

DAS NEIN SPIEL

ein Coaching-Spiel zum Trainieren von Nein-Sagen

**für 2 bis 6 Personen
ab 6 Jahren**

WAS WIRD GEBRAUCHT

- 1 Spielwürfel
- 3 kleine Spielsteine pro Spieler

(bei 2 Spielern 6 Spielsteine, bei 3 Spielern 9 Spielsteine usw.)

die Spielsteine werden als Tadel eingesetzt

z.B. Bohnen, Münzen, Legosteine, Knöpfe, Eichen...

- 1 Spickzettel

unten zum Ausdrucken oder zum Abschreiben

GRUNDREGEL

Es gilt folgende Grundregel: Immer, wenn ein Spieler etwas sagt, muss er seinem Gegenüber in die Augen schauen.

SPIELSTEINE

Jeder Spieler krijgt 3 Spielsteine.

Das Ziel ist, alle Spielsteine wegzugeben.

Wenn ein Spieler dabei erwischt wird,

- dass er seinem Gegenüber nicht in die Augen schaut,
 - dass er vergessen hat „Danke, dass du auf dich aufpasst!“ zu sagen,
- ruft die Person, die ihn erwischt hat, „Tadel!“ und gibt ihm einen ihrer Spielsteine.

Die Person, die als erste 6 Tadel (also 6 Spielsteine) gesammelt hat, scheidet aus dem Spiel aus.

Bei 2 Spielern ist das Spiel dann beendet.

Bei 3 oder mehr Spielern spielen die anderen weiter.

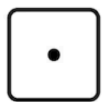
SPIELENDEN

Die Person, die als erste keine Spielsteine mehr hat, hat gewonnen!
Das Spiel ist zu Ende.

SPIELABLAUF

1. **Spieler 1** stellt eine Bitte / eine Forderung:
 - „Ich möchte gerne, dass du ... „
 - „Kannst du bitte ...“

TIPP: Es ist hilfreich, sich vor Spielbeginn ein paar Ideen aufzuschreiben.
2. **Spieler 2** würfelt.
Je nachdem, welche Zahl auf dem Würfel steht, gibt Spieler 2 eine Antwort - siehe unten. Hier kommt der Spickzettel ins Spiel!
3. **Spieler 1** Reagiert auf die Antwort von Spieler 2.
4. Der Zug ist beendet, die Spieler wechseln die Rollen.
Bei 3 oder mehr Spielern wird im Uhrzeigersinn gespielt.

SPIELER 2 WÜRFELT:**„Okay.“**

Spieler 2 macht, was Spieler 1 möchte.

Der Zug ist beendet, die Spieler wechseln die Rollen.

WICHTIG: Bei 3 oder mehr Spielern: Die Spielrichtung wird gewechselt!**„Nur, wenn du darauf bestehst.“**

Spieler 1 hat die Wahl zu sagen:

„Nein, schon gut. Danke für deine Bereitschaft!“
Der Zug ist beendet, die Spieler wechseln die Rollen.

oder

„Ja, ich bestehe darauf!“
Spieler 2 würfelt wieder.

**„Das möchte ich gerade nicht, danke!“**

SPIELER 1: „Danke, dass du auf dich aufpasst!“

**„Nein danke, heute nicht.“**

SPIELER 1: „Danke, dass du auf dich aufpasst!“

**„Das passt für mich leider nicht.“**

SPIELER 1: „Danke, dass du auf dich aufpasst!“

**„Nö.“**

SPIELER 1: „Danke, dass du auf dich aufpasst!“

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE

Habt ihr das Spiel gemeistert?

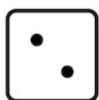
Ihr könnt zur Variante für Fortgeschrittene übergehen!

Hier wird die Bitte / die Forderung von Spieler 1 mit unterschiedlicher Dringlichkeit ausgedrückt. Den Grad der Dringlichkeit bestimmt der Würfel!

Es ändert sich der erste Schritt im Spielablauf:
Bevor er die Bitte stellt, würfelt Spieler 1.



„Kannst du bitte XY machen?“



„Ich möchte sehr gerne, dass du XY machst.“



„Es ist für mich sehr wichtig, dass du XY machst.“



„Bitte, bitte bitte, mach XY für mich...!!“



„Es ist dringend notwendig, dass du jetzt XY machst!“



„Du musst sofort XY machen!“

Der Rest läuft wie gehabt.

VIEL SPAß BEIM NEIN-SAGEN !!

hier falten

SPIKZETTEL SPIELER 2 1



„Okay.“



„Nur, wenn du
darauf bestehst.“



„Das möchte ich
gerade nicht, danke!“



„Nein danke,
heute nicht.“



“Das passt für mich
leider nicht.“



„Nö.“

SPICKZETTEL SPIELER



„Kannst du bitte XY
machen?“



„Ich möchte sehr gerne,
dass du XY machst.“



„Es ist für mich sehr
wichtig,
dass du XY machst.“



„Bitte, bitte bitte,
mach XY für mich...!!“



“Es ist dringend
notwendig,
dass du jetzt XY machst!
“



„Du musst sofort XY
machen!“

hier falten