



3-9



30'+



12+



MIMICA

Diskutieren
mal anders...

Egal, ob ein Gebäude, eine Gegend oder ein Gesprächsgegenstand betrachtet wird, es gibt immer verschiedene Ansichten. Aus nur einer Perspektive lässt sich nie alles erfassen. So kann jede Auffassung einen Beitrag zu einer umfassenden Gesamtsicht leisten. Die Dinge einmal intensiv anders zu betrachten und zu vertreten, als man sich das gewohnt ist, kann bereichern oder auch einfach Spass machen. In beiden Fällen kann auch Verständnis für die Sicht anderer wachsen.

Mitspielende: 3 bis 9

Spielzeit: Ab 30 Min. bis ganze Nächte

Alter: 12+

INHALT

- 1 Spielanleitung
- 32 Charakterkarten
 - 9 Übersichtskarten der Charaktere (für alle Spielenden)
 - 90 Themenkarten aus 9 Themenbereichen (geordnet und verdeckt in Tischmitte legen)
 - 1 Block mit Auswertungskarten
 - 1 Liste der Spielrundenleitung

- 1 A4-Blatt mit Auswertungskarten zum Nachkopieren auf www.mimica.ch





SPIELREGELN

[SPIELIDEE]

Verschiedene Charaktere diskutieren ein Gesprächsthema. Punkte gibt es für das Erkennen der anderen Charaktere und für das Erkanntwerden.

[ENDE DES SPIELS]

Ein Spiel besteht aus so vielen Spiel-/Diskussionsrunden, wie man vor dem Spiel festlegt.

(Je nach Bedürfnis und Variante ab drei bis zur Anzahl der Spielenden.)

[SPIELRUNDENLEITUNG]

Spielt immer mit, springt überall dort ein, wo der Ablauf der gewählten Variante nicht klar ist, und führt so lange nötig durch die Auswertung.

[ABLAUF GRUNDVARIANTE]

- 1 Es wird mit den Charakteren 1 bis 9 gespielt (Charaktere, die sich deutlich unterscheiden) oder mit einer geeigneten Auswahl aus allen Charakteren.
- 2 Alle Mitspielenden übertragen diese Charaktere auf ihre Auswertungskarten.
- 3 Die Spielrundenleitung mischt die Charaktere und verteilt sie. Alle merken sich ihre Rollen und legen ihre Karten verdeckt ab.
- 4 Nun zieht die Person links der Spielrundenleitung eine beliebige Themenkarte von einem der neun Stapel, die in der Tischmitte bereitliegen. Die Person wählt eine Aussage oder Frage aus und liest diese möglichst neutral vor.
- 5 Diskussion, bis jemand allen Mitspielenden einen Charakter zugeordnet hat und «Stopp» ruft. Alle müssen mind. eine Aussage gemacht haben. Alle beenden ihre Zuordnungen auf der Auswertungskarte.
- 6 Auswertung geführt durch die Spielrundenleitung.
- 7 Die Spielrundenleitung wird nach links weitergegeben.
- 8 Wenn die bestehende Charakterkombination ihre Attraktivität verloren hat, können neue Charaktere ausgewählt werden.)
- 9 Weiter auf Punkt 3 für 2. Diskussion.

[DARSTELLEN DER CHARAKTERE]

Die Kurzbeschreibung des Charakters auf der Karte darf von den Spielenden inhaltlich nicht als Erkennungsmerkmal verwendet werden.

Beispiel

Kurzbeschreibung des Rechthabers:

Alles andere, als Recht zu haben, macht mir einfach keinen Spass – egal, ob es Sinn macht oder nicht.

Er darf sich nicht mit Aussagen darstellen in der Art von: «Es verdirbt mir total die Laune, wenn ich nicht Recht habe.»



AUSWERTUNG

[AM ENDE EINER DISKUSSION]

Der erste Charakter wird durch die Spielrundenleitung aufgerufen und gibt sich zu erkennen. Es strecken alle auf, die diesen Charakter richtig zugeordnet haben.

Alle notieren ihre Punkte gemäss folgender Regeln:

- **Für jeden erkannten Charakter gibt es einen Punkt.**
- **Für das Erkanntwerden gilt folgende Regel:**
 - **0 Punkte: von niemandem oder allen erkannt.**
 - **1 Punkt: von nur einer Person (nicht) erkannt.**
 - **2 Punkte: alle übrigen Fälle.**

Bei 3-4 Spielenden gibt es maximal 1 Punkt.

So werden der Reihe nach alle Charaktere durchgegangen und die Gesamtpunktzahl notiert.

[ENDE DES SPIELS]

Notieren der Gesamtpunktzahl (links unten)

Variante: nach eigenem Bedarf

[AUSWERTUNGSBEISPIEL]



Charakter 1	Runde								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Charakter 2									
Rechthaber/in	Ju, Ich	Ich Ko	Ko						
Lösungsorient.	Da	Ju, Si	Si						
Nestbeschmutz.	Mi	Da	✓ An						
Jurist/in	✓ He	Mi	Da						
Tussi	Ko	He	Mi, J						
Philosoph/in	Si, J	Ko	He, J						
Desinteressiert.	An	Si, J	✓ Ich						
Poser	✓ J	Ich	An	Ju					
Punkte	5	2	5						

SPIELVARIANTEN

[SPIELRUNDENLEITUNG]

- Die Spielrundenleitung wird mit dem Beiblatt «Liste der Spielrundenleitung» bestimmt.
- Es wird ohne Spielrundenleitung gespielt, wenn der gewählte Ablauf für alle klar ist.

[CHARAKTERKARTEN]

- Alle Mitspielenden dürfen mit Hilfe ihrer Übersichtskarte der Charaktere einen davon wählen, je nach Anzahl Mitspielenden allenfalls weitere.
- Die Charaktere werden gemeinsam ausgewählt.
- Es werden nach Belieben mehr Charaktere bestimmt, als es Spielende hat, aber höchstens neun.
- Es werden nach Belieben verdeckt mehr Charaktere gezogen, als es Spielende hat, aber höchstens neun.
- Die Charaktere werden durch die Mitspielenden oder die Spielrundenleitung verdeckt gezogen.
- Der Reihe nach dürfen die Spielenden den Charakter ihrer Wahl aus der vorher von der Gruppe definierten Auswahl ziehen.

(Infovorsprung der Letzten in der Reihe wird sich im Verlauf der Runde wieder ausgleichen.)



[THEMENKARTEN]

- Das Thema wird der Person, die eröffnet, von der Spielrundenleitung zugeteilt. Die Aussage wählt die Person aber selbst.
- In einer Runde darf nicht zwei Mal der gleiche Themenbereich gezogen werden.
- Es wird ohne Themenkarten gespielt: Die Themen werden von den Spielenden selbst formuliert.

[ZEITBEGRENZUNG]

- Die Diskussionsrunde wird nach einer vorher gemeinsam definierten Zeit abgebrochen.
- Für die Zeit bis zum Abbruch wird die Anzahl der Spielenden mal x Minuten gerechnet.
- Jeder darf genau 2-3 Mal etwas sagen.

Grundsatz

Jede Variante kann die lustigste, spannendste oder anspruchsvollste sein, auch wenn sie selbst erfunden wurde.

