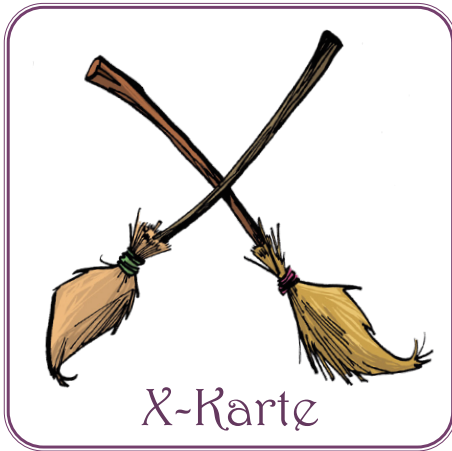


# Sicherheits- techniken

Auch in Kinderrollenspielen wie *Little Wizards* kann es passieren, dass sich die Geschichte in eine unerwartete Richtung entwickelt und Themen oder Situationen aufkommen, in denen sich Spieler\*innen unwohl fühlen oder an traumatische Ereignisse erinnert werden.

Führe daher am besten gleich am Anfang deiner Spielrunden Sicherheitstechniken ein, für den Fall, dass ein Inhalt für jemanden unangenehm ist. Hier sind zwei Techniken, die du nutzen kannst. Weitere Ansätze findest du im Internet unter <https://t1p.de/sicherspiel>.



## X-Karte

Während des Spiels können alle Beteiligten jederzeit auf die X-Karte tippen oder diese hochhalten, wenn ihnen ein Inhalt unangenehm ist. Der Inhalt wird dann ohne Wenn und Aber aus dem Spiel entfernt.



## Pause-Karte

Mit dem Hochhalten oder Antippen der Pause-Karte können alle Beteiligten jederzeit das Spiel unterbrechen und ein persönliches Bedürfnis äußern oder etwas besprechen, das ihnen gerade unangenehm ist.



X-Karte



Pause-Karte



X-Karte



Pause-Karte



Pause-Karte



X-Karte