das reflexionstool

WerteSpiel

für

Organisationen

besser wie gut

Selbstwirksamkeit im Fokus

das reflexionstool WerteSpiel für Organisationen

besser wie gut

besser wie gut GmbH
Upper Borg 147
D 28357 Bremen

Telefon	0421 275840
Mobil	0151 14939493
e-mail	mail@besser-wie-gut.de
Internet	www.besser-wie-gut.de

© 2015 Texte, Zeichnungen,
Produktion Ralf Besser

das WerteSpiel

Die Entstehung des WerteSpiels

Woher kam der Anstoß ein WerteSpiel zu entwickeln? Die Bremer ‚ralf besser stiftung für lebens-werte(s)‘ führt in unregelmäßigen Abständen Werte-Cafes durch. Mal wird ein Märchen inszeniert, ein Schriftsteller in einer besonderen Form präsentiert, andere Kulturen gespiegelt, aktuelle Themen aufgegriffen. Immer jedoch geht es um den Kontakt zu den eigenen Werten.

Von der ersten Idee …

… über einen Testlauf …

Das WerteSpiel wurde speziell für das WerteCafe entwickelt. Nach mehreren ProbeDurchläufen und Verbesserungen erlebte es seine Premiere am 13. 9. 2009.

Drei Stunden lang wurde es an mehreren Tischen gespielt. Die Resonanz war sehr erfreulich und daher in meiner Firma ‚besser wie gut GmbH' weiter-entwickelt. Mittlweile gibt es das WerteSpiel in mehreren Versionen. Sie halten gerade die Variante für Auszubildende in Ihren Händen.

Die Idee des WerteSpiels

Das Spiel soll ein Gespräch über Werte anregen. Das ist auch das Ziel des Spiels, sich über die Fragen auf den Karten auszutauschen, nachzufragen und zu diskutieren. Jede Spielerin, jeder Spieler kann sich durch verschiedene ThemenFelder bewegen und seine Erfahrungen darin reflektieren. Insgesamt stehen 29 ThemenFelder zur Wahl, von denen 7 in das WerteSpiel integriert werden.

Für jedes ThemenFeld gibt es einen KartenStapel mit speziellen Fragen. Trifft man während des Spiels auf das SpielFeld mit dem „F“ (für Feld) so darf eine entsprechende Karte gezogen werden.

Die Kartensets

… die 29 wählbaren Themenfelder
mit je 16 Karten zur Auswahl …

Die ThemenFelder

ThemenFelder im WerteSpiel

Team
Fremdwahrnehmung Führungskräfte
Selbstwahrnehmung Führungskräfte
Fremdwahrnehmung Mitarbeiter
Selbstwahrnehmung Mitarbeiter
Selbstwahrnehmung Auszubildende
Personalentwicklung
Gesellschaft
Kultur der Organisation
Produkte und Dienstleistungen
Weiterbildung
Prozesse der Organisation
Struktur oder Organisation

Rahmenbedingungen
Geschichte
Strategie
Vermarktung
Lieferanten
Betriebsrat / Personalrat
Ich selbst
Das Gebäude / Umfeld
Geschäftsführung
Zertifizierung
Familienfreundlichkeit
Arbeitssicherheit
Gesundheit
Leitbild
Kunden

Bei Bedarf können die Felder jederzeit ergänzt werden. Eine kurze Mail an mail@besser-wie-gut.de oder Anruf unter 0421 275840 beim Erfinder des WerteSpiels reicht dafür aus.

Die EreignisKarten

Zusätzlich sind auf dem SpielBrett mehrere EreignisFelder integriert:

T - Theorie (WerteHypothesen)
E - Erfreuliches (Erfreuliche Situationen)
K - Kritisches (Kritischen Ereignissen)
U - Ungewöhnliches (Den Rahmen sprengende Fragen)
H - Humor (Zur Auflockerung)
Ü - Übergang (Übergänge von einem ThemenFeld zum anderen)
P - Position (Positionierung auf der PositionsSkala)
M - Metaebene (Reflexionen über das WerteSpiel selbst)
S - Spielregeln (Varianten zum Ablauf des Spiels)

… die neun **Ereignis-Karten** mit je 16 Karten …

… die Beschreibung des WerteSpiels, die **SpielRegeln** und weitere **Ideen** wie das Material des WerteSpiels noch genutzt werden kann …

Die SpielRegeln

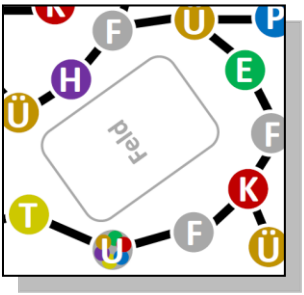
Zu Beginn

Der Sinn und der Gewinn des Werte-Spiels ist der Austausch durch die Fragen untereinander. Daher gibt es kein Startfeld und auch kein Ziel in dem Spiel.

Der Austausch über das Thema Werte in der eigenen Organisation ist also das eigentliche Ziel des Spiels. Es gibt keine richtigen oder falschen, sondern nur persönliche Antworten zu den Fragen. Wertschätzen Sie daher bitte die Antworten und Aussagen der MitspielerInnen.

Fragen Sie also nach, geben Sie Ihre Erfahrungen kund und akzeptieren Sie genauso die Unterschiedlichkeiten am Tisch. Kurz: Lernen Sie sich untereinander auf der WerteEbene besser kennen.

Vorbereitung



Zu Beginn des Spiels müssen Sie sich entscheiden, welche der 28 (grauen) Themenfelder Sie werteorientiert reflektieren möchten. Die ausgewählten Kartenstapel legen Sie bitte auf die freien grauen Felder. Das WerteSpiel stehen Ihnen 28 (graue) Themen-Felder zur Auswahl. Einigen Sie sich daher bitte am Tisch, zu welchen thematischen Feldern Sie das WerteSpiel zur Reflexion nutzen wollen.

Das zentrale Feld ‚Ich selbst' sollte immer in das Spiel integriert werden.

Die anderen EreignisKarten und die WerteKarten können Sie neben das Spiel-Feld legen.

Verdeckter Wert

In dem WerteSpiel gibt es einen verdeckten Wert jeder MitspielerIn. In dem Spiel werden Sie ab und zu gefragt, wie Sie sich in bestimmten Situationen auf Grund Ihres verdeckten Wertes verhalten würden. So können Sie einmal Ihr Verhalten aufgrund eines Wertes reflektieren. Bei der Beantwortung dieser Frage nennt man den Wert nicht, so dass die anderen MitspielerInnen versuchen können, den Wert zu erraten.

Der verdeckte Wert bleibt allerdings bis zum Schluss des Spiels verdeckt. So entsteht eine gewisse Spannung im Spiel.

Notieren Sie Ihren Wert unter Ihre SpielFigur. Dafür stehen runde KlebePunkte für Sie bereit.

Wählen Sie sich nun eine SymbolKarte aus, die zu Ihrem verdeckten Wert passt. Wenn Sie kein Symbol finden, können Sie natürlich selbst eines auf die BlankoKarten zeichnen. Befestigen Sie das Symbol anschließend an Ihre SpielFigur.

Start des WerteSpiels

Jetzt kann es losgehen. Um die Spielfiguren zum ‚Leben zu erwecken' gibt es zu Beginn eine RateRunde, welcher verdeckter Wert sich wohl auf Grund des Symbols unter den SpielFiguren befinden mag. Verraten wird er natürlich nicht, auch wenn er korrekt erraten wurde.

In dem Spiel wird im UhrZeigerSinn gewürfelt. Man darf mit der eigenen SpielFigur vor- oder auch rückwärts setzen; jedoch pro SpielZug nur in eine Richtung. Über die Übergansfelder ‚Ü' können Sie zu den verschiedenen Themenfeldern wechseln.

Wenn Sie auf das Feld ‚F' kommen, ziehen Sie bitte eine Karte des entsprechenden ThemenFeldes, in dem Sie sich gerade befinden.

Die anderen bunten AktionsKarten sind in allen ThemenFeldern gleich. In den bunten Karten sind zu folgenden ThemenBereichen Fragen enthalten:

Theorie (WerteHypothesen)
Erfreuliches
Kritisches
Alltag
Ungewöhnliches
Position
Humor
Spielregeln
Metaebene

Die Fragen werden zuerst von dem beantwortet, der die Frage gezogen hat. Anschließend beantwortet sie jeder an dem Tisch.

Der Austausch über die Fragen ist ja der eigentliche Sinn und der Gewinn des WerteSpiels.

Sollte einmal eine Frage nicht passend sein, so ziehen Sie einfach die nächste Karte oder formulieren Sie sie um.

Es finden so viele WürfelRunden statt, wie Sie es sich wünschen. Aus der Erfahrung heraus benötigt es bei sechs SpielerInnen für eine WürfelRunde ca. 1 Stunde. Es entsteht einfach ein intensiver Austausch mit Erkenntnisgewinn, der seine Zeit braucht.

Der letzte Schritt ist dann das Aufdecken des verdeckten Wertes.

Im letzten Spielschritt deckt jede MitspielerIn seinen verdeckten Wert auf und schildert seine Erfahrungen mit diesem Wert.

Falls es nicht schon geschehen ist: Welche Erfahrungen haben Sie mit dem WerteSpiel sammeln können? Das wäre dann die letzte AustauschRunde.

Oft öffnen sich wertvolle Gespräche nach dem Spiel.

Und … wann nehmen Sie das Werte-Spiel wieder zur Hand?

Weitere Ideen für das WerteSpiel

Ideen für den Ablauf

Die Karten von nur einem ThemenFeld auf alle Felder aufteilen. Wenn das ThemenFeld komplett bearbeitet wurde, kann ein neues ThemenFeld auf alle Felder verteilt werden.

Die Karten mit den verdeckten Fragen oben in die FragenStapel legen, damit sie gerade zu Beginn häufiger dran kommen.

Die Werte aus dem Leitbild der Organisation in das Spiel integrieren. Dann lassen sich zum Beispiel alle Fragen mit den verdeckten Werten auf die Werte des Leitbildes reflektieren.

Eine SpielerIn hat pro FragenRunde die Aufgabe, jeweils einen abschließenden Kommentar zu den Äußerungen abzugeben. Das können zum Beispiel wahr-genommene DenkMuster sein oder die Aussage, die für die Organisation den größten Nutzen hätte - usw.

Vor dem Beginn des WerteSpiels eine wichtige (persönliche oder organisationsspezifische) Frage definieren, die im Spiel immer wieder reflektiert wird.

Die Fragen auf Grund der Zielgruppe vorher auswählen.

Es kann eine JokerKarte eingeführt werden, die dazu auffordert, etwas Sinnvolles spontan in das Spiel zu integrieren.

Die Rolle eines Hofnarrs wird eingeführt. Er hat die Erlaubnis, quer zu denken oder kritisch nachzufragen.

Nur das Material des WerteSpiels hinlegen und die Teilnehmer auffordern, selbst SpielRegeln zu erfinden.

Die Karten, die eine TeilnehmerIn zieht beantwortet sie nicht selbst sonst bestimmt jeweils eine MitspielerIn.

Die TeilnehmerInnen erhalten vorher bestimmte Berufe / Rollen, die sie vertreten. Die Fragen werden dann aus dieser Perspektive heraus beantwortet.
Dazu müssen die Fragen so ausgewählt werden, dass sie zu diesen Perspektiven passen.

Minimal Variante des WerteSpiels. Jede TeilnehmerIn stellt sich auf ein SpielFeld ihrer Wahl und beantwortet die Frage. Die nächste TeilnehmerIn beantwortet die Frage ebenfalls und zieht dann eine Karte zu ihrem SpielFeld. Am Ende beantwortet die erste SpielerIn die Frage von der letzten SpielerIn.

Es werde nur die ThemenFelder genutzt. Dadurch haben die Fragen einen stärkeren Bezug zur Organisation. Die AktionsFelder haben dann die Bedeutung einer SpielPause.

Während des gesamten Spiels beobachten zwei TeilnehmerInnen den gesamten Prozess und machen sich Notizen, welche Muster und welche Ideen für die Organisation während des Spiels entstanden sind

Am Ende des Spiels geben die BeobachterInn ihre Beobachtungen kund.

Es werden vor dem Spiel geplante Veränderungen in der Organisation besprochen. Danach werden die dazu passenden Karten der ThemenFelder so beantwortet, als wenn die Veränderung bereits Realität geworden ist.

Wer spielt das Werte-Spiel?
Zum Beispiel können MitarbeiterInnen zusammen mit den Azubis oder andere Rollen sich austauschen.

Denkbar ist auch, dass Azubis das Spiel zusammen mit den Ausbildern spielen und unbeteiligte Mitarbeiter die Dialoge beobachten und am Ende zurückmelden, was Ihnen klar geworden ist.

Karten einzeln nutzen

Die KartenStapel ohne das WerteSpiel nutzen. Die Karten können so in Besprechungen oder Workshops zur Reflexion herangezogen werden.

Die Fragen eines Themenfeldes werden in Zweiergruppen beantwortet und dann daraus eine mögliche Konsequenz für die Organisation abgeleitet.

Alle Zweiergruppen kommen dann zusammen und tauschen die erarbeiteten Konsequenzen aus.

Die Werte des Leitbildes alle auf der PositionsSkala bewerten lassen.

Die WerteKarten können symbolisch als Bild gelegt werden.
Welche Werte gehören wie zusammen, haben welche Beziehung untereinander?

Auf die kleinen Schilder für die Figuren können die Werte notiert werden, um mit den Figuren die Werte als Bild aufzustellen.

Integration in den Alltag

Regelmäßig zu Beginn einer Woche wird das WerteSpiel eine bestimmte Zeit lang gespielt, um dann an die Arbeit zu gehen.

Im Team wird nur mit der PositionsSkala gearbeitet. Nach einer Besprechung oder zum Abschluss der Woche wird ein Wert ausgewählt, der reflektiert werden soll. Alle Teammitglieder stellen mit ihrer Bewertung auf die Skala. Das Bild wird anschließend gemeinsam diskutiert.

Es werden vor dem Spiel geplante Veränderungen in der Organisation besprochen. Danach werden die dazu passenden Karten der ThemenFelder so beantwortet, als wenn die Veränderung bereits Realität ist.

Jeden Tag wird eine beliebige Karte aus den ThemenFeldern gezogen und beantwortet.

Varianten und BlankoKarten

Das Spiel soll leben, sich im Spiel und aus den Erfahrungen heraus weiter entwickeln. Daher liegen dem Spiel BlankoKarten für eigene Ideen und Frage-Stellungen bei.

Weiter Entwicklung

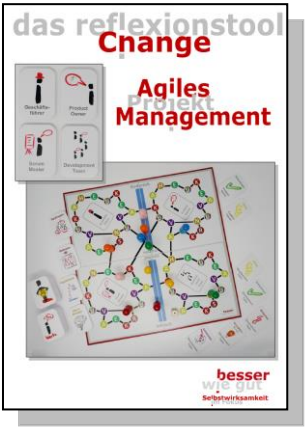
Wenn Sie mir Ihre eigenen Ideen zusenden, produzieren ich Sie Ihnen gerne in der gleichen Form wie die anderen SpielKarten. Jedoch mit der Bitte, dass Ihre Ideen in die weitere Auflage des WerteSpiels einfließen können. So wächst das Spiel und erschließt sich neue Räume.

Die Varianten

Neben dieser Variante für ‚Organisationen‘, gibt es das Spiel in den Varianten für das ‚System Schule’, für ‚Schülerinnen und Schüler‘, für ‚Auszubildende‘ und für ‚Erwachsene‘.

Geplant ist sind weitere Varianten für KiTas, Hochschulen / Universitäten und ‚Agiles Projektmanagement‘.

Mittlerweile gibt es neue Kategorie von WerteSpielen, in denen es nicht um Fragen, sondern um Rollen und Situationen, die aus der Perspektive der Werte reflektiert werden können.



Kontakt

Haben Sie Interesse an einem weiteren Austausch?

Möchten Sie in den Verteiler der Stifltung oder des Unternehmens aufgenommen werden?

Benötigen Sie Flyer, um andere auf die Veranstaltungen der Stiftung aufmerksam zu machen?

Liegt Ihnen eine Mitarbeit in unseren Veranstaltungen / in unserer Stiftung am Herzen?

… dann nehmen Sie Kontakt auf:

besser wie gut GmbH
Ralf Besser
Upper Borg 147
28357 Bremen

Telefon	0421 27 58 40
e-mail	mail@besser-wie-gut.de
Internet	www.besser-wie-gut.de
Internet	www.ralf-besser-stiftung.de