

das reflexionstool **Perspektiv Wechsel**

Kita



besser
wie gut

Selbstwirksamkeit
im Fokus

das reflexionstool
**Perspektiv
Wechsel**

Kita



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

**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
Internet www.besser-wie-gut.de

© 2020 Texte, Zeichnungen,
Produktion Ralf Besser

Die SpielIdee

In diesem Spiel geht es 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.

Die 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.

Durch 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.

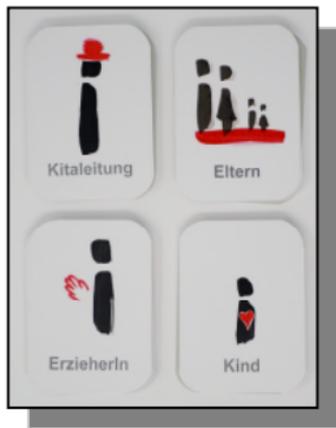
Nun kommt die Vorbereitung des Spiels.

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

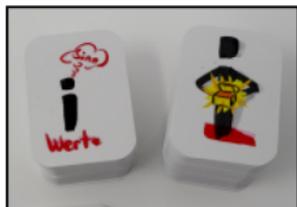
In dem Spiel sind vier verschiedene Rollen integriert: ‚**Kitaleitung**‘, ‚**ErzieherIn**‘, ‚**Kind**‘ und ‚**Eltern**‘.



Die 5x5 Kartenstapel **Alltag**‘, ‚**Erfreuliches**‘, ‚**Kritisches**‘, ‚**Ungewöhnliches**‘ und ‚**Vorbereiten**‘ platzieren Sie bitte außerhalb des Spielfeldes in der Nähe der Rolle.

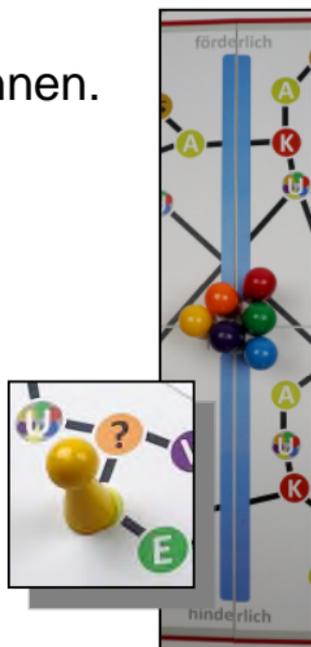


Die restlichen Kartenstapel ‚**Werte**‘, ‚**Kompetenzen**‘, ‚**Reflexion**‘, ‚**Spielregeln**‘, ‚**Werte-Hypothesen**‘, ‚**Neuro-Biologie**‘ und ‚**Fragen**‘ platzieren Sie bitte auch außerhalb des Spielfeldes auf den Tisch.



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**

Gewürfelt wird im Uhrzeigersinn. Sie können Ihre Spielfigur vor- oder rückwärts ziehen, jedoch pro Zug nur in einer Richtung.

Kommen Sie auf ein Feld mit der Bezeichnung

- A** **Alltag** (gelb)
- E** **Erfreuliches** (grün)
- K** **Kritisches** (rot)
- U** **Ungewöhnliches** (bunt)
- V** **Vorbereiten** (lila),

dann ziehen Sie bitte eine entsprechende Karte der jeweiligen Rolle.

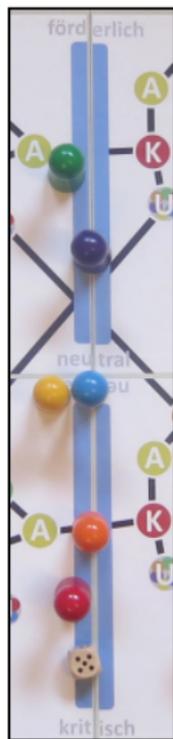


Lesen Sie bitte den Text auf der Karte vor und fühlen Sie sich in die jeweilige Rolle ein.

Ihre erste Aufgabe besteht nun darin sich zu überlegen, wie Sie spontan auf diese Situation reagieren würden. Ganz nach dem Motto: ‚Wenn es nur nach mir ginge - so wie ich bin, wie würde ich mich in dieser Rolle in der beschriebenen Situation verhalten!‘. 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 aus der Perspektive der reflektierten Rolle eher als förderlich oder kritisch erlebt wird. Tauschen Sie sich bitte über die Bewertungen aus.



Anschließend ziehen Sie bitte eine Werte- oder Kompetenzkarte. Überlegen Sie sich nun, wie Sie auf Grund dieses Wertes / dieser Kompetenz 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 Patienten gezogen, bedeutet das, wie kritisch oder förderlich die Reaktion für den Patienten ist.

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

Danach darf der Spieler einen weiteren Spieler auffordern, sich zur gleichen Situation und Rolle zu äußern: „Wie würden Sie spontan in dieser Situation reagieren?“ Nach der ersten Bewertung zieht dann der zweite Spieler eine neue Werte- oder Kompetenzkarte, um sich dann zu überlegen, wie er sich auf Grund dieses Wertes / dieser Kompetenz in der jeweiligen Rolle verhalten würde. Natürlich wieder mit der Bewertung auf der Skala. So entstehen weitere interessante Diskussionen. Jeder Spieler 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.

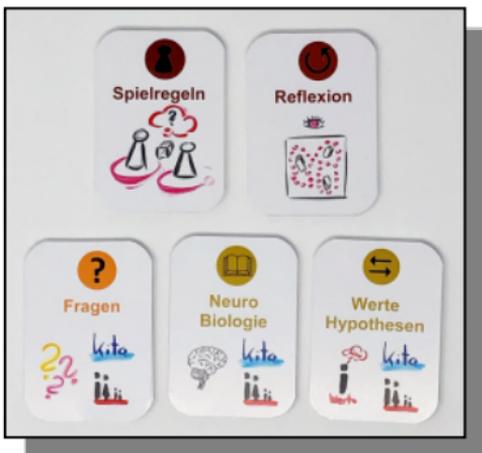
Dann ist der nächste Mitspieler dran zu Würfeln und es beginnt eine neue Austauschrunde.

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 Fragen über die Erfahrungen in der Kita.

Das Spiel sollte mit dem Austausch der Beobachtergruppe abgeschlossen werden:

Was ist den Spielern selbst in dem Austausch untereinander und durch die Perspektivwechsel klar geworden? Welche Aspekte haben die Beobachter wahrgenommen, welche Hypothesen gebildet und konkreten Ideen abgeleitet?

Welche der Impulse greift Ihre Kita auf? Was wird in welcher Art und Weise weiter kommuniziert? Wie geht man weiter mit diesem Spiel um? Wo lässt es sich noch in welcher Situation einsetzen?