

»Werte-Werkstatt«

Zielsetzung

Die Jugendlichen reflektieren eigene Werte, um diese als Orientierung bei eigenen Entscheidungen zu nutzen, indem sie Werte und Werteentscheidungen individuell und kreativ bearbeiten und sich in der Gruppe darüber austauschen.

Zeitraumen

Projekttag mit vier Unterrichtsstunden
à 45 Minuten.

Ablaufvorschlag

Aktivierung zum Einstieg

- 1. Gruppe kennt sich bereits:
zum Beispiel **Kissenreise**:
Spiel zur Aktivierung
- 2. Gruppe kennt sich noch nicht:
Kennenlernspiel, zum Beispiel
Ahh ... du bist es! Spiel zum Kennen-
lernen, Namenlernen und Eisbrechen

Werte-Skala: Einstieg ins Thema Werte

Werte-Tachometer: Auswahl und
Visualisierung eigener Werte

Pause

Aktivierung zum Wiedereinstieg, zum
Beispiel **Schnick-Schnack-Schnuck Mania**:
Aktivierung durch einen Schnick-Schnack-
Schnuck-Wettbewerb

Werte-Baum: Kreative Visualisierung eines
Zusammenhangs zwischen Werten und
Handeln

Brausewasser: Ausstieg aus dem Thema
Werte

Evaluation/Feedback: **Blitzlicht**, zum
Beispiel zur Aussage »Das hat mich heute
überrascht!«