

Dipl.-Psych. Manfred Söder



## *DyadePaargespräch*

Ein Spiel für Paare zur Förderung von  
Kommunikation und Austausch

Copyright (2001-2010): DYADE - die Praxis für Paare,  
Düsseldorf

Dipl.-Psych. Manfred Söder

DYADE - die Praxis für Paare  
Benrodestr. 125  
D-40597 Düsseldorf

Fon: 0211 / 44 57 52  
Fax: 0211 / 484 67 82

Mail: [dyade@praxis-fuer-paare.de](mailto:dyade@praxis-fuer-paare.de)  
Web: [www.praxis-fuer-paare.de](http://www.praxis-fuer-paare.de)

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	4
Nutzung.....	5
Hintergrund.....	7
Kurzanleitung .....	10
Bestandteile.....	10
Spielverlauf .....	10
Regeln .....	12
Grundregeln.....	12
Verfahrensregeln .....	13
Kategorienregeln .....	13
Aufgaben.....	13
Fragen.....	14
Gedanken.....	15
Satzanfänge .....	15
Zitate .....	16
Witze.....	16
Checkliste .....	17
Anregung.....	18
Über den Autor .....	19

# Vorwort

DyadePaargespräch ist ein Spiel für einzelne Paare, die ihrer Beziehung wieder mehr Intensität und Intimität geben möchten. Es dient der inhaltlichen Strukturierung von Paargesprächen, indem es spielerisch auf wichtige Themen hinweist, mit denen Partnerschaften bewusst umgehen sollten. Es werden neue positive Gesprächsräume geschaffen, in denen Paare sich emotional wieder annähern können, ohne Angst vor ihren gewohnten Konfliktmustern haben zu müssen. Das Spiel provoziert individuelle lösungsorientierte Suchprozesse und gibt Partnern so die Möglichkeit, über sich selbst in der Beziehung zum Partner nachzudenken.

Das Spiel wurde aus der Paarberatungspraxis entwickelt und hat seine Nützlichkeit bereits bei vielen Nutzern beweisen können. Bei schwerwiegenden Beziehungskonflikten kann es jedoch keine Paartherapie ersetzen. Daher enthält das Programm auch einige wertvolle Informationen zu den psychologischen Behandlungsmöglichkeiten und will dazu beitragen, Hemmungen gegenüber einer fachlichen Begleitung abzubauen.

DyadePaargespräch setzt bei den Spielern eine gewisse Bereitschaft voraus, sich dem Partner zu öffnen. Es wirkt am besten bei Paaren, die ein niedriges bis mittleres Konfliktniveau aufweisen. Bei latenten Feindseeligkeiten sollte besser eine Paarberatung in Anspruch genommen werden.

Für welche Paare ist das Spiel nicht geeignet:

- Partner, die glauben, dass sich irgendwann alles von allein löst
- Partner, die glauben, bereits alles über sich selbst und den anderen zu wissen

- Partner, die nicht in der Lage sind, sich selbst in Frage zu stellen
- Partner, die jede Gelegenheit nutzen, den anderen zu kränken

Das Spiel setzt also vor allem vier Dinge voraus:

- Bereitschaft zu Aktivität
- Bereitschaft zu Bewusstheit
- Bereitschaft zu Entwicklung
- Bereitschaft zu Respekt

## Nutzung

Das Spiel darf für private Zwecke eigenverantwortlich genutzt werden, d.h. als vorübergehende Kommunikationshilfe in der Partnerschaft. Dazu darf es ausgedruckt, und sogar in der Originalform an Ihnen persönlich bekannte Paare weitergegeben werden.

Jede darüber hinaus gehende Nutzung, sei es die unpersönliche Weitergabe und Verbreitung, die Verwendung der Bestandteile des Spiels auch in Auszügen zur Herstellung eines Produktes, oder die Nutzung des Spiels für kommerzielle Zwecke sind nur nach ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung durch den Autor möglich.

Die Nutzung des zur Verfügung gestellten Materials, insbesondere der Computerdateien, erfolgt auf eigenes Risiko. Eine Haftung für mögliche Schäden im Zusammenhang mit dem Spiel ist ausgeschlossen.

Das Spiel existiert sowohl als Computerversion "DyadePaargesprächos für Windows 2.0" wie auch als Print-Version auf CD-ROM, der ein kurzer Fragebogen über Ihre

Erfahrungen mit dem Spiel beigefügt ist. Bitte senden Sie mir diesen ausgefüllt als Feedback zurück, da er der Weiterentwicklung des Programms aufgrund von Nutzer-Erfahrungen dient.

Sie benötigen zum Ausdrucken der Karten nur einen Schwarz-Weiß-Drucker, den Acrobat Reader zum Lesen von PDF-Dateien (auf den meisten Computern bereits installiert), ca. 90 Blätter nicht zu dünnes Papier (möglichst in sechs verschiedenen Farben) sowie einen Würfel. In einem Copyshop können Sie sich dann nach dem Bedrucken das Din-A4 in Din-A6 Format schneiden lassen (vierteln).



# Hintergrund

Bei langjährigen Partnerschaften ist oftmals zu beobachten, dass die Häufigkeit der Kommunikation zurückgeht. In Studien wurde nachgewiesen, dass die Gesamtdauer des Gesprächs nach vier Jahren Partnerschaft auf durchschnittlich 10 Minuten pro Tag zurückgeht, also etwa eine Stunde pro Woche, um die 50 Stunden pro Jahr. Die für das Gespräch aufgewendete Zeit entspricht also jährlich in etwa der durchschnittlichen Wochenarbeitszeit eines Angestellten.

Diese Kommunikation bezieht sich jedoch fast ausschließlich auf organisatorische Themen, wie den Einkauf oder andere alltägliche Kleinigkeiten. Für persönliche Gespräche, insbesondere, wie man die Ereignisse seines Lebens interpretiert und emotional verarbeitet, bleibt kaum Zeit. Am Anfang der Beziehung war es noch interessant zu erfahren, in welchen Einstellungen der Partner ähnlich oder unterschiedlich war. Nachdem der Beziehungsvertrag geschlossen ist, scheint die Kommunikation jedoch eher darauf gerichtet zu sein, die Wahrnehmung von Unterschieden in den Auffassungen zu vermeiden, um damit das subjektive Sicherheitsgefühl der Partner nicht zu gefährden.

Das mag einer der Gründe sein, warum sich Paarkrisen so dramatisch anfühlen. Plötzlich können Unterschiede nicht mehr geleugnet werden, weil einer sie direkt oder indirekt aufzeigt. Die Krise zwingt die Partner, diese Unterschiede wieder besser in ihre Beziehung zu integrieren, oder diese aufzugeben.

Eine Paarkrise ist immer auch eine intellektuelle Herausforderung, da das Paar Inkonsistenzen im gemeinsamen gedanklichen Bezugssystem auflösen müssen. Eine Krise ist jedoch auch gekennzeichnet durch Vertrauensverlust und Unsicherheit und die damit zusammenhängenden Gefühle und emotionalen Verwicklungen, die die Möglichkeiten des Paares

einschränken, diese als Chance und wichtigen Bestandteil Ihres gemeinsamen Wachstums anzuerkennen.

Das Spiel ist somit für die folgenden Phasen einer Partnerschaft besonders geeignet:

- Paare, die sich noch in der Aufbauphase einer Partnerschaft befinden, zum Beispiel in der Ehevorbereitung
- Paare, die sich in einer stabilen Partnerschaft befinden, die sich jedoch eine intensivere Auseinandersetzung miteinander wünschen
- Paare, die am Ende einer Krise verstanden haben, dass sie mehr aufeinander achten müssen, um der nächsten Krise vorzubeugen
- Paare, die sich noch in der Krise befinden, soweit sie die Möglichkeit haben, sich professionell supervidieren zu lassen, z.B. im Rahmen einer Paartherapie



# Kurzanleitung

## Bestandteile

DyadePaargespräch besteht aus diesem Begleitheft, einer Kurzanleitung, einem Würfel und etwa 300 Karten, die sich sechs farblich gekennzeichneten Kategorien zuordnen lassen:

1. Aufgaben (36 Karten)
2. Fragen (55 Karten)
3. Gedanken (38 Karten)
4. Satzanfänge (36 Karten)
5. Zitate (70 Karten)
6. Witze (68 Karten)

## Spielverlauf

Zunächst werden die sechs DinA5-Karten als Unterlage für die Kartenstapel so ausgelegt, dass sie bequem von jedem der beiden Partner erreicht werden können. Dann verteilt man die gemischten Kartenstapel sortiert nach Farbe und mit dem Gesicht nach unten auf die jeweils dafür vorgesehene Unterlage.

Es wird abwechselnd solange gewürfelt, bis eine sechs zum wiederholten Würfeln und Ziehen einer Karte berechtigt. Die Augenzahl des zweiten Wurfes bestimmt den Kartenstapel, von dem die oberste verdeckte Karte abgenommen werden darf. Dann folgt man den Instruktionen auf der Karte, die im Regelteil weiter unten näher erläutert werden. Danach ist

wieder der Andere am Zug und versucht eine sechs zu würfeln, damit er die nächste Karte ziehen darf.

Einige Karten sind nur mit einem Fragezeichen versehen und haben die Bedeutung eines Jokers. Ohne vorher würfeln zu dürfen, muss nun der Partner eine Karte aus demselben Stapel abnehmen und deren Instruktionen befolgen. Danach würfelt wieder der Partner, der den Joker gezogen hatte.

Es sollte bereits vor dem Spiel auf eine angenehme Atmosphäre geachtet werden, sowohl in Bezug auf die Räumlichkeiten als auch in Bezug auf die Beziehung. Während des Spiels gilt die allgemeine Regel, unter allen Umständen ein positives Klima zwischen den beiden Spielern zu bewahren. Dazu hat es sich bewährt, vor dem Spiel bestimmte Regeln zu vereinbaren, zum Beispiel, wann das Spiel beendet oder unterbrochen werden soll. Es empfiehlt sich eine viertel- bis halbstündige Unterbrechung, falls einer der Partner von starken negativen Gefühlen befallen wird, die zu einer Eskalation führen können.

Als Richtwert für die Dauer eines Durchgangs sollte die Zeit auf ein bis zwei Stunden begrenzt werden. Das Spiel kann dann an einem anderen Tag fortgesetzt werden. Die Stapel sollten in der Zwischenzeit nicht neu gemischt werden und auch die abgelegten Karten sollten aus dem Spiel bleiben. Auf diese Weise lässt sich das Spiel im Rhythmus von ein bis zweimal pro Woche über einen Zeitraum von mehreren Monaten fortführen.

Um Kontinuität und Effektivität zu gewährleisten, sollten die Gesprächsbeiträge konstruktiv, und der Kontakt zum Partner offen und wertschätzend gestaltet werden.

# Regeln

## Grundregeln

Gedanken, und in einem noch größeren Maße Gefühle, sind Momentaufnahmen eines inneren Verarbeitungsprozesses. Um einen gemeinsamen Einfluss auf die Entwicklung dieses Prozesses nehmen zu können, ist es notwendig, dass Paare miteinander nachdenken und sprechen. Nachdenken bedeutet in diesem Zusammenhang die Bewusstmachung der inneren Abbildung der Wirklichkeit. Sprechen bedeutet in diesem Zusammenhang Austausch über diese innere Abbildung der Wirklichkeit.

1. Jeder darf sagen, was er im Moment denkt, jedoch in dem Bewusstsein, dass dieses nur eine persönliche Erinnerung oder Schlussfolgerung ist, und dass der Partner diese durch seine eigene Sichtweise in Frage stellen darf.
2. Jeder darf sagen, was er im Moment fühlt, jedoch in dem Bewusstsein, dass man selbst für die eigenen Gefühle die Verantwortung trägt, und mit einer Haltung, die Respekt gegenüber der Selbstbestimmung des Partners ausdrückt.
3. Jeder darf sich während des Gespräches zum Nachdenken Zeit nehmen, um sich der eigenen Gedanken und Gefühle bewusst zu werden, und die Informationen des Partners zu verarbeiten, jedoch ohne den Kontakt zum Partner zu vernachlässigen.

## Verfahrensregeln

Sie spielen das Spiel nur, wenn Sie bereit und in der Lage sind, die folgenden Regeln einzuhalten:

1. Der Partner darf die Frage ehrlich beantworten, ohne dafür Drohungen, Schuldvorwürfe, Spott oder ähnlich negative Reaktionen zu ernten, die ihn verletzen oder einschränken.
2. Fragen werden nicht mit Gegenfragen beantwortet.
3. Fragen, die zunächst nicht beantwortet werden konnten, werden auf einer Liste notiert. Es dürfen pro Person maximal fünf zurückgewiesene Fragen auf der Liste stehen.
4. Am Ende des Spiels wird ein neuer Termin abgesprochen.
5. Wenn man während des Spiels starke negative Emotionen aufkommen lässt, wird es für eine halbe Stunde unterbrochen. Die dafür verantwortliche Karte wird aus dem Spiel genommen und kommt in einen besonderen Stapel. Danach wird das Spiel noch eine Weile fortgesetzt.

## Kategorienregeln

### Aufgaben

Die Aufgaben dienen dazu, den Austausch von positiven Verhaltensweisen zu fördern. Sie sind unterschiedlich aufwendig, so dass Sie nicht während des Spiels durchgeführt werden können.

Nehmen Sie daher die gezogene Karte aus dem Spiel und legen Sie sie an einen offenen Platz in Ihrer (gemeinsamen) Wohnung.

Sie haben vierzehn Tage Zeit, die Aufgabe vorzubereiten und auszuführen. Oft erfordert die Durchführung die Präsenz Ihres Partners, so dass Sie rechtzeitig einen Termin für die Ausführung absprechen müssen.

*Optional: Halten Sie die Karte geheim, so dass Sie die Aufgabe als Überraschung vorhalten können. Übergeben Sie die Karte jedoch nach der Durchführung Ihrem Partner.*

### Fragen

Die Fragen richten sich sowohl an Sie, als auch an Ihren Partner. Sie geben Ihnen Gelegenheit, sich über das Thema auszutauschen und gleichzeitig dabei Ihre Kommunikationsmuster zu überprüfen.

Unterhalten Sie sich natürlich, jedoch versuchen Sie dabei die folgenden Haltungen zu verwirklichen:

1. Was mein Partner zu sagen hat, ist genauso wichtig wie das, was ich mitteilen möchte. Daher sollten Ihre Gesprächsanteile ausgeglichen sein.
2. Wie mein Partner die Welt sieht, unterscheidet sich natürlich von meinen Erfahrungen und Schlussfolgerungen. Daher sollten Sie selbstbewusst Ihre Gedanken erläutern ohne dem Partner die seinen ausreden zu wollen.
3. Ein Gespräch kann nur konstruktiv sein, wenn die Aktivitäten des Nachdenkens, des Mitteilens und des Zuhörens ausgeglichen sind. Daher sollten Sie die Fertigkeiten im Gespräch üben, die Ihnen sonst im Gespräch mit dem Partner schwer fallen.

*Optional: Benutzen Sie die beigelegte Checkliste, um Ihr Gesprächsverhalten zu optimieren und somit die Wahrscheinlichkeit positiver Ergebnisse Ihrer Gespräche zu erhöhen.*

## Gedanken

Auf den Karten stehen jeweils zwei verwandte Begriffe, zu denen Sie Überlegungen anstellen sollen.

Sagen Sie zunächst, wie Sie diese Begriffen verstehen und beziehen Sie sie dann auf Ihre Person und Ihre Beziehung, etwa in Form einer Frage wie: "Welche Bedeutung haben diese Begriffe für mein Leben in der Vergangenheit, der Gegenwart und der Zukunft?"

Die Begriffe sollen Ihnen Gelegenheit bieten, über sich selbst und Ihre Bedürfnisse nachzudenken. Es ist durchaus erlaubt, die Frage weiter zu spinnen, z.B. bis zur Kindheit in der Herkunftsfamilie.

Erst wenn Ihnen wirklich nichts mehr einfällt, frühestens nach etwa fünf Minuten, können Sie die Karte an den Partner weitergeben, um ihm ebenfalls Gelegenheit zu geben, über die Begriffe zu reflektieren.

*Optional: Wenn Sie es geschafft haben, beide jeweils mindestens fünf Minuten ohne Unterbrechung laut über sich selbst nachgedacht zu haben, können Sie sich danach noch über das Erfahrene austauschen.*

## Satzanfänge

Sie geben Ihrem Partner den Anfang eines Satzes vor, den er spontan und ohne Überlegung beantworten muss. Dazu sollte er nicht länger als fünf Sekunden benötigen.

Besprechen Sie danach, warum der Partner aus der Fülle von möglichen Vervollständigungen gerade diese Antwort gegeben hat.

Sie können auch überlegen, welche Antwort Sie gegeben hätten, wären Sie gefragt worden.

*Optional: Verhindern Sie Zeitüberschreitungen dadurch, dass der Partner ggfs. anschließend eine Karte aus dem Stapel "Aufgaben" ziehen muss.*

## Zitate

Die Kategorie "Zitate" stellt eine Ersatzkategorie dar, die herangezogen werden kann, um eine der Hauptkategorien zu ersetzen.

Sie kann außerdem genutzt werden, um das Spiel aufzulockern, indem man eine zusätzliche Regel festsetzt, z.B. Zitat bei zwei gleichen Würfeln (außer bei zwei Sechsen, die bereits von der Kategorie 6 belegt sind).

Lesen Sie das Zitat vor und kommentieren Sie es beide. Klären Sie ggfs. unterschiedliche Interpretationen der Bedeutung und beziehen Sie Stellung dazu.

*Optional: Hängen Sie sich Zitate, die Ihnen beiden gut gefallen an die Wand.*

## Witze

Die Kategorie "Witze" stellt ebenfalls eine Ersatzkategorie dar, die herangezogen werden kann, um eine der Hauptkategorien zu ersetzen.

Sie kann außerdem genutzt werden, um das Spiel aufzulockern, indem man eine zusätzliche Regel festsetzt, z.B. Witz bei zwei gleichen Würfeln (außer bei zwei Sechsen, die bereits von der Kategorie 6 belegt sind).

Lesen Sie den Witz Ihrem Partner mit voller Hingabe vor. Sie können, müssen aber nicht zusammen lachen!

*Optional: Lassen Sie die Witze einfach weg, wenn Sie Ihnen nicht gefallen.*



## Checkliste

Mir ist es gelungen, ...	<i>eher ja</i>		<i>eher nein</i>	
1. aktiv zuzuhören	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Angriffe des Partners zu ignorieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. das Gespräch positiv zu beenden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. das Gespräch vorzubereiten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. das Gesprächsende im voraus festzulegen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. das Thema einzugrenzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. das Verstandene zusammenzufassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. dem Partner Zeit zum Nachdenken zu geben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. eine gute Atmosphäre zu schaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. eine gute Gesprächsatmosphäre zu schaffen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. für mich Wichtiges anzusprechen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Gemeinsamkeiten zu unterstreichen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. interessiert nachzufragen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Lösungsmöglichkeiten zu sammeln	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. meine Gefühle während des Gesprächs zurückzumelden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. mich für das Gespräch zu bedanken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. mich zu entspannen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. mir Zeit zu nehmen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Nähe zum Partner herzustellen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. offene Fragen zu stellen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mir ist es gelungen, ...	<i>eher ja</i>		<i>eher nein</i>	
21. Optimistisch zu sein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Persönliches über mich mitzuteilen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. positive Aspekte der Beziehung zu verstärken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. positives Verhalten des Partners zu loben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. sachlich zu argumentieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26. über meine Gefühle und Bedürfnisse zu sprechen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27. Unterstellungen zu unterlassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28. Verhalten des Partners nicht zu verallgemeinern	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29. Wertschätzung zu geben	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30. Wünsche statt Forderungen zu formulieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## Anregung

Erweitern Sie das Spiel durch eigene Fragen und Aufgaben, die Sie auf Karteikarten (DinA6) schreiben. Mischen Sie die neuen Karten in die Kartenstapel, die nicht so umfangreich sind (Kategorien 'Satzanfänge', 'Aufgaben' oder 'Gedanken'). Alternativ können Sie auch einen neuen Stapel mit den neuen Karten eröffnen und eine Regel vereinbaren, wann aus diesem Stapel gezogen werden muss. Beispiel: Wer zweimal hintereinander aus dem gleichen Stapel ziehen muss, darf wahlweise auch eine Karte aus dem neuen Stapel ziehen.

# Über den Autor

Manfred Söder ist Diplom-Psychologe und gründete 1998 eine der ersten psychologischen Praxen in Deutschland, die sich ausschließlich mit dem Thema Paarbeziehung auseinandersetzen. Hier bietet er wissenschaftlich fundierte Verfahren für alle Entwicklungsstufen einer Partnerschaft an, von der Ehevorbereitung bis zur Trennungsbegleitung.



Bereits als ehemaliger wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Experimentelle Psychologie der Heinrich-Heine-Universität Düsseldorf versuchte er kognitiv-verhaltenstherapeutische und systemische Strategien miteinander zu verknüpfen, um Paaren zu ermöglichen, ihre Erlebenswelten wieder einander anzugleichen und sich neue Erfahrungs- und Entwicklungsräume zu erschließen.

Seit 2001 entwickelt er Spiele für Paare mit der Absicht, sicherzustellen, dass Paare auch außerhalb der Paarsitzungen in der Praxis im Gespräch bleiben. Aus der Beobachtung heraus, dass es manchen Paaren schwer fällt, sich aus eigener Initiative mit Beziehungs- und Lebensfragen auseinander zu setzen, entstand die Idee, eine spielerische, und damit auch kreativere, Bedingung dafür zu schaffen.

Die Erfahrungen mit dem Spiel bei Therapiepaaren reichen nun aus, um es nun auch einem breiteren Kreis von Interessenten zur Verfügung zu stellen, für die eine Therapie noch nicht notwendig oder aus unterschiedlichen Gründen noch nicht verfügbar ist. Das Spiel kann diese jedoch nicht ersetzen.