



Anleitung zum Selbstausrucken.

Ben, was ware wenn...



Ziel des Spiels ist es, zu deiner Frage in zehn Minuten einen zündenden Sternchengedanken zu finden. Zur Unterstützung kannst du 5 aus 18 Impulsen von Ben nutzen.



Du brauchst dafür ein Spielblatt (Folgeseite), einen Stift und etwas, mit dem du die Zeit stoppen kannst.

Außerdem kannst du dir auch die 18 Ben-Basisimpulse ausschneiden.

Und los geht's.

1. Als Erstes ergänzt du auf deinem Spielblatt die Frage "Was wäre wenn...?". Stelle dir eine Frage, die du spannend findest, z.B. „Was wäre, wenn ich ab morgen meinen Traumjob hätte?“
2. Dann stellst du deinen Timer auf 10 Minuten.
3. Nun spielst und denkst du los, um deinen Sternchengedanken zu finden.
4. Auf dem Spielblatt hast du Platz, Gedanken aufzuschreiben, zu skizzieren und zu visualisieren.
5. Wenn du einen Denkanstoß brauchst, ziehst du 5 von 18 Grundimpulsen zufällig aus dem Basisimpuls-Stapel. Innerhalb der 10 Minuten darfst du Ben bzw. seine Impulse maximal drei Mal nutzen.
6. Hast du deinen Sternchengedanken gefunden, das „Aha“, „Heureka“, „Bingo“, „Hmmm“ o.ä. ist das Spiel beendet: du hast gewonnen. Ist die Zeit abgelaufen, ohne dass du den Sternchengedanken gefunden hast, ist das Spiel verloren.
7. Hinweis: Dein Sternchengedanke muss nicht die Antwort auf die Frage sein. Ein zündender Gedanke dazu genügt.
8. Wichtig: Hast du deinen zündenden Gedanken gefunden, schreib ihn auf bzw. halt ihn auf irgendeine Art fest.

Ben-Grundimpulse

Schneide die Karten aus, mische sie gut durch und lege sie dir neben dein Spielblatt.
Wenn du nicht mehr weiterkommst, darfst du während der zehn Minuten Spielzeit drei Mal eine Karte ziehen.



**Was wäre das Beste
daran?**



**Was wäre das
Schlechteste daran?**



**Wie fühlt
sich das an?**



**Was wäre dann in
10 Jahren?**



**Was würden andere
dann sagen?**



**Was bliebe,
wie es ist?**



**Was wäre dann die
größte Herausforderung?**



**Angenommen, dazu
wird es nie kommen...**



**Was wäre,
wenn nicht?**



Ben-Grundimpulse

Schneide die Karten aus, mische sie gut durch und lege sie dir neben dein Spielblatt.
Wenn du nicht mehr weiterkommst, darfst du während der zehn Minuten Spielzeit drei Mal eine Karte ziehen.



**Was wäre das Erste, das du tatest?
Was das Zweite, was das Dritte?**



**Was wäre dann nicht
mehr möglich?**



**Finde 3 Aspekte, weshalb das
total unwahrscheinlich ist.**



**Finde 3 Aspekte, weshalb
das total wahrscheinlich ist.**



**Wie wäre es dazu
gekommen?**



**Auf einer Skala von 0-10,
wie realistisch ist das?**



**Was löst sich damit von selbst?
Was nicht?**



**Mit wem würdest du als erstes
darüber sprechen und was genau
würdest du sagen?**



**Was ändert sich dann
am meisten für dich?
Was für andere?**





*Viel Erfolg! Ach ja: Und vergiss nicht, deine Zeit zu stoppen.
du hast genau 10 Minuten Zeit, deinen Sternchengedanken zu finden.*



Was wäre, wenn... _____