

DAS NLP SPIEL



Spielend
einfach
NLP-Wissen
vertiefen

Die
Spielregeln

Voraussetzung: NLP Practitioner Wissen

Das Spiel enthält Fragen aus dem NLP Practitioner und NLP Master Wissen, sowie allgemeine Fragen und Aufgaben zur Auflockerung des Spiels.

Hierbei wurde darauf geachtet, dass mehrere Sinneskanäle angesprochen werden.

Fragen und Antworten liegen dem Ausbildungskonzept von Landsiedel zu Grunde.

Das Spiel eignet sich somit auch für die Vorbereitung auf die Testings.

Da die Fragen auf Level Practitioner und Master farblich getrennt sind, ist es auch möglich das Spiel mit Practitioner Wissen zu spielen.

Hierzu werden die gelben Karten einfach heraus genommen.

Kommt ein Spieler nun auf ein gelbes Master-Feld, wird es genauso wie ein blaues Practitioner-Feld behandelt.

Es gibt nicht immer eine einzige alleingültige Antwort, dies würde auch nicht dem NLP Prinzip entsprechen, von daher werden auf den Karten des öfteren nur mögliche Antworten vorgegeben, da es natürlich unterschiedliche Formulierungen und manchmal auch mehrere Antwortmöglichkeiten geben kann.

Wird also eine andere Antwort, die nicht auf den Karten zu finden ist, von den anderen Mitspieler auch als richtig bewertet, so erhält der Spieler sein Wissenskärtchen.

Die Spielregeln

Ziel des Spieles: Wer als erstes 5 Wissenskärtchen bekommen hat, ist Sieger des Spiels.

Die Spieler würfeln nacheinander. Die Spielfiguren werden, vom Startfeld beginnend, im Uhrzeigersinn auf das gewürfelte Feld bewegt.

Kommt der Spieler auf ein:

Blaues Feld: Ein beliebiger Mitspieler zieht eine blaue Karte und liest sie dem Spieler laut vor. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, bekommt er ein Wissenskärtchen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Gelbes Feld: Ein beliebiger Mitspieler zieht eine gelbe Karte und liest sie dem Spieler laut vor. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, bekommt er ein Wissenskärtchen.

Grünes Feld: Der Spieler greift in das Säckchen und zieht, ein zu ertastendes Symbol, mit geschlossenen Augen. Errät er die Figur, bekommt er ein Wissenskärtchen.

Weißes Eckfeld mit Augen: Ein beliebiger Mitspieler zieht eine graue Karte und liest sie dem Spieler laut vor. Beantwortet er die Frage richtig, bekommt er ein Wissenskärtchen.

Lilafarbenes Feld:

Diese Karte nicht vorlesen !!!!

Der Spieler zieht eine lilafarbene Karte und stellt die darauf beschriebene Pantomime dar. Der Mitspieler, der die zu erratende Pantomime als erstes errät, erhält ebenso wie der Spieler ein Wissenskärtchen.

Orangefarbenes Feld: Der Spieler zieht eine orangefarbene Karte und baut, das auf der Karte dargestellte Bild, mit Hilfe der Holzspanne und des Holzstäbchens in der Box, nach.

Wenn ihm dies gelingt, solange die Eieruhr läuft, bekommt er ein Wissenskärtchen.

Glückskleefeld: Der Spieler bekommt ein Wissenskärtchen geschenkt.

Trauriger Smiley: Der Spieler muss ein Wissenskärtchen, falls er bereits eines besitzt, abgeben.

Weißes Feld: Der Spieler bekommt keine Chance ein Wissenskärtchen zu bekommen und muss warten bis er wieder an der Reihe ist.

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels drei unterschiedliche Joker, die er jeweils einmalig einsetzen kann.

- 1. Joker:** Einen Mitspieler zur Hilfe bitten.
- 2. Joker:** Frage in gleicher Kategorie tauschen
- 3. Joker:** Frage in beliebiger Kategorie tauschen

Bei allen gewürfelten Feldern wird die Eieruhr von einem beliebigen Mitspieler umgedreht. Alle Aufgaben müssen gelöst bzw. beantwortet sein, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

Wenn ein Joker eingesetzt wird, wird die Zeit nochmals um eine Eieruhr-Umdrehung verlängert.

Für die Antworten kann es natürlich unterschiedliche Formulierungen und manchmal auch mehrere Antwortmöglichkeiten geben.

Wird eine Antwort, die nicht auf den Karten zu finden ist, von allen anderen Mitspieler als richtig bewertet, so erhält der Spieler auch ein Wissenskärtchen.

Grundsätzlich kann das NLP-Spiel auch mit Zweierteams gespielt werden. Diese Variante bietet sich auch an, wenn mehr als die vorgesehenen 12 Spieler sich mit der NLP - Welt auseinandersetzen wollen.

- 1 Spielbrett**
- 1 Spielanleitung**
- 12 Spielfiguren**
- 1 Sanduhr**
- 50 Blaue Fragekärtchen**
- 50 Gelbe Fragekärtchen**
- 25 Graue Fragekärtchen**
- 25 Lilafarbige Fragekärtchen**
- 12 Orange Fragekärtchen**
- 60 Wissenskärtchen**
- 5 Grüne Fragekärtchen**
- 36 Joker-Karten**
- 1 Beutel mit 8 Tastfiguren**
- 1 Würfel**
- 1 Zange**
- 8 Holzklötzchen**