

PRAXISTEST „DAS WERTESPIEL“

# Spielerisch zu neuen Fragen



Was ihnen welche Werte bedeuten – darüber sollen sich die Mitspieler unterhalten.

**Werte – ein unendliches Thema, dessen Diskussion allzu leicht ins Abstrakte abgleitet. Das „Wertespiel“, das auf der didacta vorgestellt wurde, verspricht einen anderen Ansatz: Werte auf einer ganz persönlichen Ebene besprechbar machen. Ob das klappt, hat Training aktuell getestet.**

## Das Angebot

„Das ist kein Spiel, um Spaß zu haben.“ Die Ansage von Ralf Besser, dem Entwickler des „Wertespiels“, ist keineswegs als Drohung gemeint. Das erklärte Ziel des Brettspiels sind „gute Gespräche“, die helfen sollen, das weite und oft schwammige Feld der Werte zu erschließen und auch die eigenen Grundsätze aus verschiedenen Blickwinkeln zu betrachten. Das Ganze soll ohne einengende Vorgaben auskommen, zum Beispiel welche Werte wie einzuschätzen sind oder was überhaupt als Wert gilt. Das Spielkonzept ist daher auf Offenheit angelegt,

Regeln können angepasst, Spielelemente nach Bedarf selbst gestaltet werden. In der Standardversion dauert eine Partie mehrere Stunden. Im Test kommt eine extrem verkürzte Variante zum Einsatz.

## Der TA-Check

Schon beim Aufbau wird klar, dass das Spiel ein sehr breites Themenspektrum abdeckt: Das Spielbrett ist in sieben Lebensbereiche aufgeteilt wie Selbst, Kultur und Kindheit. Zu jedem Lebensbereich gehören je 16 spezifische Fragekarten. Wenn ein Spieler auf ein bestimmtes Feld kommt, zieht er eine Frage aus dem entsprechenden Stapel, die dann alle Mitspieler beantworten sollen. Eine Frage aus dem Bereich Beruf etwa lautet: Wie beeinflussen die Werte Ihrer Firma Ihre privaten Werte? Zudem gibt es sieben verschiedene Arten von Aktionsfeldern. Sie führen zu besonderen Fragen, die sich nicht auf einen Lebensbereich beziehen, sondern auf die Werteorientierung zum Beispiel bei erfreulichen oder kritischen Ereignissen. In der Kategorie Ungewöhnliches heißt es etwa: Was wäre anders, wenn man mit Werten bezahlen könnte?

Bevor das Spiel losgeht, muss sich jeder Spieler erst einen Wert überlegen, der

ihm selbst wichtig ist. Diesen Wert schreibt er auf und klebt ihn – für die Mitspieler unsichtbar – unter seine Spielfigur. Dazu wählt er eine Symbolkarte und hängt sie an seine Spielfigur: ein abstraktes Indiz für den verborgenen Wert, der im Spielverlauf erraten werden soll. Das Testteam beginnt sofort mit Mutmaßungen – und liegt komplett daneben. Aufklärung erfolgt aber erst am Ende des Spiels.

Der erste Zug gestaltet sich unerwartet schwierig. Verwirrung bereitet, welche Bedeutung der verdeckte Wert für die zu beantwortenden Fragen hat. Dass sich manche Fragen auf den verdeckten Wert beziehen und manche auf die Person des Spielers, klärt sich erst später. Den Spieleinstieg erschwerte auch, dass gleich die ersten Fragen ans Eingemachte gehen. »Partnerschaft« und »Eigene Kinder«, diese beiden Lebensbereiche möchte nicht jeder öffentlich diskutieren. Eine spontane Regelanpassung verschafft Erleichterung: Die Testspieler können nun immer aus der Sicht ihrer Spielfigur mit dem versteckten Wert antworten und somit losgelöst von der eigenen Person – wenn sie wollen. Regelanpassungen sind beim Wertespiel übrigens ausdrücklich erlaubt, eine Diskussion um die Regeln gehört zu den vorgesehenen Schritten.

Nachdem alle Hindernisse ausgeräumt sind, beginnt die erste Runde mit den Fragekarten. Dabei zeigt sich, dass die emotionale Beteiligung von Frage zu Frage zunimmt. Die vom Spiel angestrebte Auseinandersetzung mit Werten kommt in gut 20 Minuten richtig in Fahrt. So führt die Frage »Wer ist für Sie in beruflichen Dingen ein Vorbild?« zu einer längeren Diskussion, wobei klar wird, dass jeder unterschiedlichen Wertvorstellungen folgt.

Ein Spieler gibt an, gar keinem Vorbild folgen zu wollen, zwei andere nennen Kollegen, die sie beeindruckten. Eine weitere Mitspielerin erzählt eine Anekdote von einem uneitlen Chef, der es verstand, ein Arbeitsklima zu schaffen, in dem sich jeder wohl fühlte und sein Bestes gab. An der Frage »Mit welchem Wert hat ein Lebenspartner Sie geprägt?« entbrennt die Diskussion, ob die Werte, die man beim Partner schätzt, einen überhaupt noch prägen können – oder ob man den Partner gewählt hat, weil man diese Werte von vornherein geteilt hat.

Die abschließende Runde, bei der nochmal alle Mitspieler raten sollen, welche Werte unter den Spielfiguren notiert waren, ist von echtem Interesse geprägt. Zwar liegen die Tipps immer noch mehr oder weniger daneben, immerhin ein Wert aber wurde richtig gedeutet.

### Der TA-Eindruck

Der holprige Start lässt mich kurz zweifeln, ob das Spiel wirklich funktioniert. Doch nach einer knappen halben Stunde läuft meine Testgruppe zunehmend warm. Als ich den Test nach einer guten Stunde abbreche, sind die Spieler sehr engagiert bei der Sache. Vermutlich wäre es mit längerer Spieldauer noch intensiver geworden. Das Spielziel ist also nicht zu hoch gegriffen, eine Auseinandersetzung mit den Werten findet nicht nur zwischen den Spielern statt, sondern auch im eigenen Kopf: »Ich bin auf Gedanken gekommen, die ich sonst nicht habe«, sagt ein Testteilnehmer.

Der Spielleiter muss allerdings vor allem am Anfang aufpassen, dass sich die Mitspieler nicht in Nebenfragen verstricken. Auch Flexibilität wird ver-

langt, da die Spielregeln – vermutlich – für jede Spielgruppe neu ausgelegt werden müssen. Zu den Stärken des Spiels gehört jedoch, dass das auch möglich ist.

Eine weitere Stärke ist die Verankerung der Wertediskussion im Persönlichen: Auch wenn das manchem Spieler zu privat war – eine allzu abstrakte Diskussion, die letztlich keine Relevanz für das eigene Tun hat, wird damit vermieden. Interessant wäre es gewesen, das Spiel mit verschiedenen Voraussetzungen zu spielen, etwa im Hinblick auf einen konkreten Konflikt oder ein bestimmtes Thema. Der Fantasie sind hier zumindest vom Spiel wenig Grenzen gesetzt.

Das »Wertespiel« in der getesteten Erwachsenenedition wird zurzeit noch von Ralf Besser im Eigenverlag vertrieben, ab nächstem Jahr erscheint es bei Metalog. Schon im September soll ebenfalls bei Metalog eine Business-Edition herauskommen, auch eine Schuledition ist in Arbeit.

### TA-Fazit

Tolles Spiel, das Gespräche und Gedanken anregt. Kein Leichtgewicht.

Sascha Reimann ■

### Im Test:

- » Produkt: Wertespiel
- » Entwickler: Ralf Besser
- » Preis: je nach Ausführung  
40 bis 60 Euro
- » Bestelladresse:  
[www.besser-wie-gut.de](http://www.besser-wie-gut.de)