

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@anoukrehhorek.com



Hier findet ihr die druckfertigen Karten-Pdfs und eine detaillierte Anleitung für die Bestellung bei www.meinspiel.de

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