

Erdmann

Gefühlswelten-Entdecker



Kniffliges Würfelspiel rund um Emotionen
für Kinder in Therapie und Beratung

BELTZ

Spielaufbau

Für das Spiel »Gefühlswelten-Entdecker« werden ein Stift sowie ein Zettel des Punkteblocks benötigt. Die Namen oder Namenskürzel aller Spielenden werden in der ersten Zeile jeweils in ein separates Feld eingetragen. Sobald die fünf Gefühlswürfel bereitliegen, kann es losgehen!

Spielziel

Wer durch Würfelglück und geschickte Eintragungen der Punkte im Laufe des Spiels die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Spielverlauf

Die Gefühlswürfel zeigen auf den 6 Seiten folgende Gefühle:



Freude



Trauer



Wut / Ärger



Angst



Überraschung



Ekel

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Zunächst würfelt ein beliebiger Spieler mit einem der Gefühlswürfel. Die Spielerin, die als Erste eine Situation benennen kann, in der sie das Gefühl erlebt hat, beginnt.

Jeder Spieler darf in seinem Zug bis zu dreimal würfeln. Der Spielzug darf jedoch auch früher beendet werden, sollte bereits eine geeignete Gefühle-Kombination gewürfelt worden sein.

Im ersten Wurf werden alle fünf Würfel geworfen. In den darauffolgenden Würfen darf die Spielerin jeweils entscheiden, ob sie erneut mit allen fünf Würfeln spielen möchte oder passende Würfel beiseitelegt und nur mit den restlichen Würfeln weiterspielt.

Punktesystem

Sobald eine Spielerin mit ihrer Würfelkombination zufrieden ist, spätestens jedoch nach dem dritten Würfelwurf, wird die erreichte Punktzahl in ein passendes Feld in der eigenen Punktespalte eingetragen. Hierbei sollte darauf geachtet werden, den Wurf dort einzutragen, wo es am meisten Punkte für die erwürfelte Kombination gibt. Beim Zusammenrechnen der Punkte dürfen sich die Mitspieler gegenseitig helfen. In jedes Feld darf nur einmal ein Würfelwurf eingetragen werden. Sollte eine Spielerin einmal eine Kombination gewürfelt haben, welche in keines der noch leeren Felder passt, sucht sie sich ein beliebiges noch leeres Feld aus und trägt dort 0 Punkte ein.

Spielende

Sobald alle Spieler alle elf Felder ausgefüllt haben, endet die Partie. Nun werden die erzielten Punkte in der Spalte der jeweiligen Spieler zusammengerechnet. Die Spielerin oder der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Über die Autorin



M. Sc. Psychologin **Caroline Erdmann** ist Kinder- und Jugendlichenpsychotherapeutin sowie Gruppenpsychotherapeutin mit dem Schwerpunkt Verhaltenstherapie. Seit 2024 ist sie niedergelassen in eigener Praxis in Osnabrück.

Der Illustrator



Sylvain Mérot studierte Industrial Design und arbeitete als Graphikdesigner in Paris und Lissabon. Er ist selbständiger Illustrator und betreibt in Frankfurt am Main eine Galerie, die Galeria Pequena.



© Beltz Verlag, Weinheim, 2024
www.beltz.de

Lektorat: Antje Raden
Herstellung: Myriam Frericks
Druck: Pario Print
Printed in Poland
GTIN 4019172101671