I. Reise vorbereiten
(alleine)

Wie bei einer größeren Reise beginnt auch das Friedensspiel mit der Vorbereitung.
Mit dem Lesen der ersten 12 Erklärungskarten des Kartensets erkundest du zentrale Begriffe und Perspektiven.
Jede Karte richtet deine Aufmerksamkeit auf einen Teilaspekt der Herkulesaufgabe Frieden. Das verlangsamt Dynamiken und schafft Raum. Details können bewusster wahrgenommen, mit eigenen Erfahrungen verknüpft und durchdacht werden.

II. Spiel starten
(zu zweit)

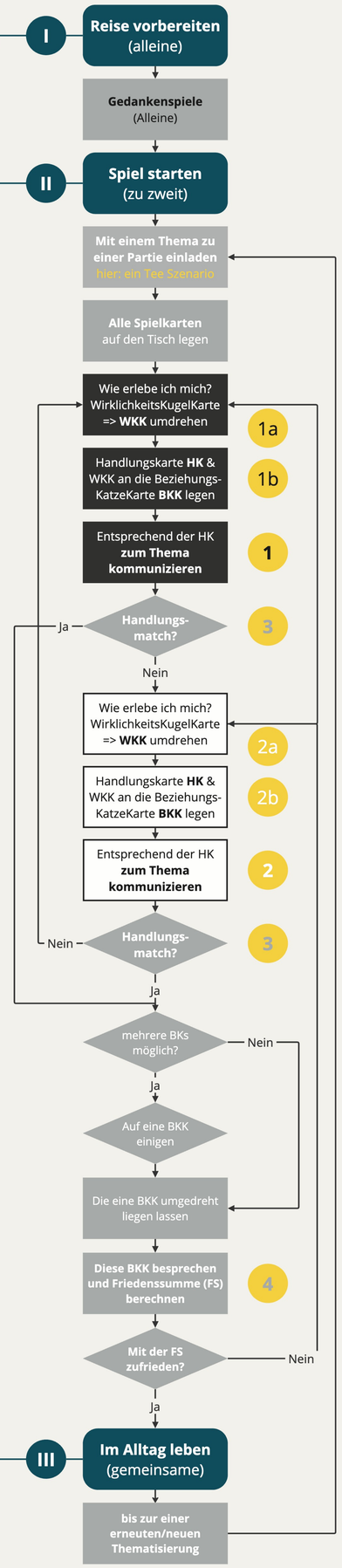
Mit der Einladung zu einer **ersten Übungspartie zum Thema „Tee“** beginnt das Friedensspiel zu zweit. Ausgangspunkt ist die Beschreibungskarte Nr. 10: ***„Zwei Freunde trinken denselben Tee in einem Café.“***
In dieser Übungspartie werden elf Szenarien durchgespielt, in denen sichtbar wird, wie unterschiedliche Handlungen auf Beziehungsmuster wirken. **Rechts ist ein solches Szenario exemplarisch gelegt.**

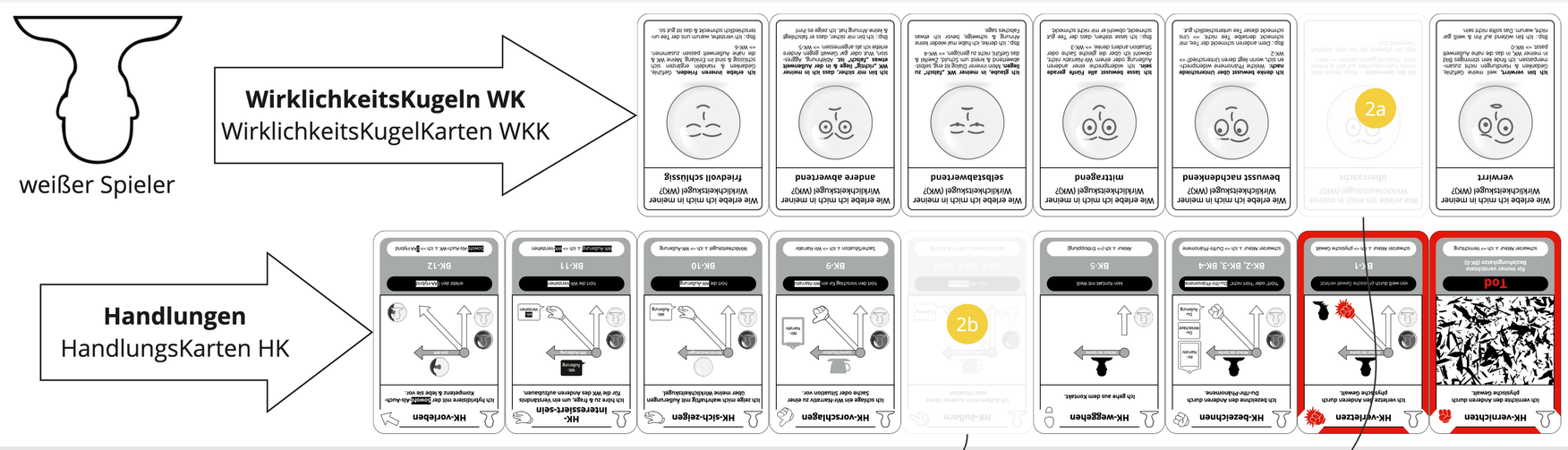
Nach einigen Übungspartien kann zu einer **Partie mit einem realen Thema eingeladen werden. Dafür wird das aktuelle Szenario gemeinsam gelegt. Ziel des Spiels ist es, ein friedvolleres Szenario zu finden.**

Zentrale Orientierungspunkte sind dabei, *Karten mit rotem Rand zu vermeiden* und *die Friedenssumme zu maximieren,* die alle Beteiligten bereit sind, im Alltag mitzutragen. Mit dem Heben dieses **Schatzes** zeigt sich das friedvollste Beziehungsmuster zum Thema, das aktuell möglich ist.

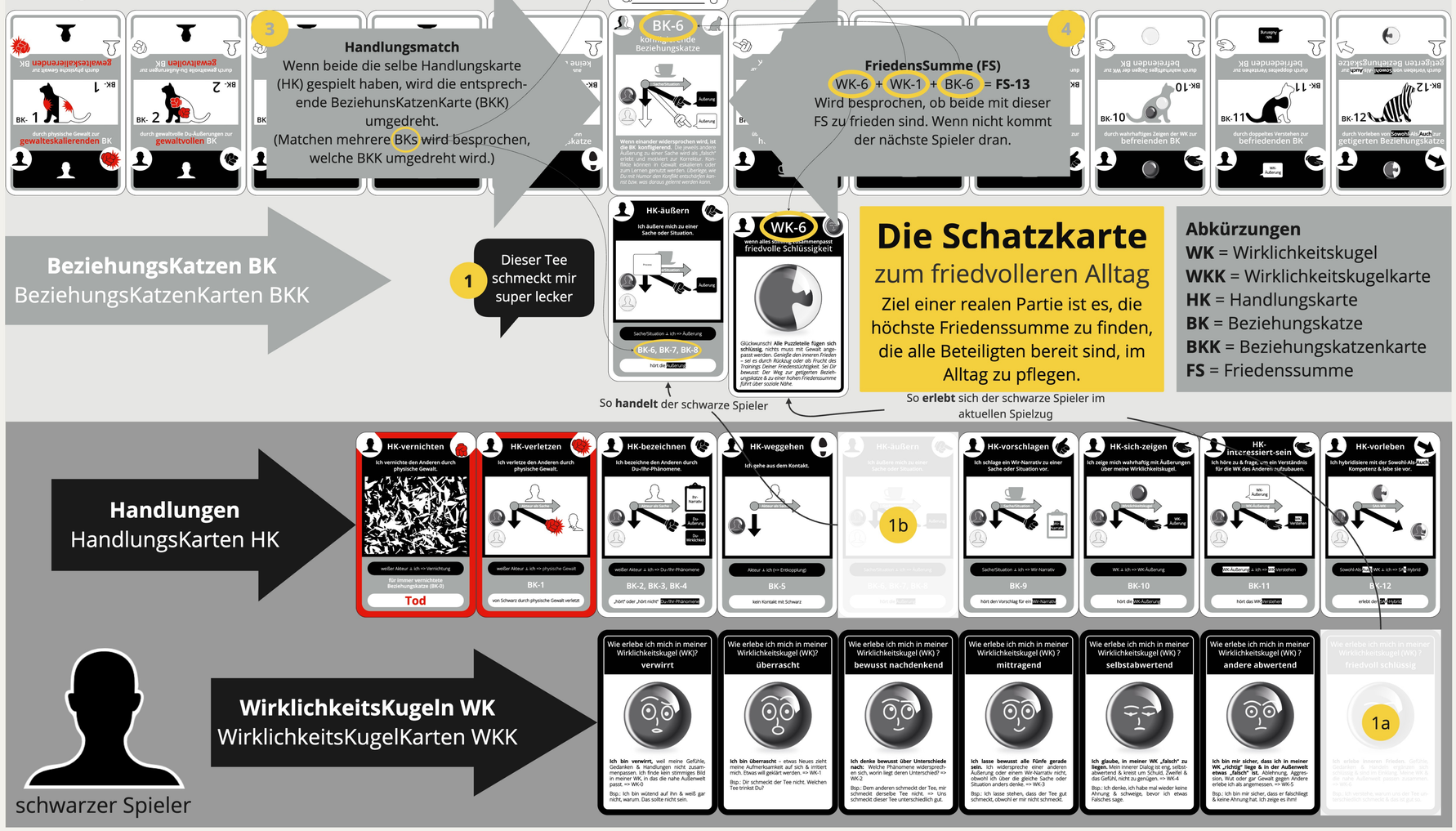
III. Im Alltag leben
(gemeinsam)

Das im Spiel gefundene Beziehungsmuster kann im Alltag gemeinsam bewusst erprobt und gelebt werden, bis sich eine neue Thematisierung anbietet oder notwendig wird.





Auf dem gemeinsamen Spielfeld liegen die Beziehungskatzenkarten von gewaltvoll (BK-1) bis friedvoll (BK-12) und übernehmen die Funktion eines Navigationsgeräts. Durch das Anlegen einer Handlungskarte entsteht ein Potenzial. Realisiert es sich als Handlungsmatch, wird eine Beziehungskatzenkarte umgedreht, legt offen, wo sich die Beziehung befindet, und gibt Orientierung für den nächsten Schritt in Richtung Frieden.



Die Schatzkarte
zum friedvolleren Alltag

Ziel einer realen Partie ist es, die höchste Friedenssumme zu finden, die alle Beteiligten bereit sind, im Alltag zu pflegen.

Abkürzungen
WK = Wirklichkeitskugel
WKK = Wirklichkeitskugelkarte
HK = Handlungskarte
BK = Beziehungskatze
BKK = Beziehungskatzenkarte
FS = Friedenssumme