



Spiele mit den GPA-Karten für 4 bis 6 Personen

Spielmöglichkeit 1

1. Aus dem gemischten GPA-Kartenstapel werden an alle Spieler 4 Karten ausgeteilt.
2. Der Mitspieler, der an der Reihe ist, nimmt eine weitere GPA-Karte vom Stapel.
Aus den 5 GPA-Karten, die er jetzt in der Hand hält, entnimmt er eine, die nach seiner Meinung am wenigsten zu ihm passt. Diese Karte übergibt er einem anderen Mitspieler, zu dem sie nach seiner Überzeugung besser „passt“. Gleichzeitig erklärt er demjenigen Mitspieler, warum er gerade ihm diese Karte gibt. Die Karte wird offen vor den Empfänger gelegt. Wenn eine Karte zu keinem Mitspieler „passt“, wird sie auf einen getrennten Stapel gelegt. Jedes Mal wenn ein Mitspieler an der Reihe ist, muss er überlegen, welche Kompetenzen auf den GPA-Karten zu ihm passen und welche nicht. Er behält schließlich die 4, die seiner Meinung nach ihm am ehesten entsprechen.
3. Dies wird der Reihe nach so lange weitergeführt, bis der GPA-Karten-Stapel zu Ende ist. Ist dies der Fall, legt jeder Teilnehmer seine 4 Karten offen vor sich auf den Tisch, neben die Karten, die andere Mitspieler vor ihn gelegt haben.
4. Nun haben die Spieler die Möglichkeit zu vergleichen und zu diskutieren z.B. was ihnen besonders aufgefallen ist und wo die wesentlichen Unterschiede zwischen dem Selbstbild und dem Bild, das andere von ihnen haben, sind etc.

Spielmöglichkeit 2

1. Es liegen alle GPA-Karten offen auf den Tisch.
2. Jeder Mitspieler wählt nun im Geist 7 GPA-Karten aus, von denen er denkt, dass es seine Kompetenzen sind, und schreibt sie auf ein Blatt Papier. Das geschieht geheim, also kein anderer Mitspieler soll die Auflistung einsehen.
3. Der Spielleiter sammelt die Listen ein und nimmt nun die Karten, die gewählt wurden und legt sie auf einen Stapel zusammen. Die verbleibenden GPA-Karten werden aus dem Spiel genommen.
4. Nun nimmt ein Spieler eine Karte vom Stapel und zeigt sie den anderen.
Alle versuchen zu erraten, auf wessen Liste die GPA-Karten wohl steht. Die Spieler erklären auch, warum sie denken, dass die bestimmte Person diese GPA-Karten gewählt hat. Wer richtig geraten hat, erhält z.B. 15 Punkte.
5. Das Spiel wird solange weitergeführt bis der Stapel abgearbeitet ist. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl hat gewonnen.

Spielmöglichkeit 3

1. Es liegen alle GPA-Karten verdeckt auf einen Stapel am Tisch.
2. Die erste Karte wird nun umgedreht. Alle Mitspieler nehmen sich etwas Zeit um zu überlegen: "Finde ich diese Kompetenz bei einem der Mitspieler oder bei mir selbst? Wenn ja, zu wem passt sie am besten?" Die Antworten und Gedanken zu der Frage werden kurz ausgetauscht. Der Mitspieler, dem schließlich diese Karte zugeordnet wird (weil sie für ihn am meisten zutrifft), legt sie offen vor sich hin. Wenn die GPA-Karte zu niemandem passt, wird sie zur Seite gelegt.
3. Das Spiel läuft solange bis der Stapel zu Ende ist.
4. Alle Mitspieler haben Ende des Spiels eine genauere Vorstellung davon, wie sie von ihren Mitspielern gesehen werden.