

# Das Zitatenspiel

## Einführung und Spielvarianten

© 2005 Peter Gerrickens, Marijke Verstege, Judith Kunen  
und Gerben Willemse  
s'Hertogenbosch, Niederlande

2

## Das Zitatenspiel

Seit Menschengedenken sind Zitate für viele eine Quelle der Inspiration: sie erlauben es, mit wenigen Worten viel zu sagen. Sie helfen einem, sich darüber klar zu werden, aus welchen Blickwinkeln man bestimmte Themen oder das Leben als Ganzes betrachten kann. Dadurch helfen sie jedem auch, die eigene Weisheit zu entdecken.

Das Spiel möchte Sie in spielerischer Art und Weise mit anderen darüber ins Gespräch bringen, wie allgemeine Themen wie ‚Kommunikation‘, ‚Veränderung‘ oder ‚Führerschaft‘ aufgefasst werden. Daneben ist das Spiel eine Einladung, diese Themen anhand von anregenden Fragen mit persönlichen Erfahrungen zu verbinden.

Das Zitatenspiel besteht aus 144 Karten. Auf der Vorderseite steht ein Zitat, auf der Rückseite eine Frage, die sich auf das Zitat bezieht. Es lässt sich auch sehr gut mit den Fragen oder Zitaten getrennt arbeiten.

Die Zitate beziehen sich auf sechs Themenkreise: Führerschaft, Kommunikation, Sinnggebung, Veränderung, persönliche Entwicklung und Beziehungen. Manche Zitate könnten auch einer anderen Kategorie zugeordnet werden. Pro Thema gibt es 20-25 Karten sowie eine leere Karte für eigene Ergänzungen.

Die Fragen variieren von leicht zu erfassen bis tiefer greifend. Die leicht erfassbaren Fragen sind recht einfach zu beantworten und lassen im Allgemeinen eine angenehme Atmosphäre entstehen. Die zugehörigen Kartennummern (Kartentrückseite) sind: 1-17 (Führerschaft), 25-28 (Kommunikation), 47-59 (Sinnggebung), 74-79 (Veränderung), 96-105 (persönliche Entwicklung) und 122- 131 (Beziehungen).

Die tiefer greifenden Fragen erfordern mehr Überlegungszeit und haben häufig einen etwas kontroversen Charakter. Das Verhältnis zwischen der Zahl der zugänglicheren und der tiefer greifende Fragen variiert pro

3

Thema beträchtlich. Sie können selbstverständlich je nach Situation und Gruppe auch eine eigene Einteilung im Bezug auf mehr oder weniger konfrontierende Fragen machen.

Das Spiel bietet unterschiedliche Anwendungsmöglichkeiten sowohl in Arbeits- als auch in Privatsituationen:

- Gegenseitiges Kennenlernen von Team- oder Gruppenmitgliedern.
- Gesprächsbereitschaft herstellen im Bezug auf spezifische Themen.
- Gegenseitiges Feedback.
- Sich (noch) besser kennen lernen innerhalb eines Teams, einer Interventionsgruppe, eines Freundeskreises usw.

## Arbeit mit dem Zitatenspiel

Wenn Sie unsere anderen Spiele kennen (z.B. das Feedback-Spiel), werden Sie merken, dass dieses Spiel qua Charakter von den übrigen abweicht: Es hat einen viel breiteren Ansatz, so dass eine Vorauswahl, die zur Situation und zum Ziel passt, sehr wichtig ist. Das Spiel lässt sich leicht steuern aber es erfordert auch Steuerung! Daneben ist es – wie bei den anderen Spielen – sehr wichtig, die gewählte Spielversion sorgfältig in den Rest des Programms einzupassen und dafür zu sorgen, dass der Zweck der Spielversion auch den Teilnehmern vollkommen klar ist.

Weitere praktische Hinweise für die Arbeit mit dem Spiel:

1. Die gewünschte Spielversion sollte vom Spielleiter möglichst in einer Gruppe, z.B. mit Freunden oder Kollegen erprobt werden. So lernt man die Wirkung kennen.
2. Geben Sie den Teilnehmern genügend Zeit, die Zitate oder Fragen zu lesen. Das Lesetempo von Menschen kann sehr variieren. Das gilt auch für die Überlegungszeit, die benötigt wird, um auf das Zitat oder

4



die Frage reagieren zu können.

3. Wenn Sie eine Spielversion wählen, bei der die Karten offen auf den Tisch gelegt werden, dann ist zu empfehlen, nicht mehr als 30-40 Karten zu benutzen. Wenn sich der eine oder andere Teilnehmer für kein Zitat oder für keine Frage entscheiden kann, bieten Sie dann ein zweites Set von 30-40 Karten zur Auswahl an.
4. Bei den meisten der nachstehend angebotenen Spielversionen werden entweder die Zitate oder die Fragen verwendet. Man kann auch beide kombinieren, allerdings ist die Zahl der hierfür geeigneten Situationen geringer.
5. Bei der Arbeit mit den Fragen ist es wichtig, vorher über das gewünschte Maß an Steuerung und dessen Auswirkung auf die Teilnehmer nachzudenken. Man steuert das Spiel durch eine Vorauswahl von Karten und durch das Maß an Freiheit, das den Teilnehmern durch die Zahl der angebotenen Karten eingeräumt wird. Das schließt nicht aus, dass Teilnehmer manchmal in einer sehr überraschenden Weise auf bestimmte Fragen reagieren können.

### SPIELVERSION 1: Sich bekannt machen

Ziel:

Einander (besser) kennenlernen.

Rahmenbedingungen

1. Teilnehmerzahl: 3 – 15
2. Material: eine Vorauswahl von auf die Situation abgestimmten 30 – 40 Zitaten.
3. Spieldauer: 10 - 30 Min.

5

Vorgehensweise

1. Die Karten werden mit der Zitatseite nach oben auf den Tisch gelegt.
2. Jeder nimmt eine Karte mit einem Zitat, das ihm gefällt und denkt darüber nach, weshalb ihm das Zitat zusagt und was es über ihn aussagt.
3. Der Reihe nach wird die Wahl der Karte erläutert. Andere dürfen zum besseren Verständnis Fragen stellen.

VARIANTEN

1. Jeder wählt ein Zitat, das ausdrückt, was er gerne an sich verbessern möchte, was, in anderen Worten, für ihn eine Herausforderung bedeutet. Man kann dabei das Team, die Arbeit im Allgemeinen oder das Privatleben im Blickwinkel haben. Wenn möglich soll auch die Frage auf der Rückseite der Karte beantwortet werden. Und außerdem kann man sagen, zu welcher Frage das Zitat einen veranlasst und diese auch beantworten.
2. Als Evaluierung am Ende eines Kurses oder Trainings: jeder wählt ein Zitat, das nach seinem Empfinden wiedergibt, wie er den Kurs oder das Training erlebt hat. Der Reihe nach wird die Wahl erläutert.

### SPIELVERSION 2:

Einander Feedback geben

Ziel:

Einander positives Feedback geben

Rahmenbedingungen

1. Die Teilnehmer kennen sich.
2. Teilnehmerzahl: 3 – 15.

6

3. Material: eine Vorauswahl von 30 bis 40 Zitaten, die geeignet sind für positives Feedback.
4. Spieldauer: 10 - 30 Min.

Vorgehensweise

1. Alle Karten werden mit der Zitatseite nach oben auf den Tisch gelegt.
2. Jeder nimmt eine Karte weg, deren Zitat seiner Meinung nach zum rechten Nachbar passt, weil es etwas über eine Eigenschaft der betreffenden Person aussagt.
3. Der Reihe nach wird die Kartenwahl erläutert. Der Nachbar darf zum besseren Verständnis Fragen stellen.
4. Wenn alle an der Reihe waren, werden die Karten wieder auf den Tisch zurückgelegt.
5. Die Schritte 2 und 3 werden, nun auf den linken Nachbar bezogen, wiederholt.

VARIANTE

Bei Schritt 1 erhält jeder einen Stoß von 10 – 15 Kärtchen. Bei Schritt 5 gibt jeder seine Karten weiter an den linken Nachbar.

### SPIELVERSION 3: Über ein Thema Gesprächsbereitschaft herstellen

Ziel

1. Innerhalb einer Gruppe oder eines Teams das Gespräch über ein Thema ermöglichen.
2. Sich ein Bild darüber verschaffen, wie eine Gruppe oder ein Team ein bestimmtes Thema betrachtet, so dass dies später mit berücksichtigt werden kann.

7

Rahmenbedingungen

1. Teilnehmerzahl: 3 - 10.
2. Material: alle Karten des gewählten Themas.
3. Spieldauer: 10 - 30 Min.

Vorgehensweise

1. Alle Karten liegen mit der Zitatseite nach oben auf dem Tisch.
2. Jeder nimmt eine Karte mit einem Zitat, das ihn in Bezug auf das gewählte Thema und die Arbeitssituation am meisten anspricht.
3. Der Reihe nach erläutert jeder Spieler seine Auswahl, indem er sagt, was das Zitat über seine Sicht auf das gewählte Thema aussagt. Die anderen dürfen zum besseren Verständnis Fragen stellen und sagen, ob sie die Ausführungen des Spielers für sich bestätigen können. Die wichtigsten Punkte eventuell auf einem Flipchart notieren.
4. Wenn alle an der Reihe waren: Was ist die Schlussfolgerung der Spielerunde?

Anmerkungen

1. Eine bestimmte Karte kann von mehreren Teilnehmern gewählt werden.
2. Manchmal ist es sinnvoll, neben der Themenkarten auch die anderen Karten auf das gewählte Thema hin zu überprüfen, um zu sehen, ob nicht welche an das gewählte Thema anknüpfen. Auf diese Weise haben die Teilnehmer mehr Auswahl.

VARIANTE

Anstatt die Spieler eine Karte nach eigener Wahl nehmen zu lassen, kann man die Karten auch blind (d.h. mit der Fragenseite nach oben) auf einen Stoß legen und die Spieler der Reihe nach eine Karte nehmen

8



lassen. Die Person, die eine Karte nimmt, sagt ob das betreffende Zitat in Bezug auf ihre Arbeit eine Bedeutung hat, und wenn ja, welche.

#### SPIELVERSION 4: Fragen kostet nichts

##### Ziel

Innerhalb einer Gruppe oder eines Teams einander näher kennen lernen.

##### Rahmenbedingungen

1. Teilnehmerzahl: 3 – 7.
2. Material: Eine Vorauswahl von höchstens 30 Fragen, die zur Situation passen.
3. Spieldauer: 20 – 60 Min.

##### Vorgehensweise

1. Alle Karten liegen offen auf dem Tisch.
2. Jeder nimmt eine Frage vom Tisch, auf deren Beantwortung durch die anderen er neugierig ist. Über die eigene Antwort darauf wird nachgedacht.
3. Die gewählten Fragen werden besprochen. Jeder Teilnehmer beantwortet die von ihm gewählte Frage erst selbst. Dann geben die anderen der Reihe nach ihre Antwort darauf. Die Karte wird der jeweils antwortenden Person gegeben, damit diese die Frage vor sich hat.
4. Eine kleine Gruppe kann eine zusätzliche Runde spielen.
5. Nachbesprechung: Kennt man sich nun besser? Wenn ja, wen insbesondere hat man kennen gelernt?

9

*Anmerkung:* Es kann die zusätzliche Spielregel eingebaut werden, dass es jedem freisteht, die Frage zu beantworten oder nicht.

##### VARIANTEN

1. Jeder nimmt sechs Karten. Die Teilnehmer wählen eine Frage, die sie selber beantworten und eine, auf deren Beantwortung durch den linken Nachbarn sie neugierig sind. Wenn die betreffende Person die Antwort gegeben hat, sagt man ihr, weshalb man ihr die Frage gestellt hat. So geht es weiter, bis die Karten verbraucht sind oder die Zeit abgelaufen ist.
2. Der Reihe nach werden 5 Karten gewählt, eine davon beantwortet jeder Spieler selbst. Das Spiel wird fortgesetzt bis die Karten verbraucht sind oder die Zeit abgelaufen ist. Bei dieser Variante muss nicht unbedingt eine Vorauswahl getroffen werden.
3. Eine beschränkte Zahl von Karten (10 - 15), deren Erörterung interessant erscheint, wird ausgewählt. Der Reihe nach nehmen die Teilnehmer eine Karte und geben zunächst selbst eine Antwort auf die Frage. Danach beantworten die anderen Teilnehmer diese Frage der Reihe nach. Die Karte wird stets an die antwortende Person weitergegeben.

#### SPIELVERSION 5: Sie und das Team

##### Ziel

Gesprächsbereitschaft herstellen über die eigene Rolle und das eigene Erleben im Team.

##### Rahmenbedingungen

1. Die Teilnehmer sind Arbeitskollegen.
2. Teilnehmerzahl: 3-10.

10

3. Material: eine Vorauswahl von höchstens 40 Zitaten, die Ausdruck dafür sein können, wie jemand ein Team erlebt.
4. Spieldauer: 20 – 60 Min.

##### Vorgehensweise

1. Alle Karten liegen offen auf dem Tisch.
2. Die Teilnehmer nehmen jeweils eine Karte, die ausdrückt, wie sie das Team erleben.
3. Der Reihe nach wird die Kartenwahl erläutert. Die anderen dürfen zum besseren Verständnis Fragen stellen oder sagen, ob sie für sich bestätigen können, was geäußert wird.
4. Wenn alle an der Reihe waren: Was ist die Schlussfolgerung der Teilnehmer?

##### VARIANTEN

1. Neben dem Team können auch die Arbeit im Allgemeinen oder die Organisation als Blickwinkel gewählt werden.
2. Wenn ein Team noch am Anfang steht: Jeder sucht ein Zitat aus, das er als guten Leitfaden für die Arbeit betrachtet. Der Reihe nach wird die Wahl erläutert und das Ergebnis in Stichworten notiert. Welche Schlussfolgerung wird gezogen?

11

#### ANDERE SPIELE

Das ZitatenSpiel ist eines aus einer Serie von sechs Kartenspielen, die bei der Suche nach Antworten auf wesentliche Fragen hilfreich sind:

- Wer bin ich? (Feedback-Spiel)
- Was ist mir wichtig? (Werte- und Normenspiel)
- Was kann ich? (Entwicklungsspiel)
- Was treibt mich an? (Motivationsspiel)
- Was fühle ich? (Spiel der Gefühle)

Nähere Beschreibungen obengenannter Spiele sowie weitere Kartensätze erhalten Sie bei

Distribution:  
Gerrickens Training & Advies  
[www.kwaliteitenspel.nl](http://www.kwaliteitenspel.nl)

12