



Sabine meint:
„Man kann sich auf niemanden verlassen.“
Weshalb sagt sie das?

Marlon und seine Mutter haben sich gestern,
wie so oft, gestritten.
Heute möchte seine Mutter ihn die ganze Zeit
knuddeln und tut so, als wäre nichts gewesen.
Wie fühlt Marlon sich?

Elina hat begonnen, jeden Tag etwas
in ihr Tagebuch zu schreiben.
Was würdest du heute in
dein Tagebuch schreiben?

Auf ihrem Schulweg sprechen Max
und Jonas oft darüber, was sie erlebt haben.
Mit wem kannst du deine Erlebnisse
besprechen?

Bestellschein

Hiermit bestelle ich
.....Exemplar(e)
Das Das-tut-mir-gut-Spiel
zum Einzelpreis von € 112,- plus
Versand (lieferbar ab 01.12.2014).

Überweisung nach Erhalt der
Rechnung bei Lieferung auf das
Konto: Manfred Vogt Spieleverlag,
IBAN DE 37 2905 0101 0012 7164 60
BIC SBREDE 22XXX
Sparkasse in Bremen

Name.....

Einrichtung.....

Beruf.....

Straße.....

PLZ / Ort.....

Datum..... Unterschrift.....



Das Das-tut-mir-gut Spiel

Resilienz stärken bei Kindern und Jugendlichen mit belasteten Eltern

Viele Kinder und Jugendliche leben in Familien mit psychosozial belasteten, herausgefordert und auch psychisch erkrankten Eltern zusammen. Gesellschaftliche Tabus zum Umgang mit psychischen Belastungen und dysfunktionalen Verhaltensweisen in den Familien führen dazu, dass die Kinder und Jugendlichen häufig auf sich allein gestellt sind, wenn es darum geht, einen gesunden, adaptiven Umgang mit ihren Eltern zu finden.

Ziel des *Das-tut-mir-gut-Spiels* ist es, betroffenen Kindern und Jugendlichen in professionellen Kontexten zu ermöglichen, ihre Lebenssituationen zu erkennen und zu reflektieren. Im Spiel lernen die Kinder und Jugendlichen indirekte und direkte Bewältigungsformen kennen, die sie auf ihre eigenen Lebenssituationen übertragen können. Die Bild- und Fragekarten des Spiels fokussieren auf unterschiedliche Schutzfaktoren, die helfen können, vorhandene Belastungsrisiken zu minimieren und die eigene Lebenssituation zu bewältigen.

Dazu zählen:

- Akzeptanz, Empathie und Mitgefühl
- Ambiguitätstoleranz
- Ausdauer und Belastbarkeit

- Fehlerfreundlichkeit
- proaktives Lösungsverhalten
- Verantwortungsbewusstsein für sich und andere
- Entscheidungsfreudigkeit

Das Spiel enthält dreißig farbige Schatzkarten mit Bildmotiven zu den Themen:

- **Selbstwertgefühl stärken**
- **Coping von Stress**
- **Soziale Unterstützung**

Durch Schatzkarten mit ressourcenfokussierten Bildmotiven, indirekten und direkten Fragen und kurzen Fallvignetten werden die Mitspieler eingeladen, wichtige Lebensthemen und Situationen zu besprechen und sich mit den eigenen Gedanken und Gefühlen auseinanderzusetzen. Während des Spiels werden persönliche und soziale Ressourcen identifiziert und reflektiert, das Selbstwertgefühl unterstützt und neue Handlungsmöglichkeiten entwickelt.

Die 240 Fragekarten beinhalten:

- ichbezogene Fragen
- eltern- und familienbezogene Fragen
- Fallvignetten

Das *Das-tut-mir-gut-Spiel* ist als Gewinnspiel konzipiert und regt

Kinder und Jugendliche an, möglichst viele Schatzkarten zu sammeln und Fragen zu beantworten, um die damit verbundenen Spielchips zu gewinnen und das Spiel als Gewinner zu beenden. Ein Glücksrad und eine Spirale sorgen für zusätzliche Spannung im Spiel.

Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Schatzkarten und Chips.

Das Spiel bietet viele Möglichkeiten, therapeutische Gespräche weiterzuführen und zu vertiefen.

Spielalter: 6-16

Anzahl der Mitspieler: 2-6

Bestellung

per Post:

Manfred Vogt Spieleverlag
Norddeutsches Institut für
Kurzzeittherapie NIK
Außer der Schleifmühle 40
D-28203 Bremen

per Fon:

0421 - 579 57 68

per Fax:

0421 - 579 57 69

e-mail:

spieleinfo@mvsv.de

onlineshop:

www.mvsv.de

