

das reflexionstool

# WerteSpiel

für

# Auszubildende



**besser**  
wie gut  
Selbstwirksamkeit  
im Fokus

# das reflexionstool **WerteSpiel** für **Auszubildende**

das reflexionstool  
**WerteSpiel**  
für  
**Auszubildende**



**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)

© 2017 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-



Von der ersten Idee ...

Form präsentiert, spiegelt, aktuelle Themen aufgegriffen. Immer jedoch geht es um den Kontakt zu den eigenen Werten.

werte(s)‘ führt in unregelmäßigen Abständen Werte-Cafes durch. Mal wird ein Märchen inszeniert, ein Schriftsteller in einer besonderen anderen Kulturen ge-



... 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. Mittlerweile gibt es das WerteSpiel in mehreren Versionen. Sie halten gerade die Variante für Auszubildende in Ihren Händen.

**Es** ist eine Weiterentwicklung aus dem WerteSpiel für SchülerInnen, das in einem Stiftungsprojekt heraus entstanden ist.



... die beteiligten  
Schülerinnen ...

# 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. Jeder Auszubildende kann sich durch verschiedene Lebensbereiche bewegen und seine Erfahrungen dazu reflektieren. Sieben Lebensbereiche, die die wesentlichen Aspekte der Auszubildenden abdecken.

**Für** jeden Lebensbereich gibt es einen Kartenstapel mit speziellen Fragen. Trifft man während des Spiels auf das Spielfeld mit dem „L“ (für Lebensbereich) so darf eine entsprechende Karte gezogen werden. Damit ein reger Austausch unter den Auszubildenden entsteht, beantwortet jeder die Frage.

# Die Kartensets



... die 7 **Lebens**Bereiche ...

# Die EreignisKarten

**Zusätzlich** sind auf dem SpielBrett mehrere EreignisFelder integriert:

**A - Alltag** (Alltägliche Situationen)

**E - Erfreuliches** (Erfreuliche Situationen)

**K - Kritisches** (Kritischen Ereignissen)

**U - Ungewöhnliches** (Den Rahmen sprengende Fragen)

**H - Humor** (Zur Auflockerung)

**Ü - Übergang** (Übergänge von einem LebensBereich zum anderen)

**P - Position** (Positionierung auf der PositionsSkala)

**M - Metaebene** (Reflexionen über das WerteSpiel selbst)

**S - Spielregeln** (Varianten zum Ablauf des Spiels)

# Die Kartensets



... die neun **EreignisKarten** ...

# Die Spielregeln

# Zu Beginn

**Der** Sinn und der Gewinn des Wertespiels 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 im eigenen Leben 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.

# Die Vorbereitung zum Spiel

**Was** ist alles bereit zu legen, damit das Spiel beginnen kann?

**Die** Ereigniskarten und WerteKarten sind neben und die Karten für die Lebensbereiche auf dem das SpielBrett zu platzieren.

**Die** kleinen Symbolkarten sollten mit einigen Klebeschildern und dem Bleistift bereit liegen. Ebenso der Würfel.



# 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.

## Erfreuliches

**Sie** gewinnen 1.000 Euro!

**Was** würden Sie mit dem Geld anfangen, wenn Ihr gewählter Wert dafür maßgebend ist?

**Sprechen** Sie den Wert dabei bitte nicht direkt aus.

**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 Übergangsfelder ‚Ü‘ können Sie zu den verschiedenen Themenfeldern wechseln.

**Wenn** Sie auf das Feld ‚L‘ kommen, ziehen Sie bitte eine Karte des entsprechenden LebensBereiches, in dem Sie sich gerade befinden.

**Die** anderen bunten AktionsKarten sind in allen LebensBereichen 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 die Frage 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 WerteSpiel 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 einzel 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 Fragestellungen bei.

# Weiter Entwicklung

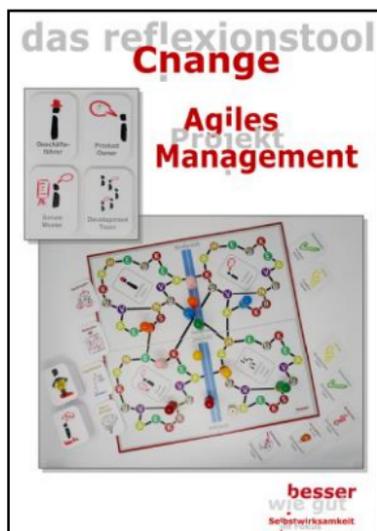
**Wenn** Sie mir Ihre eigenen Ideen zusenden, produzieren ich Sie Ihnen gerne in der gleichen Form wie die anderen Spielkarten. Jedoch mit der Bitte, dass Ihre Ideen in die weitere Auflage des WerteSpiels einfließen können. So wächst das Spiel und erschließt sich neue Räume.

# Die Varianten

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

**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.

**Erhältlich** sind die Spiele Perspektivwechsel mittlerweile für folgende Themen: KiTa, ‚Agiles Projektmanagement‘, ‚Change‘, ‚Alltag‘, ‚Persönlicher Glaube‘, ‚Montessorischule‘, usw. .



# Kontakt

**Haben** Sie Interesse an einem weiteren Austausch?

**Möchten** Sie in den Verteiler der Stiftung 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  |