

21. 11. 2019
Waltraud RÖCK- SVOBODA

Wir transformieren spielerisch uns und die Welt

www.changemaker-wien.jimdofree.com



Mathias STANI, Waltraud RÖCK-SVOBODA, Stephanie STEYRER, Victoria SOLITANDER

Die SPIEL-IDEE

Dieses Spiel dient dem Prinzip
„Erkenne dich selbst und ...“.

Die Grundidee dieses Spieles, und auch seiner Weiterentwicklungen, beruht auf dem vertrauensvollen **Erzählen** von sehr **persönlichen Geschichten** in einer **Gruppe**.

Verschiedenste Decks aus **Worten** und **Bildern** sollen dazu inspirieren auch Geschichten zu erzählen, die längst aus dem Alltagsbewusstsein verschwunden sind.

Dadurch entsteht sehr schnell Nähe und Vertrautheit, auch in zu Beginn fremden Gruppen.

Das CHANGEMAKER-Spiel ist ein Selbst-erfahrungsspiel, das durch Kreativität und Begegnungen mit Gleichgesinnten ganz in die eigene Mitte und damit zu sich selbst führen kann.

Das **Dokumentieren** des Spielverlaufes durch Aufschreiben und Fotografieren gibt die Möglichkeit, später an den erinnerten Themen und Situation weiterzuarbeiten.

Sich selbst und einander besser kennenzulernen, wertzuschätzen und **gemeinsam spielerisch neue Wege** auszuprobieren und umzusetzen, ist ein erklärtes Ziel dieses Spieles.

"SYNERGIE statt KONKURRENZ"

Das CHANGE-MAKER-Spiel gehört zu den derzeit leider noch wenigen Spielen, die dem Prinzip "SYNERGIE statt KONKURRENZ" folgen und deren Ziel auf einem grundlegenden Paradigmenwechsel - weg vom Gegeneinander, hin zum gegenseitigen **Unterstützen** und **Miteinander** - beruht.

Mit einfachen, meist vorrätigen Mitteln leicht zu **improvisieren**, begleitet durch eine Webseite, die immer wieder auf den neuesten Stand gebracht wird und die die wesentlichen Spielelemente wie Anleitung, Decks, Listen, aktuelle Termine, u.v.a.m. enthält, sollte es möglich sein, sofort mit dem

(gemeinsamen) Spiel auf Level 1 (dazu später) zu beginnen.

Die spielerischen und leicht anmutenden Spielvorgaben sollten aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass auch mit diesen wenigen Mitteln tiefe Begegnungen, Erkenntnisse und Berührungen möglich sind, die wiederum Wege für einen entscheidenden Wandel auf den unterschiedlichsten Ebenen öffnen können.

Unterschiedliche LEVELS

Zum leichteren Einstieg ist das Spiel in unterschiedliche Schwierigkeitsgrade (Levels) unterteilt:

Für jedes Level gibt es unterschiedliche Regeln und unterschiedliches Zubehör:

- Level 0 Vorübungen
- Level 1 (L1) ist für Einsteiger (E)
- Level 2 (L2) für Fortgeschrittene (F)
- Level 3 (L3) ist für kreative Spielentwickler und
- das "Therapeutische Level" (ThL) ist für Spiele unter Begleitung einer erfahrenen TherapeutIn gedacht.

Nach einer kurzen Einführung in das Spiel (die **aktuelle Spiel-Anleitung** findest du auf der Web-

Seite und als Download www.changemaker-wien.jimdofree.com/spiel-idee/level-1-basis/

geht es vorerst um eine **Einigung** auf das **Spiel-Level**, auf dem gespielt werden soll.

EINSTIEG ins Spiel auf dem gewählten Level

Level 0 - die Vorübungen

als Vorübung oder wenn ganz wenig Zeit und Platz vorhanden ist, kannst du einfach ein Deck (z.B. das "**Symbole-Deck Changemaker 1**" im Menü DOWNLOADS) zur Hand nehmen und üben, dich von diesen Bildern zu persönlichen Geschichten inspirieren zu lassen.

Wenn ihr zu zweit oder zu mehrt spielt, könnt ihr einander auch beim Assoziieren unterstützen.

Damit sind schon die **3 wesentlichen Komponenten** dieser ganzen Spiele-Serie beschrieben:

- Inspiriert durch Bilder/Worte (z.B. Decks siehe im Menü "Downloads")
- **PERSÖNLICHE GESCHICHTEN** aus deinem Leben erzählen und
- wenn gewünscht, sich von den Assoziationen und Feedbacks der anderen SpielerInnen unterstützen lassen.

Level 1

Das BASIS-Spiel für Einsteiger (E)

www.changemaker-wien.jimdofree.com/spiel-idee/level-1-basis/

Level 1 ist für Einsteiger (E) und wenn das Spiel noch niemand (gut) kennt, zum **Kennenlernen** gedacht.

Es enthält einfache, leicht verständliche Regeln, die im Wesentlichen auf dem **Erzählen von persönlichen Geschichten** basieren, die durch Wort und Bilder-DECKS inspiriert werden.

ANZAHL der Spieler: 1-4 Personen

MATERIALIEN

- **leere A4-Bögen** als Spielplan (Level 1) und zur Dokumentation des Erlebten
- Ein **Farb-Würfel**, eventuelle ein **Punkt-Würfel**
- **Spiel-Figuren**
- Verschiedenfarbige **Filzstifte**, Bleistifte oder Kugelschreiber
- Verschiedene **Decks** (siehe dazu auch die Web-Seite)
- **Foto**-Apparat oder Fotohandy für die Dokumentation

SPIEL-PLAN: 1 A4-Bogen pro Spieler (eventuell eine Klemm-Mappe pro Spieler)



Spiel-FIGUREN: herkömmliche Spielfiguren aus anderen Spielen, kleine Steine, Glassteine, ...

STIFTE. Filz- und Bleistifte, Kugelschreiber, ...

je 1 **FARB-** und 1 **PUNKTE-WÜRFEL**



Als Würfel verwenden wir beim Spiel einen 6-Farben-Würfel.

Diesen findest du entweder im Handel, oder du gestaltest selbst einen Punkte-Würfel mit bunten Klebepunkten in einen Farbwürfel um.

Du kannst die 6 benötigten Farbpunkte aber auch auf kleine Kärtchen zeichnen und diese dann jeweils ziehen lassen.

TAFEL mit FARB-QUALITÄTEN

LEVEL 1

weiß HELFER He	gelb WUNDER + GNADIGKEIT W+G	rot HERAUS- FORDERUNG Her
blau WINK des SCHICKSALS WdS	grün ERGEBNIS + ERNTE E+E	braun BUCH, FILM (o. Witz, Lied, ...) B+F

Tafel mit FARB-QUALITÄTEN

- **weiß** - Helfer (He)
- **gelb** - Wunder + Gnade (W+G)
- **grün** - Ergebnissen + Ernte (E+E)
- **blau** - Wink des Schicksals (WdS)
- **rot** - Herausforderungen (Her)
- **braun** - Buch + Film, Lied, ..
das mich sehr berührt B+F



Weitere Decks und Anregungen findest du auf der Webseite
www.changemaker-wien.jimdofree.com

DECKS zur INSPIRATION

Auf der Webseite stehen viele Decks und Listen mit Inspirationskarten zum Durchblättern oder Downloaden zur Verfügung: z.B. Symbol-Deck, Begriff- oder Blüten-Decks, Mosaik u.v.a.m.

Natürlich kannst du auch alle deine gekauften oder selbst gestalteten Decks verwenden und damit experimentieren.

Du kannst deine Mitspieler auch einladen ihre Decks mitzubringen.

Auf der Webseite geben wir einige Empfehlungen von Decks, die gut dazu geeignet sind.

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Sehr beliebt sind die DIXIT-Karten-Sets:



CHECK-IN Gemeinsame Einstimmung

Um ganz bei der Runde und dem gemeinsamen Spiel anzukommen, empfiehlt sich ein kurzes Check-In-**Blitzlicht** reihum von allen Mitspielern: Bitte **kurz** fassen, 1-2 Minuten pro Person!

„Wo stehe ich gerade?“

„Was beschäftigt mich?“

„Woher komme ich gerade?“

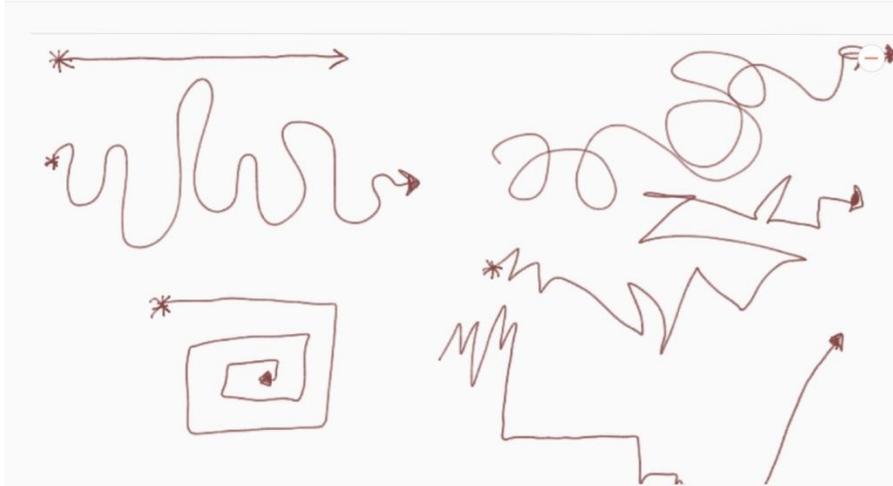
(„Was hat sich seit dem letzten Treffen getan?“)

Einführung in den Spielablauf

Nach einer kurzen Einführung in das Spiel (die aktuelle Spiel-Anleitung findest du auf der Webseite www.changemaker-wien.jimdofree.com und auch zum Download), kann es gleich losgehen.

Ältere Spiel-Anleitungen findest du im ARCHIV.

INDIVIDUELLE SPIEL-PLÄNE



Beispiele für Lebenswege

Jede(r) SpielerIn spielt auf einem eigenen Spielplan (A4-Blatt) und zeichnet mit Filzstift ihren/seinen Lebensweg.

Dabei bestimmt sie/er

- den **Punkt der Geburt** mit einem Stern (der nicht am Beginn der Linie sein muss!)
- die **Spiel-(Lebens-)Richtung** mit einem Pfeil
- den **Gegenwartspunkt** (hier stehe ich jetzt) mit einem „J“

und stellen ihre Spiel-Figur darauf.

Die SpielerIn mit der **höchsten Punktezahl** am Würfel beginnt.

Das SPIEL-ZIEL

Das Spielziel ist es, inspiriert durch die gewürfelte Themen-Qualität (Farben auf der Farb-Tafel siehe oben) UND 1 bis 3 gezogenen Karten aus verschiedensten selbst gewählten Decks – sich an **Geschichten** aus dem eigenen Leben zu **erinnern** und diese zu **erzählen**, um damit sich selbst und auch die anderen besser kennenzulernen.

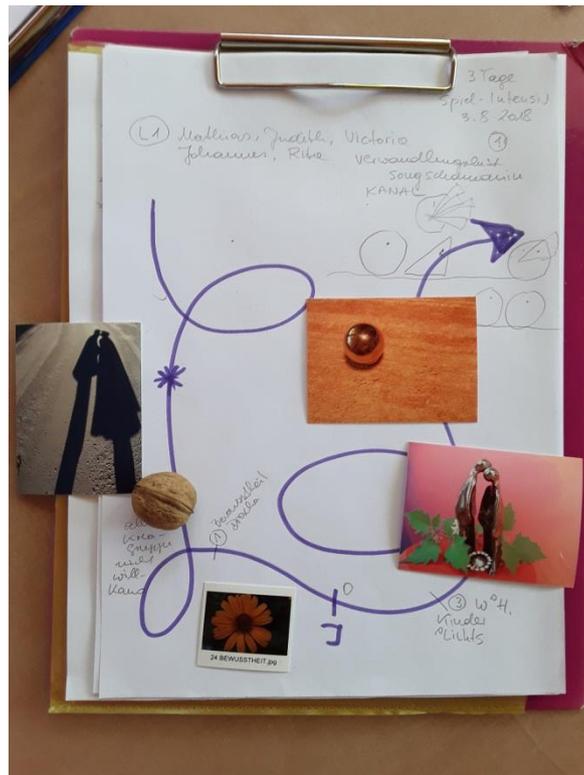
Die Erfahrung zeigt, dass dabei Geschichten ans Licht kommen, an die man selbst schon lange nicht mehr gedacht hat oder die auch für Menschen, die einander gut zu kennen glauben, Neues offenbaren können.

Dabei wählt aber jede(r) SpielerIn jene Tiefe selbst aus, die die erzählte Geschichte haben soll.

Hinweis: Die Spielerfahrung zeigt, dass es wichtig ist, darauf zu achten, tatsächlich Geschichten aus dem eigenen Leben zu erzählen.

Als Einstieg dazu kann zunächst eine Beschreibung der visuellen Elemente auf der gezogenen Bild-Karte dienen. Es sollte aber nicht dabei bleiben. Bitte auch keine rein theoretischen Abhandlungen zur gewürfelten Themen-Qualität oder der gezogenen Wort- oder Symbol-Karte!

Die MitspielerInnen hören wertschätzend den erzählten Geschichten zu und können wenn nötig AUSSCHLIESSLICH Verständnisfragen stellen.



Dokumentation der Spielzüge auf dem Spielplan

Dokumentation des Spiel-Verlaufes

Die erzählte Geschichte wird auf dem Lebensweg an jener Stelle markiert, zu der sie in etwa zeitlich gehört z.B. in die Kindheit, zur Geburt, im Jetzt, als Vision für die Zukunft, ... und dort mit folgenden Notizen festgehalten:

- * **Nummer** des Spielzuges
- * **Farb-Thema** von der Tafel
z.B. „Hf“ (rot) für Herausforderung
- * **Stichwort** zur erzählten Geschichte

Der Spielverlauf folgt also nicht – wie bei herkömmlichen Spielen – einem linearen Geschehen, sondern entspricht eher einem „**Springen**“ durch die Zeit.



Gezogene Karten werden am Rand des Spielplanes platziert.

Natürlich bleibt es jedem/jeder SpielerIn selbst überlassen, sich Erkenntnisse oder den Spielverlauf zusätzlich zu notieren. Wir raten dazu das spielerisch Entstandene zu fotografieren und auch die eine oder andere Idee dazu niederzuschreiben, um z.B. einige Tage nach dem Spiel die gewonnenen Ergebnisse besser reflektieren zu können.

Pausen

In der Hitze des interessanten Geschehens wird gerne auf Pausen vergessen. Es empfiehlt sich aber trotzdem darauf zu achten und zur Stärkung auch Getränke und Snacks bereit zu stellen.

Ob die Pausen für informelle Gespräche, ein paar Minuten in der Stille oder einen Spaziergang / Ortswechsel genützt werden, bleibt jedem/jeder SpielerIn selbst überlassen.

Spiel-Ende

Je nach Vereinbarung kann das Spiel eine gewisse vorher bestimmte Zeit oder eine bestimmte Rundenzahl gespielt werden.



Level 2 für Fortgeschrittene (F)

Hier wird auf einem großen **gemeinsamen Spielbogen** (DIN A2) gespielt, wo sich die Lebenslinien der MitspielerInnen kreuzen können. Somit kommt es zu Begegnungen mit anderen SpielerInnen, wodurch sich die Gruppendynamik erhöht.

Level 2 enthält mehr Regeln, z.B. Gruppen-Aufgaben, und erweiterbare Farb-Qualitäten wie z.B. braun – für Rückschläge – die zu tieferen und persönlicheren Themen führen.

Ein zu Beginn zusätzlich gewähltes persönliches **Spiel-THEMA** (Anliegen) kann dem Spiel noch eine tiefere Note verleihen.
(siehe die Liste im Anhang oder auf der Webseite)

Wieder geht es im Wesentlichen um das **Erzählen von persönlichen Geschichten**, die durch Wort und Bilder-DECKS inspiriert werden.

Auch hier wird den Geschichten der anderen wertschätzend zugehört.

Verständnisfragen sind erwünscht.

Auf Level 2 können auch Feedbacks und Assoziationen eingeholt werden (aber NUR durch Nachfragen und Einwilligung!): z.B.

„Ich habe ein Bild für dich. Willst du es hören?“ oder „Ich lade euch ein, mir dazu Feedback zu geben.“

BEOBACHTER

Ab Level 2 kann auch mit sog. Beobachtern gespielt werden.

Um Einsteigern oder mehr als 8 Spielern auch eine Möglichkeit des gemeinsamen Erlebens zu eröffnen, haben wir die Beobachter eingeführt.

Die Beobachter nehmen selbst am Spiel nicht teil, dürfen aber von den SpielerInnen um Hinweise, Feedbacks, Impulse gebeten werden – es muss aber nicht geantwortet werden.

Da sie ihre Aufmerksamkeit auf dem Spiel und nicht bei eigenen Themen haben, lassen sich dadurch wieder ganz andere Erkenntnisse gewinnen.

ANZAHL der Spieler: 1- 8 Personen

Das Spiel kann **alleine**, zu zweit und gut bis zu 8 SpielerInnen gespielt werden.

Ja, ganz recht, du kannst das Spiel auch für dich alleine starten.

Sollten mehr Personen daran teilhaben wollen, gibt es die Möglichkeit für beliebig viele **Beobachter**.

Auch wenn bei 8 SpielerInnen jede(r) nicht so oft zum Erzählen kommt als bei kleineren Gruppen, zeigt sich bei Fortgeschrittenen der Effekt, auch bei Geschichten der anderen mitzuschwingen und eigene Erkenntnisse und Parallel-Erfahrungen aus deren Geschichten zu gewinnen.

MATERIALIEN

- **1 A2 Bogen** als gemeinsamer Spielplan (ab Level 2)
- **leere A4-Bögen** und Klemm-Mappen zur Dokumentation des Erlebten
- Ein **Farb-Würfel**, eventuell ein **Punkt-Würfel**
- **Spiel-Figuren** aus der
- **SCHATZKISTE**
- Verschiedenfarbige **Filzstifte**, Bleistifte oder Kugelschreiber
- Verschiedene **Decks** (siehe dazu auch die Web-Seite)

DECKS als INSPIRATION



Weitere Decks und Anregungen findest du auf der Webseite

Auf der Webseite stehen viele Decks und Listen mit Inspirationskarten zum Durchblättern oder Downloaden zur Verfügung: z.B. Schutz-Engel, Symbol-Deck, Aquarell-, Begriff- oder Blüten-Decks, Mosaik, Zen-Figuren, magische Helfer u.v.a.m. Natürlich kannst du auch alle deine gekauften oder selbst gestalteten Decks verwenden und damit experimentieren.

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Auf der Webseite geben wir auch einige Empfehlungen von Decks, die gut dazu geeignet sind.

Sehr beliebt sind die DIXIT-Karten-Sets



Du kannst deine Mitspieler auch einladen deren Decks mitzubringen.

FARB- und PUNKT-WÜRFEL



Als Würfel verwenden wir einen Würfel mit 6 verschiedenen Farben. Die gibt es im Handel. Solltest du keinen Farbwürfel haben, kannst du die Farb-Punkte auch auf kleine Kärtchen zeichnen und ziehen.

Die Zuordnung der Farben zu den Qualitäten kann auf unterschiedlichen Spiel-Levels oder bei unterschiedlichen thematischen Spielen (z.B.

„Erkenne deine Potentiale“, „Was Frauen und Männer voneinander unterscheidet“, ... siehe dazu die Webseite) verschieden sein.

Der Punktwürfel dient derzeit nur dazu, um zu bestimmen, wer anfängt.

TAFEL mit FARB-QUALITÄTEN

<p>○ WEISS MHe Magische Helfer</p>	<p>● GELB W+G WUNDER GNÄDE</p>	<p>● ROT HF / Gr HERAUSFORDERUNG oder GruppenAufgabe</p>
<p>● BLAU WdH Wink des Himmels</p>	<p>● GRÜN E+E Ergebnis + Ernte</p>	<p>● SCHWARZ oder BRAUN Rü Rückschlag (Zurücktreten)</p>

Spiellevel 2

FARB-QUALITÄTEN-TAFEL

- **weiß** - Magische Helfer (MHe)
- **gelb** - Wundern + Gnade (W+G)
- **grün** - Ergebnissen + Ernte (E+E) und
- **blau** - Wink des Himmels/Schicksals (WdHS)
- **rot** - Herausforderungen (Hf) und Gruppenaufgabe (Gr)
- **braun** - Rückschlag / Zurücktreten (RÜ)

Die Farben sollen die Qualität der erzählten Geschichte in bestimmte Bahnen lenken und die gezogenen Karten aus den Decks noch zu schon lange vergessenen Geschichten inspirieren. Sollte aber spontan eine andere Geschichte als der gewürfelten Farb-Qualität auftauchen, ist das auch o.k.:

„Alles, was kommt ist gut!“

CHECK-IN Gemeinsame Einstimmung

Um ganz bei der Runde und dem gemeinsamen Spiel anzukommen, empfiehlt sich auch bei Level 2 ein **Check-In-Blitzlicht**.

„Wo stehe ich gerade?“
 „Was beschäftigt mich?“
 „Woher komme ich gerade?“

Die Spiel-Rollen werden verteilt:

- * SpielerIn (Sp),
- * (BeobachterIn (Be),)
- * eventuell eine SpielleiterIn (SpL)

Ein(e) Spiel-LeiterIn ist von Vorteil, da ab Level 2 durch Lebensweg-Begegnungen die Gruppendynamik stärker wird.

Danach empfiehlt sich eine 3-minütige **Stille** zur persönlichen Spiel-**Themenfindung**, die eventuell durch eine kurze geführte Meditation erweitert werden kann.

Siehe Webseite

<https://changemaker-wien.jimdofree.com/downloads/>

Jede(r) SpielerIn entscheidet sich für ein persönliches **Thema**, an dem er/sie arbeiten möchte und schreibt es auf sein/ihr Notiz-Blatt. Zur Inspiration kann auch die **ANLIEGEN-Liste** im Anhang oder auf der Webseite dienen.

Es ist aber auch **in Ordnung ohne** Thema ins Spiel zu gehen.

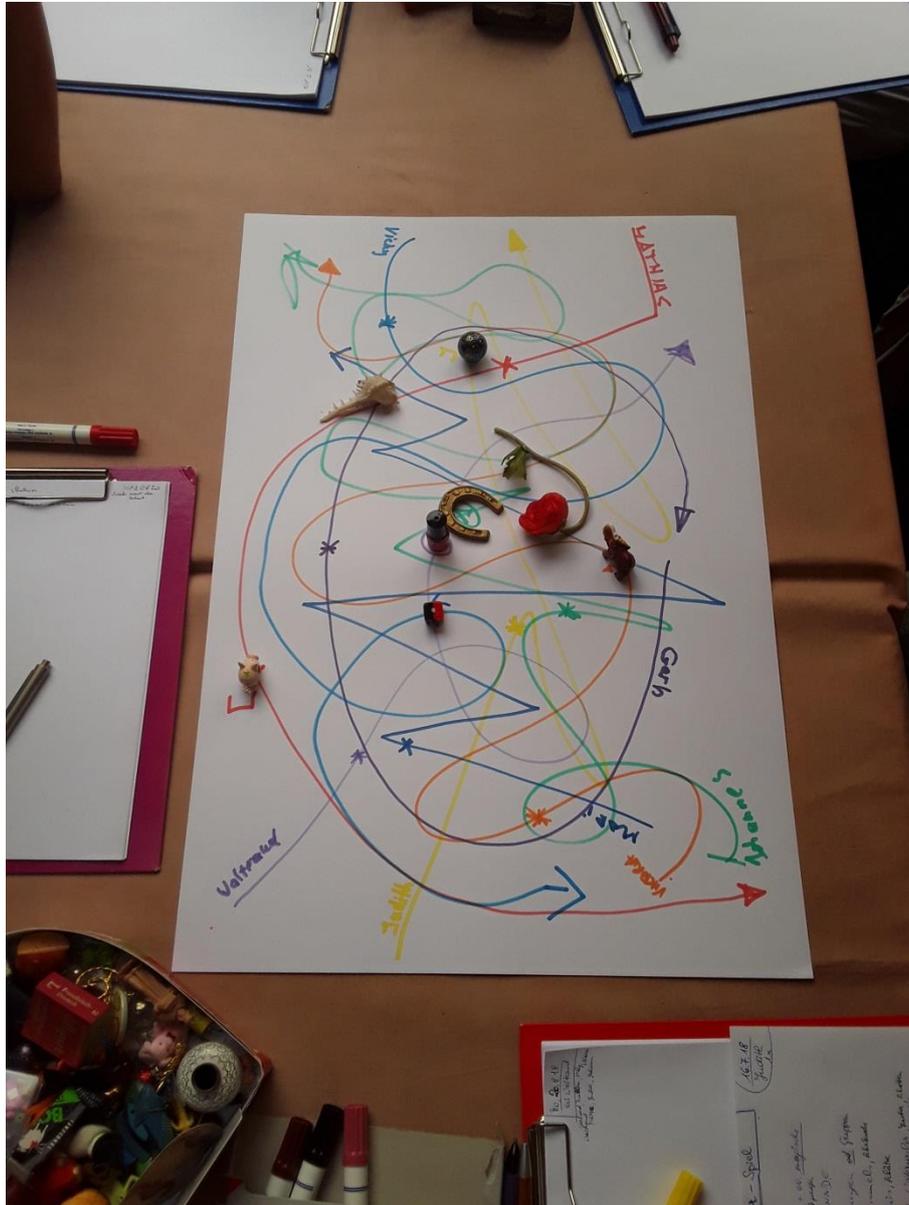
Einführung in den Spielablauf

Nach einer kurzen Einführung in das Spiel kann es gleich losgehen.

Die aktuelle Spiel-Anleitung (siehe Datum) findest du auf der Web-Seite (auch zum Download),
www.changemaker-wien.jimdofree.com/spiel-idee/level-2/

Ältere Spiel-Anleitungen befinden sich im ARCHIV.

Der gemeinsame SPIEL-PLAN



Beispiele für Lebenswege

Auf Level 2 spielen alle auf einem **gemeinsamen Spielplan** (A2-Blatt) und zeichnen mit Filzstift ihren jeweiligen Lebensweg auf das Papier.

Dabei bestimmen alle SpielerInnen

- den **Punkt der Geburt** mit einem Stern (der nicht am Beginn der Linie sein muss!)
- die **Spiel-(Lebens-)Richtung** mit einem Pfeil
- den **Gegenwartspunkt** (hier stehe ich jetzt) mit einem „J“
- den **Themenpunkt** des heutigen persönlichen Spiel-Themas mit einem „I“, z.B. Geburt, Kennenlernen von ..., nach Abschluss der Ausbildung, in der Zukunft, ... und erzählen der Gruppe, warum dieses **Thema** und der Zeitpunkt für ihn/sie wichtig sind.

Die SpielerInnen bestimmen selbst, von welchem Punkt aus sie das Spiel starten wollen.

Die/der SpielerIn mit der **höchsten Punktezahl** am Würfel beginnt.

Das SPIEL-ZIEL

Spielziel bei Level 2 (gleich wie auf Level 1) ist es – inspiriert durch die gewürfelte Themen-Qualität (Farben auf der etwas **veränderten** Farb-Tafel siehe oben) UND 1 bis 3 gezogenen Karten aus verschiedensten selbst gewählten Decks – sich an **Geschichten** aus dem eigenen Leben zu **erinnern** und diese zu **erzählen**, um damit sich selbst und auch die anderen besser kennenzulernen.

Variante:

In vertrauteren Runden kann es herausfordernd und förderlich sein, die allererste Erinnerung zu erzählen, die einem gedanklich in den Sinn kommt.

Die Erfahrung zeigt, dass dabei Geschichten ans Licht kommen, an die man selbst schon lange nicht mehr gedacht hat oder die auch für Menschen, die einander gut zu kennen glauben, Neues offenbaren können.

Wie tief die erzählte Geschichte gehen soll, wählt aber jede(r) SpielerIn selbst aus.

Hinweis: Die Spielerfahrung zeigt, dass es wichtig ist, darauf zu achten, tatsächlich Geschichten aus dem eigenen Leben zu erzählen.

Als Einstieg dazu kann eine Beschreibung der visuellen Elemente auf der gezogenen Karte dienen. Es sollte aber nicht dabei bleiben.

Bitte auch keine rein theoretischen Abhandlungen zum gezogenen Thema/Karte!

Der/die anderen SpielerInnen hören wertschätzend den erzählten Geschichten zu, stellen wenn nötig

Verständnisfragen.

Dokumentation des Spiel-Verlaufes

Die erzählte Geschichte wird auf dem Lebensweg an jener Stelle markiert, zu der sie in etwa zeitlich gehört z.B. in die Kindheit, zur Geburt, im Jetzt, als Vision für die Zukunft, ... und dort mit folgenden Notizen festgehalten:

- * **Nummer** des Spielzuges
- * **Farb-Thema** z.B. „Hf“ (rot) für Herausforderung
- * **Stichwort** zur erzählten Geschichte
- * eventuell eine **Erkenntnis**

Der Spielverlauf folgt also nicht, wie bei herkömmlichen Spielen einem linearen Geschehen, sondern entspricht eher einem „**Springen**“ durch die Zeit.

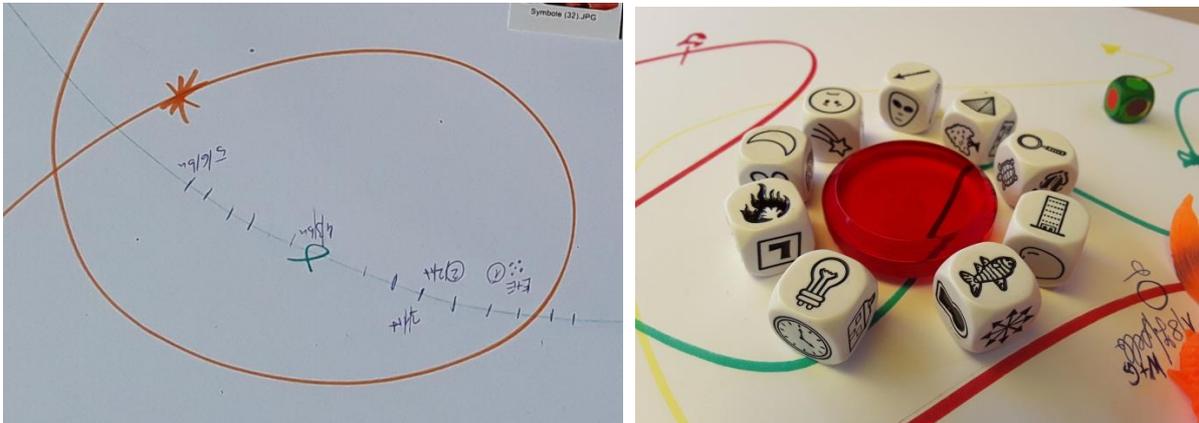


Dokumentation der Spielzüge auf dem Spielplan

Gezogene Karten werden am Rand des Spielplanes platziert.

GRUPPEN-AUFGABEN

sind neu auf Level 2 und erfreuen sich großer Beliebtheit.



RECHTS: Gruppenaufgabe mit Story-Kubes

Kreuzungspunkte der Lebenslinien verschiedener SpielerInnen sind Begegnungen, bei denen die jeweiligen Lebensweg-Eigner – wenn sie das wollen – herausfinden können, welches gemeinsame Thema sie verbindet.

Wenn sich beide SpielerInnen dafür entscheiden, können sie ihrer Intuition folgen und ein Thema vorschlagen

oder gemeinsam eine Karte ziehen (z.B. aus dem Symboldeck) und sich davon für eine Geschichte inspirieren lassen, die sie beide betrifft.

Kreuzen sich mehrere Linien oder würfelt ein(e) SpielerIn „rot – **Gruppenaufgabe**“ kann er/sie zum gemeinsamen Erzählen einer neuen Geschichte einladen. Die Story-Cubes (siehe Bild oben) haben sich dazu bestens bewährt.

Es ist aber auch möglich verschiedene Karten zu ziehen (die Anzahl der sich kreuzenden SpielerInnen plus 1, damit die/der Einladende den Schluss erzählen kann!).

FOTOGRAFIEREN



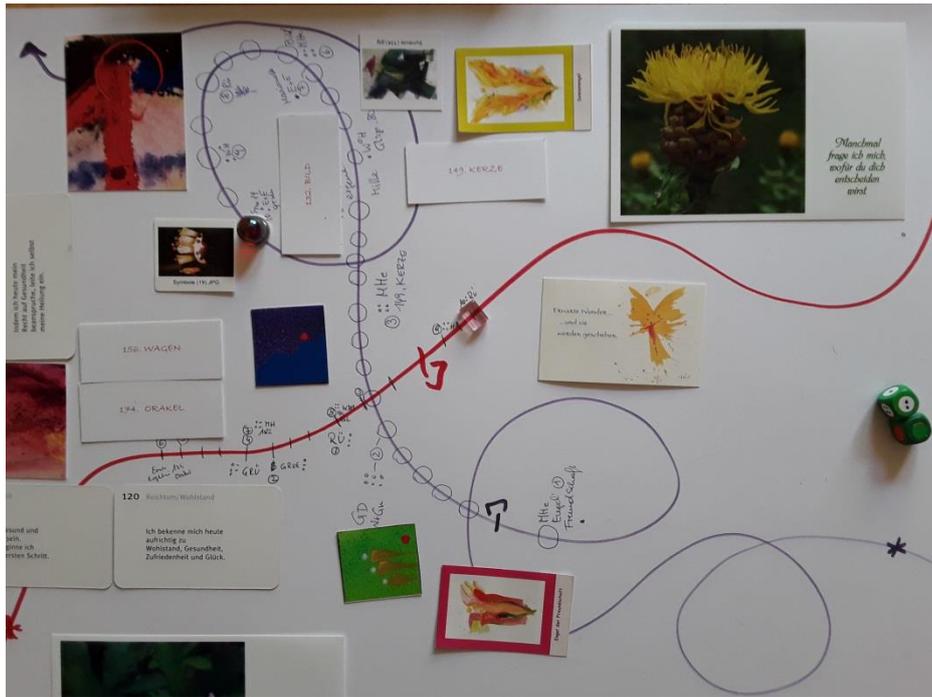
Natürlich bleibt es jedem/jeder SpielerIn überlassen, **Erkenntnisse** oder den **Spiel-Verlauf** für sich selbst zu notieren. Wir raten aber dazu zu **fotografieren** und auch die eine oder andere Idee aufzuschreiben, um damit später z.B. besser reflektieren zu können.

Pausen

Natürlich bleibt es jedem/jeder SpielerIn überlassen, **Erkenntnisse** oder den **Spiel-Verlauf** für sich selbst zu notieren. Wir raten aber dazu zu **fotografieren** und auch die eine oder andere Idee aufzuschreiben, um damit später z.B. besser reflektieren zu können.

Spiel-Ende Level 2

Je nach Vereinbarung kann das Spiel eine gewisse vorher bestimmte Zeit oder eine bestimmte Rundenzahl gespielt werden.



Level 3

GEMEINSAM WEITERENTWICKELN

Work In Progress

Level 3 ist für kreative Köpfe gedacht, die mit neuen Regeln experimentieren und das Spiel selbst weiterentwickeln wollen.

Durch die gemeinsame Spielpraxis und das Ausprobieren bereits bestehender Spiel-Varianten, entwickelt sich das CHANGEMAKER-Spiel beständig weiter. Am **Datum** der Spielanleitung erkennst du den derzeit vorliegenden Stand. Aktuelles findest du auf der Webseite

www.changemaker-wien.jimdofree.com/spiel-idee/level-3/

Dort werden wir auch jene Spielelemente oder

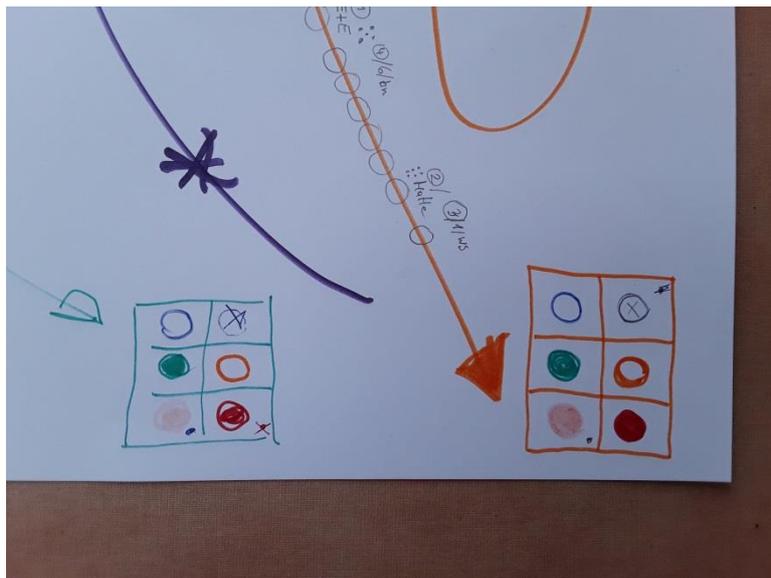
-Varianten mit euch teilen, die wir ausprobiert aber nicht weiterverfolgt haben. Vielleicht sind jene aber genau die richtigen für euch, die euch zum Ausprobieren inspirieren.

Wie z.B. folgende **Variante**:

Spiel-Ende

Unsere männlichen Spieler haben ein **klareres Spiel-Ziel** als Geschichtenerzählen eingefordert, daher haben wir dem Spielplan noch ein Element hinzugefügt.

Es kann auch so lange gespielt werden, bis einer oder alle SpielerInnen mindestens je eine Geschichte aus allen 6 Farb-Themen-Bereichen erzählt und den dazugehörigen Punkt in sein Ziel-Raster gemalt hat.



Ziel-Raster für erzählte Geschichten und Farb-Punkte zum Tauschen

In diesem **Ziel-Kästchen** befindet sich je ein Spiel-Punkt in den Farben des Würfels.

Ziel ist es, so lange zu spielen, bis einer oder alle Spieler mindestens eine Geschichte aus den Farb-Themen-Bereichen erzählt und den dazu gehörenden Punkt im Ziel-Raster ausgemalt hat.

Würfelt ein(e) SpielerIn die Farbe ein zweites oder drittes Mal, kann er/sie mit einem anderen Spieler die benötigte Farbe tauschen (wenn dieser eine Farbe schon mehrmals gewürfelt hat und tauschen möchte!).

Alles ist möglich, aber es gibt kein Muss!



Variante:

Experimentiere mit verschiedenen Spielplänen

Labyrinth-Spielplan: ein Labyrinth pro Spieler als A4-Kopien zum Bemalen.

Rundum zieht jede(r) SpielerIn eine Karte aus einem der Decks und erzählt dazu eine Geschichte aus seinem Leben, die für ihn/ihr wichtig ist.

6 Farben-Kategorien können verwendet werden: ein Wunder, eine Herausforderung, ein Rückschlag, ein Wink des Himmels, ein magischer Helfer.

Anschließend kann eine Wegstrecke im Labyrinth mit Buntstiften färbig und mit Worten gestaltet werden.

Viel Vergnügen beim schöpferischen Miteinander.

Level 4

Das therapeutische Level

ist nur unter Anleitung durch einen erfahrenen Therapeuten gedacht.

Dabei lassen sich noch einmal tiefere Ebenen der Seele ausloten und heilsame Impulse setzen.

Entstehungsgeschichte

Wie unsere Spiele-Runde entstand

Mathias hatte einen Traum, dass er ein 20 Jahre altes Spiel aus Findhorn „Das Spiel der Wandlung“ wieder hervorholen sollte. Er hat mich eingeladen mit ihm zu spielen und mir sind gleich ein paar neue Ideen dazu eingefallen.

Bei einem Regional-Treffen der [Pioneers Of Change](#) haben wir davon erzählt und reges Interesse geweckt. So luden wir unsere erste Spiele-Runde ein und haben seither viel Spaß miteinander beim Spielen und Weiterentwickeln.



Stephanie STEYRER, Victoria SOLITANDER, Judith Steip,
Mathias STANI,



Die Community wächst

Um sich schnell zum Spielen zu verabreden, haben wir eine **WhatsApp-Gruppe** eingerichtet.

Interessierte können als Beobachter auf allen Levels dabei sein, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.

So, wir hatten und haben viel Spaß
mit unseren Spielen und
jetzt wünschen wir dir/euch viel Vergnügen beim
Ausprobieren, Probe-Spielen, Weiterentwickeln,
Kennenlernen, ...

Waltraud RÖCK-SVOBODA
www.roeck-svoboda.at

ANHANG

Webseite

www.changemaker-wien.jimdofree.com

bringt dich immer auf den aktuellen Stand unseres Spieles und informiert über Termine und Veranstaltungen.

Downloads

Die aktuelle Spielanleitung ist als PDF zum Download bereit.

Ältere Versionen (siehe Datum) sind im Archiv zu finden.

Decks und **Listen** sind zum Runterladen, Anschauen, Inspirieren lassen, ... auf der Webseite zu finden.

THEMEN-Decks und Listen

Spielanliegen

Spielanliegen

- Wer bin ich wirklich, wirklich?
- Was möchte ich der Welt schenken?
- Was will ich nicht sehen?
- Was ist meine Berufung?

- Was ist der nächste konstruktive Schritt?
- Wie finde ich meinen idealen ... Partner, Beruf, Wohnort, ...
- Was ist mir wirklich wirklich wichtig?
- Wie finde ich meine Mitte?
- Was macht Sinn in meinem Leben?
- Was oder wen sollte ich loslassen?
- Welchen Schatten könnte ich jetzt beleuchten?
- Wer oder was verletzt mein Herz?
- Was oder wer steht meinem Glück, im Weg?
- Wo täusche ich mich selbst?
- Wen sehe ich im Spiegel von ...?
- Wie öffne ich mich für ein Wunder?
- Wer oder was hat mich (in den letzten 14 Tagen) frustriert?
- Was würde ich auch ohne Bezahlung machen?
- Was will mir mein Symptom/Problem mitteilen?
- Was verletzt mich zutiefst?
- Was wollte ich schon als Kind unbedingt sein, haben, machen?
- Welche Schuld blockiert mich?
- Welches Familien-Erbe trage ich?
- Was muss ich glauben, um dazu zu gehören?
- Was macht mich wirklich glücklich?
- Was will ich noch unbedingt erleben / erreichen!
- Was wage ich nicht zu fühlen?
- Worum beneide ich andere?
- Welchen Wunsch hätte ich gerne erfüllt?
- Was macht mich wütend?
- Was oder wer hebt mich komplett aus?
- Was wage ich nicht von mir zu zeigen?

MAGISCHE ELEMENTE

Magische Elemente oder Helfer machen den Raum für ungewöhnliche Möglichkeiten sehr viel größer.

Wenn du allerdings mit „Magie“ nicht gut zurechtkommst, kannst du sie auch weglassen. Du kannst die Worte selbst einzeln auf vorbereitete Kärtchen schreiben oder den Download von der Webseite ausdrucken.

- | | | | |
|-----|-------------------|-----|---------------|
| 1. | Vision | 18. | Fee |
| 2. | Licht | 19. | Gespens |
| 3. | Ritual | 20. | Zaubertrunk |
| 4. | Heilung | 21. | Magier |
| 5. | Entfaltung | 22. | Drache |
| 6. | Schatten | 23. | Nixe |
| 7. | unversehrter Teil | 24. | Tarnkappe |
| 8. | Stille | 25. | Zauberbuch |
| 9. | Reinigung | 26. | Zauberlampe |
| 10. | Erleuchtung | 27. | Irrlicht |
| 11. | Mond/Mondin | 28. | Zauberspiegel |
| 12. | Kunst | 29. | Zauberteppich |
| 13. | innere Führung | 30. | Zauberpferd |
| 14. | Traum | 31. | Zauberspruch |
| 15. | Weisheit | 32. | Zauberku |
| 16. | Opfer | 33. | Zauberwald |
| 17. | Gabe | 34. | Zaubersee |
| | | 35. | Zauberflöte |

- | | | | |
|-----|-----------------------|-----|----------------------|
| 36. | Paradiesvogel | 57. | magischer
Schatz |
| 37. | Zauberer | 58. | Amulett |
| 38. | Zauberergeige | 59. | Liebestrunk |
| 39. | Zauberharfe | 60. | Feenstaub |
| 40. | Zauberbeeren | 61. | fliegender
Koffer |
| 41. | Zauberstab | 62. | Himmelsharfe |
| 42. | Zauberhut | 63. | Weihrauch |
| 43. | Nebel | 64. | Sonnenbarke |
| 44. | Hexenbuch | 65. | Heilwasser |
| 45. | Göttertrunk | 66. | Geistfeuer |
| 46. | Hexentanz | 67. | Mandala |
| 47. | Meeresgott | 68. | Lichtschwert |
| 48. | Luftgeist | 69. | Balsam |
| 49. | fliegender
Teppich | 70. | Orakel |
| 50. | Sphärenklänge | 71. | Lebenselixier |
| 51. | Burggeist | 72. | Stein der
Weisen |
| 52. | Kobold | 73. | goldener Topf |
| 53. | Wunderblume | 74. | Segen |
| 54. | Götterbote | 75. | Zauberbild |
| 55. | Sphinx | | |
| 56. | Lebensbaum | | |

VARIANTEN des Spieles

THEMEN-SPIELE

Mehr und Aktuelles auf der Webseite

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Spiele um POTENTIALE bei dir und anderen zu erkennen

Spiel mit deinem/deiner PARTNER(IN)

Spieler, die einander gut kennen, können das, was zu einem Thema zu **erzählen** ist, **für den anderen** erzählen.

Frau / Mann Ähnlichkeiten, Ergänzung, Gegensätze

STORYTELLING auch im beruflichen Rahmen

Das THEORIE-U-SPIEL

Loslassen – Neubeginn inspiriert aus der Zukunft

u.v.a.m.

Alles Liebe und viel Vergnügen