

VORWORT

Es gibt Sinnzusammenhänge, die erscheinen so lange bedeutungslos, bis wir sie mit unseren Vorstellungen, Einsichten und Wünschen in Einklang bringen.

Dies ist ein Merkspiel, bei dem auch Erwachsene eine Chance haben. Das spielerische Training von Gedächtnis und Konzentrationsfähigkeit vollzieht sich hier auf der Ebene des Alltäglichen. Aus dem Zusammenwirken von Begriffen und Texten kann das Ich wie eine unbekannte Landschaft neu entdeckt und wahrgenommen werden.

Begriffe und Texte, die hier zu einem Spiel verarbeitet wurden, sind dem Büchlein: »An und für sich bin ich - Dynamik des Alltäglichen« entnommen. Was sich hinter einem Wort verbirgt, wenn wir ihm wie einem Menschen Gehör verschaffen, wird an Begriffen wie *Blitzableiter*, *Brücke* und *Buch* deutlich. Ganz gleich wie zukunftsweisend, sinnbildhaft oder einschlägig diese Begriffe auch erscheinen mögen, am Ende geht es darum, die Dinge nicht all zu wörtlich zu nehmen.

In der Ichform zu uns sprechend, geben die Begriffe auch etwas über uns, unsere Einstellung zum Leben preis, wie am Beispiel des *Aufzugs* abzulesen:

»Wenn es nach mir ginge, müsste es immer nur aufwärts gehen. Aber das Leben hat mich gelehrt, dass es nicht immer aufwärts gehen kann. Es muss auch einmal abwärts gehen, damit es von Neuem aufwärts gehen kann.«

Wie ein *Leuchtfeuer* können Begriffe für Ordnung oder Orientierung sorgen. Als Tugend lernen wir die Vorzüge der *Mäßigung* kennen. Selbst dann, wenn sie uns wie im folgenden Text zu verstehen gibt:

»Als Tugend maßvoll und bedacht kann ich auf vieles verzichten, nur nicht auf Lebensfreude.«

Es geht darum, die Leichtigkeit und spielerische Freude am Leben für sich zu entdecken. Wie beim Blick durch ein *Mikroskop*, gilt die Suche den Stoffen im Verborgenen.

SPIELANLEITUNG

Bei den 50 Begriffskarten und den dazugehörenden Textkarten in dieser Sammlung geht es um mehr als nur ein Ratespiel. Wer sich die Begriffe zu Eigen macht, wird die Welt mit anderen Augen sehen.

Die durchnummerierte Kartenpaare sind in drei Gruppen (I, II und III) einteilt. Zum Einstieg in das Spiel *Suchen und finden im Quadrat* können die Kartenpaare einzeln oder in Kombinationen der Gruppen ausgelegt werden:

- 18 Kartenpaare aus Gruppe I oder Gruppe III (im Quadrat 6 x 6 Karten)
- 32 Kartenpaare aus Gruppen I + II oder II + III (im Quadrat 8 x 8 Karten)
- 50 Kartenpaare aus allen drei Gruppen (im Quadrat 10 x 10 Karten)

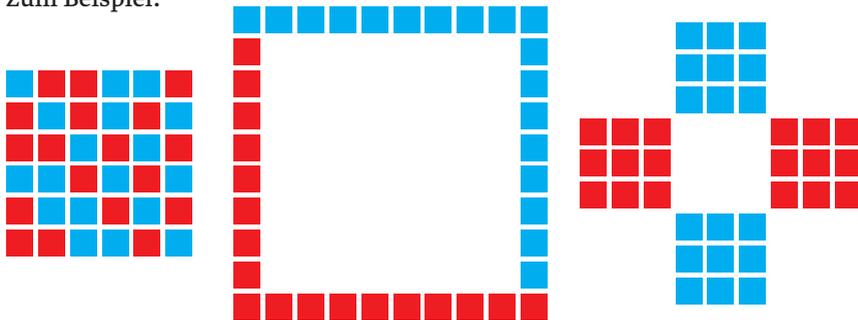
VORBEREITUNG

Bevor es mit dem Spiel losgehen kann, die Seiten mit den entsprechenden Spielkarten heraustrennen. Im Anschluss die einzelnen Karten anhand der rückseitigen Markierungen ausschneiden. Auch wenn es zunächst mühevoll erscheinen mag, bei einem lockeren Gespräch, mit Musik im Hintergrund oder Vogelgezwitscher aus dem Vorgarten lässt sich die Schneidarbeit vielleicht sogar meditativ bewältigen - und es müssen am Anfang ja nicht gleich alle Karten sein.

LEGEVORSCHLÄGE FÜR 18 KARTENPAARE (GRUPPE I ODER III)

Die durchnummerierten Kartenpaare werden durchmischt und verdeckt ausgebreitet. Zur Erleichterung können die Begriffskarten getrennt von den Textkarten ausgelegt und/oder geometrisch angeordnet werden.

Zum Beispiel:



SPIELVERLAUF

Der erste Spieler deckt je eine Begriffskarte und eine Textkarte auf. Anhand der Nummerierung lässt sich die Zusammengehörigkeit leicht feststellen. Gelingt es einem Spielenden, ein zusammenpassendes Kartenpaar ausfindig zu machen, darf dies behalten werden und ein weiterer Versuch unternommen werden. Danach ist der nächste an der Reihe. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Kartenpaare vorweisen kann.

SPIELVARIANTE

Jeder Mitspielende zieht vier Karten aus dem Stapel der Textkarten und deckt diese auf. Der Reihe nach nimmt nun jeder eine Begriffskarte auf, ohne dass die Mitspielenden diese sehen. Falls die Karte passt, wird sie allen gezeigt und darf behalten werden; ansonsten muss sie zurückgelegt werden. Wer die vier passenden Begriffskarten zu seinen Textkarten als erster gefunden hat, ist Sieger. (Auch hier hilft die Nummerierung.)

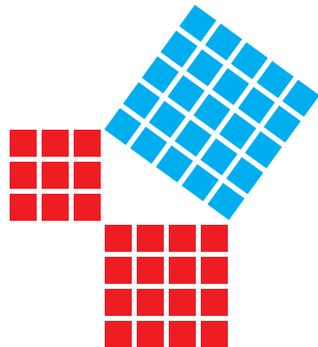
FÜR DIE INDIVIDUELLE AUSGESTALTUNG

Vielleicht regt dieses Spiel dazu an, nach eigenen Begriffen und Texten zu suchen. Dazu finden Sie im Anhang Extrakartenpaare (E) zum Selbstbeschriften.

FÜR DEN PROFI MIT 25 KARTENPAAREN

Bei dieser Variante (frei nach Pythagoras)
- 3 Quadrate mit 3×3 , 4×4 und 5×5 Karten -
können die Begriffs- und Textkarten
auch getrennt werden.

Alle Begriffe sind hinten auf der Umschlagseite noch einmal alphabetisch aufgeführt. Anhand dieser Liste können die Kartenpaare beliebig ausgewählt werden.



Ich bin ein belebter Ort des Abschieds und des Wiedersehens. Leere und Stillstand sind mir fremd. Ich diene dem Richtungswechsel.

(1 / 1)

Ganz gleich, was bei mir einschlägt, es ist meine Aufgabe abzuleiten und zu schützen. Dank meiner Erdverbundenheit habe ich so manchen Schicksalsschlag abwehren können.

(2 / 1)

Durch mich wird deutlich, dass es ein Hier und Dort gibt. Ein Diesseits und Jenseits. Irdisch und geistig zugleich bin ich ein Sinntragendes Bild des Lebens.

(3 / 1)

Ich mache Dampf, treibe an, setze etwas in Bewegung. Wer mich anfeuert muss aufpassen, dass ich nicht zu heiß werde, platze oder in Flammen aufgehe.

(4 / 1)

BAHNHOF

(1 / 1)

BLITZABLEITER

(2 / 1)

BRÜCKE

(3 / 1)

**DAMPF-
MASCHINE**

(4 / 1)

Anstatt mich zum Schreiben von Texten hinreißen zu lassen, die die Wirklichkeit verzerrt wiedergeben, möchte ich Frieden stiftend zum Einsatz gebracht werden.

(45 / III)

Egal wie oder wo man mich lebt, ich überbringe Spuren des Vergangenen. Was mich lebendig erhält, ist das Zusammentreffen von Altem und Neuem.

(46 / III)

Ich bin ein Ort für den Rückzug. Wer mich aufsucht, kann nicht nur zurück zur Natur, sondern vielleicht auch zu sich selbst finden.

(47 / III)

Allgegenwärtig bin ich das, was wirkt, was Wirkung hinterlässt. Ganz gleich wie und wo man mir begegnet, bin ich nicht wegzudenken. Ich möchte gesehen werden wie ich bin, unverstellt und unverzerrt.

(48 / III)

SCHREIBSTIFT

(45 / III)

TRADITION

(46 / III)

WALD

(47 / III)

WIRKLICHKEIT

(48 / III)

DIE AUTOREN

Was **Axel Stockmar** (Honorarprofessor, freiberuflich tätig auf dem Gebiet der Licht- und Beleuchtungstechnik) und **Dorothea Stockmar** (Buchautorin, Künstlerin, Sterbe- und Trauerbegleiterin) verbindet, ist nicht nur ihre Liebe zu ihren drei Kindern, sondern auch das gemeinsame Spiel mit Worten.

Nähere Infos unter: www.stockmar-kunst.de > Bücher > Veröffentlichungen



IMPRESSUM

© Axel und Dorothea Stockmar
Alle Rechte vorbehalten.

2. Auflage, Oktober 2022

Gestaltung und Herstellung:
Ellen Stockmar, www.donnagassi.de

KONTAKT

Axel und Dorothea Stockmar
Zimmereistraße 2d, 29227 Celle
www.stockmar-kunst.de
dorothea.stockmar@t-online.de

Dieses Spiel-Büchlein ist entstanden aus dem Buch mit noch mehr Begriffen: »An und für sich bin ich - Dynamik des Alltäglichen«, Axel und Dorothea Stockmar, 2021



ABENTEUER
(33 / III)
AUFZUG (19 / II)
BAHNHOF (1 / I)
BATTERIE (20 / II)
BLITZABLEITER
(2 / I)
BOGEN (21 / II)
BRÜCKE (3 / I)
BUCH (22 / II)
DAMPF-
MASCHINE (4 / I)
DIAMANT (34 / III)
ERINNERUNG
(23 / II)
FLASCHENPOST
(5 / I)
FUTUR II (6 / I)
GLOCKE (35 / III)
GLOBUS (24 / II)
GLÜHLAMPE (7 / I)
GRABSTEIN (8 / I)

HEIMAT (36 / III)
HEFE (9 / I)
IKONE (25 / II)
KOKON (37 / III)
KONTRAST (38 / III)
LEBEN (10 / I)
LEUCHTFEUER
(26 / II)
MASKE (39 / III)
MÄSSIGUNG
(27 / II)
MIKROSKOP
(28 / II)
NÄHKÄSTCHEN
(40 / III)
PILZ (41 / III)
PFEILER (11 / I)
RECHEN-
MASCHINE (12 / I)
SATZZEICHEN
(13 / I)
SCHMERZ (42 / III)

SCHUH (44 / III)
SCHREIBSTIFT
(43 / III)
SICHERUNG (14 / I)
STERN (29 / II)
TOD (15 / I)
TRADITION
(45 / III)
VERSTAND (30 / II)
VIRUS (31 / II)
WALD (46 / III)
WIRKLICHKEIT
(47 / III)
WORTFRIEDHOF
(48 / III)
WÜSTE (16 / I)
ZEIT (17 / I)
ZEITUNG (32 / II)
ZITRONE (18 / I)
ZÜNDHOLZ
(49 / III)
ZUG (50 / III)