



das reflexionstool  
**Perspektiv  
Wechsel**  
Persönlicher  
**Glaube**



**besser**  
wie gut  
**Selbstwirksamkeit**  
im Fokus

besser wie gut GmbH  
Upper Borg 147  
D 28357 Bremen

Telefon 0421 275840  
Mobil 0151 14939493  
e-mail [mail@besser-wie-gut.de](mailto:mail@besser-wie-gut.de)  
Internet [www.besser-wie-gut.de](http://www.besser-wie-gut.de)

© 2020 Texte, Zeichnungen,  
Produktion Ralf Besser

# Die **Spiele**Idee

**I**n diesem Spiel geht es im Kern um das Thema Werte. Das Besondere an der Spielidee ist, dass Sie als SpielerIn in verschiedene Rollen schlüpfen können. In diesen Rollen werden Sie mit verschiedenen Situationen konfrontiert auf die Sie reagieren können. Einmal spontan, wenn es nur nach Ihnen ginge und zum zweiten auf Grund eines zufällig gezogenen Wertes.

**D**ie anderen MitspielerInnen bewerten dann jeweils, wie sie diese Reaktion erleben. Das geschieht auf einer Skala von förderlich bis hinderlich. Diese Bewertungen sind natürlich vollkommen subjektiv, regen jedoch zum Austausch und zur Reflexion an.

**D**urch die möglichen Rollenwechsel und dem Austausch über die eigene spontane Reaktion und auf Grund von zufälligen Werten haben Sie die Chance, Ihre eigenen Werte zu reflektieren.

**Da** alle Rückmeldungen subjektiv sind: Wertschätzen Sie bitte die Antworten und Aussagen der MitspielerInnen. Es gibt keine richtigen oder falschen, sondern nur persönliche Antworten und Sichtweisen.

**Die** Kernidee des Spiels ist der Austausch untereinander. Fragen Sie also nach, geben Sie Ihre Erfahrungen kund und akzeptieren Sie genauso die verschiedenen Meinungen.

**Nun** kommt die Vorbereitung des Spiels.

**Und** noch ein Hinweis zur Schreibweise: In diesem reflexionstool sind die Rollen und Situationen abwechselnd männlich und weiblich geschrieben. Ich denke, dass das eine sinnvolle Form ist, einen Text an beide Geschlechter anzupassen.

Die

**VorBereitung**

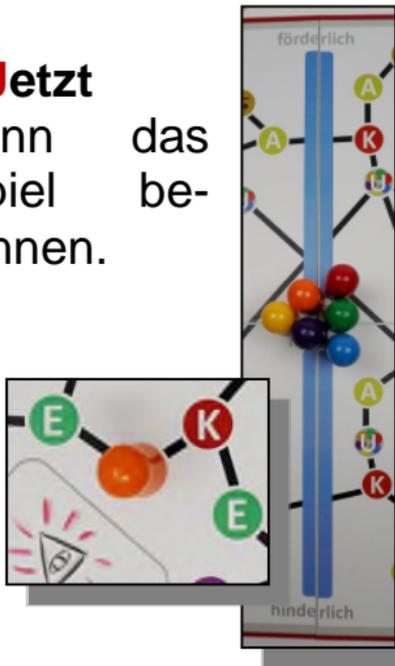


Die restlichen Kartenstapel ‚Werte‘, ‚Reflexion‘, ‚Spielregeln‘, ‚Werte-Hypothesen‘, ‚Bibel-Verse‘ und ‚Fragen‘ platzieren Sie bitte auch außerhalb des Spielfeldes auf den Tisch.

Jede SpielerIn erhält zwei Spielfiguren: Eine stellen Sie bitte auf ein Feld Ihrer Wahl auf dem Spielbrett, die zweite auf die Skalenmitte mit der Position ‚neutral‘.



Jetzt kann das Spiel beginnen.



# Die **SpielRegeln**

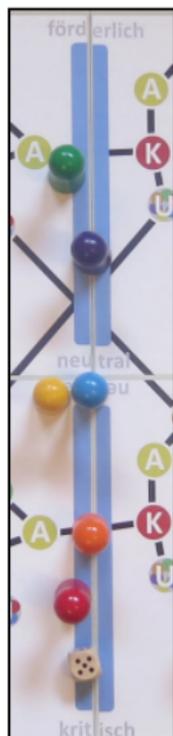


**Lesen** Sie bitte den Text auf der Karte vor und fühlen Sie sich in die jeweilige Rolle ein.

**Ihre** erste Aufgabe besteht nun darin sich zu überlegen, wie Sie spontan in der jeweiligen Rolle auf diese Situation reagieren würden. Ganz nach dem Motto: ‚Wenn es nur nach mir ginge - so wie ich bin!‘. Wie zu Beginn der Spielanleitung beschrieben gibt es keine richtige oder falsche Antwort, sondern nur Ihre spontane Reaktion.

**Sie** können die Situation gerne nach Belieben weiter ausschmücken.

**Alle** anderen MitspielerInnen bewerten Ihre spontane Reaktion daraufhin, ob sie eher als förderlich oder kritisch aus der Perspektive der reflektierten Rolle erlebt wird. Tauschen Sie sich bitte über die Bewertungen aus.



**Anschließend** ziehen Sie bitte eine Wertekarte. Überlegen Sie sich nun, wie Sie auf Grund dieses Wertes auf die gleiche Situation wahrscheinlich anders reagieren würden.

**Alle** Mitspieler positionieren sich daraufhin neu, je nachdem ob sie diese neue Reaktion eher förderlich oder kritisch erleben. Wichtig dabei ist wieder das aus der jeweiligen Perspektive vorzunehmen. Wurde die Situation aus der Perspektive des Pastors gezogen, bedeutet das, wie kritisch oder förderlich die Reaktion für den Pastor ist.

**Das** ist das Ziel des Spiels. Sie erhalten ein Feedback, wie Sie ‚natürlicher Weise‘ auf eine bestimmte Situation reagieren würden und aus der Perspektive eines ‚zufälligen Wertes‘, der Ihnen vielleicht auch nicht so sehr liegt. So können Sie in eine fruchtbare Diskussion mit den MitspielerInnen treten.

**Anschließend** darf der Spieler einen weiteren Spieler auffordern, sich zur gleichen Situation zu äußern: „Wie würden Sie spontan in dieser Situation reagieren?“ Nach der ersten Bewertung zieht dann der zweite Spieler eine neue Wertekarte, um sich dann zu überlegen, wie er sich auf Grund dieses Wertes verhalten würde. Natürlich wieder mit der Bewertung auf der Skala. So entstehen weitere interessante Diskussionen. Jede SpielerIn wird höchst wahrscheinlich anders reagieren. Dieser Austausch eröffnet viele neue Perspektiven.

**Häufig** entsteht situativer Humor durch die unterschiedlichen Reaktionen. Das darf und soll so sein. Nehmen Sie das Spiel ernst und gleichzeitig humorvoll. Das ist eine hilfreiche Mischung.

**Dann** ist der nächste Mitspieler dran zu Würfeln und es beginnt eine neue Austauschrunde.

**Zur** Auflockerung und Erweiterung sind weitere Karten in das Spiel integriert:



## **Spielregeln**

**Die** Spielregeln können durchaus variiert werden.



## **Reflexion**

**Was** ist Ihnen durch das Spiel klar geworden?



## **Neuro-Biologie** (Wissenskarten)

**Hier** sind einige Denkmuster des Gehirns beschrieben. Für welche Werte steht für Sie dieses Denkmuster?



## **Werte-Hypothesen** (Gegensatzkarten)

**Hier** sind einige gegensätzliche Aussagen rund um das Thema Werte beschrieben. Was ist Ihre Erfahrung dazu?

## Fragen

**In** diesen Karten finden Sie allgemeine persönliche Fragen zum Thema Werte.

**Dann** viel Spaß und viele Erkenntnisse beim Spielen!