

wie geht's?

— *Stimmungen und Begriffe*
ein Kartenspiel

bbp:
Bundeszentrale für
politische Bildung

— *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb
— *Autor:* Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de
— *Verantwortliche Redakteurin:* Iris Möckel
— *1. Auflage:* November 2016

— *Grafische Konzeption und Umsetzung:* www.leitwerk.com
— *Illustrationen:* Katharina Plass für Leitwerk. Büro für Kommunikation, Köln
— *Bestellungen:* www.bpb.de (Bestellnummer 1999)

— *Stimmungen und Begriffe*
ein Kartenspiel

bbp:

wie geht's?

96 gemischte Gefühle
von ausgeglichen bis zornig



mimix

ab 3 Personen

— Ziel

Gefühl ohne Worte darstellen bzw. erraten.

— Ablauf pro Runde

Entscheidet, ob ihr mit den grünen Begriffen oder den blauen spielt, und lost aus, wer zuerst Darsteller[♂] (D) wird. D zieht eine Wortkarte (WK) vom gemischten Stapel. Dieses Gefühl soll D gleich ohne Worte darstellen. Entscheidet, wie die Ratenden spielen:

- a)** vorgegebene Begriffe (einfacher) oder
- b)** freies Raten (schwieriger).

- a)** Nach der Darstellung mischt D seine[♂] Karte mit 6 weiteren WK und deckt dann alle 7 auf. Wer meint, das Gefühl erkannt zu haben, schnappt sich die betreffende Karte. Jeder[♂] darf nur 1 Karte nehmen.
- b)** Die Ratenden nennen in beliebiger Reihenfolge Begriffe, bis das gesuchte Gefühl genannt wurde.

Wer richtig geraten hat, erhält 1 Karte als Punkt.

— Ende und Gewinner[♂]

Wenn jeder[♂] dreimal D war, gewinnt derjenige[♂] mit den meisten Punkten.

bbp: — *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb

wie geht's?

Gefühlsausdrücke einschätzen und benennen —
ein Kartenspiel

— Impressum

— Herausgeberin

Bundeszentrale für politische Bildung / bpb
Adenauerallee 86, 53113 Bonn, www.bpb.de

— Autor

Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de

— Konzept und Redaktion

Iris Möckel (bpb, verantwortlich), Linda Kelch (bpb)

— Redaktionelle Mitarbeit

Nils Winkler

— Grafische Konzeption

Leitwerk. Büro für Kommunikation, Köln
www.leitwerk.com

— Illustrationen

Katharina Plass für Leitwerk.
Büro für Kommunikation, Köln, www.leitwerk.com

— Druck

LUDO FACT, Jettingen-Scheppach

— 1. Auflage

November 2016, ISBN 978-3-8389-7150-6
Texte und Illustrationen sind urheberrechtlich geschützt.

— Zeichenerklärung

♂ steht für die weibliche Form des vorangehenden Begriffs, also „Bürger[♂]“ anstatt „Bürgerinnen und Bürger“.

— Bestellungen

www.bpb.de/spiele
Dort finden Sie weitere Hinweise zu den Kartenspielen (Bestellnummer: 1999).

— Material

60 Spielkarten: 12 doppelseitige Bildkarten und 48 Karten mit einfachen (grüne Schrift) und schweren (blaue Schrift) Gefühlsbegriffen
3 Anleitungskarten
1 Impressumskarte

Weitere Spielvorschläge und Ideen für den Unterricht: www.bpb.de/spiele > wie geht's?

bbp: — *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb

was passt?

ab 3 Personen

— Ziel

Einer Bildkarte (BK) einen passenden Begriff zuordnen.

— Ablauf pro Runde

Bildet mit den gemischten Wortkarten (WK) einen Nachziehstapel (Rückseite ist oben).

Entscheidet, ob ihr mit den grünen Begriffen oder den blauen spielt. Jeder[♂] erhält 5 WK und nimmt sie auf die Hand. Legt 2 BK in die Mitte. Lost aus, wer zuerst Entscheider[♂] (E) wird. Alle anderen suchen sich geheim 1 oder 2 ihrer WK aus, die aus ihrer Sicht am besten zu je einer der beiden BK passt. Jeder[♂] hat die Wahl:

- a)** 2 Karten aussuchen oder
 - b)** 1 Karte aussuchen und Tauschen:
- Bis zu 3 Handkarten dürfen durch neue vom Nachziehstapel* ersetzt werden.

Je nach Wahl **a)** oder **b)** schiebt jeder[♂] 2 oder 1 der ausgesuchten Karten verdeckt zu E. Dieser mischt die Karten und deckt sie dann auf.

* *Stapel aufgebraucht: Bildet mit den Karten des Ablagestapels einen neuen Nachziehstapel*

E wählt für jede BK einen Begriff aus, der aus seiner[♂] Sicht am besten passt und legt entsprechende WK neben die BK. Der Besitzer[♂] jeder auserwählten Karte erhält diese als Punkt. Die anderen Karten werden offen als Stapel abgelegt. Jeder[♂] ergänzt seine[♂] Handkarten wieder auf 5.

— Ende und Gewinner[♂]

Wenn jeder[♂] dreimal E war, gewinnt derjenige[♂] mit den meisten Karten.

story

ab 2 Personen

— Ziel

Vorgegebene Bilder in eine Geschichte einbinden.

— Ablauf

Legt pro Person 1 bis 3 zufällig ausgewählte Bildkarten (BK) in die Mitte. Einer[♂] beginnt die Geschichte und erzählt so lange, bis er[♂] das Gefühl einer BK beschreibt. Falls nicht alle Mitspieler[♂] anderer Meinung sind, nimmt sich der Erzähler[♂] die BK und der[♂] Nächste führt die Geschichte fort. Die Geschichte endet, wenn die letzte BK genommen wurde.

bbp: — *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb

sequenz

ab 2 Personen

— zusätzlich benötigtes Material

6 Zettel plus pro Person: 1 Stift, 1 Zettel.

— Ziel

Mitspieler[♂] einschätzen und Gefühle beschreibende Begriffe in die richtige Reihenfolge bringen.

— Ablauf pro Runde

Bereitet 5 Zettel mit je einer Zahl von 1 bis 5 vor. Entscheidet, ob ihr mit den grünen Begriffen auf den Wortkarten (WK) spielt oder mit den blauen. Legt 5 WK offen nebeneinander. Lost aus, wer zuerst Entscheider[♂] (E) wird. Überlegt euch eine Aussage, zu der E die Begriffe ordnen soll, z. B.: „Gestern habe ich mich ... gefühlt.“ Jeder[♂] tippt nun, welche Reihenfolge E wählen wird und notiert seine[♂] Zahlenfolge auf seinem[♂] Zettel (1 = „triff am ehesten zu“). Danach ordnet E die Zahlen den Begriffen zu.

Für jeden Begriff an der richtigen Stelle wird für den Tipper[♂] 1 Punkt notiert. E erhält 1 Punkt pro Tipper[♂], wenn dieser[♂] wenigstens „3 Richtige“ hat.

— Ende und Gewinner[♂]

Wenn jeder[♂] dreimal E war, gewinnt derjenige[♂] mit den meisten Punkten.

toptip

ab 2 Personen

— zusätzlich benötigtes Material

6 Zettel plus pro Person: 1 Stift, 1 Zettel.

— Ziel

Mitspieler[♂] einschätzen und das Gefühl erkennen.

— Ablauf pro Runde

Legt 6 Zettel mit je einer Zahl von 1 bis 6 in die Mitte. Lost aus, wer zuerst Entscheider[♂] (E) wird. Überlegt euch eine Situation, zu der E ein Gefühl per Bild zuordnen soll, z. B.: „Meine erste Begegnung mit einem Hund.“ Jeder Zahl wird zufällig 1 Bildkarte (BK) zugeordnet. Nun tippt jeder, welche der Karten E wählen wird und notiert die Nummer auf seinem Zettel. Danach offenbart E seine[♂] Wahl.

Wer richtig getippt hat, erhält 1 Wortkarte (WK) als Punkt. E erhält für jeden richtigen Tipp 1 WK.

— Ende und Gewinner[♂]

Wenn jeder[♂] dreimal E war, gewinnt derjenige[♂] mit den meisten WK.

bbp: — *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb

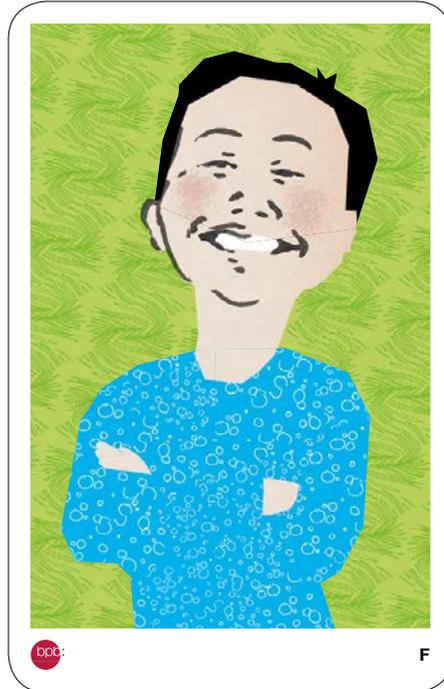
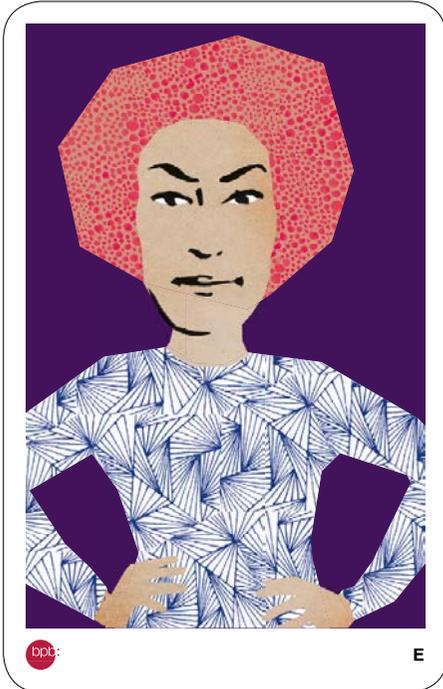
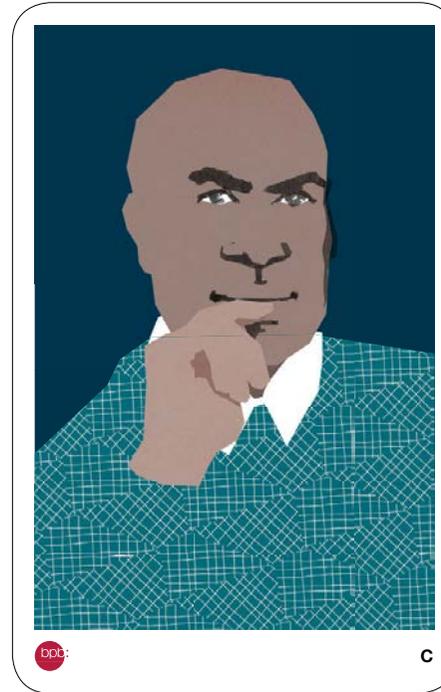
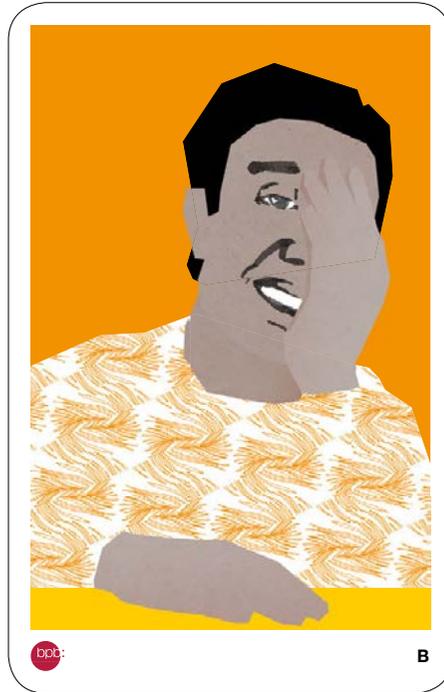
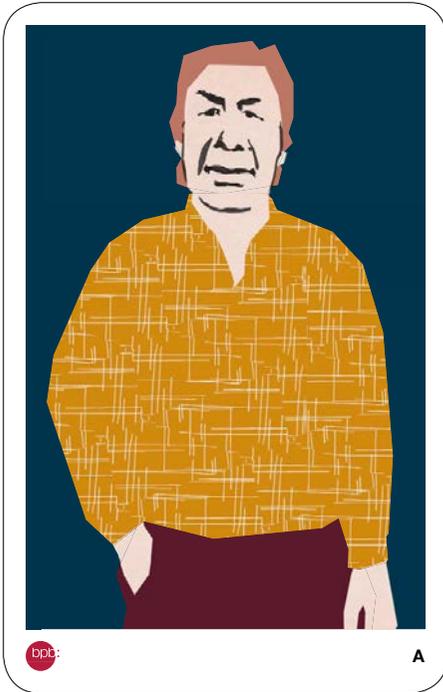
wie geht's?

— *Stimmungen und Begriffe*
ein Kartenspiel

bpb:
Bundeszentrale für
politische Bildung

— *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb
— *Autor:* Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de
— *Verantwortliche Redakteurin:* Iris Möckel
— *1. Auflage:* November 2016

— *Grafische Konzeption und Umsetzung:* www.leitwerk.com
— *Illustrationen:* Katharina Plass für Leitwerk, Büro für Kommunikation, Köln
— *Bestellungen:* www.bpb.de (Bestellnummer 1999)



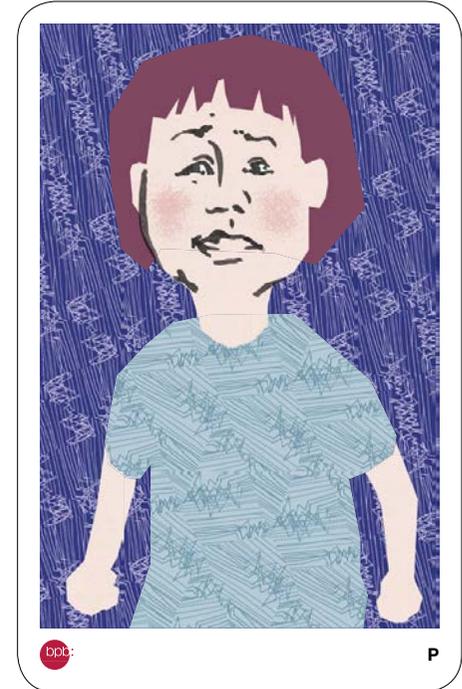
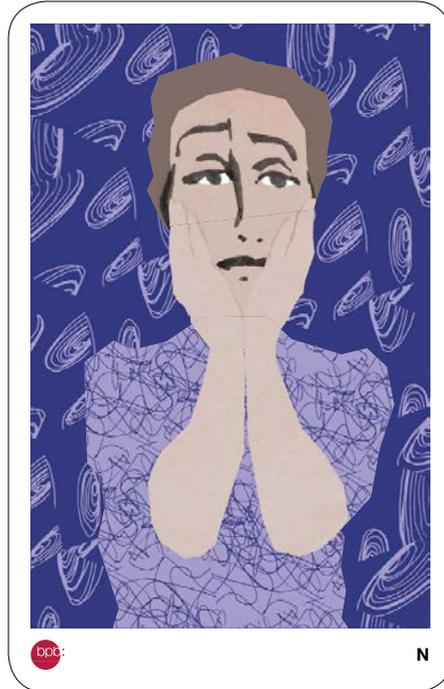
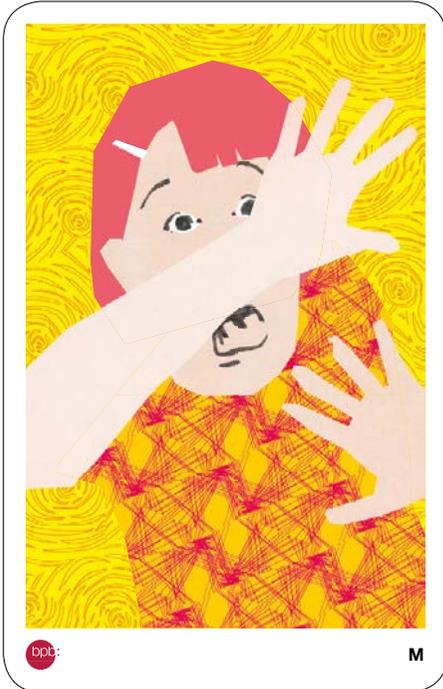
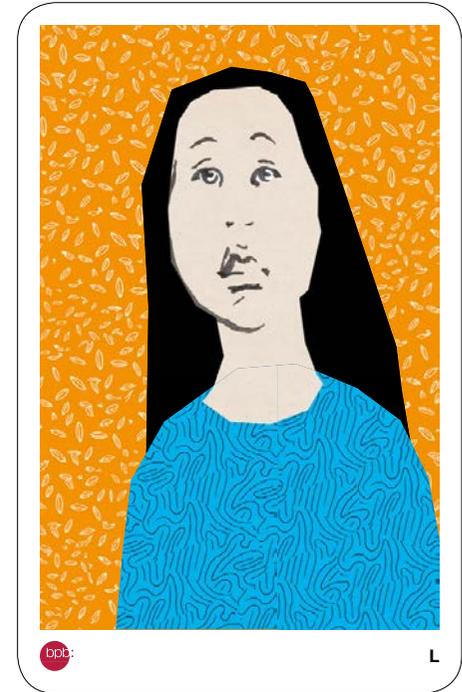
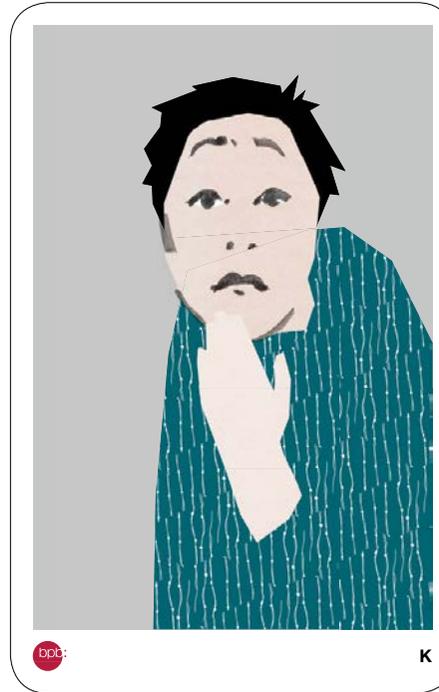
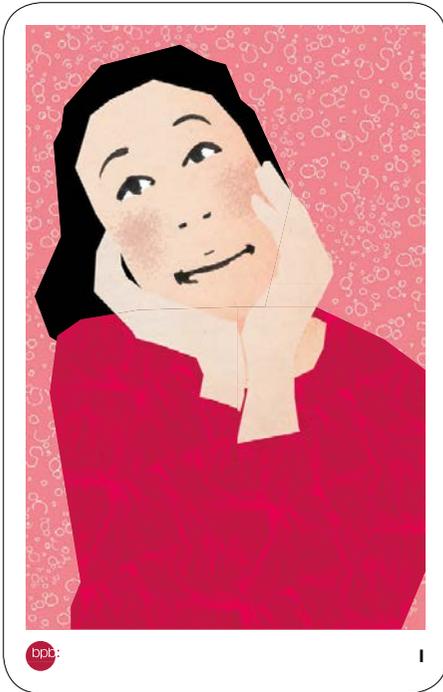
wie geht's?

— *Stimmungen und Begriffe*
ein Kartenspiel

bpb:
Bundeszentrale für
politische Bildung

— *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb
— *Autor:* Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de
— *Verantwortliche Redakteurin:* Iris Möckel
— *1. Auflage:* November 2016

— *Grafische Konzeption und Umsetzung:* www.leitwerk.com
— *Illustrationen:* Katharina Plass für Leitwerk, Büro für Kommunikation, Köln
— *Bestellungen:* www.bpb.de (Bestellnummer 1999)



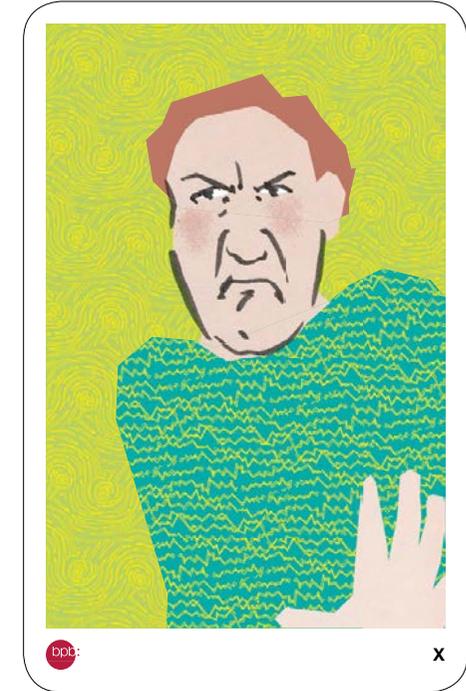
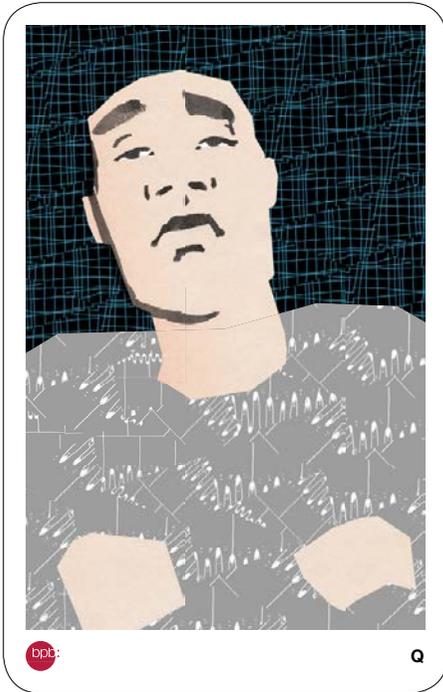
wie geht's?

— *Stimmungen und Begriffe*
ein Kartenspiel

bpb:
Bundeszentrale für
politische Bildung

— *Herausgeberin:* Bundeszentrale für politische Bildung / bpb
— *Autor:* Bernhard Weber, Bonn, www.bernhardweber.de
— *Verantwortliche Redakteurin:* Iris Möckel
— *1. Auflage:* November 2016

— *Grafische Konzeption und Umsetzung:* www.leitwerk.com
— *Illustrationen:* Katharina Plass für Leitwerk, Büro für Kommunikation, Köln
— *Bestellungen:* www.bpb.de (Bestellnummer 1999)



wild

gelassen



lustlos

motiviert



entspannt

panisch



munter

skeptisch



ängstlich

frei



durcheinander

sorglos



erleichtert

besorgt



glücklich

enttäuscht



arrogant

tatkräftig



stark

selbstgefällig



schlapp

optimistisch



sicher

erschöpft



eifersüchtig

leidenschaftlich



begeistert

misstrauisch



einsam

geachtet



beliebt

deprimiert



erschrocken

hingerissen



verliebt

fassungslos



verärgert

ungeduldig



neugierig

genervt



streitlustig

schüchtern



unsicher

hasserfüllt



angeekelt

verwundert



überrascht

gestresst



verzweifelt

ausgeglichen



zufrieden

verbissen



beschämt

beruhigt



dankbar

eingeschüchtert



gelangweilt

konzentriert



aufmerksam

unbeteiligt



hilflos

wohl



froh

frustriert



eingebildet

entschlossen



mutig

überheblich



müde

selbstbewusst



stolz

kaputt



neidisch

engagiert



übermütig

verletzt



traurig

angesehen



erfolgreich

unglücklich



entsetzt

glücklich



verträumt

schockiert



beleidigt

interessiert



aufgeregt

unzufrieden



zornig

zurückhaltend



vorsichtig

wütend



unwohl

verlegen



erstaunt

widerwillig



