

## Inhalt / Material

- ▶ 60 Themenkarten mit Stichworten. Die Kartenstapel sind nach Kategorien in verschiedenen Farben gekennzeichnet, eine Auflistung finden Sie auf Seite 7.
- ▶ 9 Würfel mit Bildern zu verschiedenen Kategorien. Eine Auflistung der Würfelkategorien finden Sie auf Seite 8-9.
- ▶ 1 Sanduhr (Dauer: 1 Minute)
- ▶ Booklet mit Erläuterungen zum Spiel und seinen Variationen



## Therapiewürfel

Die kreative Art, eigene Geschichten zu erzählen. Mithilfe des Therapiewürfel-Sets gelingt es vielen Menschen, auf spielerische Art und Weise ins Erzählen zu kommen. Dies können das Erzählen der eigenen Lebensgeschichte, aber auch ganz andere Themen sein, darüber hinaus gibt es unzählige weitere kreative Einsatzmöglichkeiten.

Das Spiel ist schnell erklärt und macht allen Altersgruppen gleichermaßen viel Spaß. Besonders schüchterne Menschen kommen hierdurch leichter ins Erzählen. Durch den hohen spielerischen Aufforderungscharakter finden Sie einen kreativen, schnellen und spielerischen Einstieg in fast jedes Thema und damit auch die mögliche Grundlage für eine weitere Auseinandersetzung.





## Setting

Die Therapiewürfel lassen sich sehr gut im Einzelsetting mit Patienten einsetzen. Sie können aber auch zusammen mit mehreren Patienten, beispielsweise einem Paar oder einer Familie, zum Einsatz kommen. Darüber hinaus eignen sich die Therapiewürfel sehr gut für den Einsatz im Gruppensetting. Bei allen Varianten können Sie als Therapeut entscheiden, ob und wie Sie mitspielen möchten.

## Anleitung und Regeln

Überlegen Sie sich als Therapeut zunächst, wie Sie das Spiel mit Ihrem Patienten nutzen möchten. Wenn Sie ein bestimmtes Thema aufgreifen möchten (z. B. Ängste), dann wählen Sie nur den entsprechenden Kartenstapel aus (siehe Seite 7). Sie können natürlich auch den gesamten Kartenstapel verwenden.

- ▶ Der Spieler, der beginnt, zieht die oberste Karte des Stichwort-Kartenstapels und liest den Begriff laut vor.
- ▶ Nun würfelt der Spieler gleichzeitig mit allen 9 Würfeln.
- ▶ Danach wird die Sanduhr sofort umgedreht (entweder vom Spieler, der gerade an der Reihe ist, oder vom vorher bestimmten Zeitnehmer).
- ▶ Nun muss der Spieler aus allen 9 gewürfelten Bildern auf den Würfeln innerhalb von einer Minute eine kleine zusammenhängende Geschichte erzählen, die das Stichwort der gezogenen Karte aufgreift.

- **Variante 1:** Es kann eine beliebige / Fantasie-Geschichte erzählt werden.
- **Variante 2:** Die Geschichte muss einen Bezug zum Spieler / Patienten haben.
- ▶ Für die Geschichte gilt: Es dürfen maximal 2 Bilder pro Satz verwendet werden, Aufzählungen sind nicht erlaubt.
- ▶ Der Spieler muss mit Ablauf der Sanduhr die Geschichte beendet haben.
- ▶ Enthält die Geschichte des Spielers alle 9 Würfelbilder, dann ist die Aufgabe erfüllt und der Spieler erhält die Karte.
- ▶ Der Spieler, der am Ende die meisten Karten gesammelt hat, hat das Spiel gewonnen.

Bei dieser und allen anderen Spielvarianten können Sie den kompetitiven Aspekt natürlich auch nach Belieben und Situationspassung weglassen.

## Weitere Spielvarianten / Spielmöglichkeiten



Die Therapiewürfel können ganz flexibel eingesetzt werden, es sind unendlich viele Spielvarianten möglich. Seien Sie kreativ!

Hier nur einige mögliche Spielvarianten:

- ▶ Verwenden Sie weniger als 9 Würfel.
- ▶ Verwenden Sie nur den Würfel mit den Smileys / Gefühlen und nutzen diesen zum Erfragen der aktuellen Stimmung, z. B. zu Beginn der Therapiestunde. Das gewählte

Symbol kann auch in jeder Stunde abgefragt und notiert werden, um einen Verlauf zu erheben, oder jeweils zu Beginn und Ende der Stunde, um eine Stundenevaluation zu machen.

- ▶ Die Therapiewürfel sind in allen Therapiephasen einsetzbar, vom Eisbrecher in der Anfangsphase, im Rahmen der Diagnostik, aber auch im Verlauf zur Beziehungsgestaltung und als Intervention.
- ▶ Nutzen Sie die Würfel zum Sammeln von Ideen für positive Aktivitäten(-listen).
- ▶ Bei Bedarf kann vereinbart werden, dass z. B. 2 der 9 gewürfelten Würfel nicht verwendet werden müssen oder aus den 9 Würfeln nur 5 ausgewählt werden können.
- ▶ Aus den 6 Oberkategorien (durch 6 verschiedene Farben gekennzeichnet) können 6 Kartenstapel gebildet und aus jedem Kartenstapel kann eine Karte gezogen werden, sodass eine längere Geschichte erzählt werden kann.
- ▶ Man kann auswählen, von welchem der 6 Kartenstapel eine Karte gezogen und dann dazu eine passende Geschichte erzählt wird.
- ▶ Es können auch eigene Kärtchen geschrieben werden (von Ihnen als Therapeut, von Ihnen und Ihrem Patient gemeinsam oder von den Gruppenteilnehmern), die dann zum Einsatz kommen können.
- ▶ Die Würfel eignen sich auch zum Einsatz im Gruppensetting. In der Gruppe kann beispielsweise jeder 1 bis 2 Würfel bekommen und dann wird reihum mit den

gewürfelten Symbolen eine Geschichte erzählt. Diese kann sich z. B. auf die gezogene Karte beziehen, Bezug zu einem der Spieler oder auch zur Gruppe haben oder eine Fortsetzungsgeschichte mit einem von einem Spieler frei begonnenen Geschichtenanfang sein. Nutzen Sie die Würfel als Grundlage für Rollenspiele.

- ▶ Sie können die Würfel zu einer bestimmten, vom Patienten berichteten Situation, z. B. als Sammlung für mögliche Lösungswege / -alternativen einsetzen.
- ▶ Zu einer eigenen Geschichte Ihres Patienten kann dieser dazu passende Würfel heraussuchen.
- ▶ Sie können eine Variante ohne Zeitdruck wählen, indem Sie auf den Einsatz der Sanduhr verzichten.

Sie sehen, es gibt ganz viele, ganz unterschiedliche Spielmöglichkeiten. Variieren Sie die Regeln so, wie es für den jeweiligen Patienten und die jeweilige Situation am besten passt! Meist haben Ihre Patienten auch ganz eigene tolle Ideen, fragen Sie einfach nach und lassen sich überraschen.

Haben Sie eigene schöne Varianten gefunden oder andere Einsatzmöglichkeiten für die Therapiewürfel, dann können Sie uns diese gerne zumailen:

[m.graesser@therapie-lippstadt.de](mailto:m.graesser@therapie-lippstadt.de)



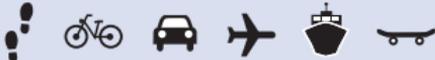
## Kartenkategorien und dazugehörige Karten mit Stichworten



Oberkategorie	Unterpunkte
Familienbeziehungen	Verheiratet · Geschieden · Patchworkfamilie · Stieffamilie · Stiefgeschwister · Alleinerziehend · Adoptiert · Pflegefamilie · Wohngruppe · Tod
Schule	Lehrer · Mitschüler · Unterricht · Pause · Referat / Vortrag · Prüfung / Test · Hausaufgaben · Mündliche Mitarbeit · Noten / Zeugnis · Ferien / Klassenfahrt
Träume / Wünsche / Ziele	Schulabschluss · Berufsausbildung · Arbeitsstelle · Uni / Studium · Führerschein · Freund / Freundin · Eigene Wohnung · Eigenes Auto · Gesundheit · Reisen / Ausland
Ängste	Tiere · Trennung · Blut / Spritzen · Erbrechen · Arzt · Fliegen · Höhe · Andere Menschen · Enge Räume · Menschenmengen
Gefühle	Angst · Freude · Wut · Trauer · Scham · Ekel · Eifersucht · Hass · Panik · Liebe / Zuneigung
Personen	Mutter / Vater · Schwester / Bruder · Freund / Freundin · Oma / Opa · Nachbar · Polizist · Richter · Arzt · Mann / Frau · Junge / Mädchen

## Würfelkategorien und -symbole

Kategorie	Würfelseiten
Gefühle	
Wetter	<p>Sonne · Wolke · Regen · Schnee(-mann) · Sturm · Blitz</p>
Sinnesorgane	<p>Sehen · Riechen · Hören · Schmecken · Fühlen / Spüren · ? / Joker</p>
(Lebens-) Orte	<p>Haus · Hochhaus · Stadt · Land / Natur · Insel · Höhle</p>
Tätigkeiten	<p>Schreiben · Schlafen · Gehen · Sprechen · Nachdenken · Eine Idee haben</p>
Tiere	<p>Spinne · Katze · Pferd · Hund · Vogel · Schlange</p>

Fort- bewegung	<p>Zu Fuß · Fahrrad · Auto · Flugzeug · Schiff · Skateboard</p> 
Fantasie	<p>Drache · Geist · Fee · Pirat · Hexe · Zauberer</p> 
Sucht	<p>PC · Essen · Trinken · Rauchen · Tabletten / Drogen · Exzessiver Sport</p> 

## Autorenprofile



**Eike Hovermann jun.** ist geschäftsführender Gesellschafter der Akademie für die Deutsche Wirtschaft und Gründer und Geschäftsführer der Akademie für Kindergarten, Kita und Hort. Er ist Autor zahlreicher Fachbücher und Ratgeber und Entwickler therapeutischer Spiele. Privat hat Herr

Hovermann eine Stiftung für die Aus- und Weiterbildung für Frauen in Afrika gegründet. Seit Jahren setzt er sich dafür ein, Wissen und Bildung weiterzugeben, um so allen Kindern eine solide Grundlage und Ausbildung für ihr späteres Leben zu geben. Sein Credo ist: Investition in Bildung bringt die besten Zinsen.



**Melanie Gräßer**, Dipl.-Psych., ist Psychologische Psychotherapeutin (Verhaltenstherapie) mit eigener Praxis für Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Lippstadt. Sie verfügt über langjährige Berufserfahrung in der Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie und -pädiatrie. Ihre Schwerpunkte liegen insbesondere in der Behandlung von chronischen körperlichen Erkrankungen sowie Somatoformen Störungen. Außerdem ist sie auf die Behandlung von Trau-

mata spezialisiert. Neben ihrer praktischen Tätigkeit gibt Frau Gräßer seit vielen Jahren Seminare und Supervision im Bereich der Psychotherapieausbildung sowie im Rahmen von Selbsthilfegruppen, zudem ist sie Selbsterfahrungsanleiterin. Sie ist Buchautorin und Entwicklerin therapeutischer Spiele.

**Annika Botved** ist kreative Künstlerin und Illustratorin aus Leidenschaft. Geprägt durch verschiedenste Einflüsse – geboren in Dänemark, aufgewachsen in Frankreich und Studium in der Schweiz und Deutschland – gelingt es ihr spielend leicht, die individuellen Besonderheiten eines Auftrags zu erfassen und sie in liebevoll gestaltete Zeichnungen und Designs umzusetzen. 2002 gründete sie ihr Unternehmen penimals. Zu ihren Kunden zählen zahlreiche Unternehmen aus den unterschiedlichsten Branchen aus dem In- und Ausland.



© Beltz Verlag, Weinheim, Basel, 2018

[www.beltz.de](http://www.beltz.de)

Lektorat: Karin Ohms

Gestaltung und Satz: Uta Euler

Gesamtherstellung: Leo Paper Group

Made in China

ISBN 978-3-621-28595-7