

Spielend leicht Stärken entdecken!

Mit diesem Kartenset begeben sich Kinder und Jugendliche gemeinsam mit dem Spielleiter auf Schatzsuche – nach ihren individuellen Stärken. Im spielerischen Setting werden sie durch ressourcenorientierte Fragen und positive Impulse dazu angeregt, in der Therapie oder Beratung über ihre Stärken zu sprechen und diese für die Bewältigung von Problemen nutzbar zu machen.



Die Beschäftigung mit den Karten verdeutlicht positive Eigenschaften, Neigungen, Einstellungen und Verhaltensgewohnheiten. So können Selbstwertgefühl, Selbstakzeptanz und Selbstverantwortung als Voraussetzungen für persönliches Wachstum gefördert werden.

Die Karten sind farbenfroh und mit markierten Kernwörtern gestaltet. So prägen sich die Inhalte der Aussagen leicht ein und ein ganzheitliches Lernen wird gefördert.

Die Stärken-Schatzkiste dient der effektiven spielerischen Unterstützung des Beratungs- und Therapieprozesses. Textsequenzen und Vertiefungsfragen regen zum Austausch an und können zum Beziehungseinstieg oder zur Prozessbegleitung genutzt werden.

Die Stärkenkarten unterstützen dabei:

- ▶ diagnostische Fragestellungen zu ergründen
- ▶ die Erlebnis-, Gefühls- und Gedankenwelt der Spieler besser zu verstehen
- ▶ das Wohlbefinden und die Selbstachtung zu stärken und persönliche Ressourcen wahrzunehmen
- ▶ Reflexionsprozesse anzustoßen
- ▶ die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema zu fördern

Anwendungsbreite. Das Kartenset eignet sich für alle Bereiche der professionellen Begleitung und Förderung wie ambulante Praxen und stationäre Einrichtungen für Kinder- und Jugendlichenpsychotherapie und -psychiatrie, Einrichtungen der Kinder-, Jugend- und Familienhilfe, Beratungsstellen etc. Die Stärkenkarten sind sowohl für den Einsatz in Einzel- als auch in Gruppensituationen sehr gut geeignet.

Flexibler Einsatz. Die Karten der Stärken-Schatzkiste sind für gemeinsame Spiele von 2–8 Personen konzipiert. Einzelne Karten können aber auch gezielt prozessbegleitend als Impulsgeber ausgewählt und besprochen werden.

Praktisch und bewährt. Die Karten-Sets der Stärken-Schatzkisten basieren auf den praxisbewährten Memo-Schatzkisten des grünerPeter-Verlages. Eine Auswahl der besten Fragen und Karten wurde weiterentwickelt, optimiert und um zusätzliche 62 Kartenimpulse für ein starkes Selbstwertgefühl erweitert.

Ideen für den Einsatz in der Praxis

Praxis. Die Stärken-Karten haben sich in der Praxis bewährt:

- ▶ um locker ins Gespräch zu kommen und Beziehung aufzubauen
- ▶ zum Explorieren, Erleben einer positiven Resonanz
- ▶ zum Anknüpfen an die Situation der Spielenden
- ▶ in ihrer stressreduzierenden Wirkung
- ▶ um Impulse für die Weiterentwicklung hinsichtlich Selbstfürsorge zu geben

Spieler. Die Stärken-Karten können die einzelnen Spieler dabei unterstützen:

- ▶ Wahrnehmungsperspektiven zu wechseln
- ▶ Gedanken und Gefühle positiv zu erleben
- ▶ Kreativität, Problemlösungsfähigkeit und Facettenreichtum der eigenen Person zu erkennen
- ▶ Motivation aufzubauen und Ansatzpunkte für Veränderung zu erkennen

Gruppen. Die Stärken-Karten eignen sich in Gruppenprozessen besonders:

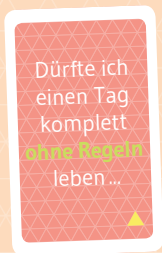
- ▶ für das Brainstorming
- ▶ um Potenziale, Stärken und Fähigkeiten der Gruppenmitglieder deutlich zu machen und wertschätzende Rückmeldungen zu geben

Das Spiel kann beginnen! – Spielanleitung

Spielvorbereitung. Das Spiel ist mit allen 120 Karten möglich. Es besteht aber auch die Möglichkeit, vor Spielbeginn Karten auszuwählen und zu einem auf das Kind oder den Jugendlichen abgestimmten Spiel-Set zusammenzustellen. Die Karten dieser Stärken-Schatzkiste sind in drei Altersbereiche eingeteilt. Diese sind durch ein farbiges Sortierdreieck markiert:



weißes Dreieck – empfohlener
Altersbereich: 7–99 Jahre



gelbes Dreieck – empfohlener
Altersbereich: 11–99 Jahre

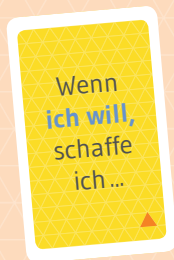


oranges Dreieck – empfohlener
Altersbereich: 15–99 Jahre



Spielbeginn. Die ausgewählten Karten werden gut gemischt und mit der Schriftseite nach unten im Stapel oder frei z.B. auf einen Tisch gelegt. Ein Spieler beginnt und deckt eine Karte auf. Er liest die Karte laut vor, beantwortet die Fragen oder ergänzt die Satzanfänge. Dann ist der Nächste an der Reihe. Ist die letzte Karte aufgedeckt, ist das Spiel beendet. Jetzt zählt jeder Spieler die Punkte seiner Karten zusammen.

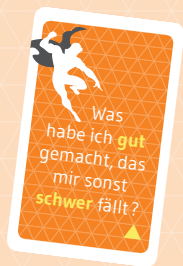
Joker- und Superkarten. Anspornend ist das Sammeln der Joker und Superkarten. Sie erfordern gründliches Nachdenken, Erörtern und Austauschen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Einfache Karten
= 1 Punkt



Joker-Karte
= 2 Punkte



Super-Karte
= 5 Punkte

Drei Joker-Karten können mit eigenen Fragen und Ideen beschriftet werden. Im Spiel können sie als freie Joker-Karten mitgespielt werden. Mit ihnen ist jede Frage erlaubt.

Wer die freie Joker-Karte zieht, kann jede Frage stellen.



Freie Joker-Karte zum Selbstbeschriften

= 2 Punkte

Der Kreativität sind beim Einsatz der Stärkenkarten keine Grenzen gesetzt.

Spielvarianten

Mein Buffet: Alle Karten liegen offen. Jeder Spieler sucht sich drei bis fünf Karten zu einem Begriff oder Thema aus, das ihn anspricht. Darüber tauschen sich die Spieler aus.

Ich bin Du: Zieht der Spielleiter eine Karte, versetzt er sich in die Rolle des anderen und beantwortet an dessen Stelle die Fragen. Es folgt ein Austausch zur Stimmigkeit der Antwort. Bei dieser Variante braucht sich der Spielleiter kaum selbst zu offenbaren.

Themenbereich: Vom Spielleiter werden Karten vorsortiert, um bestimmte Themen zu besprechen.



Das
ist gut, so
wie es ist...

Ich bin
alt genug,
um zu ...

Was war
für mich das
schönste
Geschenk?



Der Autor, **Falk Peter Scholz**, arbeitet seit 2010 als Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeut, systemischer Paar- und Familientherapeut in eigener Lehrpraxis in Dresden. Zuvor war er über zehn Jahre als Leiter einer Jugendberatungsstelle tätig.

Seit 2012 entwickelt Falk Peter Scholz Materialien für Beratung, Coaching und Therapie. In seinem Verlag grünerPeter (www.gruenerpeter.com) sind Memo-Spiele zu den Themen Stärken, Mut, Freunde, Wut, Zielplanung, Lebensfreude sowie Materialien zur Gefühls-wahrnehmung erschienen.

Spielerisch lernt es sich leichter

Kartenspiele machen Spielern verschiedenen Alters viel Spaß. Als Ergänzung dieses Kartensets bietet sich die »Stärken-Schatzkiste für Therapie und Beratung« an.



grünes Dreieck – empfohlener
Altersbereich: 16–99 Jahre



Falk Peter Scholz

Stärken-Schatzkiste für Therapie und Beratung

120 Karten mit 12-seitigem Booklet in stabiler Box,

Kartenformat 15,2 x 10,7 cm

GTIN 4019172100001

Fragen und Impulse für ein starkes Selbstwertgefühl!

Was ist an mir einzigartig und liebenswert? Wobei bin ich mir treu geblieben? Wann spüre ich Tatendrang? Worin bestärken mich meine Erlebnisse?

Selbstbewusstsein, Selbstwert und Selbstachtung sind wesentliche Wirkfaktoren im therapeutischen und beraterischen Prozess. Die Stärken-Schatzkiste hilft, sie zu aktivieren und weiterzuentwickeln.

Die 120 Karten der Stärken-Schatzkiste fördern einen anregenden Austausch und eröffnen neue Sichtweisen in Beratung und Therapie.

Dabei wird der Fokus auf Ressourcen gelegt: Das wirkt beziehungsfördernd und stärkt das Zutrauen in die eigene Bewältigungskompetenz.

Ab 16 Jahren.



© Beltz Verlag, Weinheim, Basel, 2018
www.beltz.de

Lektorat: Anne-Marie Stöhr
Herstellung: Uta Euler
Gestaltung der Karten: grünerPETER Verlag
Druck: Pario Print, Krakow
Printed in Poland

GTIN 4019172100018