

Leserob

SPIELANLEITUNG



Talk-Box Vol. 21 Bibel

 neukirchener



DEUTSCHE
BIBEL
GESELLSCHAFT

^{Leseprobe}
Mit den anregenden Fragen der **Talk-Box Bibel lässt sich der Weltbestseller Bibel auf überraschende Weise neu entdecken. Unbedingt empfehlenswert.**

Michael Jahnke,
Programmleiter Deutsche Bibelgesellschaft

Also ran!

Der eine nimmt den ersten Bibelvers am Morgen zu sich wie den ersten Schluck Kaffee, ganz selbstverständlich. Die andere muss lange überlegen, wo die Bibel verstaubt, die sie als Kind geschenkt bekommen hat. Neben Grimms Märchen? Oder bei den Kochbüchern?

Jetzt knöpfen wir uns den Weltbestseller endlich mal vor. Egal, ob wir von den über 1000 Seiten nur ein paar Highlights (vom Hörensagen) kennen oder ob wir mal einen ganzen Psalm auswendig gelernt haben.

Wie ist das alles eigentlich gemeint? Tatsächlich wörtlich? Oder irgendwie nur im übertragenen Sinne? Welcher Satz aus der Bibel stärkt mich, welcher bringt mich auf die Palme und welcher sagt mir gar nichts? Ob nun „bibelfest“ oder „äh ..., keine Ahnung“ – wir wagen uns ran! Ohne Scheu, einfach spielerisch.

DIE TALK-BOX-SPIELIDEEN

Die **120 Fragekarten** sind durch Farben und Symbole in 13 verschiedene Kategorien geordnet. Die Seite, auf der das Symbol steht, nennt den Namen der Kategorie (z. B. „Was wäre, wenn ...?“). Auf der anderen Seite befindet sich ein Impuls.

Die **13 Kategorien** dieser **Talk-Box:**

- › **BEZIEHUNGSSTAUS BIBEL UND ICH**
- › **BIBELVERSE UND IHRE FOLGEN**
- › **DAS SAGT MIR WAS**
- › **HABEN WIR DA WAS MISSVERSTANDEN?**
- › **HEILIGE SCHRIFT?**
- › **HOFFNUNGSVERSE**
- › **KULTURSPUR**
- › **PERSPEKTIVWECHSEL**
- › **SCHAFFEN WIR DAS?**
- › **SCHWER ZU GLAUBEN?**
- › **STEHT DAS IN DER BIBEL ODER WO HABE ICH DAS HER?**
- › **TIERISCHES**
- › **WAS WÄRE, WENN ...?**
- › **WILL ICH DAS?**

Die **Talk-Box Bibel** ^{Leseprobe} ist ein Spiel. Doch es folgt nicht strengen Regeln, sondern lässt euch alle Freiheit. Auf den folgenden Seiten geben wir euch einige Anregungen, wie ihr die **Talk-Box** einsetzen könnt.

Aber lasst euch nicht davon abhalten, eigene Spielideen zu entwickeln. Manchmal reicht schon eine einzige Karte, um ein intensives Gespräch anzustoßen.

1. Spielidee **„Greif einfach rein!“**

Alle Karten werden gemischt oder als Kategorienstapel auf den Tisch gelegt, und zwar so, dass die Fragen verdeckt nach unten zeigen. Eine:r beginnt und zieht eine Karte, liest still die Frage (bei Nichtgefallen darf zweimal eine andere Karte gezogen werden) und ...

Variante A: ... liest die Frage nun laut und beantwortet sie selbst. Anschließend zieht die Person, die links sitzt, eine neue Karte.

Variante B: ... beantwortet die Frage nicht selbst, sondern bittet eine andere Person aus der Gruppe, die Frage zu beantworten.

Variante C: ^{Leseprobe} ... beantwortet die Frage selbst und bittet zusätzlich eine andere Person aus der Gruppe, diese Frage auch zu beantworten.

Variante D: Die Karten liegen mit den Fragen nach oben aus, so dass jede:r sich jeweils gezielt eine Frage aussuchen kann, die er/sie nach den oben genannten Möglichkeiten beantwortet bzw. beantworten lässt.

Bei Variante B und C zieht nun die Person eine Karte, die zuletzt geantwortet hat.

Natürlich kannst du als Gruppenleiter:in auch eine Auswahl der Kategorien vornehmen.

2.

Spielidee

„Wir möchten uns besser kennenlernen.“

Bei kleinen Gruppen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, also so, dass die Fragen zu lesen sind. Jede:r sucht sich eine Karte aus. Dann antwortet alle in der Runde auf den ausgewählten Impuls.

Bei größeren Gruppen:

Der/die Gesprächsleiter:in sucht 2 bis 3 Karten selbst aus, die nun reihum von allen beantwortet werden.

3. **Spielidee** Leseprobe

„Das interessiert uns besonders ...“

Vielleicht gibt es eine Kategorie, die euch als Gruppenleiter:in oder Mitglied der Gruppe besonders interessiert. Dann beschäftigt euch einfach nur mit diesen Karten nach den Regeln von Spielidee 1.

4. **Spielidee**

„Wie gut kennen wir uns?“

Hierfür braucht man Stifte und kleine Zettel.

Für kleinere Gruppen bis zu 10 Personen:

Die Karten werden offen auf dem Tisch ausgelegt, sodass die Gesprächsimpulse zu lesen sind. Jede:r sucht sich eine Karte aus, und wenn alle gewählt haben, liest der/die Erste vor, was auf der Karte steht. Jetzt wird die Antwort von allen in der Runde schriftlich gegeben. Danach werden die Zettel zusammengefasst gesammelt, gut gemischt und reihum gezogen. Wenn der Impuls und die jeweilige Antwort dazu vorgelesen worden sind, wird es spannend: Wer errät, wer diese Antwort geschrieben hat?

Bei größeren Gruppen:

Der/die Gesprächsleiter:in wählt 2 bis 3 passende Fragen aus. Dann geht es weiter wie oben beschrieben.

5. Leseprobe Spielidee „Klein in Groß“

Diese Spielvariante eignet sich besonders bei einer größeren Zahl von Teilnehmenden, um intensive Kleingruppengespräche zu steuern.

Variante 1: Der/die Gesprächsleiter:in wählt einzelne Karten aus. Die Gruppe wird in Dreiergruppen geteilt und alle bekommen den Gesprächsimpuls der ausgewählten Karte genannt. Nach einer festgelegten Gesprächszeit löst sich die Dreiergruppe auf, und eine neue Dreiergruppe findet sich, um über denselben Gesprächsimpuls zu sprechen.

Dieser Vorgang kann mehrfach wiederholt werden, um möglichst viele in einer geschützten Kleingruppe zu einem Thema sprechen zu lassen. Es ist aber auch möglich, in die neu formierten Dreiergruppen jeweils neue Gesprächsimpulse zu geben.

Variante 2: Die Gruppe wird in Paare aufgeteilt. Jedes Paar sucht sich aus den ausgelegten Karten jeweils eine Karte aus. Die Paare haben einige Minuten Zeit, um sich einander vorzustellen (falls sich die Teilnehmenden nicht gut kennen) und sich auszutauschen. Anschließend stellen sich die Paare gegenseitig in der Gesamtgruppe vor.

6. Leseprobe Spielidee

„Alles anonym“

Auch hier benötigt ihr Stifte und kleine Zettel. Manchmal ist es einfacher, sich anonym zu äußern. Wählt als Gesprächsleiter:in einzelne Karten aus und lasst diese von den Teilnehmenden anonym beantworten. Die Antworten werden eingesammelt, vorgelesen und evtl. auf einem Flipchart o. Ä. festgehalten.

GANZ WICHTIG:

Alles ist natürlich **freiwillig** und geschieht **ohne Druck**. Wer sich einfach zurücklehnen und die Karten an sich vorüberziehen lassen möchte – bitte, kein Problem. (Keine Sorge, spätestens in der zweiten Runde ändert sich das erfahrungsgemäß.)

Und: Wer eine **Karte zieht, mit der er/sie nichts anfangen kann**, darf sie kommentarlos unter dem Stapel verschwinden lassen **und eine neue Karte ziehen**. Gern auch zwei- oder dreimal.

Wer war's?

Leseprobe



Konstanze Ebel aka @dichtungsding verwandelt Gedanken über Kirche, Gott und die Welt in erhellende Illustrationen. Sie lebt in Bonn.

Claudia Filker ist Pastorin und Kommunikationstrainerin für Paare und arbeitet mit verschiedenen Gruppen in Berlin.



Hanna Schott ist Autorin vieler erfolgreicher Bücher für Kinder und Erwachsene und lebt in Bonn.

Almut Schweitzer-Herbold hat als Designerin die Talk-Boxen gestaltet. Sie lebt bei Bruchsal.



Leseprobe



© 2024 Neukirchener Verlagsgesellschaft mbH
Neukirchen-Vluyn, www.neukirchener-verlage.de
Koproduktion mit der Deutschen Bibelgesellschaft, Stuttgart
Alle Rechte vorbehalten.

Die Bibelverse sind den folgenden Übersetzungen entnommen:
LU17: Lutherbibel, revidiert 2017, © 2016 Deutsche Bibelgesellschaft,
Stuttgart. BB: BasisBibel, © 2021 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart.

Gestaltung & Satz: Designbüro Schweitzer Herbold

Bildnachweis: **Box** ©A-digit /iStockphoto, **Kategoriesymbole** ©flaticon:
Heilige Schrift/pongsakorn; Will ich das?, Bibelverse und Folgen, Steht das
in der Bibel? /paperplane; Tierisches, Hoffnungsverse, Kulturspur/freepik;
Treppe/roundicons Premium; Das sagt mir was/dDara; Schwer zu glauben/
Jesus Chavarria; Beziehungsstatus/Vitaly Gorbachev; Perspektivwechsel/Paul
J. **Portraits**: Jennifer ZumBusch (KN), Gerald Weigend (CF), Paul Stier (ASH)

Printed in China

ISBN 978-3-7615-6988-7 (Neukirchener)

ISBN 978-3-438-03980-4 (DBG)

www.talk-box.de
www.neukirchener-verlage.de