

SPIELREGELN

WERTE- UND NORMENSPIEL



Dieses Spiel soll Sie dazu veranlassen, über Werte und Gruppennormen zu diskutieren. Es wird Ihnen dadurch nicht nur bewusster, was Sie selbst anstreben, sondern Sie werden auch in der Lage sein, andere Menschen besser einzuschätzen. Darüber hinaus stellt dieses Spiel ein Hilfsmittel dar, um innerhalb Ihrer Gruppe, Ihres Teams oder Ihrem Unternehmen einen Konsens über die Werte und Normen zu erzielen, die Ihnen wichtig erscheinen. Das Spiel kann einen Teil der Diskussion über Werte und Normen bilden, aber es hat nicht zum Ziel, einen bestimmten Wert oder eine bestimmte Norm durchzusetzen!

Das Werte- und Normenspiel besteht aus 140 Karten, die in drei Kategorien unterteilt sind. Pro Kategorie ist eine unbedruckte Karte beigegefügt, für den Fall, dass Sie selbst oder andere Mitspieler eine Ergänzung vornehmen wollen. Dies sind die Kategorien:

- 1. Werte.** (Symbol: Kompass; 63 Karten). Ein Wert ist etwas, was Sie als erstrebenswert erachten, was Ihr Handeln bestimmt. Wir haben die Werte folgendermaßen aufgegliedert:
 - a. *Allgemeine Werte.* Hierbei handelt es sich um Werte, die sowohl für Personen als auch für Unternehmen gelten. Wir haben außerdem eine Unterteilung zwischen Werten unternommen, die für Beziehungen relevant sind, und solchen, die dies nicht sind. Beziehungsrelevante Werte (Nrn. 1 - 43) umfassen Werte, die in erster Linie mit der Beziehung zu anderen im Zusammenhang stehen. Beispielsweise: Gehorsam, Respekt und Gerechtigkeit. Häufig sind mit beziehungsrelevanten Werten auch moralische Werte verbunden: Sie werden beim Kontakt mit anderen Personen mit "richtigem" oder "falschem" Verhalten in Verbindung gebracht. Die anderen Werte haben wir "nicht beziehungsrelevant" genannt (Nrn. 44 - 48). Beispielsweise: Kompetenz, persönliche Entwicklung und Erfolg.

- b. *Werte, die hauptsächlich für Unternehmen gelten* (Nrn. 49 - 58). Beispielsweise: Qualität, Gewinn und Leistungsfähigkeit. Die meisten dieser Werte sind nicht beziehungsrelevant.
- c. *Werte, die hauptsächlich für den Einzelnen gelten*. (Nrn. 59 - 63). Beispielsweise: Komfort, Entspannung und Gesundheit. Diese Werte sind nicht beziehungsrelevant. Es steht Ihnen natürlich frei, von unserer Klassifizierung abzuweichen und Ihre eigene Unterteilung vorzunehmen.

2. **Gruppennormen** (Symbol: Kreisverkehr – die verschiedenen Richtungen, die Sie einschlagen können; 38 Karten). Dies sind die Regeln, die festlegen, welche Verhaltensweise gut oder schlecht, erwünscht oder unerwünscht, erlaubt oder verboten ist. Hier geht es um Pflichten, die Sie erfüllen, bzw. Absprachen, an die Sie sich halten müssen. Normen leiten sich von wesentlichen Werten ab, bzw. beruhen auf diesen. Beispielsweise ist die Norm "Du musst immer die Wahrheit sagen" die konkrete Schlussfolgerung aus dem Wert "Ehrlichkeit".

Wenn der Zusammenhang zwischen der Norm (Verhaltensregel) und dem Wert nicht mehr besteht, wird der Wert im wahrsten Sinne des Wortes wertlos.

Die von uns ausgewählten Normen beziehen sich größtenteils auf die Zusammenarbeit oder das Zusammenleben in Gruppen, d.h. ein Team, ein Unternehmen, eine Familie oder eine Gesellschaft.

Normen vereinfachen die Teamarbeit, da sie aufzeigen, was Sie von anderen und andere von Ihnen erwarten können. Oftmals sind sich Menschen gar nicht darüber bewusst, welche Normen in einer bestimmten Gruppe gelten, handeln aber dennoch nach ihnen. Häufig sind diese Normen nützlich, manchmal aber auch nicht. Wenn man über die geläufigen Normen diskutiert, ist es möglich, dabei die unzweckmäßigen Normen aufzuspüren und zu verändern (siehe Spielform "positiv oder negativ empfundene Gruppennormen").

3. **Themen** (Symbol: bunte Figuren; 39 Karten). Hiermit wird bezweckt, die Diskussion über die Werte einzuschränken und sie somit noch konkreter zu gestalten. Der Grundgedanke bei der Auswahl der Themen bestand darin, dass diese provozierend sein sollten, um Sie herauszufordern, mit anderen darüber zu diskutieren. Wenn Sie diese Karten benutzen, treffen Sie eine entsprechende Vorauswahl, die für die Zielsituation geeignet ist.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dieses Spiel einzusetzen. Sie können beispielsweise nur die Werte verwenden, oder aber diese mit den Themen kombinieren. Oder Sie können nur die Normen verwenden, oder diese mit den Werten kombinieren.

Die folgenden Spielformen können sowohl für das Arbeits- als auch das Privatleben zum Einsatz kommen. Weitere Spielformen und theoretische Ausführungen finden Sie im Handbuch zum Werte- und Normenspiel.

SPIELVARIANTE 1

Profil der persönlichen Werte (2 Spieler)

Bei dieser Spielform diskutieren Sie über die Werte, die Ihnen bei einer Ihnen bekannten Person wichtig sind. Sie erhalten außerdem einen Einblick in den gegenseitigen Zusammenhang dieser Werte. Sie benötigen Stift und Papier. Sie spielen jeweils abwechselnd. Der andere Spieler kann Fragen stellen und Feedback geben.

1. Breiten Sie alle Karten, bis auf die Nrn. 49 – 58, aufgedeckt auf dem Tisch aus.
2. Der erste Spielteilnehmer beginnt. Wählen Sie 8 bis 10 Werte aus, die in Ihrem Leben eine wichtige Rolle spielen. Legen Sie die ausgewählten Karten vor sich aus und die anderen Karten beiseite. Ordnen Sie die Werte nach ihrer Wichtigkeit, beginnend mit dem wichtigsten Wert. Notieren Sie das Ergebnis.
3. Nun erstellen Sie Ihr persönliches Werte-Profil, indem Sie die Zusammenhänge zwischen den verschiedenen Werten ergründen.
Der andere Spieler hilft, indem er Fragen stellt oder ein Feedback gibt.
Folgende Fragen können hilfreich sein:
 - a. Stehen irgendwelche Werte miteinander in Zusammenhang? Wenn ja, welche? Legen Sie diese zueinander.
 - b. Stehen irgendwelche Werte im Widerspruch zueinander? Wenn ja, welche? Nennen Sie ein Beispiel für eine Situation, wo Werte im Widerspruch zueinander standen.
 - c. Gibt es Werte, bei denen es Ihnen schwerfällt, sich an sie zu halten? Wenn ja, welche und warum?
4. Notieren Sie das Ergebnis von Schritt 3 folgendermaßen:
 - a. Schreiben Sie die Werte genau so ab, wie die Karten ausgelegt wurden.
 - b. Verbinden Sie im Widerspruch stehende Werte mit einem Pfeil.
 - c. Kreisen Sie Werte ein, bei denen es Ihnen schwerfällt, sich an sie zu halten.
5. Tauschen Sie die Rollen und wiederholen Sie die Schritte 1 bis 4.
6. Tauschen Sie Ihre Meinung über diese Spielform aus und sagen Sie, was Sie jeweils am Werte-Profil des anderen am auffälligsten fanden.

ANMERKUNG

Sie können Zeit sparen, wenn Sie mit zwei Kartensätzen arbeiten und jeder Spieler seinen eigenen Satz benutzt.

SPIELVARIANTE 2

Diskussion über Werte und Themen (2-8 Spieler)

Bei dieser Spielform besteht der Zweck in erster Linie darin, sich gegenseitig besser kennenzulernen.

1. Legen Sie die "Werte"-Karten (Nummern 1 bis 43 und die unbedruckte Karte) sowie die "Themen"-Karten getrennt voneinander aufgedeckt auf dem Tisch aus.
2. Jeder Spielteilnehmer sucht sich ein Thema aus, über das er gern mit seinen Mitspielern sprechen würde.
3. Der erste Spieler beginnt und zeigt die "Themen"-Karte, die er gewählt hat. Jeder Spielteilnehmer sucht dazu einen Wert aus, dem er im Zusammenhang mit dem gewählten Thema große Bedeutung zumisst.
4. Erläutern Sie reihum die Auswahl. Der Spieler, der das Thema ausgesucht hat, beginnt. Erklären Sie, inwiefern dieser Wert Ihr Denken und Handeln in Bezug auf das ausgewählte Thema bestimmt. Die anderen Mitspieler können Fragen stellen.
5. Wenn alle Spielteilnehmer an der Reihe waren, legen sie die ausgewählten Werte zu den restlichen Karten zurück. Welche Schlüsse können Sie aus der Diskussion ziehen?
6. Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 für die Themen, die die anderen Mitspieler ausgesucht haben.
7. Wenn gewünscht, wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, wobei jeder Spielteilnehmer ein neues Thema auswählt.
8. Tauschen Sie sich darüber aus, was für Sie an der Diskussion insgesamt und an dem, was die einzelnen Mitspieler gesagt haben, am auffälligsten war.

SPIELVARIANTE 3

Positiv oder negativ empfundene Gruppennormen (3-8 Spieler)

Die Spieler stellen eine Gruppe dar (d.h. sie sind Freunde, eine Familie, ein Team) und möchten darüber diskutieren, wie sie die Gruppennormen empfinden.

1. Die Karten werden aufgedeckt auf dem Tisch ausgebreitet.
2. Jeder Teilnehmer wählt in Gedanken (d.h. er sagt es nicht laut) zwei Karten aus: eine in Ihrem Team geltende Norm, die ihm gefällt, und eine im Team geltende Norm, die ihm nicht gefällt.
3. Nehmen Sie einzeln die Karten auf, die Sie ausgewählt haben, und erläutern Sie Ihre Wahl. Geben Sie auch die Gründe dafür an, warum Sie meinen, dass diese Normen auf Ihr Team zutreffen und welche Wirkung diese auf Sie haben. Die anderen

Mitspieler können zur Klärung Fragen stellen. Legen Sie die Normen folgendermaßen in Gruppen auf dem Tisch aus:

- Gruppe 1: Normen, die ein oder mehrere Mitspieler als positiv empfinden.
 - Gruppe 2: Normen, die einige Mitspieler als positiv, andere als negativ empfinden.
 - Gruppe 3: Normen, die ein oder mehrere Mitspieler als negativ empfinden.
4. Diskutieren Sie über das Ergebnis. Welche Schlüsse können Sie aus den drei gebildeten Normen-Gruppen ziehen?

Das Handbuch zum Werte- und Normenspiel

Wenn Sie das Werte- und Normenspiel im Bereich des Arbeitslebens verwenden möchten, lesen Sie bitte das Handbuch zum Werte- und Normenspiel. Sie werden 20 Spielformen finden, z.B.: Erstellen eines Werte-Profiles für Sie selbst, Ihr Team oder Ihr Unternehmen; Vergleich der Wunschsituation mit der tatsächlichen Situation: theoretische und bestehende Werte; Diskussion über Normen innerhalb eines Teams; Kennenlernen innerhalb einer Gruppe, indem man über Werte spricht; ein klärendes Gespräch mit Freunden; Aufspüren von widersprüchlichen Werten und moralischen Zwangslagen. Das Handbuch enthält außerdem nützliche theoretische Ausführungen über Werte und Normen sowie viele Vorschläge, wie man das Spiel in geeigneter Form einsetzen kann.

Das Spiel der Gefühle, das Feedback-Spiel, das Entwicklungsspiel, das Motivationsspiel und das Werte- und Normenspiel bilden eine Spielreihe und sind Hilfsmittel für die Beantwortung von fünf wesentlichen Fragen:

- Wer bin ich? (Das Feedback-Spiel)
- Was ist für mich wertvoll? (Das Werte- und Normenspiel)
- Worin bin ich gut? (Das Entwicklungsspiel)
- Was will ich? (Das Motivationsspiel)
- Was fühle ich? (Das Spiel der Gefühle)

Diese Spiele können sowohl einzeln als auch miteinander kombiniert benutzt werden.

Vertrieb:

Gerrickens Training & Advies

<http://www.kwaliteitenspel.nl/de>

Übersetzung aus dem Englischen: Katrin Suchan, Kronberg

© 2003 Peter Gerrickens, Marijke Verstege & Zjev van Dun, Niederlande

