



Mélanie Cotting & Quentin Bays

## **Volle Kraft voraus!** ★★★★★ **Spielend Selbstvertrauen entwickeln**

Design von Felix Kindelán

Helvetiq 2019 · 2–8 Spieler · Spielzeit ca. 60 Min.  
27.94 CHF · ab 9 · EAN 7640139532145

Ihr möchtet spielend etwas über euch und eure Mitspieler lernen und gemeinsam an selbst gesteckten Zielen arbeiten, um Probleme und Grenzen zu überwinden? Dann auf ins Abenteuer und Kraft sammeln und das Selbstbewusstsein stärken!

Die Grundidee des Spieles ist simpel: Eine riesige Welle steuert auf den Leuchtturm zu. Nur mit vereinten Kräften könnt ihr die Welle zurückdrängen (entweder durch Glück oder durch Zusammenlegen der gewonnenen Diamanten). Dazu muss sich jeder Mitspieler ein Ziel überlegen, an dem er arbeiten möchte. Das können Situationen sein, die ihr zu meistern lernen möchtet, Ängste, die überwunden werden sollen, aber auch alles andere ist möglich. Anhand der Formulierung dieses Zieles ist schon viel Arbeit getan. Außerdem wird notiert, was dem Erreichen dieses Ziels im Wege steht und welche Emotionen das hervorruft. Im Laufe des Spiels muss sich der Spieler allein und mit Hilfe der anderen Mitspieler Strategien überlegen, wie dieses Ziel zu erreichen ist. Dabei ist es sehr hilfreich und spannend, aus dem Erfahrungsschatz der anderen zu lernen und dabei oft zu sehen, dass du mit deinem Problem nicht allein dastehst! Dies alles wird in den Logbüchern notiert. Der Ablauf des Spiels besteht darin, Karten zu ziehen, auf denen die Spieler aufgefordert werden, von Erlebnissen und Wünschen zu berichten („Welchen Gefallen hast du zuletzt jemanden getan?“, „Was für ein Tier wärst du gerne und warum?“, „Was nervt dich auf der Arbeit/in der Schule?“). Mit dem Beantworten dieser Karten können die Spieler Diamanten gewinnen, die für den gemeinsamen Spielgewinn nötig sind. Bei diesem Spiel sind nämlich – sofern die Welle zurückgedrängt werden kann – alle Gewinner. Es gibt kein Gegeneinander, sondern nur ein Miteinander!

Weiterhin gibt es noch Motivationskarten mit den Errungenschaften berühmter Persönlichkeiten, die ihre Schwierigkeiten überwunden haben oder die Not zur Tugend gemacht haben – das kannst auch du erreichen! Oder aber alle Spieler werden aufgefordert von einer Angst zu berichten, die sie überwunden haben oder von etwas, das sie stolz gemacht hat. Außerdem gibt es



Karten, die interessante Informationen über Emotionen und unser Gehirn vermitteln. Da kann jeder etwas lernen. All diese Karten sind motivierend und Mut machend. Sollte man nicht weiterwissen, hilft das pädagogische Begleitheft weiter. Das ganze Spiel ist ein Abenteuer und am Ende steht – wenn es alle zusammen geschafft haben, die Welle zurückzudrängen – ein Schatz. Dafür sucht jeder Spieler einem anderen Spieler eine Karte aus den Schatzkarten heraus, auf denen Komplimente stehen und gibt sie dem anderen. Das ist ein schönes Zeichen der Wertschätzung ein schönes Ende dieses Spiels.

Da kann man nur sagen: Auf ins Abenteuer und ran ans Entdecken und Lernen über sich selbst mit Phantasie und Kreativität!

Auch wenn man die Karten irgendwann kennt, bleibt das Spiel spannend, denn die Ziele, die sich die Spieler setzen, sind immer wieder neu und auch die Antworten auf die gestellten Fragen können jeden Tag anders aussehen. Beim Spielen ist es wichtig, dass man den Mitspielern vertraut, denn die Fragen sind sehr persönlich und sollten ehrlich beantwortet werden. Ich kann sagen, dass ich beim Spielen mit meiner Tochter einiges über sie und mich dazugelernt habe.

Ein letzter großer Pluspunkt dieses Spiels ist das Design: Die Karten sind großartig illustriert – sie lenken nicht ab, aber die nautischen Motive geben dem Ganzen, trotz der dunklen Farben, die Würze.