

spielpunkt\_x empfiehlt: WIE ICH DIE WELT SEHE

<b>Titel</b>	Wie ich die Welt sehe 
<b>Autor</b>	Urs Hostettler
<b>Verlag</b>	Fata Morgana / Abacus Spiele
<b>Erscheinungsjahr</b>	2004
<b>Anzahl Personen</b>	2 bis 9
<b>Spieldauer</b>	30 Minuten und länger
<b>Preis</b>	ca. 20.-- €
<b>Typ/Gattung/Charakteristik</b>	Kommunikationsspiel mit Karten
<b>Beschreibung</b>	Der Spieler, der an der Reihe ist (Idewedes genannt), hat zur Aufgabe, den übrigen Teilnehmenden zu erklären, wie er die Welt sieht. Dazu liest er den Text auf einer nach dem Zufallsprinzip ausgewählten „Meine Welt“-Karte vor. Dieser Text enthält eine Leerstelle, die nun aufgefüllt werden muss. Dazu wählen die Mitspielenden aus ihren 12 Handkarten einen Begriff aus, von dem sie überzeugt sind, dass er am besten in die Textlücke passt. Doch der Idewedes allein entscheidet, welcher der ausgelegten Begriffe am besten in sein Weltbild passt. Wer als erster viermal in die Wahl gekommen ist, hat gewonnen.
<b>Anspruch</b>	Die Spielanleitung ist ein wenig vertrackt geschrieben, was den Zugang zu diesem witzigen Spiel nicht gerade erleichtert. Nach den ersten Einstiegsschwierigkeiten ist der Ablauf problemlos. Am besten ist der Einstieg mit jemandem, der das Spiel bereits kennt.
<b>Potenziale</b>	<b>Teambuilding und Kommunikation</b> „Wie ich die Welt sehe“ lebt von der Kommunikation unter den Teilnehmenden. Die einzelnen Weltbilder entstehen, indem man sich über Begriffe

	<p>Gedanken macht und sich gegenseitig darüber austauscht. Die Spielenden erfahren sehr viel übereinander, mitunter auch Persönliches, dies auf witzige und humorvolle Art und Weise. Das kann auch Spannungen und Verkrampfungen innerhalb einer Gruppe lösen. Je besser sich die Gruppe kennt, desto intensiver wird das Gespräch. Das Gruppenerlebnis ist intensiv.</p> <p><b>Türöffner</b> Da die Texte vorgegeben sind, erleichtert „Wie ich die Welt sehe“ auch das Gespräch unter Menschen, die einander nicht kennen. Das Zusammenstellen der Weltbilder führt unweigerlich zu Reaktionen, und schon kommen Gespräche in Gang. In diesem Sinne ist das Spiel auch ein guter Stimmungsmacher.</p> <p><b>Förderung der Intuition</b> Ziel jedes Spielers ist es, dass sein Begriff vom Idewedes ausgewählt wird. Weil alle das wollen, ist die Konkurrenz gross, vor allem wenn die Runde mehr als sechs Teilnehmende umfasst. Zum Zug kommt aber nur, wer über die Fähigkeit verfügt, sich in die anderen hineinzudenken, und sich vorstellen kann, welcher Begriff jetzt gerade gefragt ist.</p>
<p><b>Empfohlen für</b></p>	<p>Für alle, die im Beruf Kommunikation wichtig ist.</p> <p>Vor allem geeignet zur Lockerung und als Einstieg.</p>