

# Wertespiel-Anleitung

## Spielvariationen

1. Werte-Aufstellung, z.B. zum Thema Geld, Glück, oder spezielle Fragen wie:
2. Commitment, Engagement für Firma, Verein: Was ist Ihnen jetzt wichtig für unser Meeting/Projekt/Auftrag?
3. Im Teamcoaching: wer hat welche Werte, wie lebt er/sie sie?
  - a. Was braucht er dazu, um sie zu leben?
  - b. Welche Werte sind ich(ich wichtig oder unwichtig)?
  - c. Mit welchen Werten anderer hat er Probleme?
4. Resonanz: Intuitive Methode: Werte verdeckt ziehen lassen, evtl. auch als Ergänzung zu Saga-Karten
  1. Für **Vorstellungsrunden**: Wertekarte wird vor, während oder nach dem Vorstellen gezogen (Verdeckt). TN geht in Resonanz mit dem Werte und erläutert, was er für ihn/sie bedeutet.
  2. **Seminarerwartungen klären**:
    - a. Werte für **Beginn**: Wie bin ich jetzt hier, geht's mir jetzt?
    - b. Werte für **Motivation**: Warum bin ich hier?
    - c. Werte für **Zukunft**: Was will ich hier lernen?
    - d. Werte für **Methode**: Wie will ich es lernen?
    - e. Werte für **Seminartransfer**, Zweck: Und was kann ich mit dem Erlernten anfangen?
  3. **Als Seminaerauswertung**: Was hat mir das Seminar gebracht?
5. **Als Familien- oder Teamspiel**:
  - a. Einer hat den Stapel mit den Wertekarten und deckt die oberste auf und liest den Wert vor.
  - b. Wer zuerst ruft, bekommt die Karte und legt sie bei sich an.
  - c. In die Mitte kommen verdeckt diejenigen Werte, die keiner will.
  - d. Wenn alle Werte verteilt sind, erzählen alle reihum, warum sie diese Werte genommen haben, was sie ihnen bedeuten in welchem Kontext sie sie (nicht) leben.
  - e. Dann kommen die abgelehnten Werte dran. Interessant ist, ob diese Werte ausgeschlossenen Familienmitgliedern zugeordnet werden, ungeliebten Nachbarn, etc. Dann können Fragen dazu gestellt werden: Was wäre, wenn wir in unserer Familie diese Werte hätten? Was würde sich dadurch verändern, möglich?
6. Als inhaltliche Zugabe zu **Gruppenprozessen, und –spielen**: z.B. Gruppe bekommt verschiedene Werte und soll daraus ein Theaterstück/Sketch machen

7. Werte-Trance: B führt A in Trance in einen bestimmten Kontext, z.B. Partnerschaft und fragt A nach seinen Werten in diesem Bereich. A nennt ihn, z.B. Geborgenheit. B führt A in tiefe Trance, wie es ist, wenn im Bereich Partnerschaft der Wert Geborgenheit da wäre. (VAKOG, SM und GS erfragen) B sucht aus dem Wertestapel A's Wert heraus und legt ihn auf dem Tisch. Dann macht B weiter und fragt nach dem nächstwichtigsten Wert und legt ihn unter dem ersten auf den Tisch. u.s.w. bis As Wertehierarchie entsteht. Wenn A Werte nennt, die nicht im Spiel sind, diese zusätzlich auf Kärtchen schreiben und dazu legen.
8. Werte.Bodenanker-Übung (ähnlich wie Identity-Prozess)
  - a. Rückwärtsgehend auf Bodenankern Werte für verschiedene Kontexte finden