

# THE THING FROM THE FUTURE\*

Das Kartenspiel für spontane Zukunftsideen

---

## Ich möchte...

Menschen spielerisch dazu bringen, verschiedene Aspekte der Zukunft kreativ miteinander zu verknüpfen und erste kleine Zukunftsgeschichten zu entwickeln. Das Spiel dient als Warm-up für Szenarioarbeit und regt die Vorstellungskraft an.

## Typische Dauer

15–30 Minuten pro Runde (je nach Gruppengröße und Diskussionstiefe)

## Personenzahl

2–6 Personen (ideal für kleine Teams oder Workshops).

## Benötigtes Material

Ein Satz The Thing From The Future-Karten  
(Kartenvorlagen zum Download: *Einfach den QR-Code am Seitenende scannen*)

## Umsetzung/Anleitung

- Die Spieler:innen ziehen nacheinander Karten, bis sie gemeinsam vier Karten ausgelegt haben – je eine aus jeder Kategorie (Artifact, Terrain, Objective, Mood). Diese vier Karten bilden zusammen einen kreativen Prompt (ATOM), der als Ausgangspunkt dient.

- Jede Person entwickelt daraufhin still eine eigene Idee für ein kurzes Zukunftsszenario oder ein Artefakt aus dieser Welt und teilt diese anschließend mit der Gruppe.
- Ziel des Spiels ist es nicht zu gewinnen, sondern das schnelle, spielerische Verknüpfen verschiedener Aspekte einer möglichen Zukunft und das Erzählen kurzer, inspirierender Geschichten.

## **Einsatzmöglichkeiten**

Als Aufwärmübung vor Szenario-Workshops, in Design-Thinking- oder Speculative Design-Sessions, für kreative Team-Impulse, in Bildungskontexten oder zur Förderung von Zukunftskompetenz und Perspektivwechsel.

## **Kontakt**

Anouk Rehorek, [hello@anoukrehorek.com](mailto:hello@anoukrehorek.com)



Hier findet ihr die druckfertigen Karten-Pdfs und eine detaillierte Anleitung für die Bestellung bei [www.meinspiel.de](http://www.meinspiel.de)

\*Inspiriert von „THE THING FROM THE FUTURE“ von Stuart Candy und Jeff Watson