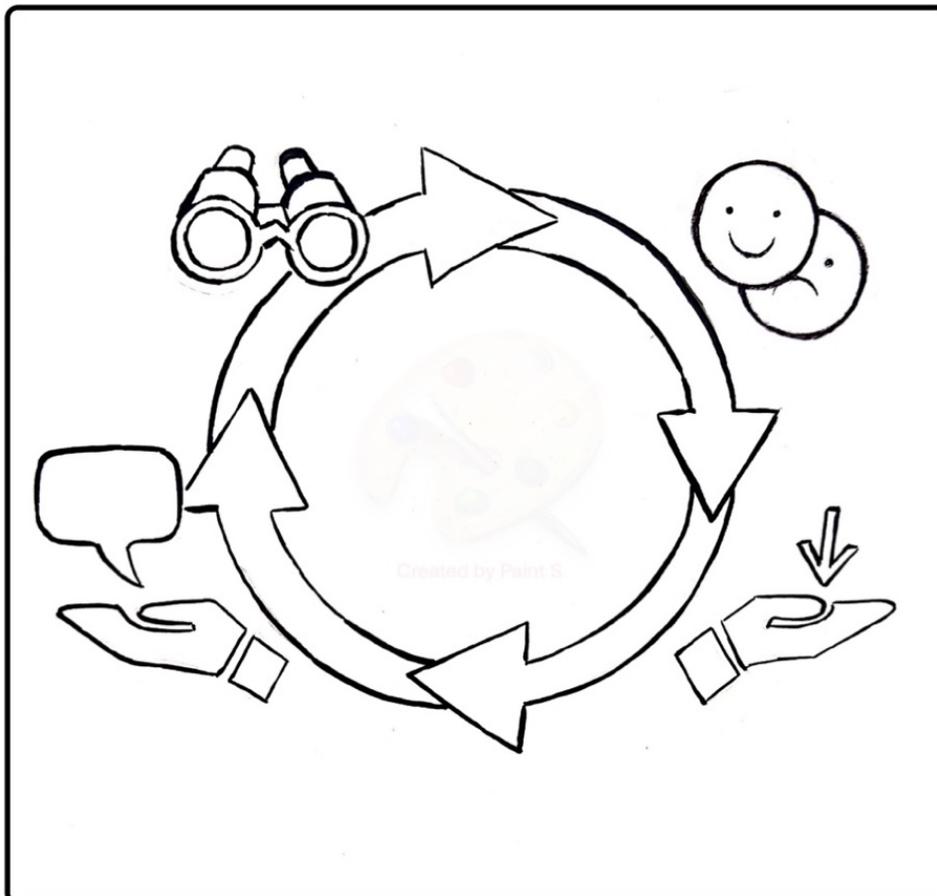
Der/die jüngste Spielende beginnt das Spiel (danach im Uhrzeigersinn weiter) und legt die erste Karte auf den Tisch (ohne nachzusehen, was für eine Karte es ist). Die Karten haben 4 Farben: schwarz, rot, blau, grün. Sie sollen in dieser Reihenfolge horizontal neben die NVC-Karten gelegt werden. Es gibt zwei leere Karten, die als beliebige Farbe gespielt werden können (wie eine Jokerkarte). Wer keine passende Karte hat, um die Reihe fortzusetzen oder eine neue Reihe zu beginnen, entfernt die Karte vom eigenen Stapel. Diese Karte wird nicht verwendet in dieser Runde.



Wenn ein Spielender alle 4 Farben in eine Reihe legen kann, nimmt er/sie diese 4 Karten zu sich und behält sie, um sie später zu zählen. Die Person, die am Schluss am meisten Karten hat, gewinnt.



Variante für Fortgeschrittene: Versucht eine realistische Geschichte zu erfinden, wenn ihr die NVC-Linie mit den Farben legt.





Ich fühle  
mich traurig



Ich fühle  
mich nervös



Ich fühle  
mich  
glücklich



Ich fühle  
mich  
beeindruckt



Wenn ich sehe, dass  
du heute zu spät zum  
Mittagessen  
gekommen bist



Wärst du bereit, die  
Socken aus deinem  
Zimmer in die  
Waschmaschine zu  
tun?



Ich brauche mehr  
Ordnung in den  
Räumen, die wir  
gemeinsam benutzen



Ich fühle Wut



Wenn ich zwei Knäuel  
schmutziger Socken  
unter dem  
Couchtisch liegen  
sehe



Wenn ich sehe,  
dass der Abwasch  
immer noch nicht  
erledigt ist



Ich fühle  
mich  
frustriert



Wärst du bereit, dein  
Telefon für 10  
Minuten wegzulegen  
und zu hören, was ich  
zu sagen habe?



Wir haben  
vereinbart, die  
Schule um 11 zu  
verlassen, aber jetzt  
ist es schon 11:30



Ich fühle  
mich nervös



Wärst du bereit, den  
Film später zu Ende zu  
schauen, damit wir so  
bald wie möglich gehen  
können?



Könntest du  
mich einen  
Moment alleine  
lassen?



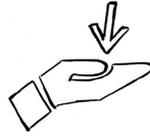
Wärst du bereit,  
eine Weile bei  
mir zu bleiben?



Ich brauche  
Hilfe bei der  
Hausarbeit



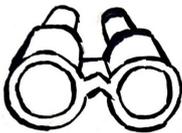
Wärst du bereit,  
mir beim  
Abwasch zu  
helfen?



Es ist mir wichtig, in  
einer sauberen  
Wohnung zu leben,  
ich brauche deine  
Hilfe dafür



Es ist mir wichtig, meine  
Schwester zu  
unterstützen, deshalb  
möchte ich rechtzeitig  
ankommen, um  
mitzuhelfen



Ich sehe, dass  
deine Arme  
verschränkt sind



Ich fühle  
mich bedroht



Ich brauche  
es, um mich  
sicher zu fühlen



Wärst du bereit, dieses  
Gespräch zu einem  
späteren Zeitpunkt  
fortzusetzen, wenn wir  
uns beide ruhiger  
fühlen?



Ich fühle  
mich verwirrt



Ich muss das  
mit jemandem  
teilen



Wärst du bereit,  
mindestens 3 Abende  
pro Woche zuhause  
zu verbringen?



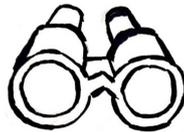
Wärst du bereit,  
den Müll raus zu  
tragen?



Wärst du bereit, jetzt  
zum Laden zurück zu  
gehen und  
einzukaufen?



John schlug  
mit der Faust  
auf den Tisch



Er hat in 20  
Spielen kein Tor  
geschossen.



Ich fühle mich  
enttäuscht



Ich sehe dass du  
wegschaust,  
während ich  
rede



Ich brauche  
Sicherheit



Er sagte mir,  
er sei  
wütend



Ich sehe, dass  
du mit der Faust  
auf den Tisch  
schlägst



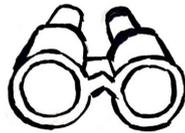
Mein Mann hat  
mich seit zwei  
Wochen nicht  
mehr geküsst



Ich bin  
verärgert



Ich fühle  
mich  
verängstigt



Ich habe gerade den  
Kühlschrank geöffnet  
und gesehen, dass  
dort kein Essen ist



Ich sehe, dass  
dein Hund ohne  
Leine herumläuft  
und bellt



Du hast noch  
nichts gesagt



Könntest du  
später meinen  
Papa anrufen?



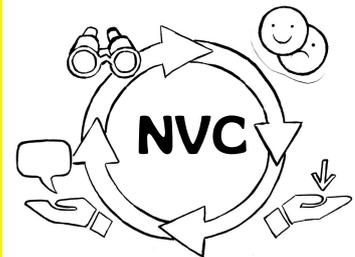
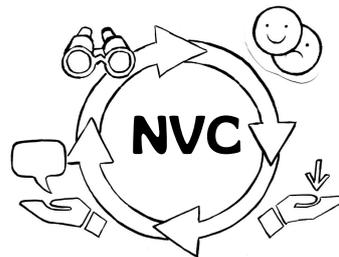
Ich bin sehr  
aufgeregt

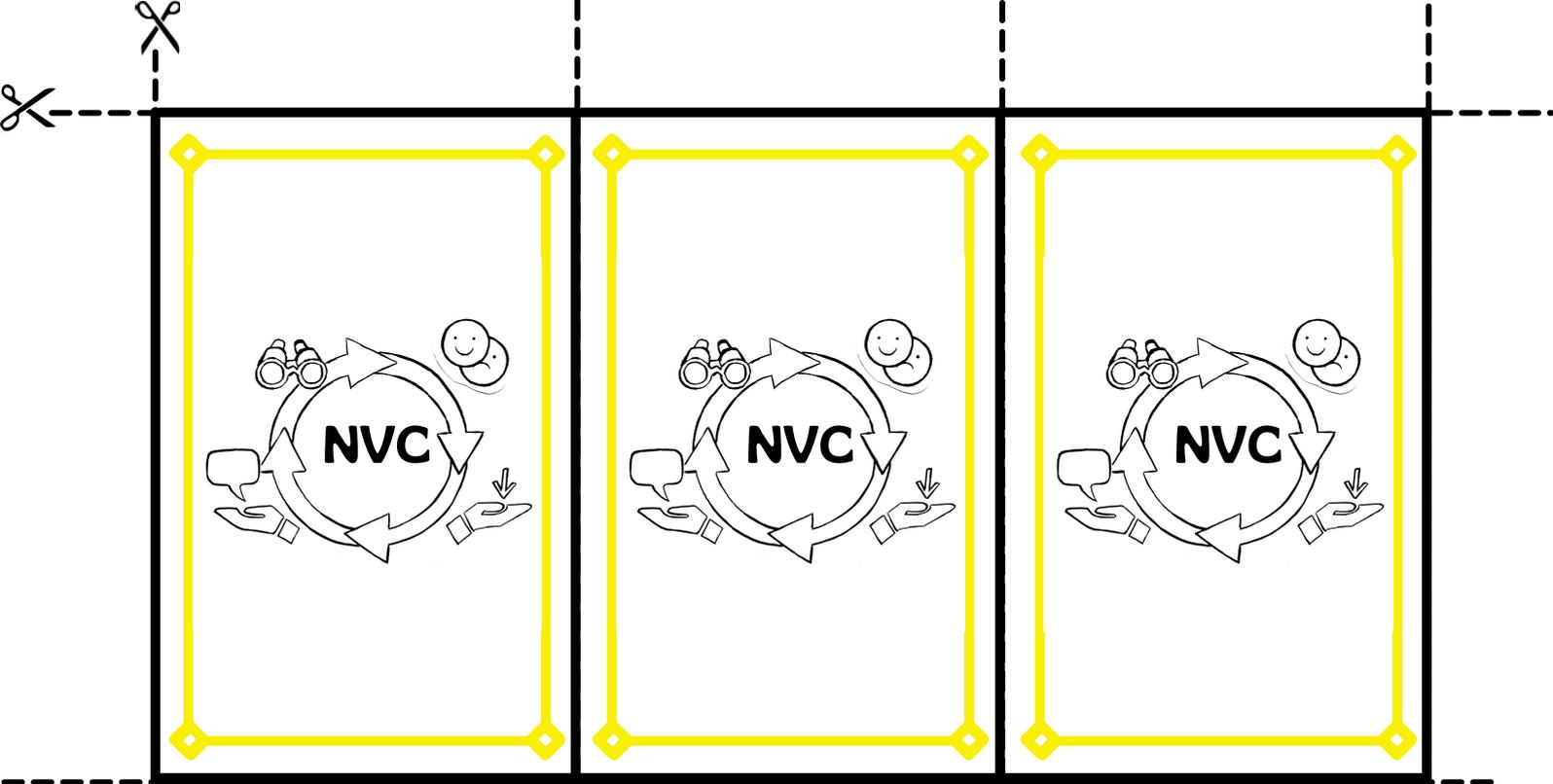


Wärst du gewillt,  
Abstand von mir  
zu nehmen?



Ich sehe dass du eine  
Aufgabe erledigt hast,  
die sehr schwierig war  
für dich





# KÖNIGIN UND HOFSTAAT

## Einleitung

Das Ziel des Spiels ist es, den Ansatz der Gewaltfreien Kommunikation (Nonviolent Communication, NVC) zu üben. NVC ist eine Methode, um in einer friedlichen und respektvollen Art und Weise mit anderen Menschen zu kommunizieren. Es ist auch eine Technik, um die Empathie zu erhöhen, und um die Verbindung mit anderen Menschen zu verbessern. NVC geht davon aus, dass die meisten Konflikte zwischen Individuen und Gruppen durch Fehlkommunikation von deren Bedürfnissen entstehen. Es gibt drei Komponenten der NVC: Beobachtungen, Gefühle, Bedürfnisse, und Bitten, die sich daraus ergeben (beschrieben in der dem Spiel beiliegenden NVC-Informationskarte). Marshall Rosenberg, der Vater der NVC, beschrieb diese Methode als Giraffensprache - voller Mitgefühl, Empathie, und Verständnis. Demgegenüber steht die Schakalsprache - voller Gewalt, das Einfühlungsvermögen wird blockiert, die Sprache ist konfliktfördernd und spannungsgeladen.

Ihr habt die Möglichkeit, zu lernen, die Giraffensprache und die Schakalsprache zu erkennen, und zu trainieren, wie ihr in der heiklen Umgebung der Königin und ihres Schlosses reagieren könnt. Ihr seid die Personen in ihrem Hofstaat - Individuen mit unterschiedlichen Positionen und Kräften. Ihr werdet die Geschichte eurer Charaktere und ihren Beziehungen zur Königin erschaffen. Die ganze Welt des Spieles ist um die Königin herum aufgebaut. Sie ist die wichtigste Person, und alles, was sie sagt, ist ein Befehl. Im Schloss werdet ihr nicht nur die NVC-Regeln üben, sondern sie auch der Königin beibringen. Denkt daran, was im Schloss passiert, bleibt im Schloss.

## Anleitung

Gegenstände:

- 2 Würfel
- Fragekarten
- Figurenkarten
- Ereigniskarten
- Sanduhr oder ein anderer Timer
- NVC-Infokarte (mit Beispielen der Giraffen- und Schakalsprache, NVC-Regeln, einer Liste von Gefühlen und Bedürfnissen) - jeweils eine wird in die Mitte gelegt, und eine für den Hofverwalter – der Hofverwalter ist die Person, die überprüft, ob ihr nach den NVC-Regeln spielt

## Spielregeln:

Das Spiel ist geeignet für 4-5 Spielende. Ihr erschafft eure Welt um die Person der Königin. Sucht zuerst das Bild eurer Königin aus. Gespielt wird mit den Frage- und Ereigniskarten. Die Fragekarten sind nummeriert und werden dieser Reihenfolge gespielt. Ihr entscheidet, wer das Spiel beginnt. In der ersten Runde ziehen alle eine Figurenkarte und teilen den anderen mit, wer sie im Spiel sind und was ihre Kräfte sind. Diese Kräfte könnt ihr während des Spiels einsetzen, müsst aber nicht. Es ist auch möglich, eine andere Figur zu bitten, seine/ihre Kräfte zu nutzen - sie/er muss diese Bitte aber nicht erfüllen. Anstatt der Figuren in den Figurenkarten könnt ihr auch eigene Charaktere erfinden.

Der/die erste Spielende nimmt eine Fragekarte und beantwortet die Frage in NVC-Art. Um nachzudenken und ihre/seine Antwort zu geben, hat sie/er eine Minute Zeit. Der Hofverwalter (die Person mit der NVC-Infokarte) prüft, ob die Antwort den NVC-Regeln entspricht - für korrekte Antworten gibt es einen Punkt. Für eine falsche Antwort geht ein Punkt an den Hofverwalter. Der Hofverwalter führt eine Liste mit den Punkten. Das Ziel des Spiel ist es, die Fragekarten durchzuspielen, und gemeinsam als Gruppe so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

Jeweils nachdem die Frage beantwortet wurde, würfelt die/der Spielende. Zeigt der Würfel eine gerade Zahl, wird eine Ereigniskarte gezogen. Diese enthält Anweisungen, was zu tun ist. Zeigt der Würfel eine ungerade Zahl, passiert nichts.

## Figuren:

- Alchemist - kann die Vergangenheit oder die Zukunft verändern
- Ritter - kann eine Person und deren Bedürfnisse und Gefühle beschützen
- Weiser - kann anderen helfen, Entscheidungen zu treffen
- Fee - kann Probleme lösen und den Liebeszauber anwenden
- Narr - kann einen Spielenden überspringen und jederzeit seinen Platz am Tisch wechseln
- Diener der Königin - Vermittler zwischen der Königin und den anderen Spielenden
- Hexe - kann die Situation von anderen verbessern durch Magie
- Bote - Teleportationskraft
- Wer möchtest du sein? Erfinde deinen eigenen Charakter und seine Kräfte!

## FRAGEKARTEN

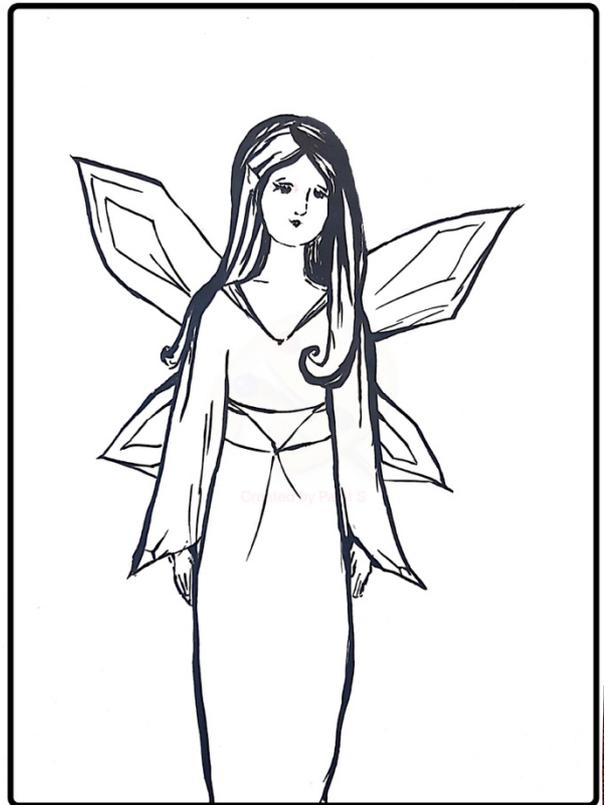
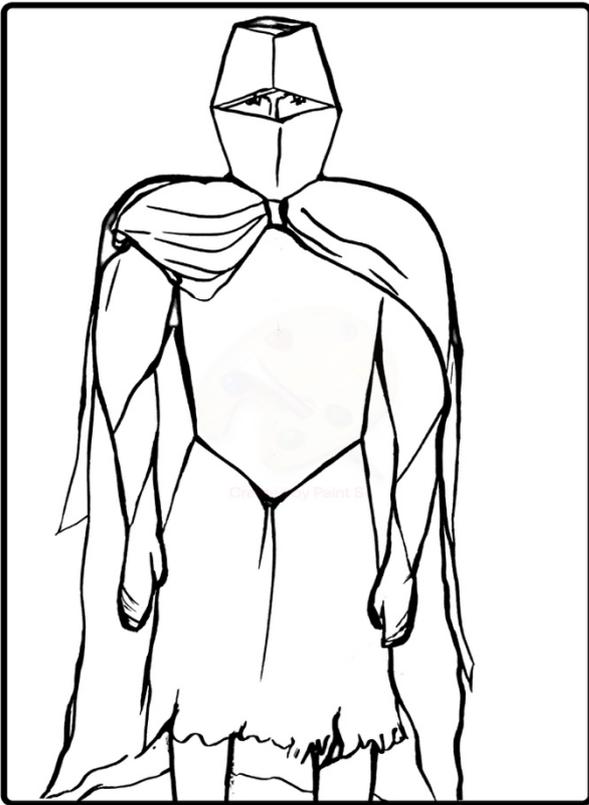
<p>1. Einer Person in dieser Gruppe vertraust du am meisten. Wer ist es und warum?</p>	<p>2. Gestern gab es einen Konflikt in der Gruppe. Worum ging es?</p>
<p>3. Wie kannst du der Königin die NVC-Regeln vorstellen und sie zu überzeugen, sie zu benutzen?</p>	<p>4. In der Nähe befindet sich dein Heimatdorf. Du möchtest einen Tag frei haben, um deine Familie zu besuchen. Wie sagst du das der Königin mit Hilfe von NVC?</p>
<p>5. Zwei Personen haben eine wunderschöne Freundschaft begonnen (du kannst auswählen, welche Personen). Was sind ihre Bedürfnisse und Gefühle in diesem Zusammenhang? Bitte sie, ein wenig darüber zu erzählen.</p>	<p>6. Du hast die Königin beleidigt! Du hast gesagt, ihr Schloss sieht nicht mehr so gut aus wie früher. Wie kannst du das wiedergutmachen und dich in der Giraffensprache entschuldigen?</p>

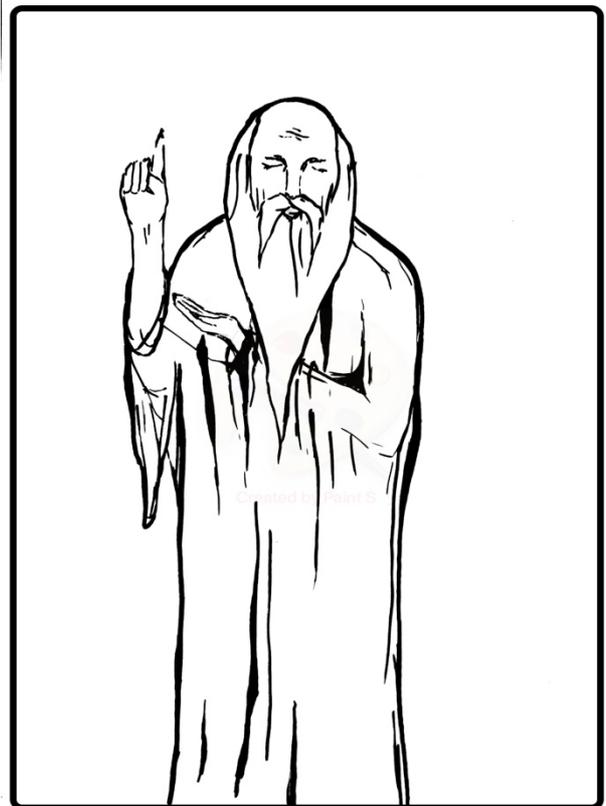
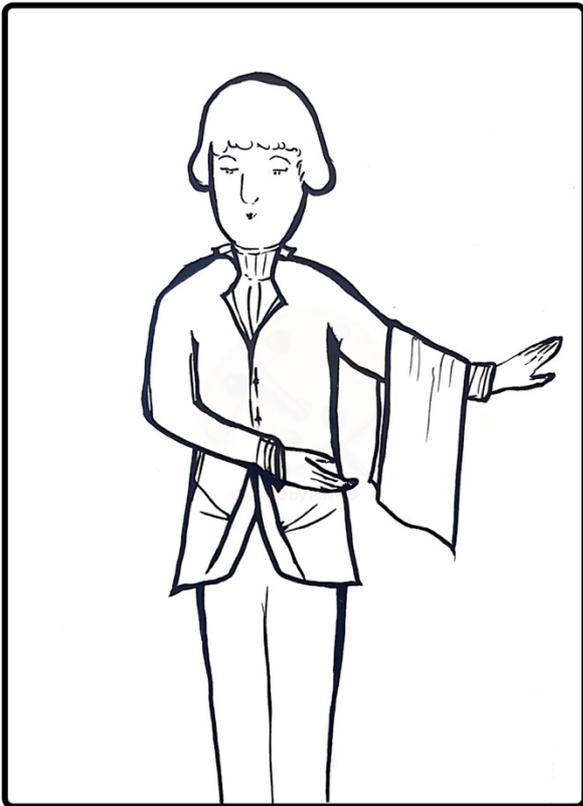
<p>7. Du hast eine/n der Mitspielenden beleidigt, indem du gesagt hast, er/sie sei noch nicht lange genug im Schloss, um eine Meinung über die Königin und ihren Hofstaat zu haben. Wie kannst du das wiedergutmachen und dich in der Giraffensprache entschuldigen?</p>	<p>8. Die Königin will, dass du eine Person aus ihrem Hofstaat ausspionierst. Du möchtest das nicht tun. Was sagst du, um die Königin in NVC-Sprache abzuweisen?</p>
<p>9. Die Königin denkt, dass sie schon alles über NVC weiss. Den ganzen Nachmittag lang hat sie eine Liste geschrieben mit ihren Bedürfnissen und Gefühlen (euphorisch, Würde, berührt, Harmonie, verärgert, Perspektive). Da hat sie einiges durcheinander gebracht... Helft ihr, das eine vom anderen zu unterscheiden. Wie könnt ihr das tun, ohne sie zu kränken?</p>	<p>10. Du bist in einer schwierigen Situation. Die Königin ist nicht zufrieden mit deinen Diensten. Du musst eine/n der Mitspielenden überzeugen, dir zu helfen (such die deiner Meinung nach schwierigste Person aus). Wie kannst du das mithilfe der NVC-Schritte tun?</p>
<p>11. Im Herzen der Königin hast du einen speziellen Platz. Warum? Beantworte die Frage mithilfe der NVC-Schritte: Beobachtung ("ich sehe..."), Gefühl ("ich fühle..."), Bedürfnis ("ich brauche..."), Bitte (falls du eine Bitte in diesem Zusammenhang hast, "ich möchte...")</p>	<p>12. Die Königin ist wütend auf ihren Hofstaat weil ihr eine Minute zu spät zur morgendlichen Versammlung gekommen seid. Sie sagt: "Ihr wart nicht pünktlich. Ich musste so lange auf euch warten. Warum kommt ihr immer zu spät?" - Wie kann diese Aussage geändert werden, sodass sie den NVC-Regeln entspricht?</p>

## EREIGNISSE

<p>Oh nein! Es gibt einen Mangel an Wasser und Essen in der Burg. Was können wir tun?</p>	<p>Ein Sturm! Ihr müsst einen Unterschlupf finden (unter dem Tisch, hinter dem Rücken von jemandem, den Kopf bedecken, etc.). Reagiert so schnell wie möglich!</p>
<p>Goldstaub! Welchselt eure Plätze im Uhrzeigersinn!</p>	<p>Geschenkkarte! Was wäre dein Geschenk an die Königin?</p>
<p>Schakalparty – lade alle Höflinge ein, wie Schakale zu tanzen. Die Moves und das Parkett gehören euch!</p>	<p>Giraffenparty – lade alle Höflinge ein, wie Giraffen zu tanzen. Die Moves und das Parkett gehören euch!</p>

<p>Sternkarte – tauscht den Charakter aus (diese Karte kann nur einmal im gesamten Spiel benutzt werden)</p>	<p>Wählt ein Gefühl aus der Liste (ihr findet sie in der NVC-Infokarte). Drückt das Gefühl in eurer Körpersprache aus, bis das nächste Ereignis eintritt.</p>
<p>3-Schritte-Karte – nehmt etwas Abstand von der Gruppe (steht auf den Stuhl, sitzt auf den Boden, oder verschiebt den Stuhl) und kommt nach 5 Sekunden zurück</p>	<p>Fragt eine Person aus der Gruppe nach ihren Gefühlen und Bedürfnissen.</p>
<p>Übt 5 Sekunden lang den Applaus, den ihr der Königin bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit geben werdet.</p>	











# DER VERSTECKTE SCHAKAL

## Einleitung

Ihr seid eine Giraffenfamilie, aber unter euch ist heimlich ein Schakal. Wie kann man ihn entdecken?

1. Verteilt die Rollen: 1 Erzähler, 1 (oder mehrere) Schakal und (mehrere) Giraffen.
2. Der Erzähler wird euch eine schwierige, häufig vorkommende Situation erzählen.
3. Reagiert auf die Situation in eurer "natürlichen" Sprache (Giraffen- oder Schakalsprache, je nach zugewiesener Rolle).
4. Nachdem alle gesprochen haben, denkt nach, wer der Schakal sein könnte. Stimmt ab, wer eurer Meinung nach der Schakal ist.
5. Die Person, die als Schakal gewählt wurde, hat die Möglichkeit, sich öffentlich zu verteidigen.

Wenn du eine Giraffe bist, versuche, gewaltfreie Kommunikation anzuwenden. Vorsicht! Sei dabei sorgfältig, sonst werden die anderen denken, dass du der Schakal bist, und du wirst das Spiel verlieren. Wenn du ein Schakal bist, versuche, subtile Schakalsprache zu verwenden, sonst werden sie dich entdecken und du wirst das Spiel verlieren.

## Rollen und Regeln

Wenn du eine Giraffe bist und die Mehrheit der Leute für dich als Schakal stimmt, bist du aus dem Spiel. Vorher hast du noch eine Gelegenheit, dich zu verteidigen.

Wenn du ein Schakal bist und die Mehrheit der Gruppe für dich stimmt, ist das Spiel beendet. Du hast auch das Recht, dich zu verteidigen.

Je nach Anzahl der Gruppenmitglieder wird es einen, zwei oder drei Schakale geben (das ist eure Entscheidung). Es muss eine\*n Erzähler\*in geben: er/sie wird euch sagen, welche Figur ihr seid und welche Konfliktsituationen ihr zu bewältigen habt. Wir empfehlen, Situationen zu improvisieren, die eurem täglichen Leben entsprechen (Arbeitsplatz, Schule, Universität, etc.).

Die Rollen, auch die Erzähler\*inrolle, sollten jedes Mal wechseln, wenn ein neues Spiel begonnen wird.

Viel Erfolg!

Ein Beispiel...

Erzähler\*in: (Nach dem Verteilen der Rollen) Stellt euch vor, ihr seid in der Schule, und ein Kind sagt, dass es die Aufgabe nicht machen würde, weil "es keinen Sinn ergibt". Wie würdet ihr darauf reagieren?

Giraffe 1: Ich würde sagen, dass ich mir Sorgen mache, weil der Inhalt in der

Abschlussaufgabe enthalten sein wird.

Giraffe 2: Ich würde sagen, dass es toll wäre, wenn er den Lern- und Lehrprozess respektieren würde.

Schakal 1: Ich würde sagen, dass ich mich traurig fühle, weil er sich nicht um die Aufgabe kümmert.

Erzähler: Okay, und jetzt zeigt auf die Person, die eurer Meinung nach der Schakal ist.

(Alle zeigen auf Giraffe 2). Also Giraffe 2, jetzt hast du die Chance, dich öffentlich zu verteidigen.

Giraffe 2: Also ich möchte mich korrigieren, weil ich nicht konkret war und mich auf das Wer und nicht auf das Was konzentriert habe.

Erzählerin: Ich danke dir. Also, seid ihr sicher, dass diese Person der Schakal ist? (Wenn ja, ist sie aus dem Spiel, wenn nicht, wird sie weiterspielen und der Erzähler wird eine weitere kritische Situation vorstellen)



# DAS KÖNIGREICH

Das Spiel ist geeignet für fortgeschrittene Spielende.

Anzahl Spielende: 3-5

## Elemente des Spiels

- Anleitung
- NVC Informationskarten - rufen die 4 Schritte der gewaltfreien Kommunikation in Erinnerung
- Situations-Karten - enthalten die Beschreibung einer problematischen Situation, die diskutiert werden soll
- Rollenkarten - bezeichnen die Charaktere, die die Spielenden im Szenario darstellen
- Emotionskarten - beschreiben Gefühle, die die Charaktere im Szenario erleben
- Etappenkarten - 4 Karten, die euch helfen werden, ein gewaltfreies Spiel zu erleben

## Vorbereitung

1. Wählt eine Szenarien-Karte für die gesamte Gruppe aus.
2. Wählt zufällig die Rollen (Charaktere) für alle Spielenden.
3. Alle Spielenden nehmen eine Emotionskarte für ihren Charakter.

## Ablauf des Spiels

- I. Erste Runde - Aufdecken der ersten Etappenkarte. Die Spielenden stellen ihren Charakter vor und drücken abwechslungsweise aus, was sie gesehen oder gehört haben, das in ihnen das Gefühl der Emotionskarte ausgelöst hat. Idealerweise entwickeln sie jeweils die Geschichte des Spielenden vor ihnen weiter. Beispiel:

*“Als Ritter fühlte ich mich verängstigt und verwirrt, als ich die Prinzessin alleine sah in der Nacht.”*

*“Als Prinzessin fühlte ich mich aufgeregt, als ich sah, dass der Ritter mir folgte.”*

*“Als König fühlte ich mich besorgt, als ich hörte, dass meine Tochter in der Nacht alleine war.”*

- II. Zweite Runde - Aufdecken der zweiten Etappenkarte. In dieser Runde sollen die Spielenden ein Bedürfnis finden, das mit den Gefühlen aus der ersten Runde zusammenhängt, und eine Bitte formulieren, die ihrer Meinung nach dieses Bedürfnis erfüllen würde. Diese Bitten sollen an andere Spielende gerichtet sein. Beispiel:

*“Als Ritter habe ich das Bedürfnis nach Integrität, aber sich widersprechende Anweisungen des Königs und der Prinzessin machen das schwierig. Deswegen möchte ich den König bitten, einen anderen Ritter mit dem Schutz der Prinzessin zu beauftragen.”*

*“Als Prinzessin habe ich das Bedürfnis nach Privatsphäre und Raum für mich selbst, deswegen möchte ich den Ritter bitten, mir nur dann zu folgen, wenn ich ihn darum bitte.”*

*“Als König habe ich das Bedürfnis nach Stabilität und Vertrauen, das ich nicht haben kann, wenn ich mir vorstelle, dass meine Tochter getötet werden könnte. Darum möchte ich meine Tochter bitten, dem Ritter keine Anweisungen mehr zu geben, die sich von den meinen unterscheiden.”*

- III. Dritte Runde - Aufdecken der dritten Etappenkarte. Nachdem die ersten Bitten gestellt wurden, haben die Spieler die Chance, ihre Strategien zu akzeptieren oder neu zu verhandeln. In dieser Runde bilden sie vollständige Sätze auf der Grundlage von Runde 1 und 2. Beispiel:

*[Ritter]: "Als ich hörte, dass ich nur noch vom König Anweisungen erhalten würde, fühlte ich mich sicher und ruhig, weil mein Bedürfnis nach Integrität befriedigt war.*

*[Prinzessin]: "Als ich den König sagen hörte, dass er dem Ritter gerne als Einziger Anweisungen erteilen würde, fühlte ich mich enttäuscht und gestresst, weil ich das Bedürfnis nach Unabhängigkeit und Respekt habe, also möchte ich, dass der König mir erlaubt, dem Ritter auch Anweisungen zu geben.*

*[König]: "Als ich hörte, dass der Ritter sich mit meinem Vorschlag sicher fühlte, fühlte ich mich ruhig und zufrieden, weil mein Bedürfnis nach Stabilität und Vertrauen befriedigt wurde. Als ich hörte, dass meine Tochter dem Ritter immer noch gerne Anweisungen erteilen würde, fühlte ich mich frustriert, weil ich das Bedürfnis nach Harmonie und Freiheit habe und sie deshalb bitten möchte, meinen Befehlen als König zu gehorchen.”*

- IV. Vierte Runde - Aufdecken der vierten Etappenkarte. Dies ist die letzte Phase, in der die Spieler gefragt werden, ob die Bedürfnisse ihrer Charaktere befriedigt wurden. Für jede zufriedene Figur erhalten die Spieler 1 Punkt. Die maximale Punktzahl wird durch die Anzahl der beteiligten Charaktere bestimmt.

*Im Beispielszenario würden die Spieler wahrscheinlich 2 / 3 Punkte bekommen, weil der Ritter und der König mit der Lösung zufrieden waren, die Prinzessin aber nicht.*

Nach Runde 4 werden ein neues Szenario, andere Charaktere und Gefühlskarten gewählt, und das Spiel mindestens zwei Mal wiederholt. Wer nach 3 Durchgängen mehr als 75% der Maximalpunktzahl erreicht, hat das Spiel gewonnen.

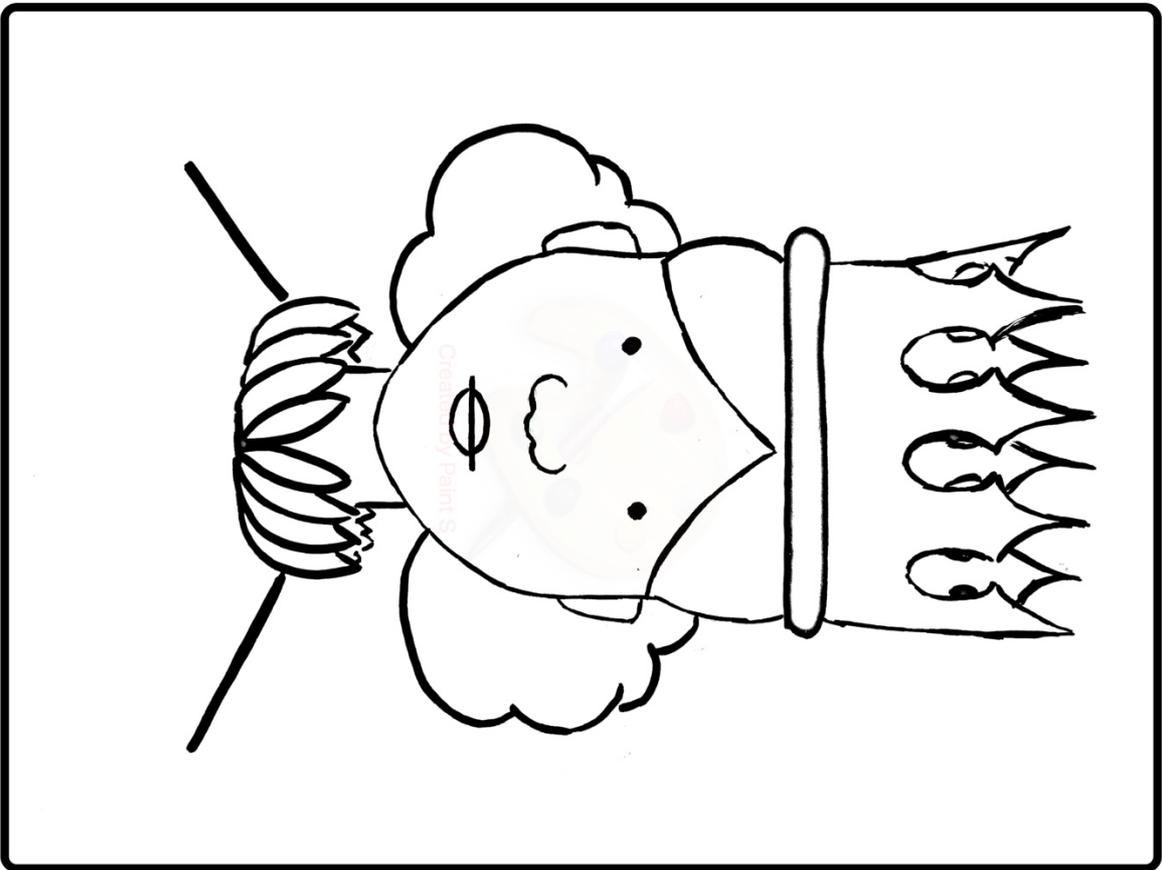
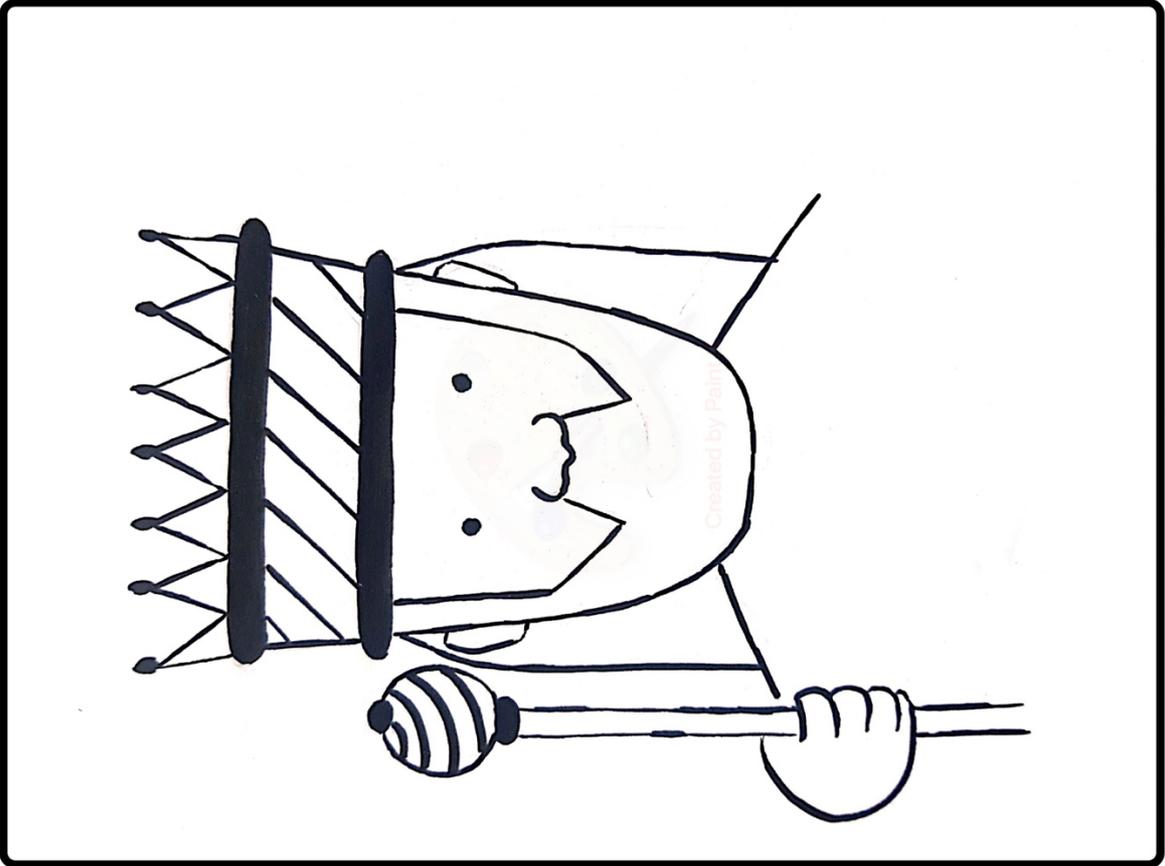
*Zum Beispiel wenn ein Spielender nach dem letzten Durchgang 7/9 Punkte hat, d.h. 77 % der Maximalpunktzahl, ist das Spiel gewonnen.*

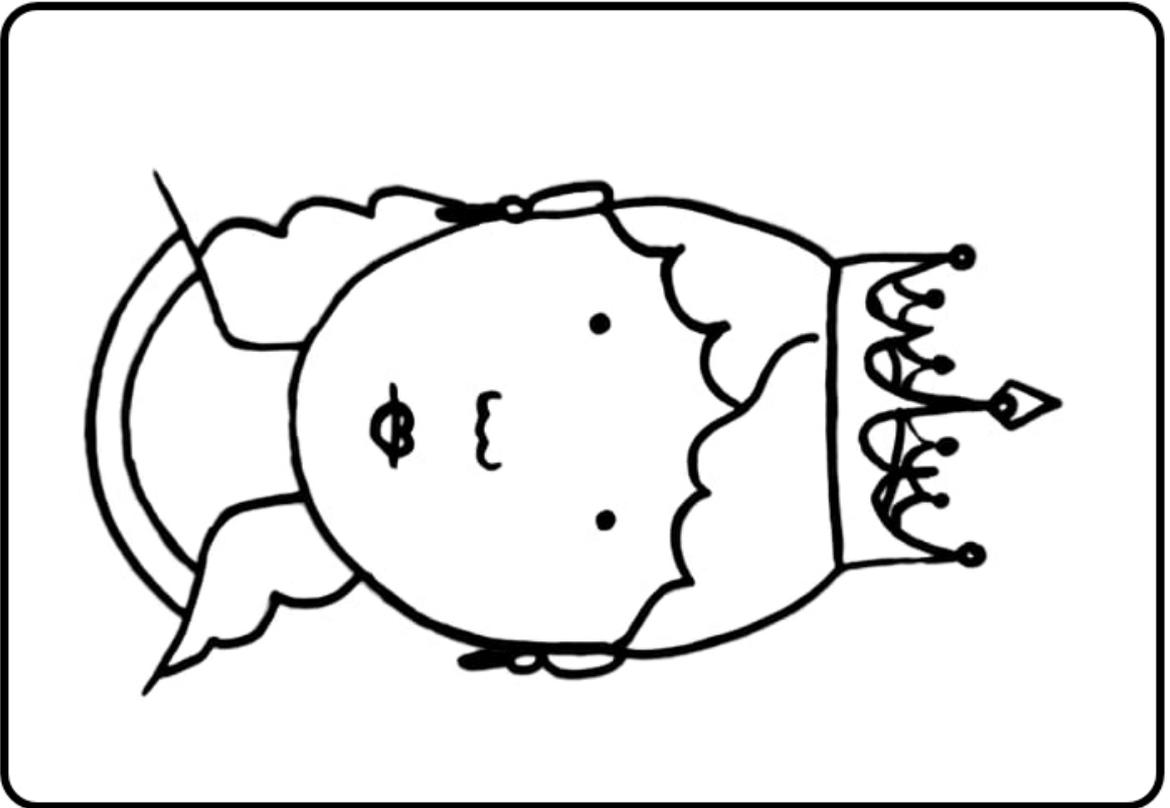
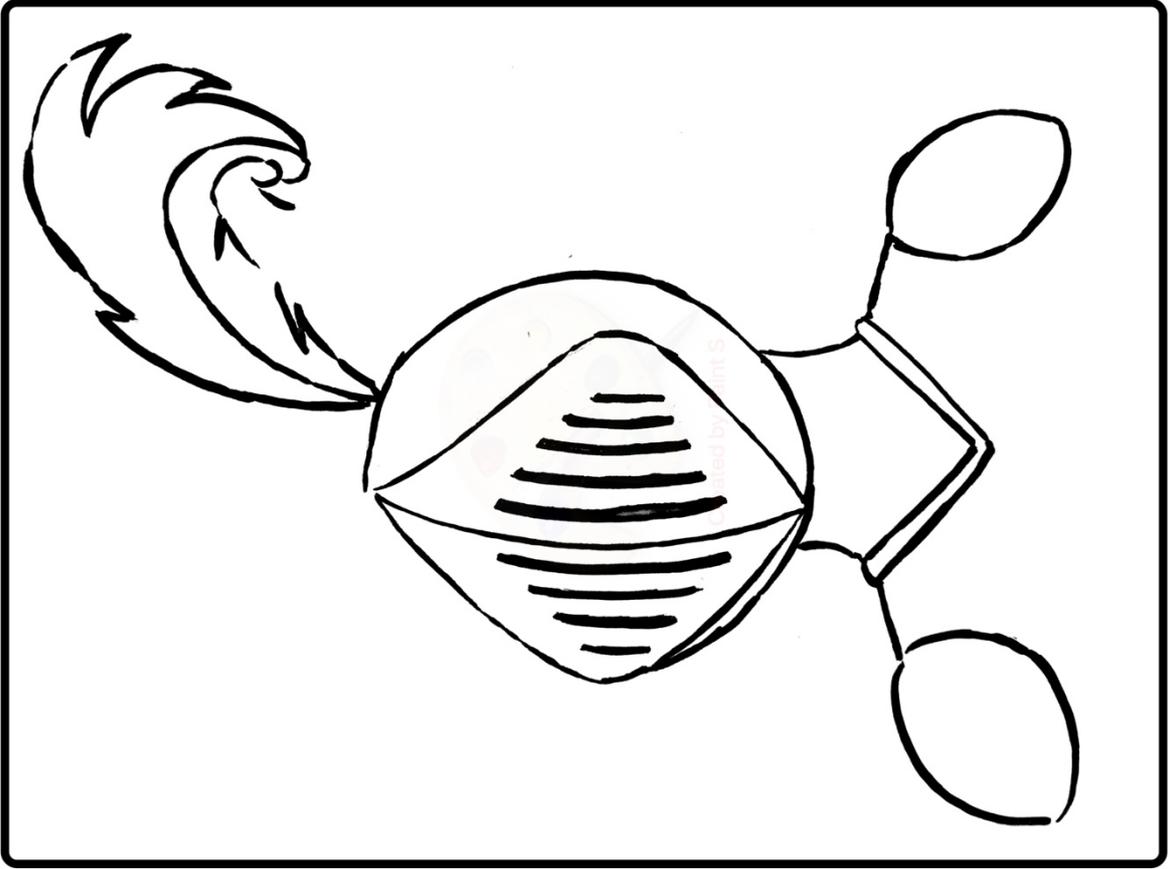
Situationskarten

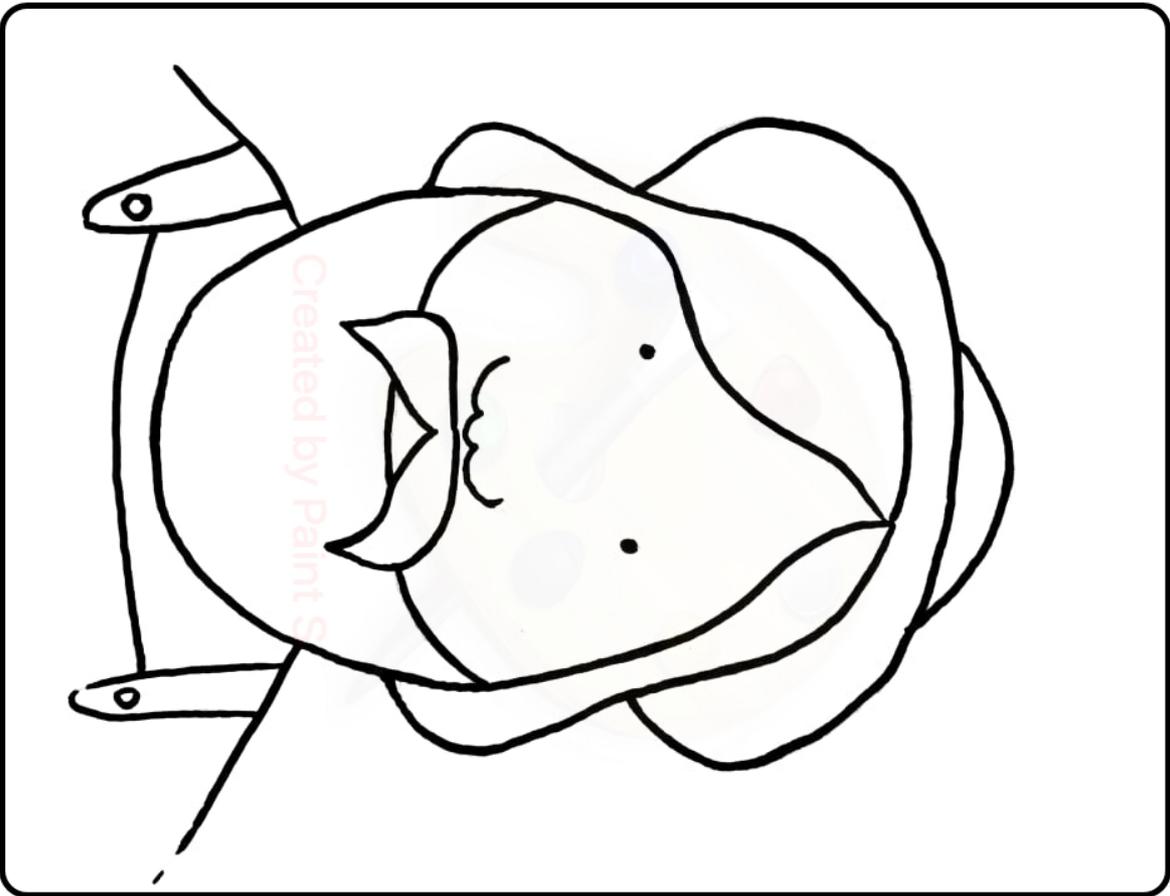
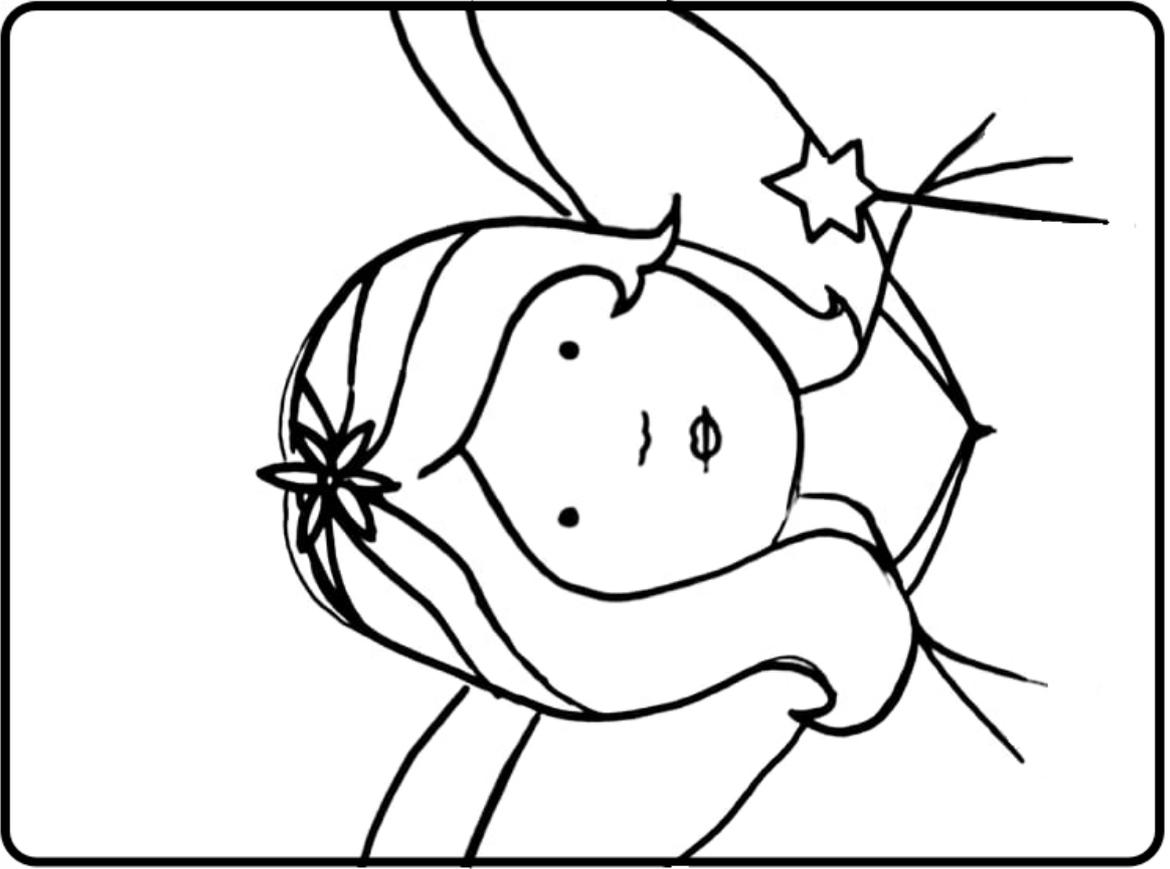
Die Prinzessin wurde letzte Nacht ausserhalb des Schlosses gesehen.	Eine fremde Hexe ist in das Königreich gekommen.
Ein Drache ist im Königreich aufgetaucht.	Ein benachbartes Land hat dem Königreich den Krieg erklärt.
Ein Mitglied der königlichen Familie ist überraschend verstorben.	Der König hat eine wichtige Entscheidung gefällt.
Eine gefährliche Krankheit verbreitet sich im Königreich.	Im Königreich gibt es Unruhen.
Ein Bote aus dem Ausland hat wichtige Nachrichten überbracht.	Ein Spion hat den königlichen Hof infiltriert.

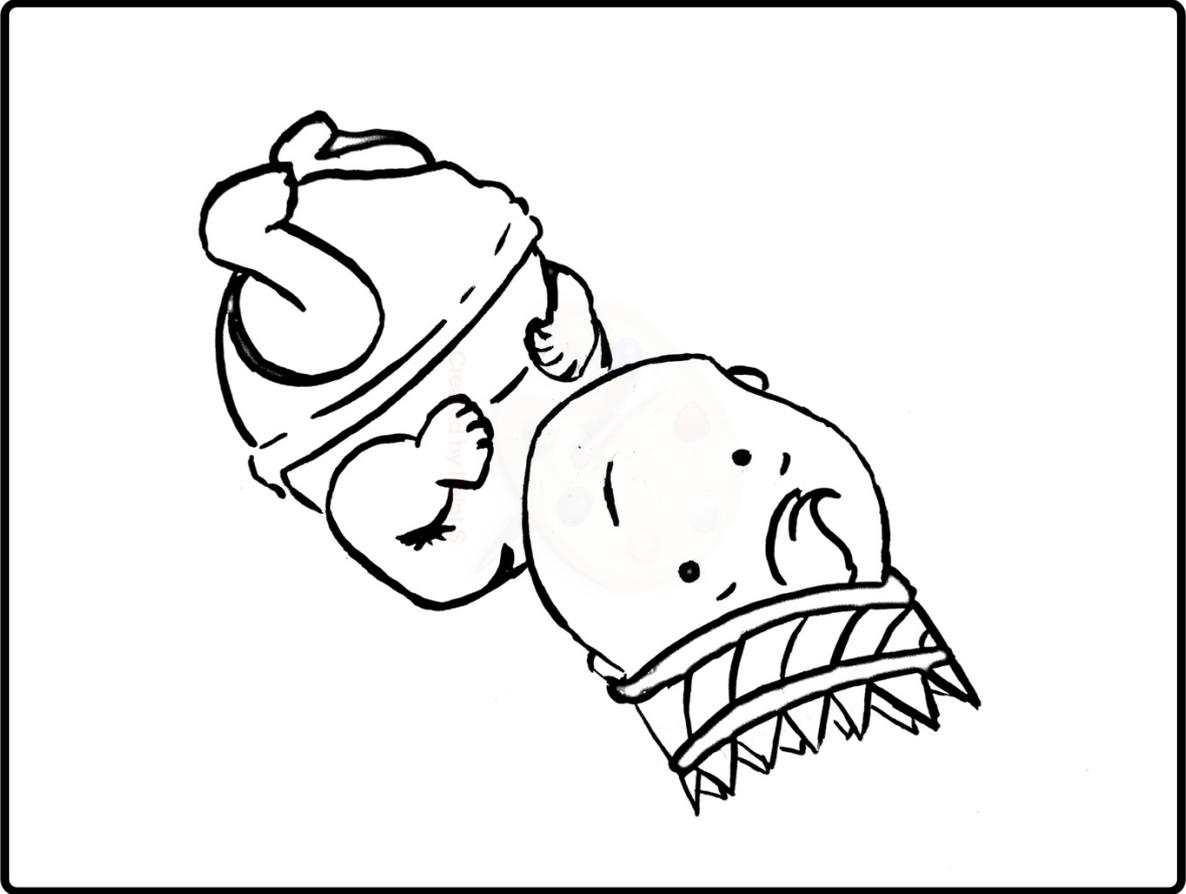
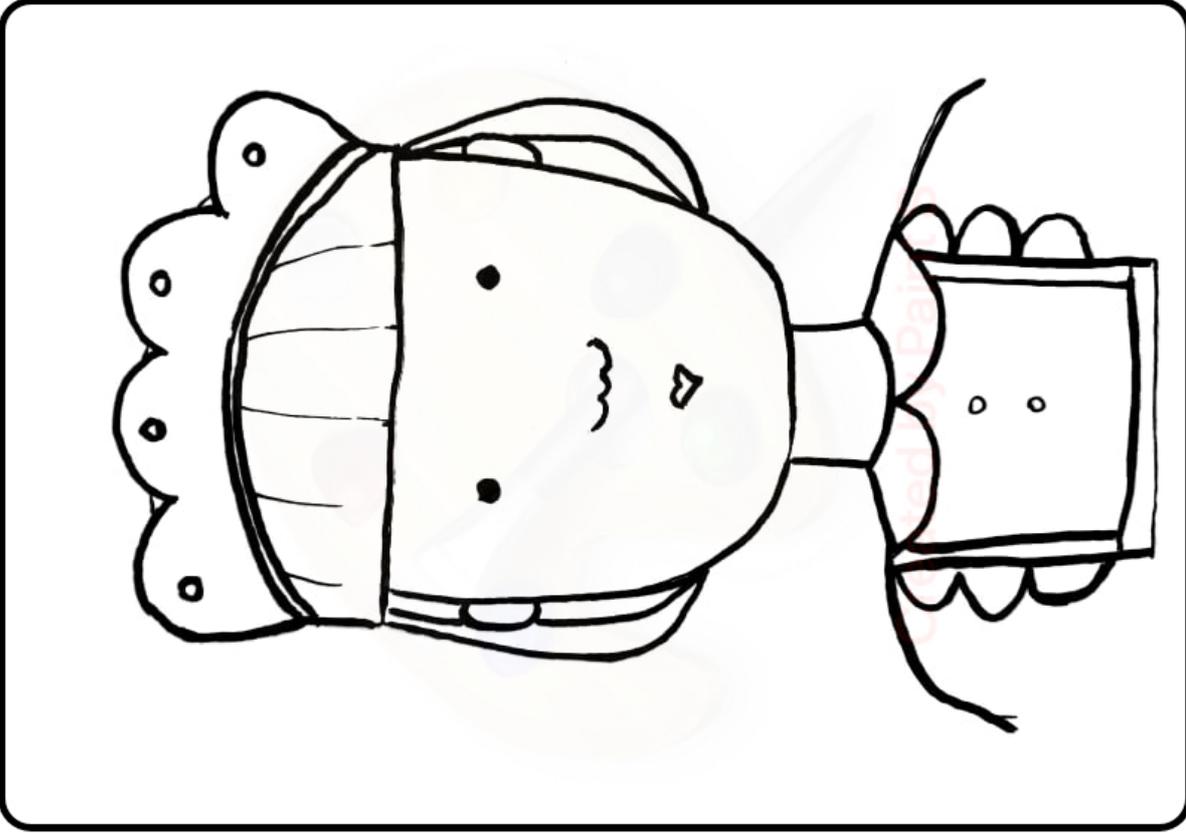
<p><b>I. RUNDE</b></p> <p>Was hast du beobachtet und welches Gefühl löst das in dir aus?</p>	<p><b>II. RUNDE</b></p> <p>Was sind deine Bedürfnisse und was ist deine Bitte?</p>
<p><b>III. RUNDE</b></p> <p>Reagiere auf die Bitten anderer.</p>	<p><b>IV. RUNDE</b></p> <p>Wurden die Bedürfnisse aller Beteiligten erfüllt?</p>

wütend	verwirrt	aufgeregt	verängstigt
traurig	glücklich	gelangweilt	neugierig
ruhig	beschämt	einsam	hoffnungsvoll
dankbar	angeekelt	überrascht	beschäftigt









# Jaraffe

Für dieses Kartenspiel gibt es zwei Kartendecks: Ein Deck besteht aus normalen französischen Karten, das andere aus speziellen JARAFFE-Karten. Das Spiel beginnt mit den französischen Karten.

Alle "10" Karten von vier Farben liegen auf dem Tisch und die anderen Karten werden unter den Spielenden aufgeteilt. Die Spielenden können ihre Karten nicht sehen. Alle Spielenden nehmen gleichzeitig eine Karte von ihrem Stapel und decken sie auf. Wer die kleinste Karte hat, ist zuerst an der Reihe: Die Karte wird auf diejenige der vier Linien gelegt, die die gleiche Farbe hat (Herz, Karo, Kreuz oder Pik), in aufsteigender Reihenfolge (also von 6 bis Ass). Ist die aufgedeckte Karte kleiner als 10, wird sie an Stelle der 10 auf den Tisch gelegt. Die 10 wird als Bestechungskarte genommen. Diese Bestechungskarten bleiben bis zum Ende der Runde auf dem Tisch liegen und dürfen nicht genommen werden.

Falls zwei Spielende eine Karte mit dem gleichen Wert haben, können sie gleichzeitig spielen. Falls ein Spielender einen Fehler macht, gibt es einen Minuspunkt.

Nachdem alle Karten gespielt wurden, werden die Bestechungskarten gezählt: Jede Herzkarte ist eine Giraffenkarte und wird als ein Punkt gezählt, während jede Pik einen Minuspunkt bedeutet. Karo und Kreuz werden nicht gezählt.

Der Spielende mit dem niedrigsten Ergebnis verliert die Runde. Um weiterspielen zu können, muss sie/er eine Karte vom Stapel der Jaraffe-Karten nehmen und den Satz in Schakalsprache in Giraffensprache umformulieren. Für diese Aufgabe hat sie/er nur eine Minute Zeit. Die anderen Spieler kontrollieren den Timer und entscheiden, ob es dem/der Verlierer/in gelungen ist, den Satz umzuformulieren. Wenn sie/er es schafft, bleibt sie/er im Spiel und das Spiel wird wiederholt. Wenn der Verlierer es nicht schafft, sollte er das Spiel verlassen und das Spiel wird ohne ihn wiederholt.

Phrasen:

1. Geh raus!
2. Halt die Klappe!
3. Du bist dumm.
4. Lass mich in Ruhe!
5. Komm nicht in mein Büro.
6. Komm her.
7. Schliess die Tür.
8. Hör auf zu reden
9. Du kannst nicht sagen, was du willst.
10. Sei pünktlich!
11. Es ist deine Schuld.
12. Ich bin immer so müde.