

ALTEREGO
RELATEGO



verrückt-verknüpft

*** DAS SPIEL BIST DU!**



verrückt-verknüpft

* DAS SPIEL BIST DU!

* **Spiel nach deinen eigenen Regeln.**

Es geht darum, dass du spielerisch ... ausprobierst, ... beobachtest, ... entdeckst, **wie du** beim Spielen ... denkst, ... fühlst, ... wählst und dabei ... Inspirationen erlebst und entwickelst oder ... Blockaden findest und überwindest.

* **Leg los: Du bist startklar!**

Pack die Spielbox aus, erkunde deine Spielmaterialien und fang einfach an. Hiermit kannst du spielen, puzzlen, fabulieren, rätseln, rumspinnen ... oder was dir sonst einfällt:

2 x 8 Buchstaben-Karten + 1 Joker



Schon eine Idee, wie es weitergehen kann?

Öffne deine Wort-Spiel-Bilder für alternative Sichtweisen von dir (Alter Ego) und von anderen.

* Kartenblatt:

Jeweils 36x bedruckte + 20x blanko Karten ... die kannst du beschreiben, bemalen oder bekleben. Jeder Kartentyp hat eine andere Rückseite, damit du die Karten auch verdeckt unterscheiden kannst.

Wort-Karten



Bild-Karten



Wortspiel-Karten



* Folienstift (abwaschbar)
und Notizblock

* Mach damit, wozu du Lust hast!

Einfach ausprobieren. Die Regeln entstehen beim Spielen (wenn du welche brauchst). Und falls dir auf Anhieb nichts einfällt: ... denk drüber nach, ... folge deiner Intuition, ... frag dich, was dir fehlt – und erfinde ein neues Spielelement, ... guck oder frag, was deine Mitspielenden denken, fühlen, spielen.

Und wenn gar nichts mehr zu gehen scheint: stöbere nach neuen Spiel-Ideen im Inspirations-Leporello...

Das Spiel ist das Ziel

* Gerade gehen auf einer Schlangenlinie

Bei "Alter Ego*Relatego" fehlen eindeutige Regeln. Gerade das lädt zum Spielen ein: zum Ausprobieren, An-Grenzen-Kommen und Haken-Schlagen. So entwickeln wir unsere Fähigkeiten. Geht es nicht weiter, weil z. B. Buchstaben oder ein klares Spielziel fehlen, dürfen Strategien geändert und (vermeintliche) Ziele hinterfragt werden. **Konfrontiere deine Erwartungen. Irritiere deine Gewissheiten.** Gehe geradeaus auf einer Schlangenlinie. Und hab viel Spaß dabei! Deine neuen Regel-Ideen und verrückten Verknüpfungen sind willkommen für die nächste Auflage: kontakt@skino.de

* Spielende übers Spiel(en)

Das Sich-Drauf-Einlassen brauchte Überwindung.
Aber dann habe ich Erstaunliches über mich erfahren.
Der Joker entlastet mich, wenn mir nichts einfällt.
Ich dachte immer, ich bin nicht intelligent genug.
Aber ich bin geduldig, setze mich gerne mit Details auseinander.
Ich mags gerne systematisch.

Danke

für Spieltest und Ideen:
Rainer Weissenborn, Rolf Todesco,
Emma Schüker, Hansjürgen Paul, Andrea
Pahne-Schiemann, Norbert Nowotsch,
Irmhild und Karsten Hockemeyer,
Sven Günzel, Sabine Damhorst

Impressum

Idee, Konzept, Text, Fotografie, Grafik, Layout:

Sylvia Kipper-Nowotsch · Im Hagenfeld 66 · 48147 Münster · kontakt@skino.de · www.skino.de

© 2020 Sylvia Kipper-Nowotsch · Alle Rechte vorbehalten · Limited Edition

Anleitung bereichert von Marion Krobbe: www.relephant.de · Druck und Verarbeitung: www.th3.de

Bildnachweis:

- Vielen Dank an Ulrich Ludewig für das Foto "Standort" (Quelle: "Sie befinden sich hier!", Münster 2011: S. 18f.)
- Illustrationen von André Chesneau (Quelle: "Peaux-Rouges et pioniers du nouveau-monde", Paris 1967: S. 229)
- Putto mit Geldkarre: 51°58'05.9"N 7°37'50.0"E · Grabmahl Wilhelm von Horn: 51°58'01.6"N 7°36'41.2"E