

# Glaubst du an Gespenster?

Kommunikationsspiel für  
Therapie, Schule und Familie



## Set 2 (ab 12 Jahren)

### Bestellung:

+41 (0)41 360 98 58

[www.praxis-amrein.ch](http://www.praxis-amrein.ch)

## ZIELE

Dieses interaktive Kartenspiel fördert die kommunikativen Fähigkeiten. Es schult die eigene Wahrnehmung, hilft die eigenen Gedanken und Gefühle besser auszudrücken und in Dialog mit den Mitspielern zu treten.

Das Spiel ist klein und handlich. Einfache Regeln und vielseitige Fragen machen das Spiel zu einem Spass für Gross und Klein.

## REGELN

Diese Regeln sind als eine von vielen Möglichkeiten gedacht. Die drei Kartensets lassen sich nämlich ebenso gut in anderen Formen verwenden. Erfinderrische Geister kreieren eigene Varianten und Regeln zum Spiel. Beispielsweise könnte in der Familie oder in der Schule pro Tag eine Karte gezogen und von allen beantwortet werden. Selbstverständlich ist es jederzeit möglich, das Spiel mit weiteren Karten zu ergänzen.

Werden die Sets zum ersten Mal gespielt, ist es sinnvoll, wenn eine erwachsene Person die Leitung übernimmt und bei allfälligen Unstimmigkeiten oder heiklen Fragen unterstützend eingreift.

Zu Beginn vereinbart man die Gesamtdauer des Spiels oder die Gesamtzahl der zu spielenden Karten. Einer nach dem andern zieht nun eine Karte vom Stapel und liest den Text auf der Karte sogleich vor. Wer eine Frage beantwortet oder die Aufgabe löst, erhält die gezogene Karte. Wird eine Frage nicht beantwortet oder eine Aufgabe nicht gelöst, legt man die Karte zuunterst in den Stapel. Gewinner des Spiels ist, wer am Schluss am meisten Karten besitzt.

Bei der Beantwortung der Fragen gibt es nicht «richtig» oder «falsch». Alle Antworten werden respektiert und gewürdigt. Die Länge der Antworten spielt keine Rolle. Kommt es zu Stockungen, dürfen andere Mitspieler bei der Beantwortung helfen, etwa indem verschiedene Antwortmöglichkeiten und Ideen zur Auswahl angeboten werden. Je jünger die Mitspieler sind, desto mehr Unterstützung wird nötig sein. Für Kinder, welche noch nicht lesen können, wird der Text in altersentsprechendes Sprachniveau übersetzt.

Jokerkarten (☺, ⚡) sorgen für Spannung und Abwechslung. Besitzt man keine Karte, muss man auch keine abliefern. Besitzt man nur eine Karte und müsste zwei abliefern, gibt man nur die eine Karte.

Die Karten können frei durcheinander gemischt werden. Wer verhindern möchte, dass sich Karten zu oft wiederholen, sortiert sie zu Beginn von 1–120 (Set 2: 501–620). Gestartet wird bei 1 (bzw. 501). Wird das Spiel unterbrochen, kann die Nummer der zuletzt gespielten Karte notiert werden. Beim nächsten Mal wird an dieser Stelle weitergespielt.

## SET 1 + 2

---

Set 1 mit den Karten 1–120 eignet sich für Erwachsene und Kinder ab 4 Jahren.

Set 2 mit den Karten 501–620 ist ab 12 Jahren geeignet.

## STOTTER-SET

---

Das Set zum Thema «Stottern» kann in freier Form mit den darin enthaltenen Karten verwendet werden. Möglich ist es auch, die Karten in Set 1 und Set 2 zu integrieren (nach Zufallsprinzip oder anhand der Nummerierung der Karten).

## IDEE & KONZEPT

---

José Amrein, dipl. Logopäde und Master of Advanced Studies in systemisch-lösungsorientierter Therapie, führt in Luzern eine Praxis mit Spezialisierung in der Stotter- und Stimmtherapie. Er ist Autor von Büchern zum Thema «Stottern» und zur Lebensweise der Menschen in den Schweizer Bergen.

José Amrein bietet Supervisionen und Beratungen für Familien und Einzelpersonen an. Er leitet seit vielen Jahren Kurse zur Gesprächsführung, Stottertherapie, Schlagfertigkeit, Improvisation, Förderung des Selbstvertrauens und zu den Themen «Geschichten erzählen» und «Humor, paradoxe und provokative Interventionen in der Therapie».

Weitere Infos:

[www.praxis-amrein.ch](http://www.praxis-amrein.ch)

## ILLUSTRATION

---

Rolf Heubaum, [heugrafik@gmx.de](mailto:heugrafik@gmx.de) 

Jegliches Kopieren und Vervielfältigen ist verboten.