

Evelyn Fendler-Lee
Tony Hofmann

Thetaland™
The Game of Inquiry

Manual



ZKS Verlag für psychosoziale Medien
Erfahrungsräume innerer Achtsamkeit



ThetalandTM
The Game of Inquiry

Manual

Impressum

CIP-Titelaufnahme der Deutschen Bibliothek:

Fendler-Lee, Evelyn & Hofmann, Tony
Thetaland. The Game of Inquiry. Manual.
Alle Rechte vorbehalten.

© 2020 Evelyn Fendler-Lee & Tony Hofmann

ISBN 978-3-947502-22-6

Cover-Foto: Elisabeth Serg

ZKS Verlag für psychosoziale Medien

Abrecht-Dürer-Str. 166

97204 Höchberg

info@zks-verlag.de

www.zks-verlag.de

Inhalt

<i>Anwendungsbereich</i>	7
<i>Die Methode</i>	7
<i>Die Spielmetapher</i>	9
<i>Die Verweilorte</i>	10
Die gelben Orte – Wissen	11
Die orangen Orte – Gespür	12
Die roten Orte – Konflikt und Lösung.....	12
Die grünen Orte – Beziehung	13
Der blaue Ort – Begriffliches	15
Die violetten Orte – Funde	15
<i>Spieldurchführung</i>	17
Spielkonzept.....	17
Spielregel	17
Vorbereitung	18
Spielverlauf.....	19
Spielende.....	20
Spielmodi	20
<i>Anregungen zur Spielgestaltung</i>	21
Atmosphäre	21
Settings	22

Gruppenarbeit	23
Prototypische Ablaufpläne.....	24
Guter Abschluss	26
Kombination mit anderen Methoden.....	26
<i>Das Thetaland™ Netzwerk</i>	<i>26</i>
<i>Spielerweiterungen.....</i>	<i>27</i>

Anwendungsbereich

Thetaland™ ist ein professionelles Tool für Bildung, Coaching und Moderation. Es findet überall dort Anwendung, wo schöpferisch gedacht wird.

Thetaland™ wird in Bildungskontexten als Methode der Stoffvertiefung und der Selbstreflexion eingesetzt. Im Kontext von Beratung und Coaching können Sie Thetaland™ zur beruflichen Profilbildung, zur Explikation der persönlichen Erfahrung in einem spezifischen Praxisfeld, zur Formulierung eines authentischen Führungskonzeptes oder eines Konzeptes zur beruflichen Selbstständigkeit verwenden. Thetaland™ eröffnet als Moderationswerkzeug einen kreativen Raum für eine vertiefende, themenorientierte Interaktion mit sich selbst und mit anderen.

Das Denkwerkzeug Thetaland™ ist ein Begleiter von innovativen Projekten in Institutionen und Unternehmen, aber auch in Non-Profit-Einrichtungen und Basisbewegungen. Thetaland™ unterstützt Sie bei der Entwicklung von Visionen, Missionen und Strategien sowie in der Gestaltung von konkreten Produkten oder Dienstleistungen. Es bringt eine subjektive Perspektive in studentische Abschlussarbeiten und ist ein Werkzeug zur umfassenden wissenschaftlichen Theoriebildung. Thetaland™ öffnet in all diesen Fällen Wege zur Lösung komplexer Probleme. Thetaland™ lässt sich auch völlig zweckfrei und aus purem Spaß am Denken spielen.

Die Methode

Als spielerisches Denkwerkzeug ermöglicht Thetaland™ Denk- und Interaktionsprozesse, die Themen und Personen gleichermaßen voranbringen. Es fördert originäres Denken und erfüllt dabei einen

doppelten Zweck: Es hebt den Erfahrungsschatz einzelner Menschen und bringt das, was hierbei zu Tage tritt, in fruchtbare Kommunikation mit anderen.

Die Methodik, die in Thetaland™ zum Einsatz kommt, ist an Thinking At The Edge (TAE) angelehnt. TAE ist neben Focusing eine zweite Praxis, die aus Eugene T. Gendlins Philosophie des Impliziten hervorgegangen ist. Focusing wird seit dem Erscheinen des gleichnamigen Buches im Jahre 1978 weltweit erfolgreich als Selbsthilfemethode und in beraterischen und therapeutischen Settings eingesetzt.

TAE ist der Focusing-Methode verwandt und sieht ein rhythmisches Pendeln zwischen Erleben und sprachlichem Ausdruck vor. Einen TAE-Prozess durchzuführen ist wie das Schreiben eines Gedichtes oder das Malen eines Bildes. Der Künstler hat ein körperliches Gespür für das, was er ausdrücken möchte – einen inneren Kompass, auf den er sich immer wieder bezieht. Er trägt weder das Bild noch das Gedicht als ein fertiges Produkt in sich, das er nur noch auf die Leinwand oder zu Papier bringen müsste. Das Werk entsteht nach und nach, es entfaltet sich, indem es anhand des feinen inneren Gespürs immer wieder auf Stimmigkeit überprüft wird.

Der Ursprung von TAE geht auf eine Vorlesung zur Theoriebildung zurück, die Gendlin an der Universität Chicago über viele Jahre gehalten hat. Ausgehend von einem vagen Gefühl wird in aufeinander abgestimmten Schritten eine inhaltliche Position oder gar eine Theorie entwickelt. Der strukturierte Denkprozess des TAE lädt ein, sich besonders den Stellen zuzuwenden, an denen etwas noch unklar oder gar widersprüchlich ist. Da sich originäres Denken nicht auf eine bestimmte Abfolge von Schritten begrenzen lässt, sind die 14 TAE-Schritte als Denkübungen zu verstehen. Die einzelnen TAE-Schritte sind wertvolle Impulse, um aus gewohnten Denk-Bahnen geworfen zu werden und neue Denkwege zu beschreiten.

Thetaland™ ist ein Weg, um TAE einfach anwendbar zu machen, ohne TAE zuvor lernen zu müssen. Thetaland™ wurde von Dr. Evelyn Fendler-Lee und Dr. Tony Hofmann entwickelt unter tatkräftiger Unterstützung von einem multiprofessionellen Team aus erfahrenen TAE-Praktizierenden. Die Entwicklung von Thetaland™ und seiner Anwendungsbereiche wurde durchgängig wissenschaftlich begleitet durch Forschungsaktivitäten an der Universität Würzburg.

Die Spielmetapher

Die Grundidee von Thetaland™ ist, das Denken mit dem Impliziten (den TAE-Prozess) zur breiten Anwendung zu bringen, ohne diese Denkmethode zuvor im Detail lernen zu müssen. Ein Spiel wird diesem Anspruch am besten gerecht: Wer spielt, vollzieht Denk-, Erlebens- und Handlungsschritte mühelos und leicht. Folglich schafften wir eine Fantasiewelt als Rahmen für ein Fragespiel. Die Spielerinnen und Spieler begeben sich in Thetaland™ auf eine Abenteuerreise durch die eigenen Denkwelten – dem (noch) unerforschten inneren Kontinent:

Stell dir vor, tief in deinem Inneren liegt ein ganzer unentdeckter Kontinent verborgen. Dieses Land ist fruchtbar und reich, zahlreiche exotische Pflanzen wachsen auf seinen Böden.

Wir nehmen dich mit auf die Reise durch diesen Kontinent. Erforsche seine Landschaften und Städte, tauche ein ins Nebelmeer und ersteige seine höchsten Gipfel. Altes, unergründliches Wissen wartet zwischen verstaubten Buchdeckeln in den Bibliotheken. Die Bewohner dieses Kontinents kennen magische Riten und Bräuche.

Dieses Land heißt Thetaland. Seine Sprache drückt Wahrheiten aus, die noch nie ein Mensch zuvor ausgedrückt hat. Nichts ist hier unmöglich. Der Himmel, der sich über allem wölbt, ist offen und frei.

Auf dieser Reise machen Sie sich auf die Suche nach dem, was Sie schon vage ahnen und in konkreten Worten ausdrücken wollen. Ausgangspunkt der Reise ist der Marktplatz in der großen Stadt. In der Sicherheit des eigenen Zuhauses, gleich neben dem Marktplatz, stellen Sie sich die Eingangsfrage: *Gibt es etwas in mir, womit ich mich schon immer mal beschäftigen wollte?*

Indem Sie sich hinauswagen ins Unbekannte des eigenen impliziten Erfahrungswissens, entdecken Sie das fruchtbare Land in sich selbst. Gleich hinter der Stadtmauer beginnt das Abenteuer, wo sich Begeisterung für neue Entdeckungen einstellt. Die Wege öffnen sich im Spiel.

Die Verweilorte

Das *Thetaland™ Toolkit* besteht aus 12 Orten in Form von bunten Sechsecken mit jeweils 24 Kärtchen, die Fragen und Anregungen enthalten, die zum Verweilen mit den eigenen Gedanken und der inneren Erfahrungswelt einladen. Jeder Ort wird getragen von einer charakteristischen Metapher und erlaubt so, das eigene Thema auf eine besondere Weise zu erkunden. Die *Toolkit* Varianten *Wood* und *Business* haben einen bzw. zwei Zusatzorte. Das Spieleset *Thetaland™ Kickstart* besteht aus den Kärtchenstapeln von sechs Verweilorten mit jeweils 12 Fragen oder Anregungen.

Die Verweilorte des Toolkits sind im Design und in ihrer Beschreibung bewusst schlicht gehalten, um Raum für die eigene Fantasie zu öffnen. Die Farben schaffen im Spiel Orientierung. Gelb steht für das bereits vorhandene Wissen, das für das Thema relevant ist. Orange bezieht sich auf das, was noch nicht sprachlich artikuliert ist, jedoch bereits geahnt wird. Rote Orte markieren Stellen, an denen sich Lösungen aus Konflikthaftem auf tun können. Grüne Orte ermöglichen die kreative Interaktion mit sich selbst und mit anderen Spielerinnen und Spielern. Die blauen Orte laden

ein, präzise Begriffe und Zusammenhänge zu formulieren. Von den violetten Orten aus haben Sie den ganzen Prozess im Blick.

Die gelben Orte – Wissen

Orte, die gelb symbolisiert sind, machen es möglich, das was schon bekannt ist (z.B. was in Büchern steht, sinnvoll in das Spiel zu integrieren).

Dein Zuhause (Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart)

Dein Basislager ist dein Zuhause in der großen Stadt, gleich neben dem Marktplatz. Hier beginnt die Reise ins fremde Land und zu deinen in-neren Schätzen mit einer ganz besonderen Aufgabe, die du dir selbst stellen kannst.

Das *Zuhause* als Basislager hat neben der Themenfindung die Funktion, Sicherheit zu geben. Es ist ein vertrauter Ort, an den Sie immer wieder zurückkehren können, um das Thema für ihre Abenteuerreise zu formulieren und zu präzisieren.

Die große Bibliothek (Thetaland™ Toolkit)

In der großen Bibliothek kannst du nachforschen, welche klugen Gedanken es schon gibt. Du kannst im Buch der Weisheit nachschlagen und erfahren, was andere Menschen zu deinem Thema gedacht haben.

Die *große Bibliothek* symbolisiert den Informationsreichtum, der heute jedem zur Verfügung steht. Die Fragen geben Orientierung, was davon relevant für das eigene Thema ist. Trotz des vorhandenen Wissens gibt es Bereiche, die noch nicht in Büchern, auf Websites oder in Lexika beschrieben sind, in denen Sie jedoch eine besondere Erfahrung haben. Diese Erfahrung gilt es zu erkunden.

Die orangen Orte – Gespür

Orange ist eine Mischung aus Gelb, dem Wissen und Rot, dem Konflikthaften. Es ist die Farbe der Neugier und Kreativität.

Das Nebeltal (*Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart*)

Im Nebeltal findest du einen magischen Ort der Träume. Dein feiner Spürsinn gibt dir eine Orientierung für die gesamte Reise durch das fremde Land. Er kann zu deinem inneren Kompass werden.

Das *Nebeltal* ist ein Symbol für das noch Unklare und für eine vage, oft körperlich gespürte Ahnung, die (noch) nicht sprachlich artikuliert ist. Hier können Sie sich Zeit lassen, um dieser gefühlten Bedeutung nachzugehen. So erkennen Sie, wo sich ein Denkpfad auftun mag. Haben Sie bereits ein Thema gefunden, dann lädt dieser Ort ein, seiner subtilen Tiefe nachzuspüren.

Bei den Elfen (*Thetaland™ Toolkit*)

Ein leises, freundliches Wispern umgibt dich. Du fühlst dich sicher und getragen. Du merkst, dass diese scheuen Wesen es gut mit dir meinen. Du entspannst dich und sinkst in einen leichten Halbschlaf, Bilder steigen auf.

Bilder helfen, dem noch nicht Sagbaren eine erste, konkrete Ausdrucksform zu geben. Ausgehend von konkret sichtbaren Aspekten eines Bildes können in der Zusammenschau mit dem eigenen Thema neue, kohärente Einsichten entstehen.

Die roten Orte – Konflikt und Lösung

Rot ist die Farbe des Feuers, der Wärme und der Energie. Es ist die Farbe des Lebens.

Das Orakel (*Thetaland™ Toolkit*)

Das Orakel stellt dir wundersame Fragen. So findest du jederzeit Orientierung. Egal, wo es gerade stockt, egal, welche Herausforderung sich vor dir auftut: Das Orakel hilft dir weiter.

Das Orakel freut sich über jeden Konflikt, um weise Sprüche wirken zu lassen und um Ihnen inmitten der ärgsten Sackgasse auf die Sprünge zu helfen. Mit der Unterstützung der Orakel-Weisheit werden Schwierigkeiten zu Potentialen.

Der Vulkan (*Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart*)

Hoch oben auf dem Vulkan kannst Du die sensible, knirschende Stelle erkunden, auf die es wirklich ankommt. Vertraue darauf, dass es genau die Stelle ist, wo etwas ganz Besonderes ans Licht treten wird.

Ein Vulkan ist ein Paradoxon. Aus seiner zerstörerischen Kraft lässt er fruchtbare Erde entstehen. Eine spannungsvolle Energieentladung kann Unkonventionelles, Ungewöhnliches und Unerwartetes hervorbringen. Dort, wo es am meisten knirscht und reibt, können die passendsten Lösungen entstehen.

Die grünen Orte – Beziehung

Grün ist die Farbe der Natur und der Erholung. Die grünen Orte sind Beziehungsorte, die Sie dabei unterstützen, in wirksamer Beziehung mit sich selbst und mit anderen schöpferisch zu sein.

Der idyllische Garten (*Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart*)

Im idyllischen Garten kannst du dich von den Strapazen der Abenteuerreise ausruhen. Du bist eingeladen, spazieren zu gehen oder an einem gemütlichen Ort zu verweilen. Du bist sicher und geschützt.

Hier geht es um Ihr Wohlbefinden. Sie können sich Freiraum schaffen, sich bewusst werden, was es braucht, um die Reise auf eine gute Weise zu beginnen oder fortzusetzen. Oder Sie lassen es sich einfach gut gehen.

Der murmelnde Bach (*Thetaland™ Toolkit*)

Du erzählst einer Gefährtin von deinem Abenteuer. Sie hört zu, um aus dem Gemurmel das herauszuhören, was du wirklich meinst. Sie enthält sich jeglichen Kommentars.

Einen wohlwollenden Zuhörer zu haben, ermuntert, die Worte frei fließen zu lassen. Die Fragen geben zusätzlich Mut, um von Ihrem inneren Kompass aus zu sprechen – besonders dann, wenn es noch unklar ist.

Der Bergsee (*Thetaland™ Toolkit*)

Das Wasser blinkt wie tausend Sterne. Ihr sitzt am Ufer und du erzählst von deiner Reise. Das Wasser reflektiert deine wichtigsten Geistesblitze hinüber zu deinem Gegenüber. Er spiegelt dir zurück, welche besonders aufleuchten.

Auf dem Berg ist die Sicht gut. Sie blicken zurück auf das, was sich geklärt hat und was sich an überraschenden Erkenntnissen gezeigt hat. Das aktive Zuhören des Gegenübers unterstützt Sie, sich Ihrer eigenen Fortschritte bewusst zu werden.

Der Wasserfall (*Thetaland™ Toolkit in den Varianten Wood und Business*)

*Sprudelnd leicht strömt der Bach durch einen dichten Wald. Am Berg-
rand stürzt sein Wasser in ein klares, tiefes Bassin. Es erfrischt dich
durch und durch.*

Der *Wasserfall* ist ein Ort, um Ihre Sinne und Ihren Körper zu erfrischen. Die Frische hilft Ihnen, gestoppte Prozesse wieder ins Fließen zu bringen.

Der blaue Ort – Begriffliches

Die Farbe Blau wirkt entspannend und inspirierend. Sie steht für das Klare. Wie ein wolkenloser Himmel, der sich im Wasser spiegelt, fördert sie begrifflich eindeutiges Denken.

Beim Bildhauer (*Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart*)

Beim Bildhauer kannst du deine rohen Gedanken in eine erste griffige Form bringen. Es entsteht eine grobe Gestalt, die du nach und nach heraus meißelst.

Es wurden bereits viele Wörter und Sätze aufgeschrieben, doch beim *Bildhauer* geht es darum, die begriffliche Essenz des Themas sprachlich auf den Punkt zu bringen.

Die violetten Orte – Funde

Die violetten Orte markieren den Ausgangspunkt und das Ende der Abenteuerreise. Sie spiegeln das große Ganze wider – mit einem Blick auf die gesamte Reise. Violett als Mischfarbe illustriert das begriffliche Ergebnis (blau) im Zusammenspiel mit dem Konflikt (rot).

Der Marktplatz (Thetaland™ Toolkit)

Auf dem Marktplatz kannst du dich mit anderen Reisenden austauschen, sammeln und neu entscheiden, wie es weiter geht. Im Stall steht ein Pferd bereit, mit dem du überall hinreisen kannst.

Der Marktplatz bietet jederzeit Orientierung im Denkprozess und ist besonders hilfreich, wenn schon einige Orte besucht wurden. Sie werden ermutigt, zu entscheiden, welcher Schritt als nächstes zu gehen ist.

Die Lichtung (Thetaland™ Toolkit, Thetaland™ Kickstart)

Du befindest dich auf einer stillen Lichtung, die sonnenbeschienen vor dir liegt. Gehe zurück zum Ursprung deiner Reise und lass frei herausprudeln, was auch immer dir jetzt in den Sinn kommt.

Die klare Sicht der *Lichtung* ermöglicht Ihnen, die wesentlichen Funde der Reise festzuhalten, und wie diese zueinander in Verbindung stehen. Sie sammeln ein, was Sie verstanden haben.

Der Ozean (Thetaland™ Toolkit in den Varianten Wood und Business)

Am Ozean verneigen wir uns in Demut. Wir spüren dem vibrierenden Geheimnis nach, ohne auch nur eine einzige Zeile aufzuschreiben. Wellen kommen und gehen. Wir schweigen.

Der *Ozean* ist ganz anders, als alle anderen Thetaland™-Orte. Er hat keine Nummer und er ist keiner Farbe zugeordnet. Am *Ozean* gibt es keine Kärtchen mit Fragen oder Anregungen. Der *Ozean* ist da. Sie brauchen nichts zu tun, wenn Sie ihn besuchen. Er ist. Du bist. Wir sind. Dies allein reicht schon vollkommen aus.

Spieldurchführung

Spielkonzept

Thetaland™ kann alleine, in einem Coaching oder in Gruppen von drei bis zwanzig Spielern gespielt werden. Das Spielkonzept ist einfach:

1. *Begib dich an einen Verweilort.*
2. *Ziehe ein Fragekärtchen.*
3. *Beantworte die Frage oder befolge die Anregung des Kärtchens schriftlich.*

Dieses Grundmuster wird über den ganzen Spielablauf hinweg konstant beibehalten. Es erzeugt eine rhythmische Struktur und gibt Ihnen auf diese Weise einen äußeren Rahmen, der Sie dabei unterstützt, sich mit Ihren inneren Denkwelten fruchtbar auseinanderzusetzen.

In Gruppen haben Sie neben dem Zwiegespräch mit sich selbst die Möglichkeit, sich mit Ihren Mitspielerinnen und Mitspielern auszutauschen.

Spielregel

Thetalands™ einzige Spielregel lautet: *Gib der Frage eine Chance!* Das heißt:

1. Wenn sich die Frage oder Anregung sperrig oder unpassend anfühlen sollte, beantworte sie trotzdem.

2. Falls dies nicht gelingt, schreibe die Frage oder Anregung gedanklich um, drehe und wende sie so lange, bis sie passt. Mache sie dir zu Eigen.
3. Wenn beide Möglichkeiten nicht funktionieren, mache eine Ausnahme von der Regel und ziehe ein anderes Fragekärtchen.

Vorbereitung

Spielen Sie in einer Gruppe, bestimmen Sie zuerst eine Spielleitung. Deren Aufgabe ist es, das Spiel zu erklären und in jeder Spielrunde neue Orte mit den dazugehörigen Fragekärtchen auszulegen. Als Spielleitung können Sie auch gerne mitspielen.

Vor dem Start legen Sie die Spieldauer und die Dauer der einzelnen Runden fest. Die Spieldauer kann zwischen 30 Minuten und drei Stunden betragen. Eine Spieldauer von ca. drei Stunden reicht aus, um alle zwölf Orte des Toolkits auszulegen. Bei kürzeren Spieldauern müssen Sie eine Auswahl der Orte treffen. Besonders hilfreich ist es, in einem Spielzyklus Orte von jeder Farbe auszuwählen.

Gespielt wird in mehreren Runden zwischen fünf und 30 Minuten, mit kleinen Pausen für kurze Rückmeldungen und Fragen. Bei einer Spielzeit von über zwei Stunden sollten Sie mindestens eine längere Pause einlegen.

Ein Zeitnehmer ist hilfreich, um die Dauer der Spielrunden einhalten zu können (gut für alle sichtbar sind z.B. Sanduhren). Die Einhaltung der Zeit wird von der Spielleitung übernommen oder auf eine Spielerin oder einen Spieler übertragen.

Alle Spielerinnen und Spieler benötigen Papier und Schreibzeug. Wir empfehlen, die Fragekärtchen vor Spielbeginn zu mischen.

Spielverlauf

Spielleitung

Zuerst erklären Sie den Mitspielerinnen und Mitspielern das Spielkonzept und die Spielregel. Das Spiel beginnt damit, dass Sie den Prolog langsam und deutlich vorlesen. Sie legen dann die ersten ein bis vier Orte aus und lesen jeweils die Ortsbeschreibung vor. Die entsprechenden Fragekärtchen legen Sie so auf die dafür vorgesehenen Felder, dass das Symbol sichtbar ist (Toolkit). Alle Orte verbleiben, sobald sie ausgelegt sind, im Spiel.

Zu Beginn jeder weiteren Runde führen Sie weitere ein bis vier neue Verweilorte ein. Die Nummerierung der Orte gibt eine Reihenfolge vor, die empfohlen, aber nicht zwingend ist. Am Ende des Spiels lesen Sie den Epilog vor.

Spielerinnen und Spieler

Es gibt keine festgelegte Spielreihenfolge; Sie spielen für sich in Ihrem eigenen Tempo. Sie würfeln mit dem Farbenwürfel und nehmen das oberste Fragekärtchen eines Ortes der gewürfelten Farbe. Sie verweilen mit der Frage und beantworten sie schriftlich. Wenn die Frage beantwortet bzw. die Anregung ausgeführt ist, legen Sie das Fragekärtchen unter den Kärtchenstapel zurück. Sie würfeln nun erneut und beantworten die nächste Frage. Dies wiederholen Sie solange, bis die vereinbarte Zeit der Spielrunde abgelaufen ist.

Wenn noch kein Ort der gewürfelten Farbe ausgelegt ist, würfeln Sie so lange, bis die Farbe eines bereits ausgelegten Ortes erscheint. Sind bereits mehrere Orte derselben Farbe ausgelegt, dann wählen Sie einen der Orte frei aus.

Jede Spielrunde verläuft nach dem gleichen Schema.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn die geplante Spieldauer erreicht ist. Es gibt keine Verlierer in Thetaland™. Am Ende der Reise angelangt, hat jeder gewonnen, was im Epilog zum Ausdruck kommt:

Die Reise durch Thetaland kommt nun an ihr Ende. Sie führt, wie alle Wege, ans Meer. Hier, am Meer spüren wir deutlich die unendlichen Reichtümer des Noch-Nicht-Wissens. Zugleich sind wir stolz auf das Schöne, Gute und Wahre, das wir dank unserer inneren Kompassse finden konnten. Wir nehmen die Funde mit, um sie mit Mut und Zuversicht in die Tat umzusetzen.

Spielmodi

Wir empfehlen, dass Sie anfangs immer mit dem Würfel spielen, was das Spielerische fördert. Haben Sie bereits etwas Erfahrung mit Thetaland™, können Sie den Verweilort nach einer bestimmten Zeit auch selbst aussuchen, ohne zu würfeln. Damit bekommen Sie die Gelegenheit, jeden Ort zu besuchen.

Das Tempo der Reise kann jede Spielerin und jeder Spieler selbst bestimmen. Sie können sich zum Beantworten der Fragen so viel Zeit lassen, wie Sie brauchen. Es hat beides seinen Reiz: sich entweder sehr intensiv mit wenigen Fragen zu beschäftigen oder die Fragen in kurzen Zeitintervallen nacheinander zu beantworten.

Manchmal kommt es vor, dass Spielerinnen und Spieler beginnen, Kärtchen von zwei verschiedenen Orten zu nehmen. Interessanterweise ist eine solche Kombination von Fragen oftmals sehr stimmig. Wir lassen solche Spielvarianten grundsätzlich zu, gemäß unserer Regel zur Ausnahme von der Regel: *Nichts ist hier unmöglich. Der Himmel, der sich über allem wölbt, ist offen und frei.*

Anregungen zur Spielgestaltung

Dieser Abschnitt enthält Anregungen dazu, wie Sie die Spielumgebung und die entsprechenden Abläufe gestalten können. Dies ist besonders für die Spielleitung von Interesse.

Atmosphäre

Für ein gelingendes Spielerlebnis ist es essenziell wichtig, dass Thealand™ in einer entspannten, achtsamen und schöpferischen Atmosphäre abläuft. Wie Sie dies erreichen, kann je nach Gruppe und Umgebung sehr unterschiedlich sein. Fragen Sie sich selbst (und ggf. die Spielerinnen und Spieler) vorab, was genau benötigt wird.

Die größte Verantwortung für die Spielatmosphäre liegt bei der Spielleitung. Sie haben in der konkreten Ausgestaltung Ihrer Rolle Gestaltungsspielräume, die Sie systematisch nutzen können. Sie können sich z.B. für das Vorlesen des Prologs und der Ortsbeschreibungen wirklich Zeit nehmen, selbst dann, wenn die gesamte Spieldauer nur 30 Minuten betragen sollte. Zelebrieren Sie das Auslegen der Verweilorte und stimmen Sie Ihre Stimme wie die eines alten Märchenerzählers.

Sorgen Sie während des gesamten Spielverlaufs gut für sich selbst und halten Sie Ihre Begeisterung aufrecht. Die Stimmung, die Sie ausstrahlen, färbt auf den Spielverlauf ab und beeinflusst den Erfolg des großen Ganzen. Genießen Sie Ihre Rolle, besonders die Gestaltungsmacht, die ihr innewohnt. Begegnen Sie den Spielerinnen und Spielern mit höchstem Respekt und geben Sie Ihnen genügend Spielraum. Hören Sie ihnen in den Pausen aufmerksam zu, erklären Sie die Spielregeln geduldig und wertschätzen Sie auch kleine Fragen über den Ablauf oder über Unklarheiten bezüglich der Methode.

Auch räumliche Gestaltungsmaßnahmen können sich als hilfreich erweisen. Schaffen Sie Freiraum, stellen Sie Tische und Stühle möglichst so auf, dass die Spielerinnen und Spieler weit voneinander entfernt eigene, ungestörte Plätze zum Nachdenken und Schreiben finden können. Wenn gar nichts anderes möglich ist – selbst ein einfacher Blumenstrauß kann die Spielatmosphäre signifikant verändern.

Settings

Je nach Raumsituation können Sie die Sechsecke der Verweilorte auf einem Tisch oder auf dem Boden auslegen. *Der Marktplatz* dient als Zentrum, an dessen eine Seite *Dein Zuhause* angelegt wird. Es ist sinnvoll, die *große Bibliothek* und den *Bildhauer* ebenfalls um den Marktplatz herum zu platzieren.

Die restlichen Orte können Sie frei verteilen; ein Beispiel einer Anordnung der Verweilorte finden Sie in Abb. 1. Der eigenen Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Dasselbe gilt auch bei der Ausgestaltung einzelner Orte (z.B können Sie den *idyllischen Garten* mit Blumen und Erfrischungen als einen richtigen Wohlfühlort gestalten).



Abb. 1 – Beispiel für die Anordnung der Verweilorte

Gruppenarbeit

In Gruppen kann je nach Anwendungsbereich und Zielsetzung jede Spielerin, jeder Spieler an seinem eigenen Thema arbeiten – oder es gibt ein gemeinsames Thema, das vorgegeben ist oder von der Gruppe gewählt wird.

Anders als in anderen Spielen, spielen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer einer Gruppe Thetaland™ nicht nacheinander, sondern alle spielen gleichzeitig. Zwar gibt es auch die Möglichkeit, sich innerhalb Thetaland™ auszutauschen (siehe unten), wir empfehlen jedoch, immer mit der Einzelarbeit zu beginnen. So haben Sie als Spielerin oder Spieler die Möglichkeit, die eigene Erfahrung und origi-

näre Ideen zu entfalten und schriftlich zum Ausdruck zu bringen, bevor ein Austausch stattfindet. Jeder Austausch wird hierdurch deutlich reichhaltiger sein, als ohne die vorgeschaltete Einzelarbeit.

Für den Austausch können die Fragen und Anregungen der grünen Verweilorte *Der murmelnde Bach* und *Der Bergsee* herangezogen werden. Sie laden nicht nur zum partnerschaftlichen Austausch ein, sondern können auch für die Interaktion in der gesamten Gruppe anregend sein. Verwenden Sie die Fragen und Anregungen z.B. in einer Reflexionsrunde.

Prototypische Ablaufpläne

Die Nummerierung der Verweilorte gibt eine mögliche Reihenfolge für den Spielablauf vor. Für das Erkunden aller zwölf Orte ist eine Spielzeit von mindestens drei Stunden einzuplanen. Im Folgenden finden Sie prototypische Ablaufpläne für die Anwendung des Thealand™-Toolkits. Für die Kickstart-Variante können die Pläne entsprechend angepasst werden.

Drei Stunden Spielzeit

- Vorbereitung (15 Minuten)
- Erste Runde (25 Minuten + 5 Minuten Pause):
Der Marktplatz, Dein Zuhause, Der idyllische Garten
- Zweite Runde (25 Minuten + 30 Minuten Pause):
Das Nebeltal, Das Orakel, Der murmelnde Bach
- Dritte Runde (25 Minuten + 5 Minuten Pause):
Bei den Elfen, Die große Bibliothek, Beim Bildhauer
- Vierte Runde: (25 Minuten):
Der Vulkan, Der Bergsee, Die Lichtung
- Nachbereitung (25 Minuten)

Zwei Stunden Spielzeit

- Vorbereitung (15 Minuten)
- Erste Runde (25 Minuten + 5 Minuten Pause):
Der Marktplatz, Dein Zuhause, Der idyllische Garten
- Zweite Runde (25 Minuten + 5 Minuten Pause)
Das Nebeltal, Das Orakel (oder Die Große Bibliothek), Beim Bildhauer
- Dritte Runde (25 Minuten):
Bei den Elfen, Der Vulkan, Der Bergsee und Die Lichtung
- Nachbereitung (20 Minuten)

Eine Stunde Spielzeit

- Vorbereitung (5) Minuten
- Erste Runde (20 Minuten + 5 Minuten Pause):
Der Marktplatz, Dein Zuhause, Der idyllische Garten, Das Nebeltal (oder Bei den Elfen)
- Zweite Runde (15 Minuten + 5 Minuten Pause):
Der Vulkan, Beim Bildhauer, Die Lichtung
- Nachbereitung (10 Minuten)

30 Minuten Spielzeit

- Vorbereitung (5 Minuten)
- Erste Runde (10 Minuten):
Dein Zuhause, Der idyllische Garten, Das Nebeltal (oder Bei den Elfen)
- Zweite Runde (10 Minuten):
Der Vulkan, Beim Bildhauer
- Nachbereitung (5 Minuten)

Guter Abschluss

Als Abschlussorte eignen sich *Beim Bildhauer*, *Der Bergsee* oder *Die Lichtung*. Stellen Sie sicher, dass die Spielerinnen und Spieler ihre Gedanken zu Ende führen können. Es sollte immer auch eine Reflektionsrunde als Abschluss folgen. Um wertzuschätzen, was bisher erreicht wurde, dürfen Sie am Ende auch gerne feiern.

Kombination mit anderen Methoden

Alle Methodik hat ihre Grenzen und so auch Thetaland™. Wir ermutigen, einzelne Fragekärtchen, einzelne Orte oder ganze Spieleinheiten mit anderen Methoden flexibel zu kombinieren.

Das Thetaland™ Netzwerk

Weitere Informationen zu Spielvarianten, Kombinationen mit anderen Methoden und Anwendungsbeispielen finden Sie auf www.thetaland.net. Dort erhalten Sie auch Hinweise zu aktuellen Terminen und Angeboten, zu den ThetalandSM Ausbildungen und zu den Thetaland™ Spielerweiterungen *Bedeutungen*, *Praxisbezug*, *Theoriebildung* und *Voneinander Lernen*.

Wenn Sie einen spezifischen Verweilort benötigen, der ganz präzise auf Ihren Anwendungskontext abgestimmt ist, sprechen Sie uns an. Maßgeschneiderte Orte zu entwickeln macht nicht nur Spaß und befriedigt zutiefst, sondern bringt alle Beteiligten massiv voran. Wir laden Sie ein, Ihre persönlichen Erfahrungen mit Thetaland™ mit uns zu teilen. Gerne beantworten wir Ihre Fragen und unterstützen Sie persönlich bei der Planung von Thetaland™ Spielveranstaltungen.

Ihr Thetaland™ Team

Evelyn Fendler-Lee und Tony Hofmann

Spielerweiterungen

E1: Bedeutungen

Die erste Erweiterung widmet sich dem „sprachlichen Feinschliff“. Das implizite Erfahrungswissen wird im Zusammenspiel von Erleben und sprachlicher Symbolisierung zur Welt gebracht. Neue Bedeutungen werden präzise ausdifferenziert. Es ergeben sich genaue sprachliche Formulierungen, die Ihre individuellen Erfahrungen erfassen und die verstehbar sind.

E2: Praxisbezug

„Von der Praxis in die Praxis“ lautet das Motto der zweiten Erweiterung. Die Spieler und Spielerinnen erkunden selbst erlebte Situationen und leiten aus relevanten Ereignissen systematisch Zusammenhänge und begriffliche Muster ab. „Aha“-Erlebnisse lassen die Ereignisse verstehen und konkrete Handlungsideen entstehen. Deren Anwendung auf aktuelle Aufgaben und Problemsituationen der Praxis führt zu ungeahnten, praktikablen Lösungen.

E3: Theoriebildung

Zentrales Anliegen von Wissenschaft und Forschung ist es, Begriffe so zusammenzufügen, dass eine konsistente Theorie entsteht, die den Kern eines Felds oder Themas erfasst. Wie einzelne Begriffe und Zusammenhänge in eine sprachliche Gestalt überführt werden können, die Modellcharakter hat, ist Thema der dritten Erweiterung. Das Motto lautet: „Begriffe konsistent verzahnen“.

E4: Voneinander lernen

Die vierte Erweiterung widmet sich voll und ganz der Interaktion zwischen den Spielerinnen und Spielern, um individuell erarbeitete Erkenntnisse in die Erlebenswelt der anderen Mitspieler zu integrieren.

rieren und dadurch in der gesamten Gruppe zu neuen Ideen und Gedanken zu inspirieren. Die Erkenntnisse von einzelnen Gruppenmitgliedern verzahnen sich zu einem stimmigen Ganzen, das von allen Beteiligten getragen wird – die Gruppe bewegt sich somit „vom Ich zum Wir“.