

Dorothea Bronsema

BRAIN LOOP

Das erstaunliche Spiel
zum Glaube



buch+
musik

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Sofern nicht anders angegeben, sind die auf den Karten abgedruckten Bibeltexte zitiert aus BasisBibel. Die Psalmen, © 2012 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart und Lutherbibel in der revidierten Fassung von 1984, hg. von der Ev. Kirche in Deutschland, © 1992, Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart.

Impressum



© 1. Auflage 2015
buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
EAN 4260175271759

BORN-VERLAG, Kassel
EAN 4280000059628

Lektorat: Federwerke, Birgit Götz, Marburg
Gestaltung und Satz: buch+musik – Fred Peper, Stuttgart
Bildrechte: © HorenkO/Shotshop.com
Produktion: Spielkartenfabrik Altenburg GmbH, Altenburg
www.ejw-buch.de

BRAINLOOP

Willkommen zu einem Spiel, das das Hirn fordern wird und gleichzeitig Spaß und Aktion in die Gruppe bringt!

BRAIN: Fordere dein Hirn mit jeder Menge neuem Wissen rund um den Glauben! Teste dein Wissen zu vielleicht schon Bekanntem!

LOOP: Bilde dir eine eigene Meinung zu verschiedenen Aussagen!

ACTION: Bringe durch verschiedene Aktionen deine Gruppe in Bewegung!

Und keine Angst – blamieren kann man sich nicht, denn Neues lernen ist immer erlaubt!

Thematisch geht es um Basic-Themen des christlichen Glaubens. Worum geht es eigentlich im Glauben? Klar, um Jesus. Aber was noch? Welche Symbole stehen für uns Christen? Was genau glauben wir und wie drücken wir diesen Glauben aus? Was hilft uns dabei? Was hoffen wir und welche persönliche Meinung und Erfahrung haben wir?

In diesem Spiel geht es also um neues Wissen, aber auch um die eigene Meinung, wofür ich stehe und was mir wichtig ist. Das wird im Spiel der Gruppe mitgeteilt. Dabei darf jede und jeder ehrlich sagen, was sie/er denkt und glaubt. Alle haben die Möglichkeit, ihr Wissen zu erweitern, Neues zu lernen und vielleicht auch Neues zu denken und zu glauben, weil es inspiriert, die Meinung von anderen zu hören.

Gemeinsam spielt man sich durch die verschiedenen Themen **Dreieinigkeit, Gebet, Sakramente, Glaubensbekenntnis, Bibel, Kirche** und **Diakonie**. Dabei ist das Vorwissen nicht immer entscheidend – es darf auch geraten, geschätzt und gefragt werden. Wissen soll auf spielerische Art und Weise vermittelt und vertieft werden. Und das Ganze soll auch noch Spaß machen!

Los geht's!

Einsatzmöglichkeiten

Das Spiel ist gut geeignet für folgende Gruppen/Veranstaltungen:
Teenager- und Jugendkreise, Konfirmandenunterricht, biblischer Unterricht, Religionsunterricht.

Anzahl der Spielenden

3 bis 6 Einzelspieler, bei einer größeren Gruppe sollte die Spielvariante „Spielen in Teams“ gewählt werden (Seite 11).

Vorbereitung

Spieldurchgang

Die 16 Spielfeldkarten, bestehend aus 8 x BRAIN, 3 x LOOP, 3 x ACTION und 2 x YOUR CHOICE werden gemischt und in einem Quadrat in beliebiger Reihenfolge auf den Tisch gelegt. Die Mitte bleibt frei. Dorthin werden die Spielkarten BRAIN, LOOP und ACTION jeweils als Stapel abgelegt und mit der passenden Deckkarte abgedeckt.



Benötigtes Material

Als Spielfigur brauchen alle einen kleinen Gegenstand (Knopf, Stück Papier, Geldstück, kleine Figur, Chip ...) und setzen ihn auf eine beliebige Karte. Die Spielfigur markiert jeweils den Startpunkt der Spielerin / des Spielers. Alle benötigten Papier (auch für eine Aktion) und einen Stift, um die eigenen Spieldpunkte zu notieren.

Spielkarten

BRAIN



140 Fragekarten zu 7 verschiedenen Themenrubriken: je 20 zu Dreieinigkeit (gelb), Gebet (dunkelgrün), Sakramente (pink), Glaubensbekenntnis (blau), Bibel (braun), Kirche (hellblau), Diakonie (rot) plus 1 Extra-Karte mit dem Glaubensbekenntnis und Psalm 23, die für die Rubriken Bibel und Glaubensbekenntnis gebraucht wird.

Die Extra-Karte wird zur Seite gelegt. Die anderen Karten werden gemischt und in die Mitte unter die Deckkarte BRAIN gelegt.

Es ist möglich, nur eine bestimmte Themenrubrik herauszunehmen. Das bietet sich vor allem an, wenn es in der Gruppenstunde z. B. um Gebet geht und das Spiel eine Einführung zum Thema sein soll. Die Kartenseiten mit der ausgewählten Themenrubrik sollten im Kartenstapel nach unten zeigen.

Die Fragen sind meist so gestaltet, dass eine Antwort zu wählen ist. Das vereinfacht das Antworten. Hier macht es Sinn, die Spielenden nach ihrem Wissensstand einzuschätzen, denn die Fragen können natürlich auch ohne Antwortmöglichkeiten gestellt werden. Bei einigen Fragen sind auch mehrere Antworten richtig.

Bei einigen Fragen ist es erlaubt, jemanden anzurufen, die Gruppe zu befragen oder mit einer Person gemeinsam zu antworten. Diese Möglichkeit wird jeweils auf der BRAIN-Karte genannt.

Mit den BRAIN-Karten können Punkte erspielt werden, die jeweils auf den Karten stehen. Alle notieren ihre erhaltenen Punkte. Diese Aufgabe kann aber auch von der Spielleitung übernommen werden.

ACTION

Die Karten mit Aktionen für die einzelne Person oder die ganze Gruppe werden gemischt und in die Mitte unter die Deckkarte ACTION gelegt.

Auch mit den ACTION-Karten kann man Punkte erspielen – als einzelne Person oder als gesamte Gruppe. Für die Aktionen wird kein weiteres Material benötigt.

LOOP

Die Karten werden gemischt und in die Mitte unter die Deckkarte LOOP gelegt.

„Loop“ bedeutet übersetzt „Schleife“. Manchmal hat man das Gefühl, in der Achterbahn zu sein und nicht zu wissen, ob man oben oder unten ist. So geht es einem auch mit verschiedenen Meinungen. Man weiß nicht so recht, was man davon halten soll.

Bilde dir deine eigene Meinung! Diese Karten enthalten Aussagen, zu denen man kurz einen Kommentar abgeben kann und dafür einen Punkt erhält. Andere Spielerinnen/Spieler, die diese Meinung ergänzen oder ein neues Argument hinzufügen, bekommen ebenfalls einen Punkt. Es geht dabei nicht um Richtig oder Falsch, sondern darum, was die Spielenden zu den Aussagen denken. Hier kann evtl. die Mitarbeiterin / der Mitarbeiter die Statements der Jugendlichen ergänzen.

Spielablauf

Die jüngste oder älteste Person darf beginnen. Sie startet mit der Karte, auf die sie ihre Spielfigur gesetzt hat. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, wobei es nicht darum geht, einander zu überholen oder zu sehen, wer vorne ist, da alle zu Beginn einen Platz frei wählen dürfen und es kein Zielfeld gibt.

BRAIN

Jeweils die rechte Person nimmt die Karte für die Spielerin / den Spieler, die/der an der Reihe ist, und liest die Frage vor. Dabei wird die nach unten verdeckt liegende Kartenseite verwendet! Kann eine Spielerin / ein Spieler die Frage nicht beantworten, darf die Person links daneben die Frage beantworten, die bei richtiger Beantwortung auch die Punkte bekommt. Kann diese sie auch nicht beantworten, wird die Karte wieder unter den Stapel gemischt. Bei manchen Fragen ist direkt auf der Karte vermerkt, welche Joker-Möglichkeit es gibt, sollte man die Antwort nicht wissen. Die beantwortete Karte kommt aus dem Spiel oder mit der beantworteten Seite nach oben unter den Stapel.



LOOP

Die Spielerin / der Spieler liest die Aussage laut vor und sagt dazu ihre/seine Meinung. Im Uhrzeigersinn kann dies ergänzt werden. Alle, die etwas dazu beitragen, bekommen einen Punkt. Die Karte kommt mit der besprochenen Seite nach oben unter den Stapel.

LOOP

Wenn man sich nur genug anstrengt, kommt man auf jeden Fall in den Himmel.

ACTION

Die Spielerin / der Spieler liest die Aufgabe vor und erfüllt sie entsprechend allein oder mit anderen gemeinsam. Die Karte kommt mit der erfüllten Aufgabe nach oben unter den Stapel.

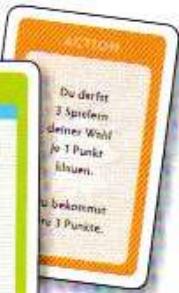
ACTION

Du darfst 3 Spielern deiner Wahl je 1 Punkt klauen.

Du bekommst ihre 3 Punkte.

YOUR CHOICE

Kommt man auf die Spielfeldkarte YOUR CHOICE, darf man wählen, welche Karte (BRAIN, LOOP, ACTION) man spielen möchte.



Nachdem die Frage beantwortet, die Aussage kommentiert oder die Aktion durchgeführt wurde, werden die Punkte notiert und die nächste Person ist an der Reihe. Wie viele Felder sie nach vorne oder zurück gehen muss, hängt von der Zahl auf der Spielfeldkarte ab, auf der die/der vorhergehende Spielerin/Spieler steht.

+1 bis +3 bedeutet, die Spielerin / der Spieler geht im Uhrzeigersinn ein bis drei Felder vor, bei -1 bis -3 gegen den Uhrzeigersinn entsprechend zurück. Dann erst wird die entsprechende Karte gezogen, beantwortet oder ausgeführt.

Spieldauer und Spielende

Im Vorfeld sollte eine Spielzeit abgesteckt werden. Dann wird das Spiel beendet.

Es ist auch möglich, eine Rubrik BRAIN-Karten durchzuspielen, wenn es um ein spezielles Thema gehen soll. Die LOOP- und ACTION-Karten werden wie gewohnt unter die Deckblätter gelegt. Ist der BRAIN-Stapel aufgebraucht, ist das Spiel beendet.

Ist das Spiel beendet, zählen alle ihre Punkte zusammen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und ist der absolute BRAIN-Held!

Varianten

Alle raten mit

Wird eine BRAIN-Karte vorgelesen, bei der es um eine richtige Antwort geht (keine Meinung), dürfen alle (bis auf die Person, die vorliest) mitraten und ihren Tipp auf einen Zettel schreiben. Die Spielerin / der Spieler, die/der an der Reihe ist, rät laut und bekommt die auf der Karte vermerkten Punkte. Alle anderen bekommen jeweils nur einen Punkt, wenn sie die richtige Antwort notiert hatten.

Spielen in Teams

Die Spielerinnen und Spieler werden in 4 bis 6 Teams eingeteilt und spielen jeweils gegeneinander. Diese Variante macht Sinn, wenn es unterschiedliches Vorwissen gibt oder die Gruppe zu groß ist und zu lange Wartezeiten entstehen würden. So kann die Gruppe gut durchgemischt werden und alle sind einbezogen. Eine Kombination mit der Variante „Alle raten mit“ ist gut möglich.

**Nimmst du die BRAINLOOP-Herausforderung an?
Viel Spaß bei neuen Entdeckungen!**

Die BRAINLOOP-Erfinderin



Dorothea Bronsema arbeitet als Bereichsleitung für Teenagerarbeit im Deutschen EC-Verband, Kassel. Zu ihren Aufgaben gehört Schulungs- und Projektarbeit und Unterstützung von Teenagerarbeit in Deutschland.

Besonders am Herzen liegt ihr, nach neuen Wegen zu suchen, um mit Jugendlichen ins Gespräch über Jesus zu kommen. Dazu gehört auch die Entwicklung von neuen, kreativen Materialien, Spielideen (z. B. „Sag doch mal“ und „Cube Talker“) und Praxishilfen, z. B. die TEC: (ein Mitarbeitermagazin für Teenagerarbeit).