

Meister, Kind und Zauberin



Material:

+ 1 Requisite

Zeit: 24h

Anleitung:

Wähle eine Persona und suche dir zu Hause eine Requisite, die dich an diesem Tag begleitet und dich an deine Rolle erinnert. Das kann z. B. eine Brille sein, ein bestimmtes Kleidungsstück oder ein Taschentuch mit einem Knoten.

Aufgabe 1:

Wähle eines dieser Personas und schlüpfe für einen Tag in diese neue Rolle:

Persona 1: König:in

Diese Persona ist die Mutter von allen und allem. Sie ist erhaben und hält alles im Blick. Sie sorgt sich um ihre Schützlinge, fördert sie und ist vor allem ein zuhörendes Wesen.

Du nimmst dir heute Probleme und komplizierte Situationen an, überlegst ruhig und organisiert und machst dir einen Plan. Erinnerung dich an deine innere Motivation und ziehe deinen Plan bis zum Tagesende durch.

Persona 2: Kind

Das Kind ist weise, auf eine eigensinnige Art wissend. Es wandelt ohne Unbehagen durch die Dunkelheit. Kraft und Mut schöpft es aus seiner Intuition und seinem Vertrauen.

Vertraue deiner Vision und sei offen für Neues sowie Altes und sage heute 3 x mehr Ja als Nein zu anderen. Erinnerung dich an das Gefühl, Dinge zum ersten Mal gemacht zu haben. Suche dir heute etwas, das du noch nie getan hast und probiere es aus.

Persona 3: Narr

Der Narr ist ein erstaunlich unkompliziertes Wesen, er braucht nichts als sich selbst und hat doch grenzenlose Möglichkeiten. Sein Selbstvertrauen lässt ihn stets zu neuen Abenteuern aufbrechen. Neue Unternehmungen probiert er spielerisch und leicht.

Als Narr bist du der Unkonventionelle: heute ist der Tag, an dem du mit deinen Gewohnheiten brichst und alles einmal auf neue unkonventionelle Weise machst.

Persona 4: Erzähler:in

Diese Persona ist wie der Baron von Münchhausen, die kreativste aller Rollenmöglichkeiten. Sie ist erfinderisch. Ihr Medium ist das Erzählen, Zeichnen, Schreiben und Bauen. Sie ist Erschaffer:in und Schöpfer:in. Aus dem Kopf dieser Person entstehen ganze Welten, neue Wesen, unfassbare Ideen und sie machen sich sichtbar, hörbar oder spürbar. Heute schlüpfst du in diese Rolle: Fang zunächst klein an, zum Beispiel mit einer Lüge. Überlege sie dir im Vorhinein, schmücke sie aus und versuche, sie jemandem glaubwürdig zu erzählen.

Persona 5: Zauber:in

Jedem Anfang liegt ein Zauber inne und das Unmögliche wird nur gelingen, wenn man damit anfängt. Die Zauber:in weiß das. Nichts ist unmöglich und jeder Wunsch erfüllbar. Es braucht nur einen Funken und ein wenig Fantasie. Du bist heute das fabelhafte Wesen, nichts ist dir unmöglich. Wenn du heute skeptisch gegenüber neuen Ideen bist, erinnere dich daran, dass du

es möglich machen kannst, du musst nur den richtigen Weg finden. Heute ist dein Mantra: Mein Wille ist stark und ich mache alles möglich.

Persona 6: Lehrer:in

Die Lehrpersona ist Hüter:in allen Wissens und aller Erfahrungen. Sie ist zugleich lehrende und lernende Person. Mit Freude findest du in dieser Rolle dein Interesse in immer neuen Themengebieten. Wie in einem Rätselspiel meisterst du das Unbegriffene. Deine Aufgabe ist es, alle Erkenntnisse in ein tiefes Verständnis zu überführen. Heute ist genau das deine Aufgabe: Überlege dir, was du als Letztes gelernt hast oder definiere, was du besonders gut kannst und versuche, es jemand anderem zu vermitteln, anzuleiten oder beizubringen.

Persona 7: Meister:in

Diese Persona ist Meister:in auf jedem Gebiet. Sie ist selbstbewusst und alles geht ihr mit Leichtigkeit von der Hand. Du weißt zwar, dass das, was du macht, auch andere machen können, aber du wirst deutlich beweisen, dass du es am Besten kannst. Mach das, was du heute tust mit größter Hingabe und Liebe und achte auf die vielen kleinen Details. Werde zur Meister:in des Zähneputzens oder eben von allem anderen, was sonst für dich heute noch ansteht.

Fragen:

Was hast du erlebt und wie hat es sich angefühlt?

Spiel 1



Spiel ab 1 Person