

Wir transformieren spielerisch uns und die Welt www.changemaker-wien.jimdofree.com



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

Wie unsere Spiele-Runde entstand

Mathias hatte einen Traum, dass er ein 20 Jahre altes Spiel aus Findhorn „Das Spiel der Wandlungen“ wieder hervorholen sollte.

Er hat mich eingeladen mit ihm zu spielen und mir sind gleich ein paar andere Ideen dazu gekommen.

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

Die SPIEL-IDEE

Dieses Spiel dient dem Prinzip

„Erkenne dich selbst und die Liebe in dir“.

Das Change-Maker-Spiel ist ein Selbsterfahrungsspiel, das dich durch Kreativität und Begegnungen mit Gleichgesinnten ganz in deine eigene Mitte und damit zu dir selbst führen kann.

Das gemeinsame Erleben schafft Nähe, Vertrauen und Weiterentwicklung auch in der Gruppe.

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 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.

"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.

GEMEINSAM WEITERENTWICKELN

Work In Progress

Durch die Praxis des gemeinsamen Spielens und Ausprobierens von bereits bestehenden Spielen, entwickelt sich das Change-Maker-Spiel beständig weiter. Am Datum erkennst du den derzeit vorliegenden Stand. Aktuelles findest du auf der Webseite.

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Anzahl der Spieler

Das Spiel kann **alleine**, zu zweit und vermutlich von bis zu 6 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**.

Unterschiedliche LEVELS

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

Dafür gibt es verschiedene Regeln für

- Grundstufe (GSt), für Einsteiger (E)
- Mittelstufe (MSt), für Fortgeschrittene (F)
- Oberstufe (Ost), für kreative Spielentwickler
- Therapeutisches Level (ThL) für Therapeuten

Die Grundstufe Level 1

ist für Einsteiger (E) und wenn das Spiel noch niemand oder wenige aus der Gruppe gut kennen, zum Kennenlernen gedacht.

Jeder spielt auf einem eigenen Spielplan (A4-Blatt). Die anderen Spieler hören wertschätzend zu, stellen wenn nötig Verständnisfragen. Beobachter geben keinerlei Kommentar ab.

Die Mittelstufe Level 2

ist für Fortgeschrittene (F). Es gibt mehr Regeln, die zu tieferen und persönlicheren Themen führen. Es kann auf einem gemeinsamen Spielplan mit Begegnungen mit den anderen Spielern gespielt werden.

Auch hier wird wertschätzend zugehört und nur Verständnisfragen sind zulässig.

Die Beobachter dürfen von den Spielern um Hinweise, Feedback gebeten werden, müssen aber nicht antworten.

Ein Spiel-Leiter ist, da durch die Begegnungen die

Gruppendynamik stärker wird, von Vorteil.

Die Oberstufe Level 3

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

Alles ist möglich, nichts muss!

Viel Vergnügen beim schöpferischen Miteinander.

Das therapeutische Level

ist nur unter Anleitung durch einen erfahrenen Therapeuten gedacht.

Gemeinsame Einstimmung

Um ganz bei der Runde und dem gemeinsamen Spiel anzukommen empfiehlt sich reihum eine Check-In-Runde. ein **Blitzlicht** kurz z.B. zum Thema "Wo stehe ich gerade?"

"Woher komme ich gerade?" einzuleiten.

Anschließend zur **Themenfindung** empfehlen wir 3 Minuten **Stille**, (eventuell eine kurze geführte Meditation. Siehe dazu die Webseite unter SPIEL/Einstiegsmeditation).

Einführung in den Spielablauf

Nach einer kurzen Einführung in das Spiel geht es vorerst um eine Einigung auf das Level, auf dem jetzt gespielt werden soll.

Grundstufe (GSt), Mittelstufe (MSt), Oberstufe (OSt)

Die **Spielanleitung** ist auch als Download auf der Webseite verfügbar:

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Die SpielerInnen bestimmen die Rollen:

- * Spieler (Sp),
- * Beobachter (Be),
- * eventuell einen Spielleiter (SpL)

Jede SpielerIn überlegt sich ein Thema, an dem gearbeitet wird und schreibt es auf.

Zur Inspiration kann die **ANLIEGEN-Liste** im Anhang oder auf der Webseite dienen.

Es ist aber auch **o.k. ohne** Thema ins Spiel zu gehen.

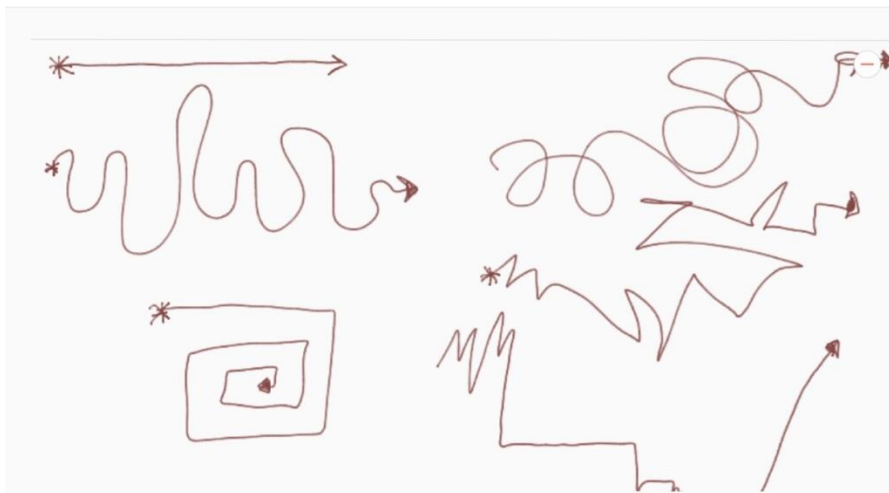
Anschließend werden die **Spiel-Figuren** ausgewählt.



Spielfiguren

Als Spielfiguren können verschiedene Glassteine o. (selbst mitgebrachte) kleine Objekte z.B. Kieselsteine, Samen, Dinge aus der eigenen Tasche, u.v.a.m. (die beim Spieler bleiben) verwendet werden.

Der SPIEL-PLAN



Beispiele für Lebenswege

Der Spielplan wird auf einem Bogen **Papier** selbst gestaltet.

GSt.: ein A4 pro SpielerIn

MSt.: kann auch ein gemeinsamer großer Bogen z.B. A2, ein Packpapierbogen, ein halbes o. ganzes Flip-Chart, je nach Platzangebot am Tisch, zum Einsatz kommen.

Weiters wird pro SpielerIn ein **Filzstift** (z.B. 6 verschiedene Farben) und ein **Bleistift oder Kugelschreiber** benötigt.

Jeder malt den momentanen Lebensweg (siehe Grafik oben) auf den Spielplan.

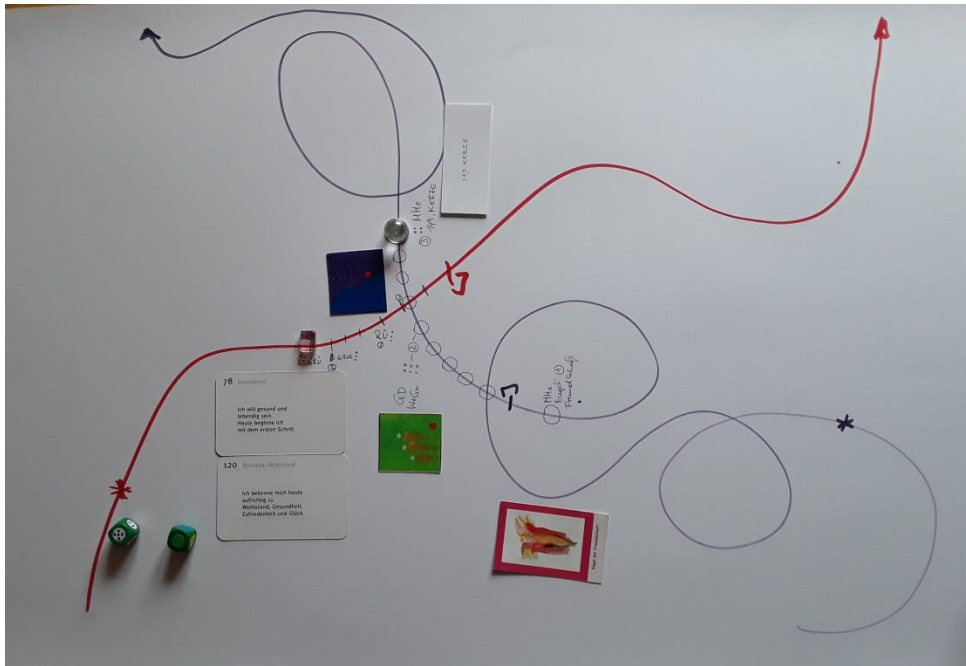
Jede SpielerIn bestimmt

- den **Punkt der Geburt** mit einem Stern,
- die **Spielrichtung** mit einem Pfeil
- den **Gegenwartspunkt** (hier stehe ich jetzt) mit einem „J“ und/oder
- den **Themenpunkt** des heutigen Spiel-Themas mit einem „T“, z.B. Geburt, Kennenlernen von ..., nach Abschluss der Ausbildung (in der Zukunft), ...
und erzählt der Gruppe, warum das **Thema** und der Zeitpunkt wichtig sind.

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

Für F (Fortgeschrittene) Mittelstufe (MSt) gibt es eine mögliche Steigerung: ein gemeinsamer Spielplan.

Gemeinsame Spielpläne könnten z.B. so aussehen:



Beispiel für einen gemeinsamen Spielplan

Spielpläne für (F) fortgeschrittene SpielerInnen sind komplexer durch das Spielen in der Gruppe oder mit mehreren Anteilen von sich selbst.

Durch die verstärkte Gruppendynamik empfiehlt es sich, besonders bei noch ungeübten SpielerInnen, mit einem Spielleiter zu spielen.

Das SPIEL-ZIEL

Das Spielziel ist es, durch gewürfelte Themen (durch die Farben des Farb-Würfels angeregt) **Geschichten** aus seinem Leben zu **erinnern** und zu **erzählen** und sich damit 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 die Tiefe, die die erzählte Geschichte haben soll, selbst aus.

Variante:

In vertrauteren Runden kann es eine Herausforderung sein, die erste in Gedanken aufkommende Erinnerung zu erzählen.

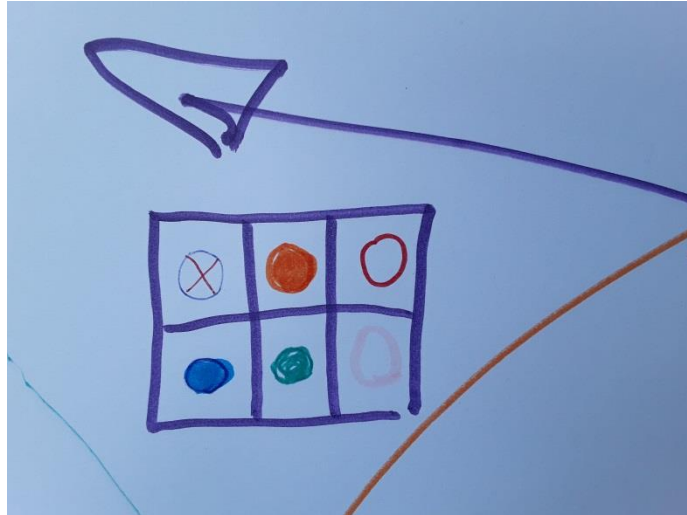
Variante:

Kreuzungspunkte der Linien verschiedener Spieler sind Begegnungen, bei denen die Lebensweg-Eigner, wenn sie das wollen, herausfinden können, welches gemeinsame Lebensthema sie verbindet.

Wenn sich beide 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.

Spiel-Ende

Je nach Vereinbarung kann das Spiel eine gewisse vorher bestimmte Zeit gespielt werden oder bis einer oder alle Spieler mindestens je eine Geschichte aus den Farb-Themen-Bereichen erzählt und den dazu gehörenden Punkt in sein Ziel-Raster (siehe unten) gemalt hat.

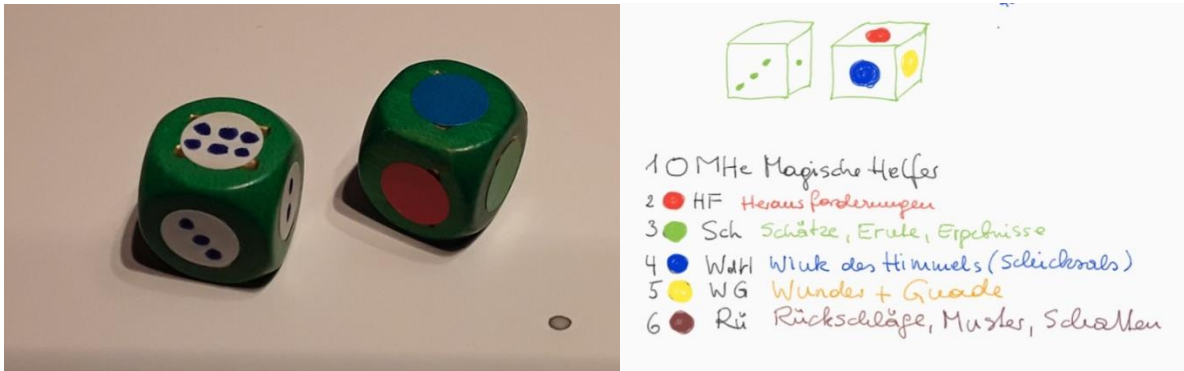


Ziel-Raster für erzählte Geschichten und Farb-Punkte zum Tauschen

Unsere männlichen Spieler haben ein klareres Spiel-Ziel als Geschichtenerzählen eingefordert, daher haben wir dem Spielplan noch ein Element hinzugefügt. In diesem Kästchen befindet sich je ein Spiel-Punkt in den Farben des Würfels.

Ziel ist es, je eine Geschichte aus allen 6 verschiedenen Themen-Gebieten des Würfels (siehe weiter unten) erzählt zu haben.

Würfelt eine SpielerIn die Farbe ein zweites oder drittes Mal, kann sie mit einem anderen Spieler die benötigte Farbe tauschen (wenn dieser das möchte!).



Die Würfel

Als Würfel verwenden wir beim Spiel der Grundstufe Würfel mit Zahlen und 6 verschiedenen Farben. Die gibt es im Handel, es ist aber auch leicht möglich einen Punktwürfel mit bunten Klebepunkten in einen Farbwürfel umzufunktionieren.

Die Spieler ziehen (markieren selbst auf ihrem Lebensweg auf dem Spielplan) die gewürfelte Punkteanzahl (und das gewürfelte Farb-Thema) **in** Spielrichtung (durch den Pfeil gekennzeichnet) und erzählen **positive, fördernde** Geschichten von

- **weiß** - (Magischen) Helfern (MHe)
 - **gelb** - Wundern + Gnade (W+G)
 - **grün** - Ergebnissen, Ernte, Schätzen (E+E) und
 - **blau** - Wink des Himmels (o. Schicksals) (WdH)
- möglichst zu ihrem gewählten Thema.

Bei

- rot - Herausforderungen (He) und
- braun - Rückschläge, Widersacher (Rü+W)

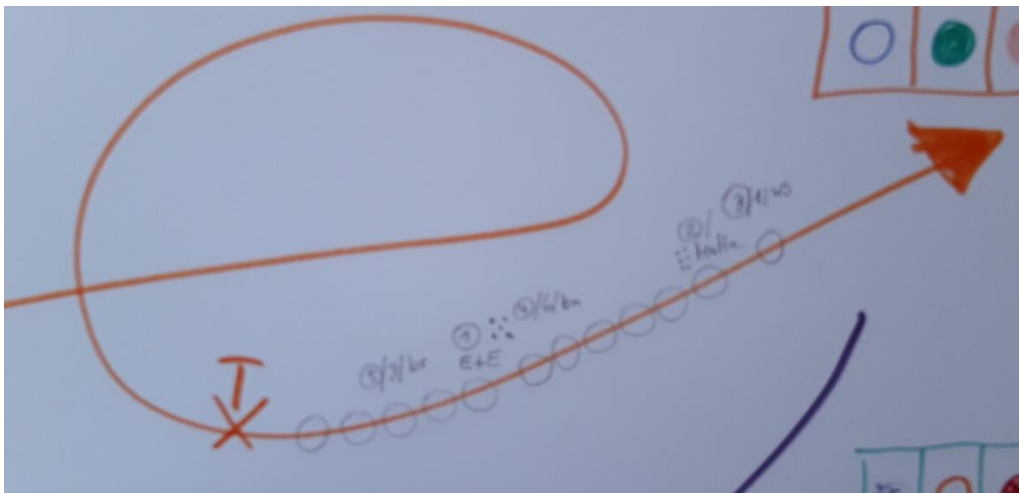
ziehen sie **gegen** die Spielrichtung und erzählen eine **eher belastende** Geschichte aus ihrem Leben, möglichst zum gewählten Thema.

Variante:

Im **beruflichen Rahmen** könnten die Farben der Punkte mit anderen Themen belegt werden.

Sich Inspiration durch Ziehen aus den unterschiedlichsten **Decks** zu holen ist nicht nur möglich, sondern erwünscht.

Dokumentation des Spiel-Verlaufes

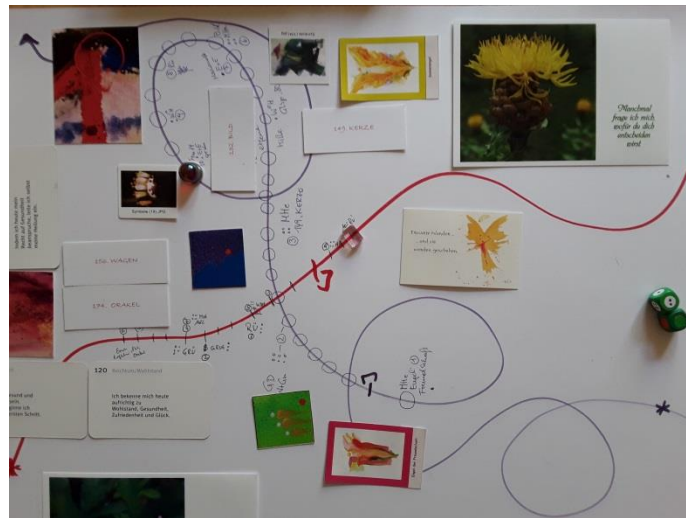


Dokumentation der Spielzüge auf dem Spielplan

Nr. des Spielzuges / gewürfelte Zahl / Farb-Thema
z.B. 3. / 5 (Punkte) / ro He (rot – Herausforderung)

Natürlich bleibt es jeder SpielerIn überlassen, ob sie sich Erkenntnisse oder den Verlauf zusätzlich aufschreiben möchte. Wir raten aber dazu zu

fotografieren und auch das eine oder andere aufzuschreiben.



Gezogene Kärtchen werden entlang des Lebensweges auf dem Spielplan platziert.

Pausen

in der Hitze des interessanten Geschehens vergisst man gerne auf Pausen. Es empfiehlt sich aber oder auch in die Stille zu gehen.

Die BEOBACHTER

Derzeit haben sich 3 – 4 SpielerInnen für das gemeinsame Spiel als gut herausgestellt. Neben dem Spiel alleine könnten aber auch mehr Spieler teilnehmen, vermutlich nicht mehr als 6.

Um Einsteigern oder mehr als 6 Spielern auch eine Möglichkeit des gemeinsamen Erlebens zu eröffnen, haben wir die Beobachter eingeführt.

Die anderen Spieler und auch die Beobachter hören den erzählten Geschichten wertschätzend zu. Verständnisfragen und Beobachtungen sind willkommen. Kommentare und Lösungsansätze sollten, besonders auf der Grundstufe, vermieden werden.

Das Erarbeiten von Lösungen ist geschulten Spielleitern und Therapeuten vorbehalten.

Gespielt wird im **Uhrzeiger-Sinn**.

Webseite

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Downloads

Spielanleitung als PDF zum Download

Decks und **Listen** mit Nummern zum Runterladen, Anschauen, Inspirieren lassen, ...

Auch die „**Aktuelle Termine**“ und **Weiterentwicklungen** findest du hier.

Die Community

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

Bitte um Kennzeichnung auf welchen Levels GST,

MSt, OSt, ThSt, auch für Spielleiter (SpL) gespielt werden möchte.

Interessierte können als Beobachter auf allen Levels dabei sein, wenn sie den Spielern willkommen sind.



Weitere Decks und Anregungen findest du auf der Webseite

DECKS als INSPIRATION

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, Mandalas, u.v.a.m.

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

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



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

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

THEMEN-Decks und Listen

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 viel viel größer.

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

- | | |
|----------------------|--------------------|
| 1. Vision | 8. Stille |
| 2. Licht | 9. Reinigung |
| 3. Ritual | 10. Erleuchtung |
| 4. Heilung | 11. Mond/Mondin |
| 5. Entfaltung | 12. Kunst |
| 6. Schatten | 13. innere Führung |
| 7. unversehrter Teil | 14. Traum |
| | 15. Weisheit |

- | | | | |
|-----|---------------|-----|-----------------------|
| 16. | Opfer | 48. | Luftgeist |
| 17. | Gabe | 49. | fliegender
Teppich |
| 18. | Fee | 50. | Sphärenklänge |
| 19. | Gespensst | 51. | Burggeist |
| 20. | Zaubertrunk | 52. | Kobold |
| 21. | Magier | 53. | Wunderblume |
| 22. | Drache | 54. | Götterbote |
| 23. | Nixe | 55. | Sphinx |
| 24. | Tarnkappe | 56. | Lebensbaum |
| 25. | Zauberbuch | 57. | magischer
Schatz |
| 26. | Zauberlampe | 58. | Amulett |
| 27. | Irrlicht | 59. | Liebestrunk |
| 28. | Zauberspiegel | 60. | Feenstaub |
| 29. | Zauberteppich | 61. | fliegender
Koffer |
| 30. | Zauberpferd | 62. | Himmelsharfe |
| 31. | Zauberspruch | 63. | Weihrauch |
| 32. | Zauberkugel | 64. | Sonnenbarke |
| 33. | Zauberwald | 65. | Heilwasser |
| 34. | Zaubersee | 66. | Geistfeuer |
| 35. | Zauberflöte | 67. | Mandala |
| 36. | Paradiesvogel | 68. | Lichtschwert |
| 37. | Zauberer | 69. | Balsam |
| 38. | Zauberergeige | 70. | Orakel |
| 39. | Zauberharfe | 71. | Lebenselixier |
| 40. | Zauberbeeren | 72. | Stein der
Weisen |
| 41. | Zauberstab | 73. | goldener Topf |
| 42. | Zauberhut | 74. | Segen |
| 43. | Nebel | 75. | Zauberbild |
| 44. | Hexenbuch | | |
| 45. | Göttertrunk | | |
| 46. | Hexentanz | | |
| 47. | Meeresgott | | |

VARIANTEN des Spieles für ** Fortgeschrittene

Experimentiere mit verschiedenen Spielplänen

(GSt)

Spielplan: **Labyrinth** eines pro Spieler A4 Kopien zum Bemalen

Rundum zieht jeder Spieler eine Karte aus einem der Decks und erzählt eine Geschichte aus seinem Leben, die wichtig ist, dazu.

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 Farben und Worten Buntstiften gestaltet werden.

Mehr und Aktuelles auf der Webseite

www.changemaker-wien.jimdofree.com

Spiel mit deinem/deiner PARTNER(IN)

(MSt)

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

Spiele um POTENTIALE bei dir und anderen zu erkennen

STORYTELLING auch im beruflichen Rahmen

Das THEORIE-U-SPIEL

Loslassen – Neubeginn inspiriert aus der Zukunft