

Dürfen wir vorstellen – die Kunterbunts!

»Gassi gehen« – Du setzt einmal aus. »Familienbesuch« – Du ziehst zwei Karten. Hast du einen ärgerlichen Hund auf der Hand? Oder nur fröhliche Kinder? In der Psychotherapiestunde mit Kindern wird viel gespielt und »Die Kunterbunts« ist ein für diesen Zweck entwickeltes, unkompliziertes Spiel nach Uno-Regeln. Neben dem Spaß werden Empathie sowie die Wechselwirkungen von Emotionen in Familien vermittelt. So kann ein herzhaftes Lachen oft genauso ansteckend sein wie Wut und Trauer. Ganz unbewusst werden Gefühle altersunabhängig übermittelt und nachempfunden.

Empathie-Training. Psychologische und pädagogische Fachkräfte sind darin ausgebildet, den Kindern – sei es in Kindergarten, Schule oder im therapeutischen Rahmen – Grundregeln der sozialen Interaktion zu vermitteln. Sie bauen dabei auf Verhaltensweisen auf, die die Kinder aus ihren Familien mitbringen. Eine wesentliche Voraussetzung für prosoziales Verhalten, das weit über die sogenannte Gefühlsansteckung hinausgeht,

ist Empathie. Kinder, die aus unterschiedlichsten Gründen Defizite im Bereich der Selbst- und Fremdwahrnehmung haben, stehen häufig so unter Stress, dass dies auch Auswirkungen auf ihre Aufmerksamkeit und die Konzentrationsfähigkeit hat. Das Empathie-Training spielt daher eine wichtige Rolle im Sozialisationsprozess – und schafft die Voraussetzung, in Interaktionssituationen »echte« Handlungsoptionen zu entwickeln.

Am Anfang des Empathie-Trainings steht das Wahrnehmen, Erkennen und Interpretieren der eigenen Gefühle. Die gewonnenen Erfahrungen bilden die Basis für den Umgang mit den Gefühlen anderer. Je geübter ein Kind darin ist, desto leichter wird es ihm fallen, auf die Emotionen seines Gegenübers angemessen zu reagieren und nachhaltige Lösungen für unterschiedliche Problemstellungen zu finden. Gelingt es darüber hinaus einen Freiraum zwischen den eigenen und den fremden Emotionen zu schaffen, wird zugleich die Autonomie gefördert.

In der Psychotherapie mit Kindern stellt das Wahrnehmen von Emotionen einen inhaltlichen Schwerpunkt dar. Nicht selten werden eigene Emo-

tionen direkt oder projektiv bewusst gemacht oder durch Schema-Arbeit verdeutlicht. Für die meisten Therapieansätze gilt: Dem Empathie-Training kommt immer eine besondere Rolle zu, da es eine Grundvoraussetzung für viele Interventionen ist.

Therapeutisch spielen. Therapeutisch und pädagogisch wirksame Spiele und Übungen sind so konzipiert, dass dem Therapeuten oder Pädagogen eine besondere Rolle zukommt. Regulierend, beurteilend und anleitend nimmt er als Spielleiter teil und schafft eine Begegnung in einem definierten Rahmen mit festen Regeln, der neue Erfahrungen zielorientiert begünstigt.

»Die Kunterbunts« ist ein therapeutisch-pädagogisches Gefühls-Kartenspiel, das sich sowohl zeitlich als auch räumlich den gegebenen Bedingungen flexibel anpassen lässt – so kann es in der Therapie, in der Schule, aber auch in der Familie gespielt werden. Es ist einfach zu spielen, schnell erklärt und lässt sich mit seinen Spielvarianten den einzelnen Schwerpunkten sinnvoll anpassen.

Spielaufbau und Regeln

Für 2–6 Spieler

Das Kartenspiel besteht aus 120 Karten, 90 Emotionskarten der Familienmitglieder (Vater Kunterbunt, Mutter Kunterbunt, Tochter Mina, Sohn Rico und Dackel Gildo Kunterbunt) sowie 30 Ereigniskarten mit besonderen Regeln.

Emotionskarten. Die Familienmitglieder zeigen jeweils fünf positive Gefühle (fröhlich, überrascht, verliebt, entspannt, konzentriert) und fünf negative Gefühle (ängstlich, traurig, wütend, erschöpft, angeekelt). Jede Emotions-Personen-Karte befindet sich zweimal im Spiel – außer »angeekelt« und »konzentriert«, diese gibt es nur einmal.

Fröhliche Familienmitglieder



Überraschte Familienmitglieder



Verliebte Familienmitglieder



Entspannte Familienmitglieder



Konzentrierte Familienmitglieder



Ängstliche Familienmitglieder



Traurige Familienmitglieder



Wütende Familienmitglieder



Erschöpfte Familienmitglieder



Angeekelte Familienmitglieder



Spielvariante 1: Die Kunterbunts

Gespielt wird nach Uno-Regeln. Zu Beginn des Spiels erhält jeder Spieler 7 Karten. Die restlichen Karten werden auf einen Stapel gelegt, eine Karte liegt umgedreht daneben und bildet den Ablegestapel.

Beginnen darf derjenige, der heute den schönsten Tag hatte. Dieser Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablegestapel. Eine Karte kann nur auf eine Karte mit dem gleichen Familienmitglied *oder* dem gleichen gezeigten Gefühl gelegt werden (d.h. auf die fröhliche Mutter darf z.B. die konzentrierte Mutter oder der fröhliche Sohn gelegt werden).

Wenn ein Spieler keine passende Karte legen kann, so zieht er eine Karte vom verdeckten Stapel. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, wenn sie passt. Hat er keine passende Karte, ist der nächste Spieler an der Reihe (gespielt wird im Uhrzeigersinn).

Wer seine vorletzte Karte ablegt, muss »Allein zuhaus!« rufen und sagt damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler das und

ein anderer bekommt es rechtzeitig mit (bevor der nächste Spieler eine Karte gezogen oder abgeworfen hat), so muss er 1 Karte ziehen.

Gewonnen hat derjenige, der die letzte Karte abgelegt hat (es sei denn, diese Karte ist der »Familienrat«! – siehe unten). Der Gewinner ruft: »Alle sind raus aus dem Haus!«

Ereigniskarten



»Familienbesuch«: »Ding-Dong, Gildo bekommt Besuch«, d.h. der nächste Spieler muss 2 Karten ziehen. Familienbesuchskarten müssen zu der Emotionskarte passen, die zuvor abgelegt wurde. Liegt z.B. eine Emotionskarte der Mutter oben auf dem Ablegestapel, so kann nur die Familienbesuchskarte gespielt werden, auf der die Mutter gerade die Türe öffnet. Es darf eine Emotionskarte des Familienmitglieds, das Besuch bekommt,

gespielt werden – oder aber (vor dem Ziehen der Karten) eine weitere Familienbesuchskarte (der nächste Spieler muss dann 4 Karten ziehen usw.).



»Gassi gehen«: Der nächste Spieler muss einmal aussetzen. Auch diese Karten müssen zu der Emotionskarte passen, die zuvor abgelegt wurde. So darf z.B. der Gassi-gehende Vater nur auf die Emotionskarten des Vaters gelegt werden. Im Anschluss wird weiter der Vater gespielt (oder eine weitere Karte »Gassi gehen«).

»Geheimnis«: Diese Karte kann auf jede beliebige andere Karte gelegt werden (außer auf eine andere Geheimniskarte). Derjenige, der die Karte legt, darf sich eine Person wünschen, die gelegt werden soll. Er legt die Karte ab und flüstert: »Ich habe ein Geheimnis und möchte es ... verraten«. Dabei setzt er den Namen des Familienmit-



glieds ein, das der nächste Spieler ablegen muss (als Emotionskarte oder als Familienbesuch-/Gassigehen-Karte).



»Familienrat«: Diese Karte kann ebenfalls auf jede beliebige andere Karte gelegt werden. Alle geben die Karten auf der Hand an den rechten Mitspieler weiter. Der Spieler, der diese Karte ablegt, steht kurz auf und sagt »Familienrat«.

Nun geben alle Spieler ihre Karten an ihren rechten Sitznachbarn weiter. Sobald jeder Spieler wieder Karten auf der Hand hat, wird in normaler Reihenfolge weitergespielt. Die folgende Karte muss sich auf die zuletzt vor dem Familienrat gespielte Karte beziehen – oder ein weiterer Familienrat wird einberufen und die Karten werden erneut weitergeschoben.

Vorsicht! Wer die Karte »Familienrat« als letzte Karte spielt, hat seinen rechten Sitznachbarn zum Gewinner gemacht.

Spielvariante 2: »Kunterbuntes Warum« – Wie konnte es dazu kommen?

Das Spiel verläuft wie in Variante 1, aber in dieser Variante werden die Spieler dazu aufgefordert, die von ihnen abgelegte Karte zu kommentieren. Legt ein Spieler z.B. die Karte des erschöpften Vaters, soll nun mit Fantasie erklärt werden, warum der Vater erschöpft sein könnte. Eine mögliche Antwort könnte lauten: »Der Vater ist erschöpft, weil er einen anstrengenden Arbeitstag hatte« oder »Der Vater ist erschöpft, weil er die schweren Koffer zum Auto getragen hat«. Die Karten der Familienmitglieder werden kommentiert. Der Spielablauf bleibt ansonsten unverändert.

Spielvariante 3: Eine »kunterbunte« Geschichte

Alle Spielkarten, auf denen ein Familienmitglied abgebildet ist, werden zu einem Stapel sortiert und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der Spieler, der anfängt, nimmt nun die oberste Karte vom Stapel und beginnt mit der »kunterbunten Geschichte«. Diese fängt an mit der Person, die gezogen wurde. Beispiel: (1. Karte Dackel Gildo/Freude) »An

einem sonnigen Tag machte sich der Dackel Gildo glücklich auf den Weg ins Schwimmbad.« Nun zieht der nächste Spieler eine Karte und ergänzt die Geschichte um die gezogene Person und deren Stimmung. Beispiel: (2. Karte Sohn Rico/Überraschung) »Als Rico seine morgendliche Runde mit Gildo gehen wollte, war er sehr überrascht, als er den Dackel nirgendwo im Haus finden konnte und rief laut: ›Gildo, wo bist du?‹«. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bei dieser Variante gewinnt die ganze Gruppe, sobald alle Karten vom Stapel gezogen und alle Personen in die Geschichte eingebaut wurden. Damit es beim ersten Spielen dieser Variante nicht zu schwer ist, kann die Anzahl der Karten verringert werden (z.B. jede Person und jedes Gefühl pro Person nur einmal).

Ab 5 Jahren.
Mit Illustrationen von Pe Grigo.

© Beltz Verlag, Weinheim, Basel, 2017
www.beltz.de

Lektorat: Dr. Svenja Wahl
Herstellung: Uta Euler
Abbildungen: Pe Grigo, <http://pegrigo.blogspot.de/>
Druck: Pario Print Krakau
Printed in Poland
ISBN 978-3-621-28523-0

Hallo mein Name ist Mina, Mina Kunterbunt!



Ich bin 12 Jahre alt, wohne mit meiner Familie zusammen und manchmal bin ich gerne alleine zu Hause. Wir sind eine ganz schön verrückte Familie. Bei uns ist immer viel los, ständig bekommen wir Familienbesuch. Wissenschaftlich

lässt es sich irgendwie nicht erklären, aber immer wenn es klingelt, stehen mindestens 2 Personen vor der Tür. Doch bevor ich euch mehr über unser Familienleben erzähle, möchte ich euch meine Familie vorstellen. Als erstes meinen Vater. Die Reihenfolge hat keine Bedeutung, ich liebe meine Eltern beide gleich, jeder hat so seine Stärken und Schwächen und ich weiß einfach, wann es besser ist



meinen Vater oder meine Mutter etwas zu fragen. Also mein Vater heißt Harald, Harald Kunterbunt – aber das könnt ihr euch sicher denken. Mein Bruder und ich sagen einfach »Papa« und meine Mutter nennt ihn Harry. Einmal war

meine Freundin Hannah bei uns zu Besuch und meine Mutter hat laut durch die ganze Wohnung »Haaaaarrrrry« gerufen, das war mir irgendwie peinlich. Wer heißt heute schon Harry, wenn er nicht zaubern kann.

Meine Mutter heißt Soraya, sie kommt nicht aus Deutschland und ist total witzig und liest zur Entspannung gerne Bücher. Sie vertauscht häufig der, die und das, besonders wenn sie sich mal wieder über mein unordentliches Zimmer ärgert. Ohne Mama würde bei uns ganz viel schiefgehen, da Papa ständig Termine vergisst und Sachen verlegt. Als nächstes sollte ich euch meinen kleinen Bruder Rico vorstellen, er geht in die 2. Klasse und spielt gerne mit Lego. Seit Mama ihm verboten hat, einfach in mein Zimmer zu kommen, ohne vorher anzuklopfen, habe ich ein bisschen Ruhe vor ihm. Ach ja, eigentlich sollte ich das niemandem erzählen, aber zum Einschlafen hört Rico dauernd »Bibi und Tina«. So, nun fehlt nur noch unser Dackel Gildo, jaaa, Gildo Kunterbunt. Papa hat mal gesagt, dass unser Hund gut singen kann, lange Ohren hat und Nussecken liebt, deshalb wäre kein anderer Name besser gewesen. Hm, habe ich nicht verstanden, aber Gildo hört auf seinen Namen und ist total lieb. Wenn er vor der Haustür steht, bedeutet das, dass er Gassi gehen will und, egal ob es regnet, stürmt oder schneit, geht einer von uns mit ihm raus.



Papa, der immer sehr konzentriert am Computer arbeitet, hat mal unsere Familienregeln aufgeschrieben. Zwei davon waren mein Vorschlag:

(1) *Der Familienrat.* Immer wenn irgendein Familienmitglied ein Problem hat, das er nicht alleine lösen kann, darf er den Familienrat einberufen. Dann kommt die ganze Familie zusammen und findet gemeinsam eine Lösung für die Schwierigkeit. Familienrat bedeutet also: ansprechen, besprechen und klären.

(2) *Das Geheimnis.* Die zweite Regel, die von mir kommt, ist die Geheimnis-Regel. Jedes Familienmitglied darf zu einem anderen Mitglied gehen und sagen: »Ich habe ein Geheimnis und möchte es dir erzählen«. Die Person, der man das Geheimnis verraten hat, muss nun entscheiden, ob es ein echtes Geheimnis ist. Echte Geheimnisse bleiben geheim, blöde Geheimnisse werden in Ruhe im Familienrat besprochen.

Wisst ihr, mir ist mal aufgefallen, dass Stimmungen genauso ansteckend sind wie Schnupfen und Husten. Mama, Rico und ich haben mal ganz entspannt in der Küche gegessen und waren gut drauf. Als

dann Papa nach Hause kam, der ziemlich sauer war, merkte ich, wie sich Papas Stimmung auf uns alle übertragen hat. Mama war aufgestanden und räumte plötzlich ernst die Spülmaschine aus. Rico war beleidigt in sein Zimmer gelaufen, Gildo hat sich unter der Treppe in sein Körbchen verzogen und ich fühlte mich auch nicht gut. Dieses Phänomen habe ich dann beobachtet und konnte feststellen, dass es auch andersrum funktioniert. Damit ist also schlechte und gute Laune ansteckend.

Aus diesem Grund habe ich mich dazu entschlossen ein Spiel über »ansteckende Gefühle« zu basteln. Es sollte einfach zu spielen sein, Spaß machen und nicht so viele Regeln haben und weil mir diese Idee zu Hause eingefallen ist, nenne ich es einfach »Die Kunterbunts«.

Wie eine Detektivin habe ich meine Familie beobachtet und festgestellt, dass 5 gute und 5 nicht so gute Gefühle oder Zustände bei uns zu Hause häufiger vorkommen. Die guten Gefühle sind: Freude, Überraschung, Liebe, Entspannung und Konzentration, während die weniger guten Angst, Traurigkeit, Wut, Erschöpfung und Ekel sind.

Ihr kennt diese Gefühle bestimmt und wisst auch, dass es manchmal gar nicht so leicht ist, sie auseinander zu halten, weil sie sich auch abwechseln können. Trotzdem habe ich jedes Familienmitglied aufgemalt, sobald es eines der Gefühle hatte. Jedes Bild ist nun zu einer Spielkarte geworden.

So wird gespielt

Nachdem alle Karten gut gemischt worden sind, erhält jeder Mitspieler 7 Karten. Die übrigen Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und die oberste Karte wird, mit dem Bild nach oben, neben den Stapel gelegt. Der Spieler, der heute den schönsten Tag hatte, darf anfangen. Wenn mehrere Spieler einen fantastischen Tag hatten, soll jeder Spieler von seinem Tag erzählen und die anderen entscheiden, wer den besseren Tag hatte. Für die nächsten Runden gilt: Wer verloren hat, fängt an.

Angenommen die umgedrehte Karte auf dem Tisch zeigt Mama, wie sie sich gerade beim Lesen entspannt, nun darf der erste Spieler entweder ein anderes Bild von Mama ablegen oder ein anderes Familienmitglied, das sich gerade entspannt. Also

muss entweder die Person oder das Gefühl passen. Die Reihenfolge ist immer linksrum, das bedeutet, nach euch ist immer euer linker Nachbar dran. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat.

Es gibt noch ein paar Hinweise, wenn ihr die beachtet, macht das Spielen noch viel mehr Spaß.

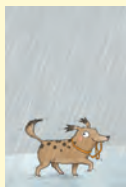
»Familienbesuch«

Wenn ihr diese Karte ablegt, muss der nächste Spieler 2 Karten ziehen, oder er legt auch eine Familienbesuchskarte und der nächste Spieler muss 4 Karten ziehen. Einmal musste Rico 8 Karten ziehen und war total beleidigt, obwohl er später noch gewonnen hat.



»Gassi gehen«

Die »Gassi-Karte« bedeutet, dass der Nächste mit Gildo spazieren geht, damit Gildo sein Häufchen machen kann – deshalb muss der Nächste auch einmal aussetzen. Und vergiss nicht die Hun-



debeutel, um das Häufchen wegzuräumen, sagt Mama immer. Auf die Gassi-Karte kann eine andere Gassi-Karte gelegt werden oder die Person, die auf dem Bild gerade mit Gildo Gassi geht.

»Geheimnis«



Diese Karte ist eine meiner Lieblingskarten! Wer sie ablegt, darf sich wünschen, welche Person der nächste Spieler nun ablegen muss. Beim Ablegen wird folgender Satz geflüstert: »Ich habe ein Geheimnis und möchte es (Papa/Mama/Mina/Rico/Gildo) verraten«. Auf eine Geheimnis-Karte darf niemals eine andere Geheimniskarte gelegt werden.

»Familienrat«



Das ist meine liebste Karte. Wird sie abgelegt, ruft man laut: »Familienrat« und alle Spieler am Tisch tauschen sich aus. Nein, jeder Spieler gibt seine kompletten Karten, die er auf der Hand hat, seinem rechten Nachbarn, sodass alle Mitspieler

andere Karten auf der Hand haben. Aber Achtung, wer als letzte Karte eine Familienrat-Karte spielt, sorgt dafür, dass sein rechter Nachbar gewinnt.

So, eine Sache noch. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat, sagt laut: »Allein zuhaus«. Wer das vergisst, zieht eine Karte vom Ablegestapel.

Jetzt wird es aber Zeit, dass ihr endlich anfangt zu spielen. Ich hoffe, dass euch meine Bilder gefallen!

Liebe Grüße

Mina