Poker mit Herz

Karo ist die Hauptfigur im neuen Spiel „Poker mit Herz“. Jeder Spieler erhält 13 verschiedene Karten mit Karo-Motiven, die unterschiedliche Gefühle darstellen. Durch gespielte oder erzählte Situationen sollen die passenden Gefühle dazu erraten werden. Je mehr die Mitspieler glauben das Gefühl erraten zu haben, um so mehr Chips können sie setzen. Aber Vorsicht, manchmal kann ein Spieler „bluffen“.

„Poker mit Herz“ ist ein kommunikatives Spiel, in dem ein empathischer Austausch über Gefühle im Mittelpunkt steht. Es regt zum Nachfragen und Diskutieren an und fördert gegenseitiges Interesse und Kennenlernen.

Eine Spielzeit von 15 bis 45 Minuten hat sich bewährt.

Das Spiel ist supervidiert und an mehreren Schulformen (Sek I und Sek II / Berufskolleg) in der **Gewaltprävention** sowie als **Interventionsmaßnahme** erfolgreich erprobt.

Neben der **Zielgruppe** Schulklasse ist der Spieleinsatz in der pädagogischen und in der therapeutischen Arbeit möglich, ebenso wie im Bereich der Erwachsenenbildung: **Coaching**, **Training** und **Beratung**. Dieses Spiel macht jedem Spaß und ist auch in der Familie und mit Freunden ein kurzweiliges und kommunikatives Spiel.

„Poker mit Herz“ ist spielbar für **3 - 6 Personen** im Alter von ca. **10 bis 99 Jahren**. Beim **Spielen mit Gruppen** (18 Personen) haben sich Partnerkombinationen von max. drei Personen bewährt. Diese drei Personen gelten dabei als ein Spieler und arbeiten mit einem Karo Set. In diesem Setting ist eine Person der Spieler, die übrigen 1-2 Personen sind die Berater (Coach) des Spielers.

Gefühle gehören zum Menschen und bestimmen das Miteinander

Gefühle zeichnen sich dadurch aus, dass sie spontan aus einer Situation heraus entstehen. Hinter jedem Gefühl steht ein Gedanke, den wir häufig erst später oder gar nicht bewusst erkennen können. Diese Promptheit des Gefühls ist aus einer extremen Gefahrensituation heraus entstanden, in der eine blitzschnelle unbewusste Reaktion (z. B. die Flucht) das Überleben gesichert hatte.

Gefühle sind also nicht zu verdrängen oder wegzudenken, sie gehören zum Menschen und unterstehen der Verantwortung des Menschen. Im Kontext von: „So fühle ich mich nun mal und für meine Gefühle kann ich doch nichts!“ gilt es, die Aufmerksamkeit darauf zu lenken, dass nur wir selbst die Spezialisten unserer Gefühlswelt, der Emotion und Stimmung sind.

Kontakt:

Das Spiel wurde von der Mediatorin Sabine Krause *(sab.krause@netcologne.de)* und dem Mediator Dirk Nolte *(dirk-nolte@arcor.de)* entwickelt.

Beide Autoren stehen für weitere Fragen gerne zur Verfügung und führen auf Anfrage auch Spielaktionen vor Ort durch.

DREI-W-VERLAG GmbH • Landsberger Str. 101 • 45219 Essen
Tel. 02054/5119 • info@drei-w-verlag.de • www.drei-w-verlag.de

Poker mit Herz: *Preis: 24,80 Euro • Bestell-Nr. 9003*
Weitere Informationen siehe Bestellschein auf Seite 15.

Bitte vormerken:

vom 10. bis 12. März 2011 stellt der Drei-W-Verlag das Spiel „Poker mit Herz“ und weitere Spiele auf dem **Spielmarkt 2011** in Remscheid vor.
Veranstalter ist die Akademie Remscheid.
Infos: www.spielmarkt.de

Spielerisch den bereichernden Umgang mit Gefühlen trainieren

Die ganzheitliche Kommunikation von Gefühlen und das empathische Einschätzen der Mitspieler stehen im Mittelpunkt von Poker mit Herz. Sich der eigenen Gefühle und der Gefühle der Mitmenschen in unterschiedlichen Situationen bewusst zu werden, bildet die Grundlage für einen weiteren kommunikativen Austausch. Im Sinne der Gewaltfreien Kommunikation nach Marshall B. Rosenberg steht das wertschätzende und Interesse bekundende Mitgefühl im Zentrum der Verständigung.

Gefühle sind Signale des Körpers, um die dahinter liegenden Bedürfnisse zu erkennen. Auf spielerische Weise können so gewaltpräventiv Gefühle in einer ganzheitlichen von Kreativität und Spontanität geprägten Sprache ausgedrückt und kommuniziert werden. Durch die spielerische Auflösung der Eigenwahrnehmung und Rückmeldung (Fremdwahrnehmung) der Mitspieler entsteht ein wertschätzender Reflexionsprozess.

Zum Spiel gehören:

- 120 Situationskarten (Basisversion mit vier Symbolen: 30 x Pantomime, 30 x Reden, 60 x Poker) und 6 x Joker
- 60 Situationskarten (Erweiterte Version mit zwei weiteren Symbolen: 30 x Wetterbericht, 30 x Filmszene)
- 100 gelbe Chips (Wert: 10 gelbe Chips = 1 roter Chip)
- 10 rote Chips
- 3 Pokermeisterkarten
- 1 Sanduhr (Laufzeit 1,5 Minuten)
- 6 Kartensets mit 13 unterschiedlichen Karo-Karten (jedes Set hat die gleiche Rückseitenfarbe)