

Spielanleitung



caritas



Ein Koffer voller Werte

Welche sind Deine?

Ziel des Spiels

Wir definieren gemeinsam Werte für unseren Alltag. Das Spiel fördert Teamarbeit, Kommunikationsfähigkeit und Entscheidungsfindung. Ziel ist es, sich auf eine Reihe von Werten zu einigen, die für alle im Arbeitsalltag wichtig sind.

Spielzubehör

- **30 Waben** mit vorgegebenen Werten.
- **8 Waben** zur individuellen Beschriftung mit weiteren Werten
- **38 farbige Chips**
- **Säckchen:** Zum Ziehen der Farbchips.
- **Farbwürfel** mit den Farben Blau, Grün, Rot, Gelb, Orange, Lila.
- **8 Vetofiguren**
- **Zertifikat für die Teamwerte**
- Download unter: www.caritas-werkstatt.de

Spielvorbereitung

Alle beschrifteten Waben werden offen auf dem Tisch ausgelegt. Zu Beginn muss ein Spielleiter bestimmt werden, der die richtige Anzahl der Chips kontrolliert, darauf achtet, dass alle Teilnehmenden zu Wort kommen und die Zeit im Auge behält.

Spielbeginn

Werte analysieren und ergänzen:

- Alle Beteiligten nehmen sich 10 Minuten Zeit, um die Begriffe auf den Waben anzusehen.
- Alle Spielenden können auf Wunsch jeweils einen Wert ergänzen, der unter den vorgegebenen Werten nicht vorhanden ist, auf eine Blankowabe schreiben und diese mit aufs Spielfeld legen. Sollten dabei Doppelungen auftreten, werden diese aussortiert, so dass jeder Begriff nur einmal vertreten ist.
- Für das Spiel werden exakt so viele farbige Chips benötigt, wie Waben auf dem Spielfeld liegen. Die überzähligen Chips werden anhand ihrer fortlaufenden Nummerierung aussortiert. Liegen beispielsweise 34 Waben auf dem Spielfeld, werden die Chips mit den Nummern 1–34 bereitgelegt.
- Anschließend werden die farbigen Chips auf die Waben verteilt, so dass auf jeder Wabe ein Chip liegt. Die Verteilung erfolgt wahllos.

Spielablauf

In jeder Runde wird mit dem Farbwürfel eine Farbe ermittelt. Es beginnt der Spielteilnehmende mit der längsten Dienstzeit. Danach wird der Würfel im Uhrzeigersinn weitergereicht.

Nachdem mit dem Würfel eine Farbe ermittelt wurde, ist es die Aufgabe des Spielteams, eine der Waben, die mit den betreffenden Farbchips gekennzeichnet sind, auszusortieren.

In jeder Runde wird das Spiel um eine Wabe reduziert – und zwar mit dem Wert, der unter den Teilnehmenden die geringste Zustimmung besitzt.

Nach einer Spielidee von
Monika Kießig, Madlen Vietmeier und Petra Wellens.

Hersteller: www.caritas-werkstatt.de



Zeitlimit

- Das Zeitlimit pro Runde zur Argumentation, zur gemeinsamen Diskussion und zur Entscheidung beträgt zwei Minuten.
- Innerhalb der Zeit müssen alle Spieler gemeinsam entscheiden, welche Begriffe im Spiel verbleiben. Pro Runde scheidet ein Wert aus und wird aussortiert. Die restlichen Waben bleiben auf dem Spielfeld.
- Gelingt es nicht, sich auf einen Begriff zu einigen, kann aus dem restlichen Spielfeld ein Begriff gewählt werden, der stattdessen aussortiert wird.

Vetofiguren

- Die Teilnehmenden erhalten zu Beginn eine Spielfigur, die als Veto eingesetzt werden kann. Der Einsatz einer Vetofigur ist während des gesamten Spiels für jede Person nur einmal möglich.

- Die Vetofigur kann zu einem beliebigen Zeitpunkt auf eine Wabe gesetzt werden und sorgt dafür, dass dieser Wert in der laufenden Spielrunde nicht ausscheiden kann.
- Eine einmal gesetzte Vetofigur ist nach der betreffenden Spielrunde auszusortieren.

Farbchips neu verteilen

- Nach jeder Spielrunde, die mit dem Aussortieren einer Wabe endet, wird der Farbchip mit der höchsten Nummer entfernt, so dass die Anzahl der Waben und der Farbchips jederzeit identisch bleibt.
- Zur Vorbereitung der nächsten Spielrunde werden die verbliebenen Farbchips eingesammelt und erneut wahllos auf die Waben verteilt.
- Danach beginnt die nächste Spielrunde, indem die nächste Spielerin bzw. der nächste Spieler würfelt.

Finale

Die Würfelphase endet, wenn nur noch 12 Waben im Spiel sind. Dann hat das Team 20 Minuten Zeit, um sich auf die sechs Gewinnerwerte zu einigen. Dazu muss für jeden Begriff (mindestens) ein Satz der Erklärung gefunden werden, warum sich die Gruppe dafür entschieden hat.

Ergebnissicherung

Am Ende des Spiels wird ein „Werte-zertifikat“ ausgegeben. Darauf wird dokumentiert, welche Werte für dieses Team die höchste Bedeutung hat und weshalb. Das Werte-zertifikat verbleibt in der Gruppe zur späteren Reflexion.

Download unter: www.caritas-werkstatt.de

