

# PERSPEKTIVO BESPEKTIVO

## Spielmaterial:

56 Personenkarten und 54 Aussagekarten (beidseitig bedruckt)



## Spielziel:

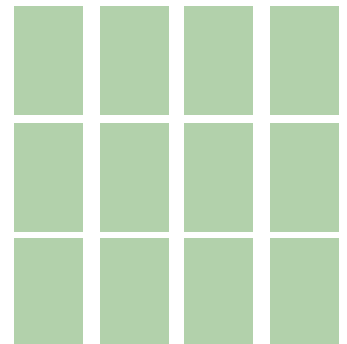
Ihr spielt zusammen als Team und wollt **eine bestimmte** Personenkarte unter den 12 ausliegenden Karten auf dem Tisch finden.

Nur eine Person aus eurer Gruppe weiß, welche Karte das ist. Diese Person gibt euch Hinweise. Die Hinweise sagen, welche Eigenschaften und Besonderheiten die gesuchte Karte hat. Ihr spielt vier Runden und es gibt ein großes Finale. Am Ende soll nur die gesuchte Personenkarte übrig bleiben.

## Spielvorbereitung:

Wählt jemanden, der/die in dieser Partie die Tipps gibt. Wir nennen diese Person die „**Stimme**“. Alle anderen bilden das **Team. Stimme**, nimm dir alle Personenkarten und mische sie. Ziehe **eine Karte** und schaue sie dir an - das ist die Personenkarte, die dein Team gleich finden muss! Merke dir gut, welche Person du siehst. Du darfst sie dem Team auf keinen Fall zeigen!

Lege die Karte verdeckt auf den Tisch und ziehe noch elf weitere Karten, die du auf die Karte legst. Achte darauf, dass sie alle gleich herum liegen. Mische diesen Stapel gut durch und lege die Karten dann einzeln offen in einem **4 × 3 Karten-Raster** auf dem Tisch aus. Nehmt euch alle ein paar Sekunden Zeit, um euch alle Personenkarten einmal genau anzuschauen. **Stimme**, nimm dir die Aussagekarten und mische sie gut durch. Sie sind beidseitig bedruckt.



Auf der Rückseite jeder Karte steht das Gegenteil der Vorderseite, z. B.: „... ist hilfsbereit“ auf der Vorderseite und „... ist nicht hilfsbereit“ auf der Rückseite. Nimm von diesen Karten drei auf die Hand.

## Spielablauf Runde 1:

Die Aussagen drehen sich um Eigenschaften, Verhaltensweisen oder Äußerlichkeiten. **Stimme**, wähle eine dieser drei Karten aus deiner Hand und lese dir beide Seiten durch. Entscheide dann, ob die positive Seite (z. B. „... ist hilfsbereit“) oder die negative Seite (z. B. „... ist nicht hilfsbereit“) besser zu der gesuchten Person passt, die dein Team finden soll.

# PERSPEKTIVO

## BEZBESPEKTIVO

Lege die Karte dann so, wie es deiner Meinung nach am besten passt, vor dir auf den Tisch. Legst du sie z. B.: mit der Seite „... ist hilfsbereit“ aus, bedeutet das, dass du glaubst, dass die gesuchte Person anderen Menschen gerne hilft. Legst du z. B.: „... ist nicht hilfsbereit“ aus, glaubst du die gesuchte Person hilft anderen nicht gern.

Wichtig: Du darfst nichts weiter dazu sagen, keine Tipps geben, keine geheimen Zwinkerzeichen machen oder auf andere Art und Weise kommunizieren oder helfen!

Hast du die Aussage abgelegt, ziehe eine neue Aussagekarte vom Stapel, damit du immer drei davon auf der Hand hast.

### Nun ist das Team am Zug:

Lest laut vor, was auf der Aussagekarte steht. Schaut euch dann gemeinsam alle ausliegenden Personenkarten an. Ihr müsst – über mehrere Runden hinweg – Personenkarten aus dem Raster entfernen, die **nicht** die gesuchte Person sind. Im besten Fall bleibt nach fünf Runden nur noch die gesuchte Personenkarte übrig und alle anderen habt ihr korrekt aus dem Spiel entfernt.

Da dies Runde 1 im Spiel ist, müsst ihr **eine Personenkarte** aus dem Raster **entfernen**, von der ihr euch sicher seid, dass es sich dabei **nicht um die gesuchte Personenkarte** handelt. Sprecht euch also gut miteinander ab, auf wen die gerade getroffene Aussage zutrifft.

*Tipp: Ihr müsst vielleicht etwas umdenken, denn ihr wollt **die Personenkarte**, auf die die Hinweise von der Stimme am ehesten zutreffen, **nicht aus dem Spiel entfernen**. Sie soll ja am Ende des Spiels als einzige Karte noch ausliegen.*

Habt ihr euch auf eine Personenkarte geeinigt? Dann nehmt ihr sie aus dem Raster und legt sie zur Seite. Nun können zwei Fälle eintreten:

- Oh nein! Das war die gesuchte Personenkarte! Leider ist das Spiel sofort vorbei und ihr habt verloren. Versucht es am besten noch einmal in einer neuen Partie.

**oder**

- Yeah! Das war nicht die gesuchte Personenkarte! Das Spiel geht für euch alle mit **Runde 2** weiter.

# PERSPEKTIVO

## BEZBESPEKTIVO

### Die Runden 2, 3 und 4

Die Runden 2, 3 und 4 verlaufen ähnlich wie Runde 1, nur mit wenigen Änderungen. Alle Karten bleiben dort liegen, wo sie sind. **Stimme**, du legst in jeder Runde wieder eine deiner drei Aussagenkarten ab. Die Aussagenkarten der vorherigen Runden bleiben liegen, du legst also **weitere Tipps** dazu. Ziehe danach immer wieder 1 Aussagenkarte auf die Hand nach, damit du wieder drei auf der Hand hast. **Team**, ihr müsst

|  | in Runde 2         | in Runde 3         | in Runde 4         |
|--|--------------------|--------------------|--------------------|
|  | <b>zwei Karten</b> | <b>drei Karten</b> | <b>vier Karten</b> |

aus dem Raster entfernen. Sprecht euch gut ab und nehmt jeweils die geforderte Anzahl an Karten weg, wenn ihr euch entschieden habt.

### Finale:

Im Finale liegen nur noch **zwei Personenkarten** im Raster aus. Nun geht es ein letztes Mal ums Ganze: Eine von den beiden Karten ist eure gesuchte Personenkarte! **Stimme**, gib ein letztes Mal einen Hinweis in Form einer Aussagenkarte.

**Team**, entscheidet euch nun für eine der beiden Karten. **Entfernt die Karte**, von der ihr glaubt, dass es sich dabei **nicht um die gesuchte Personenkarte** handelt.

### Spielende:

Das Spiel endet sofort, wenn die gesuchte Personenkarte zu irgendeinem Zeitpunkt aus dem Spiel entfernt wird. Dann habt ihr leider gemeinsam verloren.

Ihr gewinnt das Spiel, wenn nach dem Finale **nur noch die gesuchte Personenkarte** auf dem Tisch liegt. Herzlichen Glückwunsch, das habt ihr super gemeinsam hinbekommen!

*Tipp: Spielt vielleicht direkt noch eine Runde und tauscht dabei die Rollen – lasst also jemand anderes mal die **Stimme** sein.*

### IMPRESSUM

Herausgeberin:  
Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e.V.  
Wittener Straße 3  
44149 Dortmund  
T 0231-98 88 70 66  
kontakt@lag-km.de  
www.lag-km.de

Projektleitung: Stephanie Assmann | Copyright: LAG  
Kunst und Medien | Entwicklung Spiel: Kaddy Arendt |  
Bildnachweis: freepik.com, KI-generierte Bilder  
Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich  
geschützt. Jeder Verwertung ohne Zustimmung der  
Herausgeberin und der Autorin ist unzulässig.  
2. Auflage: 2025

Ein Angebot der LKJ NRW e.V. und der Landesarbeitsgemeinschaft Kunst und Medien NRW e.V., gefördert vom Ministerium für Kinder, Jugend, Familie, Gleichstellung, Flucht und Integration des Landes Nordrhein-Westfalen.