



55 Krafttierkarten

Die Krafttierkarten sind in einem **Kunstprojekt mit Flüchtlingen** entstanden. Die Karten sind über die Webseite www.meinspiel.de für **EUR 16,90** zu erhalten. Pro Kartenset gehen **EUR 5,00 als Spende** an die Johan Daniel Lawaetz Stiftung. Mit dem Geld werden Flüchtlingsprojekte in Hamburg unterstützt.

Das Power-Pack für die Intuition

Die Krafttierkarten lassen sich vielfältig einsetzen, wie etwa in Beratung, Coaching, Supervision, Therapie, Gruppenarbeit, Schule und zum absichtslosen Spielen und Geschichten erzählen. Sie ermöglichen eine erweiterte intuitive Wahrnehmung. Weiterführende Erläuterungen auf www.krafttier.reisen

Grenzenlose Möglichkeiten....

Die Pastoren einer Kirchengemeinde in Hamburg Harburg setzen die Karten im Gottesdienst ein. Schicken Sie uns *Ihre* Idee für den Gebrauch der Krafttier-Karten an meinkrafttier@krafttier.reisen Ulrike Hinrichs & Kerstin Nagel-Stein

Anleitung 1.... 23

1. Coaching, Beratung, Supervision, Therapie, Gruppen

Das Krafttier-Kartenset ist in 5 Reihen à 11 Karten aufgeteilt. Die Unterteilung folgt dem von Dr. Hans Hein entwickelten Synergiemodell. Danach wirken in jedem System fünf Intelligenzen; namentlich die rationale (1), emotionale (2), strukturelle (3), inspirative oder auch spirituelle (4) und synergetische Intelligenz (5); letztere wird auch Herzensintelligenz genannt. Krafttiere und Intelligenzen lassen sich im reflexiven Dialog vielfältig nutzen. Die Karten ermöglichen eine erweiterte intuitive Wahrnehmung. Die Karten sind ein Schlüssel zur Intuition, mit dem ein Anliegen weniger logisch, sondern vielmehr spielerisch sensitiv geklärt werden kann. Durch die Verbindung der Anliegen des Klienten mit den Krafttier-Bildern und metaphorischen Worten auf der

Rückseite der Karten, werden Themen und Prozesse neu erfahren, die Perspektive erweitert und neue Handlungsstrategien entwickelt. Der Einsatz der Karten folgt keinen statischen Regeln. Die Karten nehmen Kontakt zu der intuitiven Wahrnehmung auf, spiegeln Gedanken, Anliegen, Wünsche und fördern kreatives Denken. Die Karten können intuitiv gezogen werden, um anschließend in einen Dialog einzusteigen. Sie können auch in Supervisions- und Seminar-Gruppen für Befindlichkeits- und Feedbackrunden genutzt werden.

2. Karten zum Erzählen und Spielen



„Es war einmal ein uralter Drache, der hatte drei Geschwister...“

Die Krafttier-Karten können auch in der Schule, Familie, im Urlaub für Kinder, Jugendliche und Erwachsene als Impuls zum Erzählen von Geschichten verwendet werden. Auch hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Beispiel: Eine Person zieht eine Karte und beginnt eine Geschichte zu dem Tier zu erzählen. Auch die Zahl und der metaphorische Satz auf der Rückseite der Karte kann/muss in die Geschichte eingebaut werden. Nach einer vorgegebenen Zeit oder einem intuitivem Impuls folgend übernimmt eine weitere Person aus der Gruppe die Geschichte, indem eine neue Karte gezogen wird und das Tier der Geschichte hinzugefügt wird. Danach folgen die weiteren Gruppenteilnehmer, bis alle Personen eingebunden sind.

3. Spiel - Wettbewerb der Tiere

Ziel des Spiels ist es, durch Ablegen der Karten als erster Spieler keine Karten mehr auf der Hand zu haben. Zu Beginn des Spiels werden an vier bis sechs Spieler Karten verteilt; bei vier Spielern werden je Spieler neun Karten verteilt, bei sechs Spielern sechs Karten. Die restlichen Karten verbleiben verdeckt auf einem Kartenstapel. Das Spiel kann auch für eine andere Anzahl von Spielern angepasst werden. Das Spiel wird wechselnd mit der Vorderseite (Bilder) oder der Rückseite (Zahl) gespielt. Das Spiel wechselt nach den unten benannten Regeln die Kartenseiten. Zum Spielstart wird die oberste Karte vom Kartenstapel gelegt. Anschließend werden reihum zu der offen liegenden Karte weitere Karten der Spieler abgelegt. Jeder Spieler darf pro Runde eine Karte ablegen. Wenn der Spieler nicht ablegen kann, zieht er eine Karte vom Stapel, muss eine Runde aussetzen und dreht die offene liegende Spielkarte um (von Zahl nach Bild oder von Bild nach Zahl), so dass nun der nächste Spieler die umgedrehte Karte bedienen muss. Man legt daher entweder ein Bild ab (Vorderseite der Karte) oder eine Zahl (Rückseite der Karte), und zwar nach folgendem Regelsystem:

Zahl liegt oben

- eine nächsthöhere oder nächstniedrigere Zahl mit der gleichen Farbe
- eine Zahl, die der ausgelegten Zahl entspricht, mit einer anderen Farbe.

Bild liegt oben

- ein Tier, das der Gattung des Tieres entspricht, welches ausgelegt ist, (oder Sie finden ein eigenes Zuordnungssystem für die Tiere, z.B. Tiere aus dem Meer, aus der Luft, aus Europa, Afrika, Asien usw.),

Joker - Drache

- eine Drache, der gilt als Joker und kann immer gelegt werden. Der Drache wird mit der Zahl nach oben gelegt.

Tiergattung

Säugetiere = Wirbeltiere (mit Haaren und vier Beinen).

Vögel = Wirbeltiere (legen Eier und haben Federn sowie einen Schnabel).

Amphibien = wechselwarme Wirbeltiere (leben an Land und im Wasser).

Reptilien = wechselwarme Wirbeltiere (sich kriechend fortbewegen).

Fische = Wirbeltiere (leben im Wasser leben und atmen mit Kiemen).

Insekten = wirbellose Tiere mit Chitin-Panzer.

Wirbellose Tiere = Weichtiere, Krebstiere, Schwämme und Würmer.