

EMPATHIZE ME

Spielanleitung

DAS ZIEL

Es geht bei diesem „empathisierenden“ Do-It-Yourself-Spiel darum, sich gegenseitig möglichst gut einzuschätzen, sich in die Mitspielenden Personen hineinzuversetzen und sich so (noch) besser kennenzulernen. Am Spannendsten wird es, wenn ihr es mit/als Menschen spielt, die in ihrem Alltag unterschiedliche Sprachen sprechen. Denn das große Überthema unserer Edition lautet „Sprachbewusstsein“ :)

Jede:r ist im Laufe des Spiels mehrmals Spielleiter:in und versucht, zu den vorgegebenen Kategorien möglichst passende Wörter oder Sätze zu finden, um die Mitspieler:innen mit den eigenen Angaben bestenfalls in den dunkelgrünen Bereich des Spektrums zu „führen“ und so die meisten Punkte abzusahnen. Das Problem ist nur, der Zielbereich ist verdeckt und befindet sich jedes Mal woanders. Die/der Spielleiter:in weiß jedoch, wo sich der Zielbereich befindet und versucht, die anderen auf die richtige Fährte zu locken.

Das Spiel kann in zwei größeren Gruppen kompetitiv gegeneinander oder in einer kleineren Gruppe kooperativ miteinander gespielt werden.

SPIELVORBEREITUNG

Bastelt euch eure eigene Spielmaschine aus den Bastelbögen zusammen. Schaut euch dazu auch gerne das kurze Video an: [Link!](#)

Nun entscheidet ihr, ob ihr kompetitiv oder kooperativ spielen wollt.

Kleiner Tipp: Der kooperative Modus eignet sich gut für Gruppen von 2-5 Leuten, der kompetitive Modus lässt sich besser ab 6 Personen spielen. Hierfür teilt ihr euch in 2 möglichst gleich große Gruppen auf.

SPIELABLAUF

Das Startteam (sofern ihr in Teams spielt) wählt zunächst eine:n Spielleiter:in aus der eigenen Gruppe aus. Bist du die/der Spielleiter:in, wählst du verdeckt eine der runden Spielkarten aus und legst sie richtig herum oben auf die Spielmaschine, sodass das „Fähnchen“ der Karte an der Markierung am Becher aufliegt. Halte die Karte mit einem Finger fest und drehe währenddessen mit der anderen Hand am unteren Becher. Nun schaut NUR DU kurz nach, wo das Spektrum des unteren Bechers steht und verdeckst es gleich wieder mit der Karte.

Hinweis geben: Nun gibst du deinem Team (oder den Mitspieler:innen einen Hinweis, damit er/sie/es erraten kann, wo sich das Ziel im Bereich „zwischen“ den beiden Begriffen auf der Karte befindet. Das kann ein einzelnes Wort oder ein kurzer Satz sein. Sei bei den Hinweisen knapp und präzise. Kein langes Geschwafel. Ein Wort oder ein Satz (ohne Bindewort) und mehr nicht!

Bei EMPATHIZE ME geht es um kreative Hinweise. Ein paar Regeln für Hinweise gibt es aber schon, da das Spiel sonst keinen Spaß macht:

Es ist nicht erlaubt, Synonyme oder Wörter aus der gleichen „Wort-Familie“ zu benutzen, wie die, die auf der Hinweiskarte stehen.

Es dürfen keine Zahlen, Uhrzeiten, Prozentsätze oder Ähnliches verwendet werden!

Du als Spielleiter:in darfst, nachdem du deinen Hinweis gegeben hast, selber entscheiden, ob du auf Fragen deiner Mitspieler:innen antworten möchtest oder ob es das zu leicht für sie machen würde.

Das Team diskutiert: Nachdem die/der Spielleiter:in ihren/seinen Hinweis gegeben hat, ist es nun Aufgabe seines Teams (oder der anderen), zu erraten, wo sich der Zielbereich befindet. Diese Phase ist der Kern des Spiels und fast völlig frei von Regeln. Die Spieler:innen können frei darüber diskutieren, debattieren und argumentieren, wo sich ihrer Meinung nach der Zielbereich befindet. Ist sich das Team irgendwann einig, muss es versuchen, den hellgrünen Ring so einzustellen, dass der weiße Strich („Zeiger“) im Zielbereich des Spektrums steht, am besten im dunkelgrünen Segment, denn hierfür gibt es die meisten Punkte (dunkelgrün = 2 Punkte, hellgrün = 1 Punkt).

Für den kompetitiven Modus:

Dauert die Auswahl zu lange, kann das andere Team das ratende Team bedrängen und zur Eile antreiben. Ihr könnt aber auch eine Zeit festlegen, in der eine Entscheidung gefällt werden muss.

Nun kann das andere Team versuchen, es besser zu wissen: In jeder Runde haben somit beide Teams die Chance, Punkte zu erzielen. Nachdem das Team um die/den Spielleiter:in eine finale Position des „Zeigers“ festgelegt hat, muss das andere Team nur kurz entscheiden, ob sich das Zentrum des Spektrums (das dunkelgrüne Segment) weiter rechts oder weiter links vom Zeiger befindet. Die Absprache sollte wirklich kurz sein. Außerdem darf das Spielgerät NICHT berührt werden!

AUFLÖSUNG

Nachdem der Tipp abgegeben ist, ist es Zeit für die Auflösung. Die/der Spielleiter:in öffnet die Abdeckung, indem die Karte abgenommen wird! Das Team/die Teams, erzielt/erzielen nun Punkte, je nachdem, ob und in welchem farbigen Zielbereich der Zeiger liegt. Wenn der Zeiger genau zwischen zwei farbigen Feldern liegen sollte, erzielt das Team die höhere der beiden Punktzahlen. Das andere Team erzielt Punkte, wenn es richtig getippt hat, dass das dunkelgrüne Segment eher rechts oder links vom Zeiger liegt. Anschließend geht das Spiel mit dem anderen Team weiter, das ebenso eine:n Spielleiter:in bestimmt usw. Die Teams versuchen abwechselnd, möglichst viele Punkte zu sammeln. Die Spieler:innen wechseln sich als Spielleiter:in ab.

KOOPERATIVER MODUS

Die kooperative Variante eignet sich besonders für kleine Gruppen von 2-5 Spielern, lässt sich aber auch mit jeder anderen Anzahl an Spielern spielen. Die Regeln sind dieselben wie in der kompetitiven Variante, mit Ausnahme der folgenden Änderungen:

Zieht zu Spielbeginn 7 Karten und legt sie auf einen Stapel. Dies ist euer Kartenvorrat für diese Partie. Die restlichen Karten legt ihr zur Seite. Jede:r Spielleiter:in spielt immer mit einer neuen Karte. Wenn der Kartenstapel leer ist, endet das Spiel.

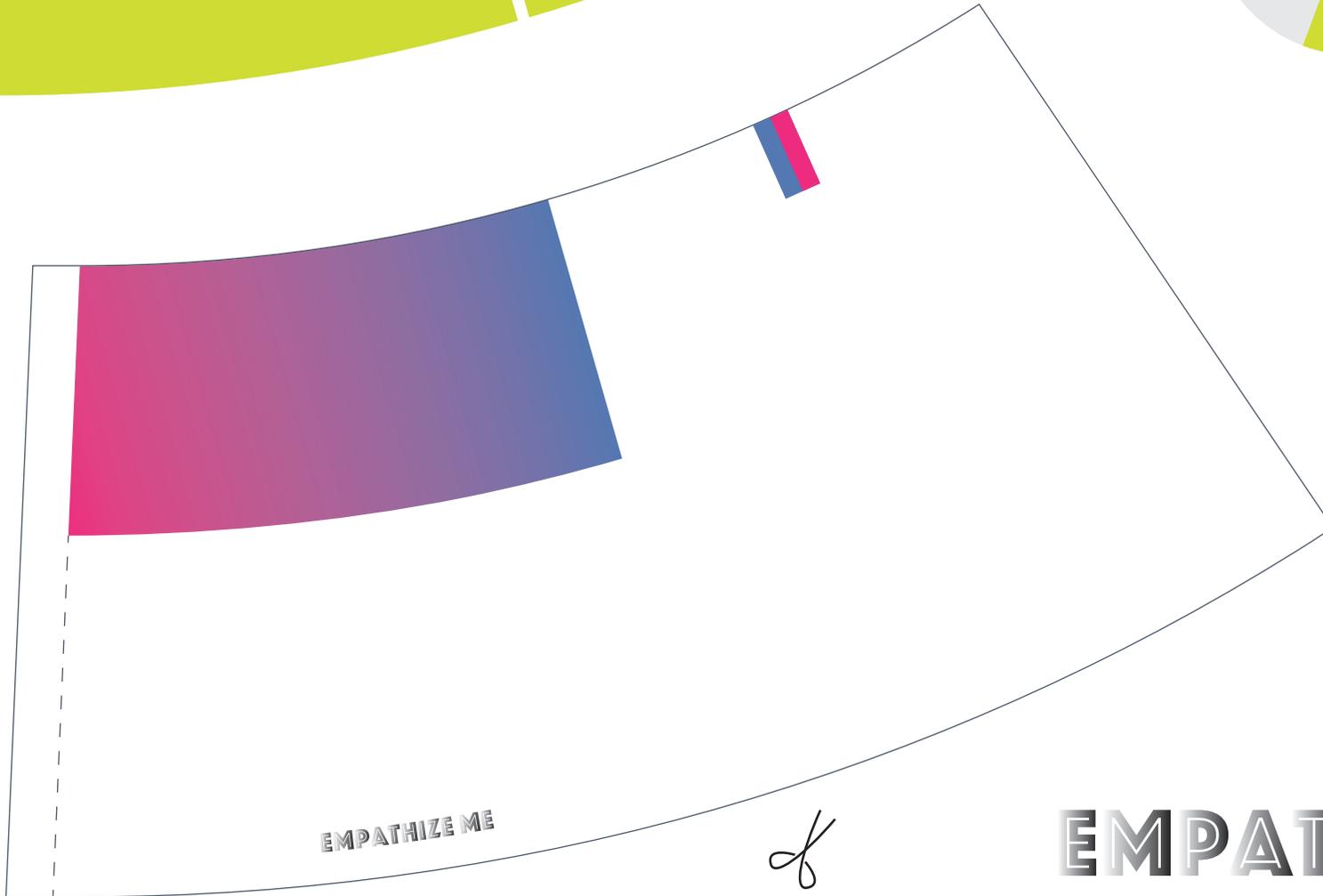
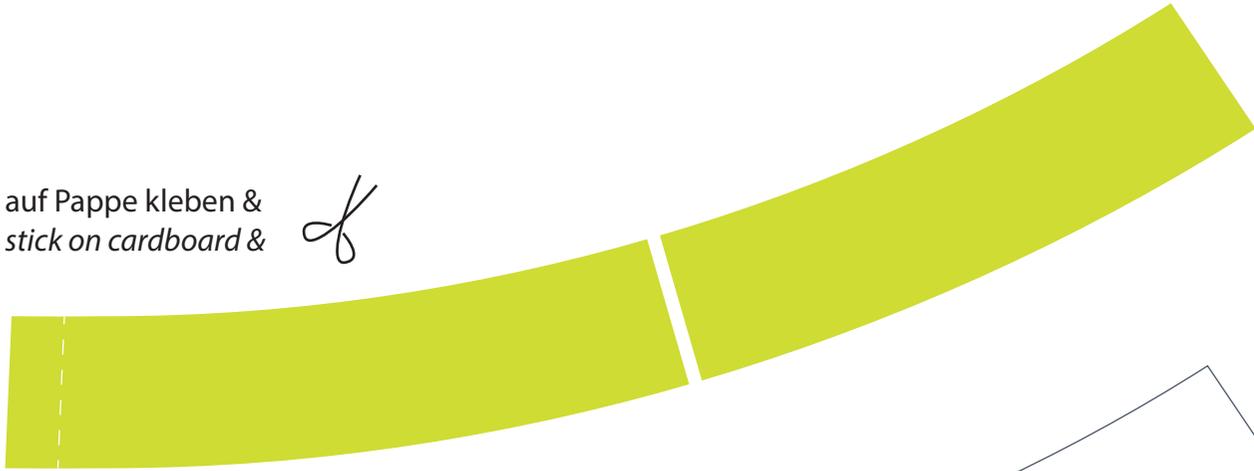
Sobald ihr 3 Punkte erraten/gesammelt habt, bekommt ihr eine zusätzliche Karte.

(Punkte gibt es wie folgt: dunkelgrün = 2 Punkte, hellgrün = 1 Punkt).

Wenn ihr das Ganze einmal „vorgespielt“ bekommen wollt, schaut euch auch gerne dieses Video an:

[Link!](#)

auf Pappe kleben &
stick on cardboard &



EMPATHIZE ME

EMPATHIZE ME

Bastelbogen - craft sheet

auf Pappe kleben & 

hilft mir
stört mich

negative Sprecherfahrung
lustige Sprecherfahrung

habe ich schnell gelernt
habe ich langsam gelernt

Zeit gut genutzt
Zeit schlecht genutzt

will ich noch lernen
das brauche ich nicht

negativer Stereotyp
tatsächliche Eigenschaft

schlechte Angewohnheit
gute Angewohnheit

häufiger Gebrauch
Wort vermeide ich lieber

analog
digital

schönes Wort
hässliches Wort

unersetzbar
ersetzbar

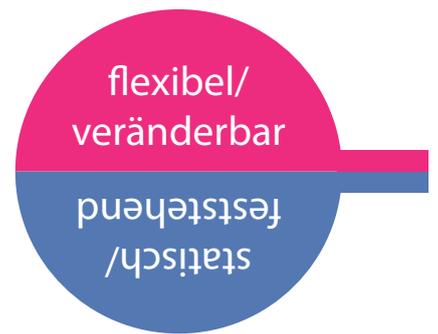
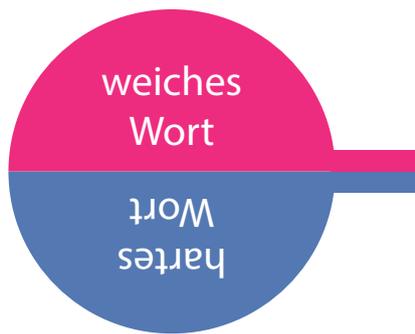
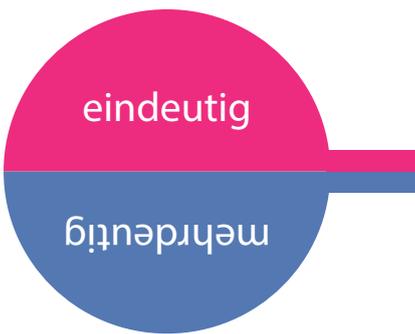
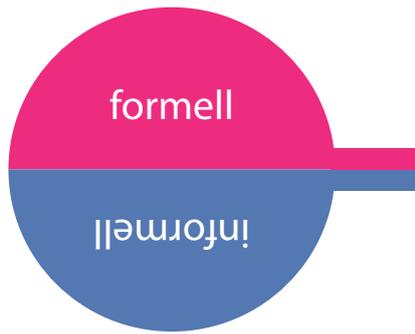
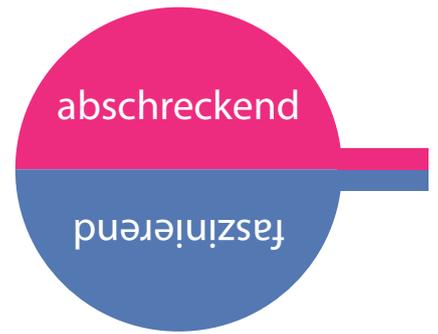
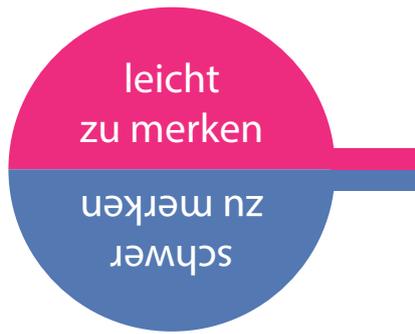
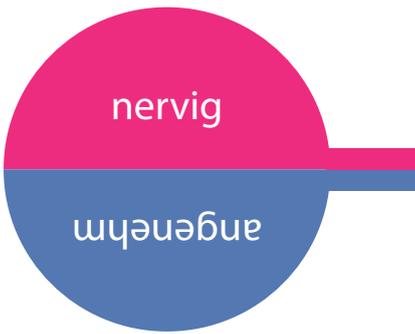
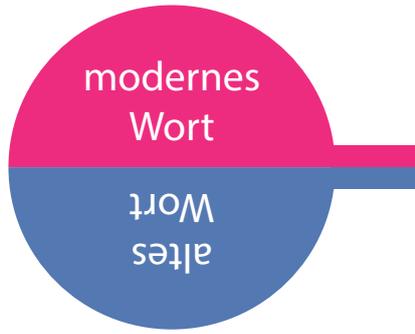
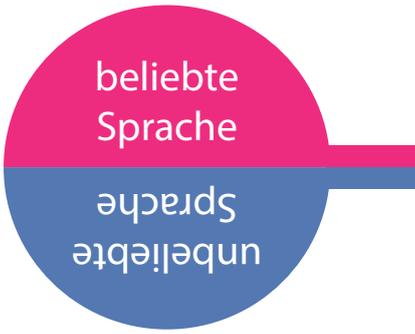
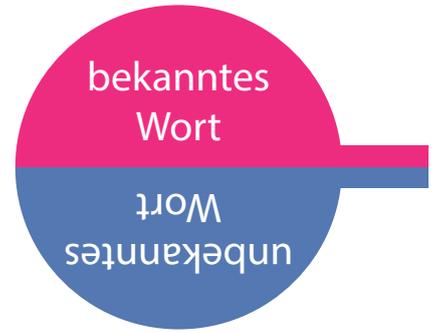
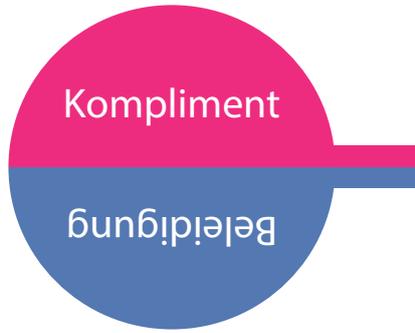
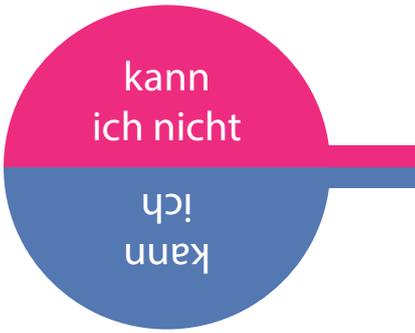
langfristiger Nutzen
kurzfristiger Nutzen

fühle ich mich wohl mit
bin ich mir unsicher

hier spreche ich leise
hier spreche ich laut

wichtiges Wort
unwichtiges Wort

auf Pappe kleben & 



auf Pappe kleben & 

