



SKOLE-KIRKE-SAMARBEJDET
i Sydthy, Thisted og Morsø Provstier

Værdispil

Dette hæfte indeholder tre forskellige spil om vores værdier. Du kan prøve alle tre. Eller du kan vælge den version, som du mener passer bedst til den aktuelle klasse.

Følgende kan evt. inddrages i forbindelse med klassens arbejde med værdier:

- Værdier synes forskellige alt efter alder og holdning. Ældre prioriterer f.eks. ofte et godt helbred højest, mens yngre generationer peger på helt andre værdier. Hvorfor er det sådan?
- Der er ikke altid sammenhæng mellem udsagn og det liv, der leves, mange siger at et godt helbred er vigtigst for dem, men samtidig ryger de og dyrker ingen motion. Hvorfor er det sådan?
- Etik og værdier har noget med hinanden at gøre. Et godt liv handler bl.a. om at kunne holde sig selv ud, dvs. egen adfærd.
- Kristendommen er ingen facitliste. Det Nye Testamente rummer en række eksempelfortællinger, som den enkelte kan forholde sig til i en given situation. Eksempelfortællingerne handler om næstekærlighed, omsorg, tilgivelse m.m.
- Forsøg i arbejdet med værdier at finde nogle af disse eksempelfortællinger i Det Nye Testamente og tal om hvilken værdi de repræsenterer. Ligeledes kan man kigge på andre religioner, og undersøge hvilke eksempelfortællinger de giver og hvilke værdier der er gældende i disse religioner.

1

Værdispil 1 består af 80 kort med hver sit udsagn (findes som pdf-fil på www.skolekirkesamarbejdet.dk).

Deltagerne grupperes i hold a 3-4 personer, der hvert får 1 spil kort.

- Find alle de kort, der rummer **materielle værdier** (= ting der kan købes for penge) og blandt disse kort finde 3 udsagn, der betyder mest for dem.
- Disse 3 kort prioriteres (1-2-3) og gruppen skal nu drøfte, hvordan de begrundes prioriteringen
- Gruppen vælger en repræsentant, der noterer de valgte 3 materielle værdier på tavlen, og han/hun fortæller efterfølgende, hvorfor gruppen er nået frem til netop disse 3 materielle værdier
- De resterende kort udgør **livsværdier** (= Noget som er godt i sig selv/ har værdi i sig selv – Kan netop ikke købes for penge), og gruppen skal nu arbejde med disse kort på tilsvarende vis som anført ovenfor. Opgaven er at finde frem til 3 livsværdier, der betyder mest for gruppens medlemmer – og være i stand til at begrunde det.
- Jokerkortet anvendes, hvis deltagerne mener, at der i spillet mangler en afgørende værdi (materiel værdi eller livsværdi), som de ønsker tilføjet.

2

Værdispil 2 tager udgangspunkt i elevernes egne formuleringer af deres værdier.

- Hver enkel elev får udleveret tre postkortstore stykker papirer, hvorpå de skriver tre værdier, som de synes er vigtige for et godt liv: f.eks. familie, rigdom eller popularitet.
- Eleverne går sammen i grupper på 4-6 og vælger sammen ni kort, som de vil prioritere.

- Nu skal grupperne lave en ”diamant”, der består af fem rækker kort. Øverst ligger den værdi, som de finder er allervigtigst. I anden række ligger de to værdier, som de finder, er de næst vigtigste. I tredje række lægges tre kort, i fjerde række to kort, og nederst lægger gruppen den værdi, de synes er mindst vigtig af de valgte værdier.
- Nu bliver det svært. Nu skal klassen vælge ni værdikort, som de sammen skal lave klassens fælles værdi-diamant af. De skal bruge erfaringer fra gruppearbejdet, bruge deres gode argumenter og øve sig i at lytte og indgå kompromiser.

Ekstra: Har I tid, kunne det være godt at visualisere klassens værdi-diamant. Fordel de ni værdier mellem klassens elever, og lad dem lave billeder og collage, der viser dem. Der kunne være flot at låne billedkunstlokalet og lave originale kunstværker. Eller måske kunne hver gruppe lave en A3-plakat med materiale fra google-billeder og oven i købet dekorere med tekst fra WordArt el.lign.

3

Eleverne og underviseren sidder på stole i en cirkel.

Underviseren læser et udsagn højt – start med et eller flere almene udsagn (se listen nedenfor). Eleverne vurderer

individuelt, om de er enige eller uenige i udsagnet. Hvis de er uenige, bliver de siddende på stolen. Hvis de er enige, rejser de sig og bytter plads med de andre, der også er enige (man må ikke gå direkte tilbage til den stol, man kom fra). Hvis der kun er én, der rejser sig, bytter eleven plads med underviseren.

Efter alle udsagn er læst højt, eller ind imellem udsagnene, spørger underviseren: “Var der nogle spørgsmål, hvor I var i tvivl, om I skulle rejse jer eller blive siddende?”. Med dette spørgsmål tages fat i tvivlen og nuanceringen hos eleverne, og det er denne, der er særlig interessant at tale med dem om.

Samtalen fortsættes ved, at elevernes stillingtagen til forskellige udsagn undersøges ud fra, hvad de selv bringer op.

Underviserens rolle er at spørge ind til elevernes forklaringer med åbenhed og respekt: "Hvorfor tror du, at du var i tvivl her?", "Kan du fortælle lidt mere om det?" osv.

Eksempler på udsagn

1. Det er mandag i dag.
2. Vi har haft en dejlig vinter.
3. Man skal kæmpe for noget, hvis livet skal være meningsfyldt.
4. Rige mennesker er de lykkeligste.
5. Man skal kun have sex med nogle, som man elsker.
6. Jeg vil hellere være kendt for at være dum end at være et ukendt geni.
7. Man kan godt være lykkelig på en øde ø.
8. Individuelle sportsgrene er sejere end holdsport.
9. Kun usikre og bange mennesker tror på Gud.
10. Det er nogle gange i orden at slå andre mennesker ihjel.
11. Alt kan tilgives, også mord og voldtægt.
12. Der findes ikke onde mennesker; kun mennesker, som gør onde ting.
13. Man kan ikke elske sin næste som sig selv.
14. Min familie er vigtigere end mine venner.
15. Der findes intet, som jeg er villig til at dø for.
16. Utroskab er nogle gange i orden.
17. Troende mennesker har mere succes i livet.
18. Det er i orden at være vred.
19. Det kan godt være i orden at slå andre.
20. Jeg er magtesløs i forhold til vold og krig.