



DER KOMMUNIKATOR

Diese geheimnisvolle Persönlichkeit verfügt über die Fähigkeit, Konzepte, Gedanken, Gefühle, Fakten und Meinungen sowohl mündlich als auch schriftlich auszudrücken und zu interpretieren und in einer ganzen Reihe von sozialen und kulturellen Kontexten auf angemessene und kreative Weise zu interagieren.



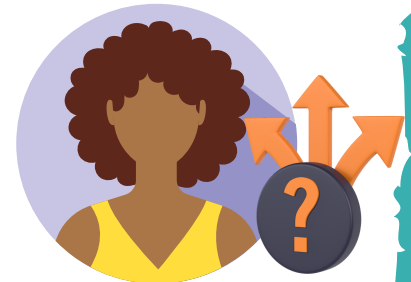
DER VERHANDLER

Dieser geheimnisvolle Charakter hat die Fähigkeit, eine Diskussion über ein Thema von gemeinsamem Interesse zwischen zwei oder mehreren Parteien zu beginnen und zu moderieren, um die Bedürfnisse jeder Partei bestmöglich zu befriedigen.



DER VERMITTLER

Diese geheimnisvolle Figur ist eine neutrale dritte Person, die sich einmischt und versucht, die positiven Seiten eines Konflikts zu bewahren. Der Mediator hat die Fähigkeit, den Dialog und die Fähigkeit der Parteien, eine Lösung zu finden, zu fördern.



DER ENTSCHEIDUNGSTRÄGER

Diese geheimnisvolle Figur ist in der Lage, strategisch wichtige Entscheidungen zu treffen, die von einer Reihe von Variablen abhängen, wie z. B. Zeitdruck, verfügbare Ressourcen, Menge und Art der verfügbaren Informationen und die Anzahl der beteiligten Akteure.



DER EMPATH

Dieser geheimnisvolle Charakter hat die Fähigkeit, sich in die Gefühle anderer hineinzusetzen, sich in andere einzufühlen und ihre Denkweise zu verstehen. Das bedeutet, dass er in der Lage ist, die Denkweise anderer zu übernehmen und die Realität aus deren Perspektive zu sehen.



DER ZUHÖRER

Dieser geheimnisvolle Charakter hat die Fähigkeit, anderen aktiv und effektiv zuzuhören. Das bedeutet, dass er in der Lage ist, seine rezeptiven Sprachkenntnisse zu stärken, d. h. soziale Interaktionen zu bewältigen, Fragen zu beantworten und Gesten zu verstehen.





NAME DES SPIELS: RATE MAL, WER

UNTERNEHMEN: INNOVED

COUNTRY: GRIECHENLAND

<p>Zielsetzung</p>	<p><i>Das Hauptziel des "Rate mal, wer"-Spiels ist es, verschiedene soziale Kompetenzen zu kombinieren. Es ist eine Möglichkeit, viele verschiedene soziale Kompetenzen zu lernen und zu "üben", wie z.B. Kommunikation, Empathie, kritisches Denken, Zuhören, usw.</i></p> <p><i>Dieses Spiel kann als Teil der Module 3, 4 und 6 betrachtet werden, da es, wie bereits erwähnt, verschiedene soziale Fähigkeiten beinhaltet, die auch in den Modulen des Handbuchs enthalten sind. Es beinhaltet auch einige andere soziale Fähigkeiten, die nicht in den Modulen enthalten sind.</i></p> <p><i>Die Zielgruppe für dieses Spiel ist eigentlich jeder, der sein Wissen über soziale Kompetenzen und insbesondere seine Fähigkeiten in diesem Bereich verbessern möchte. Wie man mit anderen kommuniziert, wie man sich mit Empathie verhält, wie man denkt und philosophiert, wie man anderen aufmerksam zuhört.</i></p> <p><i>Diese sozialen Fähigkeiten sind ein wichtiger Teil der emotionalen Intelligenz, und das Spiel "Rate mal, wer" ist ein Versuch, das in einigen Modulen erworbene Wissen in die Praxis umzusetzen und auch einige neue soziale Kompetenzen zu lernen.</i></p> <p><i>Nach dem Spielen dieses Spiels haben die Spieler die Möglichkeit,:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>den Typus einer Person anhand einer sozialen Fähigkeit identifizieren</i> ● <i>einige Hauptmerkmale der einzelnen sozialen Fähigkeiten zu lernen</i>
<p>Setup & Thema</p>	<p><i>Dieses Spiel kann von Einzelpersonen und/oder in Gruppen gespielt werden. Es ist besser, in kleinen Gruppen von 2-3 Personen zu spielen, da die Interaktion auf diese Weise direkter ist.</i></p> <p><i>Es gibt sechs Karten, d.h. sechs verschiedene geheimnisvolle Charaktere und damit sechs verschiedene soziale Fähigkeiten. Dieses Spiel kann von 6 Spielergruppen oder 6 Einzelspielern gleichzeitig gespielt werden.</i></p> <p><i>Die folgenden Hilfsmittel werden für dieses Spiel benötigt:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>ein Blatt Papier,</i> ● <i>einen Bleistift, und</i> ● <i>die sechs Karten, die für den Zweck des Spiels erstellt wurden.</i>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung [Mitteilung] trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





	<p><i>Jede Karte ist im Stil des typischen "Rate mal, wer" -Spiels gestaltet, bei dem es einige geheimnisvolle Figuren gibt. In diesem Spiel kommen die geheimnisvollen Charaktere aus sechs verschiedenen sozialen Fähigkeiten. Zum Beispiel gibt es "den Kommunikator" (Kommunikation), "den Zuhörer" (aktives Zuhören), "den Empath" (Empathie), "den Verhandlungsführer" (Verhandlung) usw.</i></p>
<p>Ranking und Beschreibung der Karten</p>	<p><i>Es gibt keinen Schwierigkeitsgrad für die Karten, da sie zum Raten gedacht sind und nicht für "richtig oder falsch"-Fragen. Die Hauptseite der Karte enthält den Namen des geheimnisvollen Charakters, einen Avatar von ihm und eine kurze Beschreibung einiger der wichtigsten Merkmale der entsprechenden sozialen Fähigkeit.</i></p> <p>Karte 1: Kommunikator/in <i>Diese geheimnisvolle Persönlichkeit verfügt über die Fähigkeit, Konzepte, Gedanken, Gefühle, Fakten und Meinungen sowohl mündlich als auch schriftlich auszudrücken und zu interpretieren und in einer ganzen Reihe von sozialen und kulturellen Kontexten auf angemessene und kreative Weise zu interagieren.</i></p> <p>Karte 2: Verhandlungsführer/in <i>Dieser geheimnisvolle Charakter hat die Fähigkeit, eine Diskussion über ein Thema von gemeinsamem Interesse zwischen zwei oder mehreren Parteien zu beginnen und zu moderieren, um die Bedürfnisse jeder Partei bestmöglich zu befriedigen.</i></p> <p>Karte 3: Vermittler/in <i>This mysterious character is a neutral third person who intervenes and tries to preserve the positive sides of a conflict. The mediator has the ability to promote dialogue and the ability of the parties to find a solution.</i></p> <p>Karte 4: Entscheidungsträger/in <i>Diese geheimnisvolle Figur ist in der Lage, strategisch wichtige Entscheidungen zu treffen, die von einer Reihe von Variablen abhängen, wie z. B. Zeitdruck, verfügbare Ressourcen, Menge und Art der verfügbaren Informationen und die Anzahl der beteiligten Akteure.</i></p> <p>Karte 5: Empath/in <i>Dieser geheimnisvolle Charakter hat die Fähigkeit, sich in die Gefühle anderer hineinzuversetzen, sich in andere einzufühlen und ihre Denkweise zu verstehen. Das bedeutet, dass er in der Lage ist, die Denkweise anderer zu übernehmen und die Realität aus deren Perspektive zu sehen.</i></p> <p>Karte 6: Hörer/in</p>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung [Mitteilung] trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





	<p><i>Diese geheimnisvolle Figur hat die Fähigkeit, anderen aktiv und effektiv zuzuhören. Das bedeutet, dass er in der Lage ist, seine rezeptiven sprachlichen Fähigkeiten zu stärken, d. h. soziale Interaktionen zu bewältigen, Fragen zu beantworten und Gesten zu verstehen.</i></p>
<p>Spielverlauf</p>	<p><i>Einzelpersonen</i> <i>Wenn Sie sich dafür entschieden haben, das Spiel als Einzelpersonen zu spielen, gibt es zwei Möglichkeiten, es zu spielen.</i></p> <p><i>Erste Möglichkeit</i> <i>Der Gegner wählt eine Rätselkarte für den Spieler aus und der Spieler sollte Fragen stellen, die mit "Ja oder Nein" beantwortet werden können, um mehr Hinweise auf die mysteriöse Figur zu erhalten und sie schließlich zu finden.</i></p> <p><i>Zweite Möglichkeit</i> <i>Die Spieler wählen eine Person als "Kartenwächter". Diese Person hat alle Karten. Er oder sie wählt eine Karte für jeden Spieler und dann stellen die Spieler dieser Person Fragen, um die geheimnisvolle Figur zu finden.</i></p> <p><i>Gruppen</i> <i>Wenn ihr das Spiel in Gruppen spielen wollt, gibt es auch zwei Möglichkeiten, das Spiel zu spielen.</i></p> <p><i>Erste Möglichkeit</i> <i>Die gegnerische Gruppe wählt einen Spieler aus der anderen Gruppe und eine Rätselkarte. Der Spieler muss Fragen stellen, die mit "Ja oder Nein" beantwortet werden können, um weitere Hinweise auf die geheimnisvolle Figur zu erhalten und sie schließlich zu finden.</i></p> <p><i>Zweite Option</i> <i>Die Gruppe des Spielers wählt eine Rätselkarte aus und der Spieler stellt Fragen, die mit "Ja oder Nein" beantwortet werden können, um die geheimnisvolle Figur zu finden. Auf diese Weise sieht sich auch eine Person der gegnerischen Gruppe die Karte an, um zu überprüfen, ob alles in Ordnung ist und niemand schummelt.</i></p> <p><i>Beispiele für Fragen</i> <i>Werde ich in Konflikte verwickelt? Fällt es mir leicht, meine Gefühle auszudrücken? Kann ich eine Diskussion moderieren?</i></p>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung [Mitteilung] trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>





	<i>Fällt es mir leicht, Entscheidungen zu treffen? Gebe ich meine Ziele auf, um anderen zu helfen?</i>
Kombinationen	<i>Keine.</i>
Gewinnen/Lernergebnisse	<i>Die Person/Gruppe, die die geheimnisvolle Figur mit den wenigsten Fragen findet, gewinnt.</i>

Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung [Mitteilung] trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Dieses Werk ist lizenziert unter Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International. Eine Kopie dieser Lizenz finden Sie unter <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

