



ANLEITUNGSTIPPS UND AUSWERTUNGSMODUL FÜR DIE SPIELLEITUNG

Gefördert durch Mittel der



INTRO

Wie treffen wir in Konfliktsituationen Entscheidungen? Und welche Rolle spielt dabei unser Wertesystem? Genau hier setzt „Gute Aussichten“ an. Das kooperative Brettspiel lädt junge Menschen dazu ein, alltägliche und gesellschaftliche Konflikte gemeinsam zu durchdenken und dabei die eigene Haltung zu reflektieren.

Entlang eines fiktiven Küstenwanderwegs bearbeiten die Teilnehmenden Szenarien, die typische Konfliktsituationen beschreiben. Mithilfe von Wertekarten entwickeln sie gemeinsam Lösungsvorschläge und diskutieren, welche Werte in welcher Situation tragen – und welche nicht.

„Gute Aussichten“ verzichtet dabei bewusst auf richtige oder falsche Antworten. Stattdessen steht der gemeinsame Aushandlungsprozess im Mittelpunkt. Der integrierte „Check'n'Step“ lädt die Gruppe bei jeder Konfliktlösung zur Reflexion ein und macht so Meinungsverschiedenheiten zum produktiven Teil des Spiels.

Das Spiel eignet sich ideal für den Einsatz in schulischen und außerschulischen Kontexten der wertebasierten und politischen Bildung.

Eckdaten

Ein Spiel

- für Jugendliche ab 15 Jahren
- ab 6 Teilnehmer:innen, aufgeteilt in Kleingruppen à 3–5 Personen
- mit einer Spieldauer von ca. 45-60 Minuten
- mit einem Auswertungsmodul von ca. 75 Minuten

Lernziele

- Auseinandersetzung mit wertorientiertem Handeln in Alltag und Gesellschaft
- Förderung von Kommunikation und Kooperation im Gruppenkontext

Hinweise zum Spielinhalt

„Gute Aussichten“ behandelt alltägliche und gesellschaftliche Konflikte. Dazu gehören unter anderem unterschiedliche Diskriminierungsformen sowie soziale Ausgrenzung/Isolation. Diese Inhalte können für Personen belastend oder emotional berührend sein.

Die Teilnehmenden sollten darauf vorbereitet werden, achtsam und rücksichtsvoll miteinander umzugehen, insbesondere wenn Themen angesprochen werden, die jemanden persönlich betreffen. Ein respektvoller Umgang miteinander ist die Grundlage für ein gutes gemeinsames Spielerlebnis.

DIE BILDUNGSKAMPAGNE

Die Materialien zu „Gute Aussichten. Werte weisen euch den Weg“ sind im Rahmen der Bildungskampagne *Menschenrechte auf dem Mittelmeer* entstanden. Diese wurde im Jahr 2025 mit Mitteln der Deutsche Postcode Lotterie gefördert und von United4Rescue konzipiert und umgesetzt.



Vorbereitung Spielunterlagen

Spielmaterialien je Kleingruppe von max. 5 Personen

- 1 Spielbrett
- 5 Wanderkarte
- 125 Wertekarten
- 25 Themenkarten mit alltäglichen Konflikten
- 25 Themenkarten mit gesellschaftlichen Konflikten
- 5 Marker
- Kurzanleitung für Teilnehmer:innen

Hinweis: Die zur Verfügung gestellten Materialien sind für je eine Kleingruppe von max. 5 Personen ausgelegt. Bei mehreren Gruppen vervielfacht sich die Anzahl der benötigten Materialien entsprechend.

Druck Wertekarten, Themenkarten, Wanderkarten, Marker

- DIN A4, wir empfehlen eine Papierstärke von 130 g/m²
- Freie Wahl: farbiger oder schwarz-weiß Druck
- Doppelseitiger Druck, über lange Seite drehen
- Alle Karten ausschneiden und nach Themen-, Werte- und Wanderkarten sortieren
- 5 Marker ausschneiden

Druck Spielbrett

- DIN A3, wir empfehlen eine Papierstärke von 130 g/m²
- Freie Wahl: farbiger oder schwarz-weiß Druck, einseitig
- Die zwei Seiten auf der Rückseite mit Teas o.ä. zusammenkleben

Kurzanleitung für Teilnehmer:innen

- DIN A4, wir empfehlen eine Papierstärke von 130 g/m²
- Freie Wahl: farbiger oder schwarz-weiß Druck
- Doppelseitiger Druck, über kurze Seite drehen

Einführung Spiel

- Die Spielleitung bereitet Spieltische mit dem Spielmaterial vor.
- Die Teilnehmer:innen lesen die Kurzanleitung in der Kleingruppe gemeinsam durch.
- Die Spielleitung setzt den zeitlichen Rahmen und klärt mögliche Fragen.

Beispiel: Lösungsprozess Konflikt

Alltägliche Konflikte

Warum und wie hilft dieser Wert, etwas an der beschriebenen Situation zu verbessern?
Welche Handlung könnte daraus folgen?



Beispiel:

Themenkarte: Dein bester Freund nimmt regelmäßig Drogen und wird sehr aggressiv, wenn du ihn darauf ansprichst. Du machst dir große Sorgen um ihn.

Auswahl Wert/Handlung: „Ich würde den Wert Ehrlichkeit einsetzen. Meine konkrete Handlung wäre, dass ich meinem Freund klar sage, dass ich mir Sorgen mache und sein Konsum gefährlich ist – auch wenn er das nicht hören will.“

Gesellschaftliche Konflikte

Welche Werte werden hier verletzt oder sind betroffen? Was könntet ihr tun?



Beispiel

Themenkarte: Die Regierung beschließt, die Entwicklungshilfe für ärmere Länder um die Hälfte zu kürzen. Expert:innen warnen: Fortschritte gegen Armut, Hunger und Krankheiten wie HIV/AIDS werden dadurch weltweit gefährdet.

Auswahl Wert/Handlung: „Ich finde, dass hier der Wert Gerechtigkeit verletzt wird. Was ich tun könnte, wäre meiner Abgeordneten im Bundestag zu schreiben, dass ich nicht einverstanden bin mit dem, was ihre Partei in der Regierung mitentscheidet.“



AUSWERTUNGSMODUL

Die Auswertung schlägt in Kleingruppenarbeit und Plenumsgesprächen den Bogen von den eigenen Werten hin zu gesellschaftlichen Werten und deren Ursprung in Konventionen und Gesetzen. Zum Abschluss geht sie der Frage nach, was Seenotrettung damit zu tun.

Ablauf Auswertung (75 Min.)

Phase 1: Rückblick auf Spiel/ Reflexion kontroverser Themen (15 Min.)

Phase 2: Reflexion persönlicher Werte (15 Min.)

Phase 3: Gesellschaftliche Werte (15 Min.)

Phase 4: Abgleich mit AEMR, GG und GRCh (10 Min.)

Phase 5: Seenotrettung – Werte in der Praxis (15 Min.)

Abschluss: Persönlicher Handlungsimpuls (5 Min.)

Materialbedarf

- Moderationskarten (3 pro Spielgruppe), Filzstifte
- Klebepunkte (3 pro TN)
- Flipchart mit den 25 Werten aus der Spielphase



PHASE 1: Rückblick auf Spiel / Reflexion kontroverser Themen

- Dauer: 15 Minuten
- Format: Kleingruppe + kurzes Plenum
- Material: Moderationskarten und Filzstifte

In dieser Phase setzen sich die Teilnehmenden mit dem Verlauf des Spiels auseinander. Dies geschieht in den Kleingruppen, in denen die Teilnehmenden das Spiel gespielt haben. Ziel ist es, sich mit den Aushandlungsprozessen während des Spiels zu beschäftigen und in der Gruppe bestehende Wertekonflikte wahrzunehmen.

SCHRITT 1: Sichtung des Wertewegs Mare Valoris und Beantwortung der Auswertungsfragen in der Kleingruppe (10')

Die Teilnehmer:innen sitzen an ihren Gruppentischen. Das Spielfeld mit dem Werteweg aus gelösten Themenkarten liegt unverändert vor ihnen. Kontroverse Themenkarten sind durch die während des Spiels gesetzten Marker leicht erkennbar.

Ziel ist, das Spiel zu reflektieren. Welches Thema war schwierig zu lösen? Wo gab es viele verschiedene Meinungen?

Die Spielleitung beobachtet den Diskussionsfluss in den Gruppen und stellt eine neue Frage, sobald der Diskussionsfluss in den Gruppen abnimmt.

Fragen für Kleingruppenauswertung

1. Schaut euch euren Werteweg an. Welche Themenkarte war für euch am schwierigsten zu lösen?

Ziel: Einstieg in den Rückblick; hilft den Teilnehmenden, sich den Spielverlauf zu vergegenwärtigen und sich die für sie schwierigsten Themenkarten ins Gedächtnis zu rufen.

2. Gab es einen Moment, wo eure Gruppe sich uneinig war? Worum ging es da genau?

Ziel: Zeigt, dass Wertekonflikte kein Versagen sind, sondern ganz normal, wenn verschiedene Menschen aufeinandertreffen.

3. Hat eine Person eine Wertekarte gespielt, die andere überrascht hat? Wenn ja: Was genau war daran überraschend?

Ziel: Öffnet Perspektive dafür, dass Menschen unter demselben Wert verschiedene Dinge verstehen können. Dies kann Irritationen auslösen, wenn vermeintlich über das Gleiche gesprochen, aber Unterschiedliches gemeint ist.

4. Welcher Wert hat euch im gesamten Spiel am meisten beschäftigt, was hat ihr z.B. oft eingesetzt, oft abgelehnt oder heiß diskutiert?

Ziel: Gibt einen ersten Hinweis auf die persönlich bedeutsamen Werte und baut so eine Brücke zu Phase 2.

SCHRITT 2: Ergebnissicherung und kurze Rückmeldung ins Plenum (5')

- Spielleitung verteilt an jede Kleingruppe drei Moderationskarten
- Kleingruppen schreiben die drei schwierigsten Themen auf je eine Moderationskarte.
- Nacheinander stellt je ein Mitglied pro Gruppe das Resultat im Plenum vor (Thema kurz nennen, kurze Erläuterung der Schwierigkeiten).
- Anschließend werden die Moderationskarten an Whiteboard/Pinnwand geheftet.
- Die Spielleitung achtet während der Plenumsphase darauf, dass keine Kritik oder Wertung erfolgt.

PHASE 2: Persönliche Werte reflektieren

- Dauer: 15 Minuten
- Format: Kleingruppe

In dieser Phase tritt das Spiel in den Hintergrund, die Teilnehmenden setzen sich mit ihren eigenen Werten auseinander.

Dies geschieht durch individuelle Stillarbeit und anschließendem Austausch in der Kleingruppe.

Ziel ist die Auseinandersetzung mit den eigenen Werteentscheidungen und denen der Gruppe.

SCHRITT 1: Wertekarten sortieren und sichten (3')

- Für diesen Schritt benötigt jede Person ein vollständiges Set an Wertekarten. Dazu sortieren die Kleingruppen die Wertekarten entsprechend der Nummerierung auf der Rückseite (1-5)
- Jede Person nimmt sich ein Set und schaut sich die Wertekarten noch einmal genau an.

SCHRITT 2: Eigene Top-3 auswählen und aufdecken (12')

- Jede Person soll drei Wertekarten auswählen, die ihr persönlich so wichtig sind, dass sie ihr Handeln wirklich beeinflusst.
- Alle legen ihre drei gewählten Wertekarten verdeckt vor sich auf den Tisch gelegt.
- Auf den Countdown 3-2-1 der Spielleitung drehen alle ihre Auswahl gleichzeitig um.
- Anschließend schauen die Gruppenmitglieder die Karten gemeinsam an und erklären reihum ihre Auswahl.
- Die Spielleitung leitet mit den Auswertungsfragen die Gruppendiskussionen an.

Fragen für Kleingruppenauswertung

1. Teilt in der Gruppe: Warum habt ihr euch genau diese drei Werte ausgesucht? Was verbindet euch persönlich mit diesen Werten?

Ziel: Erste eigene Verortung. Die Teilnehmenden erklären sich gegenseitig, was hinter ihrer Wahl steckt.



2. Gibt es einen Wert in eurer Hand, den ihr gerne gewählt hättet, aber nicht konntet, weil drei andere wichtiger waren?

Ziel: Zeigt die Spannung zwischen Werten und macht deutlich, dass Priorisierung immer Verlust bedeutet. Die Wahl eines Wertes bedeutet das Zurückstellen eines anderen.

3. Hat euer Spielverhalten zu eurer Wertauswahl gepasst oder habt ihr im Spiel anders entschieden als ihr es im echten Leben machen würdet?

Ziel: Thematisiert den Unterschied zwischen Werten und Handeln: Es kann schwierig sein, die eigenen Werte wirklich „zu leben“. Das ist ganz normal. Die Beschäftigung damit hilft, eine differenziertere Entscheidung treffen zu können.

4. Welche Werte tauchen in eurer Gruppe mehrfach auf? Was sagt das über euch als Gruppe?

Ziel: Macht Gemeinsamkeiten und Unterschiede sichtbar, ohne sie zu bewerten.

5. Habt ihr das Gefühl, dass eure Werte gut zusammenpassen oder gibt es Spannungen zwischen den Werten verschiedener Personen in eurer Gruppe?

Ziel: Führt an den Begriff des Wertekonflikts heran; nicht Konsens, sondern Vielfalt ist das Ziel.



PHASE 3: Gesellschaftliche Werte

- Dauer: 15 Minuten
- Format: Kleingruppe + Plenum
- Material: Flipchart mit 25 Werten aus dem Spiel, Klebepunkte (TN-Zahl x 3)

In dieser Phase wird der Bogen von persönlichen zu gesellschaftlich relevanten Werten geschlagen.

Dabei reflektieren die Teilnehmenden, welche Werte eine für alle Menschen gerechte und lebenswerte Gesellschaft braucht.

Ziel ist es, sich mit möglichen Spannungen zwischen individuell wichtigen und gesamtgesellschaftlich sinnvollen Werten zu beschäftigen

SCHRITT 1: Gesellschaftliche Top-3 auswählen (8')

Wie in der vorherigen Phase wählen die Teilnehmenden individuell drei Werte aus.

Dieses Mal sollen sie die drei Werte auswählen, die aus ihrer Sicht am wichtigsten für eine gerechte und lebenswerte Gesellschaft sind. Wichtig: Die Interessen aller Gesellschaftsmitglieder sollen dabei berücksichtigt werden.

Nach Auswahl der Karten werden diese wieder am Ende eines Countdowns von allen gleichzeitig aufgedeckt und in der Kleingruppe reihum erläutert. Anschließend stellt die Spielleitung Rückfragen im Plenum.

Anschließend schauen die Gruppenmitglieder die Karten gemeinsam an.

Die Spielleitung leitet mit den Auswertungsfragen die Gruppendiskussionen an.

Auswertungsfragen im Plenum

1. Habt ihr dieselben Werte gewählt wie in Phase 2 oder andere? Was erklärt den Unterschied?

Ziel: Thematisiert die Spannung zwischen individuellem und kollektivem Werteverständnis.

2. Kann ein Wert, der euch persönlich weniger wichtig ist, trotzdem gesellschaftlich unverzichtbar sein? Habt ihr ein Beispiel?



Ziel: Führt an die Idee von Grundrechten heran: manche Werte gelten unabhängig von persönlichen Vorlieben.

3. Welche Werte würden am meisten fehlen, wenn sie aus unserer Gesellschaft verschwinden würden – und warum?

Ziel: Macht den Schutzgedanken hinter Grundrechten erlebbar.

Schritt 2: Klebepunkte auf das Flipchart (2')

Die Spielleitung hängt im Raum ein Flipchart mit allen 25 Werten aus dem Spiel auf. Um die Resultate aus der Gesamtgruppe sichtbar zu machen, bekommen nun alle Teilnehmenden drei Klebepunkte.

Die Teilnehmenden markieren mit den Klebepunkten ihre ausgewählten Werte dem Flipchart. Gemeinsam mit den Teilnehmer:innen zählt die Spielleitung das Ergebnis aus. Es zeigt sich, welche gesellschaftlichen Werte den Teilnehmenden besonders wichtig sind.

Zur besseren Übersicht werden die Top 5 der Werte markiert oder anderweitig hervorgehoben.

Schritt 3: Besprechung der Werte (5')

Die Teilnehmenden versammeln sich vor dem Flipchart und betrachten die Gewichtung der einzelnen Werte. Die Spielleitung führt durch die Reflexion des Gruppenergebnisses anhand der Auswertungsfragen und leitet damit zur nächsten Phase über.

Auswertungsfragen im Plenum

1. Welche Werte stehen oben? Welche erstaunlich weit unten? Was überrascht euch?

Ziel: Erste gemeinsame Reflexion des Gruppenergebnisses als Basis für den Vergleich mit AEMR.

2. Hätte jemand erwartet, dass bestimmte Werte weiter oben oder weiter unten landen?

Ziel: Sensibilisiert für den Unterschied zwischen persönlichem Gefühl und Gruppenentscheidung.

PHASE 4: Abgleich mit AEMR, Grundgesetz und EU-Grundrechte-Charta

- Dauer: 10 Minuten
- Format: Moderiertes Plenum
- Material: Zuordnungstabelle aller Spielwerte (siehe Anhang)

In dieser Phase wird das Ranking mit internationalen und nationalen Rechtsdokumenten verglichen.

Ziel ist nicht das (zu komplexe) Selbststudium dieser Texte, sondern die Erkenntnis: Andere Menschen haben sich dieselben Fragen schon gestellt und gemeinsame Antworten gesucht, um anhand grundlegender Werte eine gerechtere Gesellschaft zu schaffen.

SCHRITT 1: Einführung in die drei Dokumente und Abgleich mit den Top 5 Werten der Teilnehmenden (10')

Die Spielleitung erklärt den Teilnehmenden, dass die Abwägung von Werten eine zentrale Rolle dafür spielt, in welcher Form von Gesellschaft wir leben.

Besonders nach katastrophalen Ereignissen sind Menschen zusammengekommen, um sich auf ein Grundgerüst von Werten zu einigen, die in einzelnen Ländern aber auch weltweit eingehalten werden sollen.

Wichtige Dokumente sind hier z. B.:

- Die Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (AEMR) von 1948. In ihr haben nach dem Zweiten Weltkrieg 58 Länder gemeinsam festgelegt, welche Werte für alle Menschen gelten sollen, unabhängig davon, in welchem Land sie leben.
- Das deutsche Grundgesetz (GG) von 1949, in dem Menschenrechte und Werte verankert sind und das durch die Erfahrung des Zweiten Weltkriegs geprägt ist.
- Die EU-Grundrechtecharta, in der die Grundrechte für alle 450 Millionen EU-Bürger:innen und alle Menschen auf dem Gebiet der EU verbindlich festgehalten sind. In der Grundrechtecharta haben sich EU-Institutionen und



Mitgliedstaaten auf die Achtung der Grundrechte verpflichtet.

Die Spielleitung greift die Ergebnisse des Werte-Rankings aus der vorherigen Phase auf und zeigt exemplarisch, wo sich die besonders oft gewählten Werte in den verschiedenen Dokumenten wiederfinden. Es werden nicht alle 25 Werte, sondern nur die Top 5 der Teilnehmenden durchgegangen. Anschließend findet im Plenum eine kurze Reflexion anhand der Auswertungsfragen statt.

Auswertungsfragen im Plenum

1. Welche eurer Top-Werte finden sich auch in der AEMR, im Grundgesetz oder der Grundrechtecharta? Überrascht euch das oder habt ihr das erwartet?

Ziel: Erste Reaktion auf den Abgleich. Die Frage macht deutlich, ob die Gruppe ihr Ranking für selbstverständlich oder besonders hält.

2. Gibt es Werte aus eurem Ranking, die NICHT in diesen Dokumenten auftauchen? Was könnte der Grund sein?

Ziel: Zeigt, dass Rechtstexte historisch entstanden sind und nicht alle moralischen Werte abbilden wie z. B. Loyalität oder Bescheidenheit. Diese lassen sich aber trotzdem in Teilen wiederfinden.

3. Was denkt ihr: Warum haben sich Menschen nach dem Zweiten Weltkrieg überhaupt die Mühe gemacht, Werte schriftlich festzuhalten?

Ziel: Erarbeitet den Schutzgedanken hinter Grundrechten – Rechte als Schutzwall gegen Machtmissbrauch.

4. Das Grundgesetz gilt für alle Menschen in Deutschland, egal woher sie kommen oder welchen Pass sie haben. Was folgt daraus?

Ziel: Bereitet den Bogen zu Phase 4 vor: Grundrechte auch für Geflüchtete auf dem Mittelmeer.

Hinweis: Die Zuordnungstabelle aller Spielwerte zu AEMR, Grundgesetz und Grundrechtecharta findet sich in Anhang 1 auf den Seiten 11-12.

PHASE 5: Seenotrettung – Werte in der Praxis

- Dauer: 15 Minuten
- Format: Kleingruppe + moderiertes Plenum

In dieser Phase gleichen die Teilnehmer:innen die eigenen Werte und die in den Rechtstexten verankerten mit der Realität der Seenotrettung ab.

Anschließend erfahren die Teilnehmenden, dass das Spiel „Gute Aussichten“ von United4Rescue, einem Verein zur Förderung von Seenotrettung, entwickelt wurde.

Ziel ist, das Spannungsfeld zwischen Anspruch und Wirklichkeit in diesem Themenfeld zu verdeutlichen und offenzulegen, welchen gesellschaftspolitischen Anspruch der Verein hat. Daran lässt sich zeigen, dass ein offener Austausch über Werte auch bei unterschiedlichen Meinungen und Perspektiven sinnvoll und notwendig ist.

SCHRITT 1: Werte und Seenotrettung (10')

Die Spielleitung erklärt, dass die Erkenntnisse aus der Zuordnung der Werte nun noch mal auf eine Themenkarte aus dem Spiel angewandt wird.

Sie liest die Themenkarte zur Seenotrettung vor und erläutert, dass es sich bei dem Thema um einen schon langanhaltenden realen Konflikt in Deutschland und Europa handelt.

Der Wortlaut der Themenkarte lautet:

Im Mittelmeer ertrinken immer wieder Menschen, die versuchen, nach Europa zu gelangen. Es gibt Organisationen, die sie retten wollen. Diese werden aber bei ihrer Arbeit von europäischen Regierungen behindert.

Die Teilnehmenden finden sich wieder in ihren Kleingruppen ein und diskutieren dort die Auswertungsfragen, die von der Spielleitung gestellt werden.

Fragen für Kleingruppenauswertung

1. erinnert euch an die Frage bei gesellschaftlichen Konflikten: Welche Werte werden hier verletzt oder sind betroffen? Was könntet ihr tun?

Welche Werte habt/hättet ihr bei diesem Thema gespielt? Welche hättet ihr bewusst nicht gespielt?



Ziel: Macht deutlich, dass auch das Weglassen von Werten eine aktive Entscheidung oder Abwägung ist, hier z. B. mit der Frage, ob Ordnung und Sicherheit als Wert genannt oder aktiv weggelassen wird, weil ein anderer Wert wichtiger wirkt.

2. Schaut auf eure gesellschaftlichen Top-Werte: Welche Haltung legen diese Werte nahe gegenüber Menschen, die auf dem Mittelmeer in Not geraten?

Ziel: Verbindet das eigene Ranking mit einem konkreten politischen Kontext und kann aufzeigen, dass Dokumente wie die AEMR zwar klar formuliert sein können, aber einzelne Grundsätze und Werte ganz unterschiedlich interpretiert und priorisiert werden können.

Schritt 2: Transparenz und Reflexion (5')

Die Spielleitung verdeutlicht den Teilnehmenden, dass das gespielte Spiel von United4Rescue entwickelt wurde – einem Bündnis, das sich für die zivile Seenotrettung im Mittelmeer einsetzt und Organisationen wie Sea-Watch und Sea-Eye unterstützt.

Anhand der Auswertungsfragen reflektieren die Teilnehmenden, welche Intention ein Verein wie United4Rescue haben könnte, ein Spiel zum Thema „Werte“ zu entwickeln, in dem die Antworten auf Wertekonflikte nicht vorgegeben, sondern selbst formuliert werden.

Zuletzt setzen die Teilnehmer:innen sich damit auseinander, ob sie sich durch das Spiel manipuliert fühlen oder ob die Auseinandersetzung mit Werten unvoreingenommen gelungen ist. Die Spielleitung führt die Diskussion anhand der Auswertungsfragen.

Auswertungsfragen im Plenum

1. Hattet ihr das Gefühl, dass das Spiel euch in eine bestimmte Richtung gelenkt hat?

Ziel: Lässt die Teilnehmenden den eigenen Spielverlauf als Beleg prüfen. Das Spiel ist so aufgebaut, dass sämtliche Bewertungen bei den Teilnehmenden bleiben.

Warum könnte eine Organisation, die eine klare gesellschaftspolitische Haltung hat, ein Spiel entwickeln, das bewusst keine Antworten vorgibt?

Ziel: Öffnet die Frage nach der Logik hinter dem Ansatz. Eine mögliche Antwort ist: Die

Organisation glaubt, dass die Werte für sich stehen. Wer sie durchdenkt, kommt selbst zu einer Haltung.

3. Ist das eine faire Methode oder steckt darin trotzdem eine versteckte Botschaft?

Ziel: Hält die kritische Perspektive offen, ohne das Spiel zu diskreditieren. Differenziert zwischen Transparenz und Manipulation.

Abschluss – Persönlicher Handlungsimpuls und Blitzlicht

- Dauer: 5 Minuten
- Format: Einzelarbeit + Blitzlicht

SCHRITT 1: Mein Wert, meine Handlung

Zum Abschluss überlegen sich die Teilnehmenden individuell, welcher Wert ihnen besonders wichtig ist und wie er ihr Handeln in Zukunft stärker leiten soll. Dazu schreiben sie sich folgenden Satz auf und füllen die Leerstellen:

Mir ist der Wert _____ besonders wichtig. Deshalb möchte ich in Zukunft _____.

Die Notiz bleibt bei den Teilnehmenden und muss nicht vorgelesen werden. Wenn die Teilnehmenden möchten, können sie dies jedoch im anschließenden Blitzlicht tun.

SCHRITT 2: Blitzlicht

Die Spielleitung leitet ein kurzes Blitzlicht an, bei dem die Teilnehmenden eine kurze Rückmeldung zum Spiel und zur Reflexion geben.

Hier können die Teilnehmenden auch auf ihre Überlegungen aus dem vorherigen Schritt zurückgreifen und ihren Zettel vorlesen, wenn sie das möchten. Nach der kurzen Rückmeldung beendet die Spielleitung die Auswertung.

Blitzlichtfrage: Was nehmt ihr aus der heutigen Runde mit. Nennt ein Wort, einen Gedanke, eine Frage?

Ziel: Niedrigschwelliger Abschluss; gibt auch zurückhaltenden TN die Möglichkeit, etwas zu sagen.



ANHANG 1

Zuordnungstabelle aller Spielwerte zu AEMR, Grundgesetz und Grundrechtecharta für die Spielleitung zum Nachschlagen und Abgleichen:

Wert im Spiel	AEMR	Inhalt des Artikels	GG / GRCh
Menschenwürde	Art. 1	Alle Menschen sind frei und gleich an Würde und Rechten geboren.	Art. 1 GG Art. 1 GRCh
Gleichberechtigung	Art. 2, 7	Keine Diskriminierung; Gleichheit vor dem Gesetz.	Art. 3 GG Art. 20, 21 GRCh
Freiheit	Art. 3, 18, 19	Recht auf Leben, Freiheit, Sicherheit; Gedanken- und Meinungsfreiheit.	Art. 2, 4, 5 GG Art. 6, 10, 11 GRCh
Gerechtigkeit	Art. 7, 10	Gleichheit vor dem Gesetz; Recht auf ein faires Verfahren.	Art. 3, 20 GG Art. 20, 47 GRCh
Friedfertigkeit	Art. 3, 28	Recht auf Sicherheit; Recht auf eine friedliche Weltordnung.	Präambel GG Art. 1 GRCh
Toleranz	Art. 2, 18	Keine Diskriminierung wegen Religion oder Überzeugung.	Art. 3, 4 GG Art. 10, 21 GRCh
Solidarität	Art. 22, 25	Recht auf soziale Sicherheit und angemessenen Lebensstandard.	Art. 20 GG Titel IV GRCh (Art. 27-38)
Hilfsbereitschaft	Art. 22, 25	Recht auf Unterstützung bei Bedürftigkeit.	Art. 20 GG Art. 34 GRCh
Ehrlichkeit	Art. 19	Meinungs- und Informationsfreiheit setzt Wahrheit voraus.	Art. 5 GG Art. 11 GRCh
Transparenz	Art. 19	Recht auf Empfang und Weitergabe von Informationen.	Art. 5 GG Art. 42 GRCh
Mut	Art. 19, 20	Meinungsfreiheit; Recht auf friedliche Versammlung.	Art. 5, 8 GG Art. 11, 12 GRCh
Verantwortungsbewusstsein	Art. 29	Pflichten gegenüber der Gemeinschaft.	Art. 14 GG (Sozialpflichtigkeit); Art. 54 GRCh
Respekt	Art. 1	Achtung der Würde und Rechte anderer.	Art. 1 GG Art. 1 GRCh
Empathie	Art. 1, 29	Grundlage für Würde und Gemeinschaftspflichten.	Art. 1 GG Art. 1 GRCh
Fairness	Art. 7	Gleichheit vor dem Gesetz für alle.	Art. 3 GG Art. 20 GRCh
Ordnung & Sicherheit	Art. 3, 12	Recht auf Sicherheit; Schutz der Privatsphäre.	Art. 2, 13 GG Art. 6, 7 GRCh
Mitbestimmung	Art. 21, 23	Recht auf pol. Teilhabe und Wahlen (Art. 21); Recht auf Gewerkschaft und Koalition (Art. 23).	Art. 9, 20, 28 GG Art. 12, 27, 28 GRCh
Selbstständigkeit	Art. 18, 29	Freiheit der Meinung und Handlung im Rahmen der Gemeinschaft; Autonomie als Aspekt der Menschenwürde.	Art. 2 I GG (freie Entfaltung der Persönlichkeit) Art. 6 GRCh
Umweltbewusstsein	Nicht in AEMR	Erst in spät. UN-Abkommen (Agenda 2030) verankert.	Art. 20a GG Art. 37 GRCh
Traditionsbewusstsein	Art. 27	Recht auf Teilnahme am kulturellen Leben.	Art. 5 GG Art. 22 GRCh



Wert im Spiel	AEMR	Inhalt des Artikels	GG / GRCh
Familienzusammenhalt	Art. 16	Recht auf Gründung einer Familie; Schutz der Familie.	Art. 6 GG Art. 7, 9, 33 GRCh
Loyalität	–	Persönliche Tugend; kein direktes Menschenrecht.	–
Bescheidenheit	–	Persönliche Tugend; kein direktes Menschenrecht.	–
Beständigkeit	–	Persönliche Tugend; kein direktes Menschenrecht.	–
Vergebung	–	Persönliche Tugend; kein direktes Menschenrecht.	–
Leistungsbereitschaft	–	Persönliche Tugend; entfernt mit Art. 12 GG (Berufsfreiheit) und Art. 15 GRCh verwandt.	Art. 12 GG Art. 15 GRCh

Abkürzungen

AEMR: Allgemeine Erklärung der Menschenrechte (UN, 1948)

GG: Grundgesetz der Bundesrepublik Deutschland (1949)

GRCh: Charta der Grundrechte der Europäischen Union (2000, rechtsverbindlich seit 2009)

Hinweis: Die Tabelle ist eine didaktische Vereinfachung. Die Zuordnung einzelner Spielwerte zu Artikeln ist nicht immer trennscharf und kann diskutiert werden.



DIE BILDUNGSKAMPAGNE

Das Format „Gute Aussichten. Werte weisen euch den Weg“ ist im Rahmen der Bildungskampagne *Menschenrechte auf dem Mittelmeer* entstanden. Die Kampagne wurde von der Deutschen Postcode Lotterie im Jahr 2025 gefördert und von United4Rescue konzipiert und umgesetzt.

Wir danken Alexander Kuschel für die kreative Zusammenarbeit und große Expertise bei der Erarbeitung der Materialien.



Weitere Materialien und Informationen zur Bildungskampagne finden Sie [hier](#).



Lizenz

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell 4.0 International (CC BY-NC 4.0) Lizenz lizenziert. Bei Verwendung dieses Werks geben Sie bitte unseren Namen wie folgt an: „United4Rescue“.

Design der Spielmaterialien

bjoernschmitz.com

Version

V1 | März 2026

Transparenz

Teile der Materialien wurden unter Nutzung von künstlicher Intelligenz recherchiert und anschließend redaktionell geprüft.

Über United4Rescue

Wir sind das breite Bündnis zur Unterstützung der zivilen Seenotrettung und verbinden alle gesellschaftlichen Organisationen und Gruppen, die dem tausendfachen Sterben im Mittelmeer nicht tatenlos zusehen wollen. Wir unterstützen Rettungsorganisationen, die dort humanitär handeln, wo Politik versagt.

Spenden

Sie können die Arbeit von United4Rescue mit einer Spende unterstützen.

Spendenkonto

United4Rescue – Gemeinsam Retten e.V.

IBAN: DE93 1006 1006 1111 1111 93

BIC: GENODED1KDB

Bank für Kirche und Diakonie eG – KD-Bank

Folgen Sie uns

www.united4rescue.org

Facebook: [united4rescue](https://www.facebook.com/united4rescue)

Instagram: [@united4rescue](https://www.instagram.com/united4rescue)

