



SPIELANLEITUNG

Ein kooperatives Spiel zu Werten, Haltung und Handeln

EURE MISSION

Ihr seid schon lange zu einer Küstenwanderung verabredet und heute ist es endlich so weit: Ihr wollt direkt am Mittelmeer wandern und die Aussicht genießen – ein Tag in der Natur. Nur ihr und eure Themen. Also, Schuhe geschnürt, Rucksäcke auf und los geht's!

Ihr steht am Start des berühmten Küstenwegs Mare Valoris. Vor euch liegen Trails voller Gespräche, Gedanken und großartigen Aussichten. In euren Rucksäcken habt ihr Fragen und alltägliche Erlebnisse – vieles, was euch gerade beschäftigt.

Auf eurem gemeinsamen Weg werdet ihr über Konflikte sprechen, über Werte nachdenken und herausfinden, was euch wichtig ist. Nach und nach geht ihr durch kritische Situationen und entwickelt gemeinsam Lösungen. Jede Lösung bringt euch dem besten Aussichtspunkt ein Stückchen näher.

Bereit? Dann folgt den Trails, teilt eure Gedanken und findet heraus, welche Werte euch durch Wind, Wetter und Zweifel tragen.

Die Küste ruft – und die Wanderung beginnt!



Spielvorbereitung

- Spielbrett aufstellen
- Karten, Karten und Karten jeweils gut durchmischen und als drei Stapel neben Spielbrett legen.
- Marker neben Spielbrett legen.
- Gemeinsam Infos zu Zielen und Spielregeln in der Kurzanleitung lesen.

Ziel

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam Lösungen für Konflikte zu finden.

- Karten erzählen von alltäglichen Konflikten.
- Karten umreißen gesellschaftliche Konflikte.
- Karten beschreiben Werte, die bei der Lösung eines Konflikts helfen können.



Themenkarte
Rucksack 25 x



Themenkarte
Fernglas 25 x



Wertekarte
Hand 125 x



Wanderkarte
5 x

Spielregeln/Ablauf

1. Jede Person nimmt 5 Karten auf die Hand und legt 1 Wanderkarte aufgedeckt vor sich.
2. Deckt drei Karten auf und legt sie nebeneinander neben das Spielbrett. Lest die Karten vor und stellt sicher, dass alle die Inhalte verstanden haben. Für die aufgedeckten Konflikte sollt ihr Lösungen finden.
3. Es gibt genug Zeit – ihr müsst die Themenkarten NICHT in einer Runde klären!
4. Die jüngste Person beginnt.
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.



Marker
5 x

Wenn Du am Zug bist

Schau dir die drei offenen Themenkarten an. Hast du eine passende Wertekarte, die hilft, einen der Konflikte zu lösen?

Um das zu entscheiden, kann dir deine Wanderkarte helfen.

→ Nimm deine  Wanderkarte und lies die Fragen zur  Karte bzw. zur  Karte.

→ Entscheide, ob du die Fragen positiv beantworten kannst.

JA

→ Erkläre deiner Gruppe kurz, warum du denkst, dass der ausgewählte Wert passt und welche Handlung sich daraus ergeben könnte.

Wichtig: Diskutiert hier noch nicht - das folgt bei Check'n'Step.

→ Leg die Wertekarte bei der entsprechenden Themenkarte ab.

→ Zieh anschließend eine neue Wertekarte.

NEIN

→ Lege eine Wertekarte ab. Steck sie dazu unter den Stapel Wertekarten.

→ Ziehe zwei neue Wertekarten. **SUPER** – es ist nicht schlecht, eine größere Auswahl an Wertekarten auf der Hand zu haben.

→ Setz in dieser Runde aus. Die Person links von dir ist dran.

→ Eine Themenkarte ist zur Prüfung bereit, wenn ihr vier Wertekarte zugeordnet habt. Eine Ausnahme: Die Wertekarte „Menschenwürde“

→ Eure Lösung prüft ihr bei Check'n'Step.



Sonderregel Menschenwürde

Die Wertekarte „Menschenwürde“ mit dem Aufdruck **ABKÜRZUNG** schließt eine Themenkarte sofort ab. Geht direkt zu Check'n'Step. Prüft gemeinsam, was der Wert „Menschenwürde“ konkret zur Lösung der Situation beitragen kann.

Check'n'Step

Checkt, ob eure Lösung für euch als Gruppe funktioniert. Beantwortet zusammen folgende Fragen:

- Sind die ausgewählten Werte und die vorgeschlagenen Handlungen für euch alle nachvollziehbar?
- Ist der Lösungsvorschlag für euch alle okay?

Wichtig: Es gibt kein richtig oder falsch – ihr entscheidet gemeinsam, ob die vier Wertekarten als Lösung für euch passen.

JA

Die Lösung ist ideal!

→ Perfekt! Legt die Themenkarte zusammen mit den dazugehörigen Wertekarten auf das nächste freie Feld auf dem Mare Valoris.

→ Die Person, die an der Reihe ist, deckt eine neue Themenkarte auf.

JEIN

Die Lösung ist in Ordnung, aber nicht perfekt.

→ Okay. Ihr könnt die Themenkarte zusammen mit den Wertekarten auf das nächste freie Feld auf dem Mare Valoris legen. Platziert einen Marker darauf, um später nochmal darüber zu reden.

→ Die Person, die an der Reihe ist, deckt eine neue Themenkarte auf.

NEIN

Mindestens eine:r von euch findet mindestens einen Wert unpassend.

Auch okay, man muss nicht immer einer Meinung sein.

→ Lasst die Themenkarte liegen.

→ Entscheidet gemeinsam, welche Wertekarte(n) ihr entfernen wollt, um den Konflikt weiter diskutieren zu können.

Spielende Das Spiel endet, wenn ihr die Flagge am Aussichtspunkt des Mare Valoris erreicht habt oder die Zeit um ist. Wenn ihr Lust, Zeit und Energie habt, wartet noch der kurze Bonus-Trail Gratwanderung auf euch.

Die Trails Über drei Trails erreicht ihr in 12 Schritten den Aussichtspunkt des Mare Valoris. Mit jedem Trail erhöht sich der Schwierigkeitsgrad.

Wiesenwanderung

 Karten bearbeiten.

Über Stock und Stein

 Karten oder  Karten nachziehen (frei wählbar)

Am Kliff

nur  Karten nachziehen; offene  Karten können noch abgeschlossen werden.

Bonus: Gratwanderung

Hinter dem Gipfel wartet ein Bonus-Trail auf euch. Nur  Karten.

Und nun heißt's: Genießt die Aussicht.