

# WertSachen



ein Projekt der  
LBV-Umweltstation Altmühlsee  
im Jahre 2010



gefördert durch:  
Bayerisches Staatsministerium  
für Umwelt und Gesundheit



## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Projektüberblick</b>	<b>3</b>
1.1	Projekthintergrund und Bezug zur Bildung für nachhaltige Entwicklung	3
1.2	Projektidee sowie Methoden der Umsetzung	3
1.3	Zielsetzung des Projektes	6
1.4	Projekträger und -dauer, Zielgruppe und Kooperationspartner	6
1.5	Finanzierung	7
<b>2</b>	<b>Projektumsetzung</b>	<b>8</b>
2.1	Allgemeines	8
2.2	Philosophen-Kongress (erstes Treffen)	9
2.2.1	Philosophen-Theaterstück	9
2.2.2	Werte-Kartenspiel	11
2.2.3	Die Wolken der Weisheit	12
2.2.4	Die Farben des Geldes	13
2.2.5	Abschlussrunde 1. Treffen	14
2.3	Glück-Spiel (zweites Treffen)	15
2.3.1	Glück-Spiel	15
2.3.2	Der Turm der Weisheit	18
2.3.3	Phantasie-Reise	19
2.3.4	Der Zauberstab	21
2.3.5	Abschlussrunde 2. Treffen	21
2.4	Kreative Arbeit	22
2.5	Wunschzettel	23
2.6	Gedichtband	24
2.7	Kunstaussstellung	25
2.8	Tagung in Tutzing	26
2.9	FairKick-Aktion	27
<b>3</b>	<b>Ergebnisse und Evaluation</b>	<b>28</b>
3.1	Überprüfung der Projektziele	28
3.2	Ergebnisse Werte-Kartenspiel	29
3.3	Ergebnisse „Die Farben des Geldes“	30
3.4	Ergebnisse „Was macht dich glücklich?“	32
3.5	Ergebnisse „Worüber machst du dir Gedanken oder Sorgen?“	33
3.6	Ergebnisse „Worüber wunderst du dich? Worüber staunst du?“	34
3.7	Ergebnisse „meine Ziele“	35
3.8	Ergebnisse Wunschzettel	37
<b>4</b>	<b>Öffentlichkeitsarbeit</b>	<b>40</b>
<b>5</b>	<b>Abschließende Beurteilung</b>	<b>41</b>
<b>6</b>	<b>Anhang</b>	<b>42</b>



## **Impressum**

**Landesbund für Vogelschutz in Bayern e.V.**

**Umweltstation Altmühlsee**

Martina Widuch

Schlossstr. 2

91735 Muhr am See

[www.lbv.de/altmuehlsee](http://www.lbv.de/altmuehlsee)

© 2011

Eine Vervielfältigung dieser Konzeption oder Teile daraus ist ohne Zustimmung des Herausgebers nicht gestattet.



## 1 Projektüberblick

### 1.1 Projekthintergrund und Bezug zur Bildung für nachhaltige Entwicklung

Die zum Teil immer noch aktuelle Finanz- und Wirtschaftskrise hat uns auf sehr drastische Weise die Grenzen unseres kapitalistischen Wirtschaftssystems sowie die vollständige globale Vernetzung von Märkten aufgezeigt. Zur ökonomischen Krise, die uns nach den Prognosen der Finanzexperten noch länger begleiten wird, gesellt sich die ökologische weiterhin hinzu. Klimawandel und Artensterben sind weltweit dringliche Probleme, die man jedoch kaum getrennt von unserer Art des Wirtschaftens und der Nutzung von Ressourcen betrachten kann.

Auf der anderen Seite vollzieht sich gerade auch ein bemerkenswerter gesellschaftlicher Wandel. „Geiz ist geil“, „Gewinnmaximierung“ oder „Let’s make money“ – Leitmotive, die in unserer Überfluss- und Überdrussgesellschaft vor kurzem noch völlig massentauglich waren, wagt heute kaum einer laut auszusprechen. Nachhaltiger Lebensstil, ethische Fragen und eine neue Form der Werteorientierung fassen dagegen zunehmend in der Gesellschaft Fuß. Die Fragen „Was ist wichtig und wesentlich?“ und „Wie wollen wir leben?“ sind spannender und brisanter denn je.

Die zweite bayernweite Kampagne der Träger des Qualitätssiegels „Umweltbildung.Bayern“ hat 2010 das überaus reizvolle wie komplexe Thema „Geld“ der UN-Dekade „Bildung für nachhaltige Entwicklung“ als Schwerpunkt aufgegriffen.



„WertSachen“ war und ist als Beitrag zur Kampagne „wertvollerLeben“ zu verstehen und sollte zu einer gesellschaftlichen Wertediskussion anregen. Dabei ging es aber nicht nur darum, ein Zeitgeistthema aufzugreifen, sondern auch aus der Perspektive der Bildung für nachhaltige Entwicklung zum Wertediskurs beizutragen. Neben ethischen Werten wie beispielsweise Zivilcourage oder Verantwortungsbewusstsein wollten wir daher insbesondere auch Werte wie Natur oder globale Gerechtigkeit thematisieren und die Teilnehmer zu einer Auseinandersetzung mit der eigenen Lebensanschauung anregen.

### 1.2 Projektidee sowie Methoden der Umsetzung

Der Themenkomplex „Geld und Werte“ bietet außerordentlich vielfältige Zugangsmöglichkeiten und Veranstaltungsformen für Zielgruppen aller Altersstufen und Milieus. Er bildet den Anstoß zu kontroversen Diskussionen und weist zudem viele Anknüpfungsmöglichkeiten an Themen wie „Eine Welt“, nachhaltige Lebensstile, regionale Wirtschaftskreisläufe oder Verteilungsgerechtigkeit auf.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE) und Umweltbildung setzen mit ihren Methoden, sowohl im schulischen wie außerschulischen Bereich, auf Erleben und Kreativität. BNE bietet Rohmaterialien, keine fertigen „Bausätze“. Sie betrifft und erfasst den ganzen Menschen mit seinen kognitiven, körperlichen und emotionalen Fähigkeiten. Durch diese ganzheitliche Wahrnehmung werden die Teilnehmer zur Selbstreflexion ermuntert und lernen neue Denk- und Handlungsmuster kennen. So ist zum Beispiel die Kunst zu einer wichtigen Methode für die Umweltbildung und Bildung für nachhaltige Entwicklung ge-



worden, da sie verschiedene Disziplinen vereint, Kompetenzen fördert, Phantasie und Kreativität anregt.

Im Rahmen des Projektes „WertSachen“ wollten wir von der LBV-Umweltstation Altmühlsee daher den Schwerpunkt auf die künstlerisch-kreative Ebene legen. Ziel war es, partizipativ mit Teilnehmern aus verschiedenen gesellschaftlichen Gruppen und nahezu allen Altersklassen und Milieus eine Kunst-Ausstellung ins Leben zu rufen, die sich mit dem Thema „Geld und Werte“ befasst. Zudem sollten breite Bevölkerungsgruppen über eine Postkartenaktion („Wunschzettel“) und einen bebilderten Gedicht- und Geschichtenband mit dem Titel „WertSachen“ zum Nachdenken und Mitmachen angeregt werden.

In einem ersten Schritt sollte es mit jeder Teilnehmergruppe zwei (z.T. nur eine) dem Alter angepasste Einführungsveranstaltungen geben, bei der das Projekt näher vorgestellt werden und die Teilnehmer an das Thema „Geld und Werte“ herangeführt werden sollten. Zunächst sollte es um Geld, dessen Nutzen sowie dessen Vor- und Nachteile gehen. Anschließend beschäftigten sich die Teilnehmer in Kleingruppen während eines so genannten „Philosophen-Kongresses“ mit materiellen und immateriellen Werten. Die Teilnehmer aus Kindergarten und Grundschule sollten eine vereinfachte Version des Philosophentreffens erhalten.

Beim zweiten Treffen war für jede Gruppe entweder eine „Schatzsuche“ (draußen) oder ein „Glück-Spiel“ geplant. Bei der „Schatzsuche“ sollten spielerisch an verschiedenen Stationen unterschiedliche Werte thematisiert werden. Zu den jeweiligen Werten galt es, Aufgaben zu erfüllen oder Aktionen durchzuführen. Die Lösungen der Aufgaben sollten dann den Hinweis auf die nächste Station ergeben und den Weg dorthin weisen. Am Ende sollte ein ungewöhnlicher Schatz warten, der die Wichtigkeit von nicht materiellen Werten symbolisiert. In der Schatzkiste befänden sich dann für alle Teilnehmer Glückstaler mit Botschaften zum Thema Geld, Werte und Glück.

Alternativ zur Schatzsuche wollten wir je nach Wetter und Zeit der Gruppe ein „Glück-Spiel“ als Brett- oder Rollenspiel konzipieren und anbieten, bei dem gemeinsam verschiedene „Werte“ durchlaufen werden. Dieses „Glück-Spiel“ sollte nach Abschluss des Projektes zum Verleih an Multiplikatoren zur Verfügung stehen.

Nach diesen beiden Einführungsveranstaltungen konnten die Gruppen gemeinsam mit ihren Betreuern wählen, welchen Themenbereich (Wert) sie künstlerisch umsetzen wollten. Umsetzungsformen wären z. B.: Bilder, Zeichnungen, Collagen aus Zeitungsartikeln oder Fotos, „Geldscheine“ entwerfen mit Werten statt Zahlen, Fotos, Comics, Skulpturen, (Werte)-Mobiles, Geschichten, Gedichte, Kurzfilme, Songs, kurze Theaterstücke, Interviews mit Personen des öffentlichen Lebens oder beliebigen Personen etc.

Mögliche Gedankenanstöße für die kreative Auseinandersetzung hätten folgende Wortspielereien sein können:

- „Die Farben des Geldes“
- „Juwelen und Schätze der Natur“
- „GeldWertSchöpfung“
- „Tauschrausch statt Kaufrausch“
- „Wertloses und Wertvolles“
- „Lebensfreu(n)de“
- „Selbstverständlich selbstverständlich“
- „MehrWert“



Parallel zu diesen Gruppenarbeiten wollten wir die Kampagne „wertvollerLeben“ und die damit verbundene Wertediskussion auch in die breite Bevölkerung transportieren. Dazu gab es in Kooperation mit der Sparkasse Gunzenhausen eine „Wunschzettel-Aktion“. Auf ansprechenden Postkarten fanden sich nicht nur Information zur Kampagne, sondern jedermann war eingeladen, seine persönlichen Gedanken zu einem Wunsch oder Wert zu formulieren. Diese Karten konnten z.B. in der Sparkasse Gunzenhausen oder in der LBV-Umweltstation Altmühlsee abgegeben werden.

Auf den „Wunschzetteln“ wurden die Menschen zudem aufgefordert, ausführlichere Beiträge wie Gedichte oder Geschichten zu schreiben und einzusenden. Eine Auswahl der schönsten Beiträge sollte dann in einem bebilderten Gedicht- und Geschichtenband mit dem Titel „WertSachen“ veröffentlicht und an interessierte Personen verschenkt werden.

Die Ergebnisse dieser Gruppenarbeiten aber auch die eingegangenen „Wunschzettel“ wurden im Herbst 2010 im Rahmen einer Kunstaussstellung mit dem Titel „WertSachen“ in der Sparkasse Gunzenhausen ansprechend präsentiert. Zur Eröffnungsveranstaltung wurden namhafte Persönlichkeiten sowie die Presse eingeladen.

Der Kooperationspartner Sparkasse Gunzenhausen plante im Vorfeld der Fußballweltmeisterschaft 2010 eine große Vortrags-Veranstaltung mit Wolfgang Stark, einem Bankkaufmann und dem einzigen deutschen FIFA-Schiedsrichter, der bei der Fußball-WM in Südafrika dabei war. Im Rahmen der „wertvollerLeben“-Kampagne 2010 wollten wir an diesem Tag auch unseren „FairKick“ durchführen. Geplant war ein Turnier mit mehreren Jugendmannschaften, dabei auch Teilnehmer aus dem Projekt, die den fair gehandelten Fußball „am Rollen halten“. Das Match sollte Wolfgang Stark pfeifen, alle Mannschaften sollten einen „fairen Fußball“ erhalten und im Anschluss an der im Rahmen der Kampagne geplanten Verlosung des Stadioneinlaufs mit dem 1. FC Nürnberg oder dem FC Bayern teilnehmen.



### 1.3 Zielsetzung des Projektes

Im Rahmen von „WertSachen“ wollte die LBV-Umweltstation Altmühlsee mit Teilnehmern aus unterschiedlichsten Milieus und Zielgruppen auf kreative Weise das Verhältnis von Geld und Werten sowie von Ressourcen und Wertschöpfung thematisieren und die daraus gewonnenen Erkenntnisse und Empfindungen künstlerisch umsetzen.

**Zusammenfassend wurden für das Projekt „WertSachen“ folgende Einzelziele formuliert:**

- **Einzelziel 1:** Anregen einer Wertediskussion und Bewusstmachen eigener materieller und immaterieller Werte insbesondere aus Perspektive der Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), vernetztes Denken
- **Einzelziel 2:** zielgerichtete Ansprache eines breiten Spektrums an Zielgruppen und Milieus aller Altersklassen als Projektteilnehmer, darüber hinaus Einbinden breiter Bevölkerungsgruppen über die Postkartenaktion „Wunschzettel“
- **Einzelziel 3:** Präsentation der gestalterischen und literarischen Ergebnisse in einer Kunstaussstellung in Zusammenarbeit mit der Sparkasse Gunzenhausen sowie in Form eines bebilderten Gedicht- und Geschichtenbandes „WertSachen“
- **Einzelziel 4:** Entwicklung neuer Materialien und Methoden zur Verstetigung des Themas über das Projektende hinaus („Glück-Spiel“ oder Schatzsuche)
- **Einzelziel 5:** Durchführung einer „FairKick“-Veranstaltung im Rahmen der „wertvollerLeben“-Kampagne 2010 und damit weitere Erhöhung der Bekanntheit des Qualitätssiegels „Umweltbildung.Bayern“

### 1.4 Projektträger und -dauer, Zielgruppe und Kooperationspartner

Träger des Projektes „WertSachen“ war die Umweltstation Altmühlsee des Landesbundes für Vogelschutz in Bayern e.V.. Als Projektzeitraum für die Vorbereitung, Umsetzung und Nachbereitung war **Januar bis Dezember 2010** vorgesehen.

Als **Zielgruppe** war die regionale Bevölkerung aus nahezu allen Altersgruppen und Milieus angedacht. Die Teilnehmer reichten von Kindergartenkindern, Schulkindern, Jugendlichen, Erwachsenen, Senioren bis hin zu Menschen mit Behinderung. Der Schwerpunkt lag dabei auf eher bildungsfernen Schichten oder Menschen mit Migrationshintergrund (Hauptschule, Förderschule).

Ein wichtiger **Kooperationspartner** für das Projekt war die Sparkasse Gunzenhausen. Frei nach dem Motto: „Wenn’s um Geld geht, Sparkasse“ sicherte uns die Sparkasse Gunzenhausen ihre finanzielle und insbesondere organisatorische Unterstützung zu (vor allem bezüglich der Kunstaussstellung). Da zudem Nachhaltigkeit das Schwerpunktthema der Sparkasse für 2010 war, gab es zusätzliche Schnittmengen und Anknüpfungspunkte für eine intensive Zusammenarbeit.

Als Haupt-Kooperationspartner trat Herr Thomas Pfaffinger von der Diakonie Weißenburg-Gunzenhausen mit dem Bereich Jugendsozialarbeit an Schulen und Streetwork Gunzenhausen auf. Durch Herrn Pfaffinger konnten wir acht Schulklassen (Haupt- und Förderschule) der Stephani-Schule Gunzenhausen gewinnen. Nach der überaus guten



Zusammenarbeit im Jahr 2009 beim Projekt „Was geht ab? – Ein nachhaltiger Freizeitführer von Jugendlichen für Jugendliche“ lag beiderseits die Idee für eine weitere Zusammenarbeit nahe.

Als weitere Kooperationspartner traten der Kindergarten und die Grundschule in Muhr am See, die Grundschule in Ostheim, Regens Wagner OBA, eine Seniorengruppe des LBV und die Gemeinde Muhr am See auf.

## 1.5 Finanzierung

Für das Projekt „WertSachen“ wurde eine Förderung aus dem Programm „Förderung von Umweltstationen“ beantragt. Die veranschlagten Gesamtkosten beliefen sich dabei auf 55.878,- €, davon Personalkosten in Höhe von 42.428 €. Eine entsprechende Förderung wurde mit einem Förderhöchstsatz von 70% gewährt.



## 2 Projektumsetzung

### 2.1 Allgemeines

Der tatsächliche Ablauf des Projektes unterschied sich in einigen Punkten von der geplanten Durchführung. Beispielsweise wurde auf die Konzeption einer Schatzsuche draußen verzichtet und der Schwerpunkt auf die Konzeption der beiden Methoden „Glück-Spiel“ und „Philosophen-Kongress“ gelegt. Eine Schatzsuche draußen hätte bei schlechtem Wetter nicht stattfinden können. Zudem hätten die Anfahrtswege zum Schauplatz der Schatzsuche für die Gruppen erheblichen zusätzlichen Zeitbedarf (und z.T. auch Kosten) verursacht. Da die Aktionen in den meisten Fällen während der Schulzeit stattfanden, war das Zeitbudget sowieso begrenzt.

### Teilnehmer

- Vorschulkinder des Kindergartens Muhr am See
  - 3. Klasse der Grundschule Muhr am See
  - 4. Klasse der Grundschule Ostheim
  - drei 5. Klassen der Stephani-Hauptschule Gunzenhausen
  - eine 6. Klasse der Stephani-Hauptschule Gunzenhausen
  - eine 7. Klasse der Stephani-Hauptschule Gunzenhausen
  - eine 8. Klasse der Stephani-Hauptschule Gunzenhausen
  - eine 7. Klasse des Stephani-Förderzentrums Gunzenhausen
  - eine 8. Klasse des Stephani-Förderzentrums Gunzenhausen
  - Gruppe mit erwachsenen Menschen mit Behinderung der Regens Wagner OBA
  - Seniorengruppe des LBV
  - Erwachsenengruppe (Mitarbeiterinnen der Gemeinde Muhr am See sowie Schauspieler der Altmühlsee-Festspiele)
  - sonstige Erwachsene wie z.B. Lehrkräfte, ErzieherInnen, BetreuerInnen
- 
- regionale Bevölkerung und Touristen unterschiedlicher Altersstufen, die sich an der Wunschzettel-Aktion beteiligten

Mit den Vorschulkindern des Kindergartens konnte eine etwa zweistündige Veranstaltung durchgeführt werden, bei der hauptsächlich das Glück-Spiel gespielt wurde.

Mit den insgesamt zehn Schulklassen wurden jeweils beide Einführungsveranstaltungen an je zwei Vormittagen á 4 Schulstunden durchgeführt.

Für die Regens Wagner Gruppe standen uns etwa dreieinhalb Stunden an einem Vormittag zur Verfügung. Dabei wurden das Glück-Spiel sowie das Werte-Kartenspiel durchgeführt.

Die Seniorengruppe und die Erwachsenengruppe nahmen lediglich am Glück-Spiel teil. Die Beiträge der sonstigen Erwachsenen wie z.B. der LehrerInnen, ErzieherInnen und BetreuerInnen, die z.B. beim Glück-Spiel angefallen sind, wurden bei der Auswertung ebenfalls in die Spalte der Erwachsenen eingetragen.



## 2.2 Philosophen-Kongress (erstes Treffen)

*„Das Einzige, was wir brauchen, um gute Philosophen zu werden, ist die Fähigkeit uns zu wundern...“*

*Jostein Gaarder aus dem Buch „Sofies Welt“*

### 2.2.1 Philosophen-Theaterstück

In den meisten Gruppen (alle teilnehmenden Schulklassen) fand das erste Treffen in Form eines sogenannten Philosophen-Kongresses statt. Dazu wurde im Vorfeld ein Raum mit den Bildern unterschiedlichster Philosophen und einigen philosophischen Fragen und Aussprüchen dekoriert und ein Stuhlkreis vorbereitet. In der Mitte des Kreises befand sich eine gestaltete Mitte bestehend aus Samttüchern, Kerzen, einer Steineule, Halbedelsteinen und etlicher Requisiten für die anschließenden Theaterstücke. Ein Banner mit der Aufschrift „1. Regionaler Philosophen-Kongress in Gunzenhausen 2010“ und einer Eule als Tagungslogo wurde an der Wand befestigt. An einer Pinnwand hingen zum Einen der Satz: „Das Einzige, was wir brauchen, um gute Philosophen zu werden, ist die Fähigkeit uns zu wundern...“ und zum Anderen die Erklärung „Philosophie ist die Liebe zu Weisheit“. Auf jedem Platz lagen die „Tagungsunterlagen“ (siehe Anhang) sowie ein Namensschild zum Beschriften. Die Tür zu dem Kongressraum war ebenfalls mit einem Schild markiert. Außerhalb des Stuhlkreises waren Tische für die Kleingruppenarbeit vorbereitet.

Bereits beim Betreten des Raumes stand den Teilnehmern die Verwunderung über „was das hier wohl werden soll“ in die Gesichter geschrieben. Nach einer kurzen Begrüßung waren alle Anwesenden aufgefordert, ihren Namen auf das Namensschild zu schreiben und sich dieses anzustecken. Nun wurde in die Runde gefragt, ob jemand wüßte, was Philosophie sei oder was für Menschen Philosophen seien. Von der 3. bis zur 8. Klasse, konnte kaum ein Schüler diese Frage beantworten. Auch die Erklärung, dass Philosophie die Liebe zu Weisheit ist, half oft nicht weiter, denn Weisheit war für die Allermeisten auch ein nahezu unbekannter Begriff. Mit etwas Starthilfe und den aufgehängten Fragen und Aussagen wurde nun gemeinsam zu erklären versucht, mit welchen Themen sich Philosophen im Allgemeinen befassen. Die Eule wurde als Symboltier für die Weisheit vorgestellt. Einigen war auf Nachfrage sogar die Geschichte vom „Kleinen Gespenst“ bekannt, das sich Rat suchend an eine Eule wendet.



Mit Hinweis auf das Zitat aus „Sofies Welt“ (s.o.) wurde jetzt die Frage in den Raum geworfen: „Worüber wunderst Du Dich?“. In einer darauf folgenden Vorstellungsrunde (als Redestab ging eine Eule aus Papier herum), nannte jeder seinen Namen und gab seine persönliche Antwort auf diese Frage. Die oft sehr spannenden und philosophischen Antworten sind im Anhang zu finden. Nach der Vorstellungsrunde war für die Meisten klar: „Wir sind jetzt echte Philosophen.“

Nun wurden die Teilnehmer per Los in Kleingruppen eingeteilt. Auf den Losen standen die Namen von (je nach Klassengröße) 3-5 Philosophen. Mit dabei waren Sokrates, Epikur, Hildegard von Bingen, Hannah Arendt und Vandana Shiva. Die Gruppen verteilten sich an die umstehenden Tische und bekamen Arbeitsblätter mit den Steckbriefen ihres / ihrer jeweiligen Philosophen / Philosophin. Die Steckbriefe waren in Form eines Theaterstücks gestaltet, bei denen die jeweiligen Rollen (Akteure) Aussagen zur Hauptperson machen (Steckbriefe siehe Anhang). Nun bekamen die Gruppen Zeit, ihre Steckbriefe gemeinsam durchzugehen, um ihren „Kollegen“ genauer kennen zu lernen, um die Rollen zu verteilen und um eventuell auftretende Verständnisfragen oder Fremdwörter zu klären. Ebenso konnten sich die „Schauspieler“ aus der Mitte verschiedene Requisiten nehmen, um ihrer anschließenden Darbietung noch mehr Ausdruck zu verleihen.

Nach den „Proben“ wurden die Gruppen nacheinander gebeten, den anderen Teilnehmern „ihren“ Philosophen auf der Theaterbühne vorzustellen. Die Reihenfolge der Auftritte war chronologisch nach dem Alter der jeweilig vorgestellten Personen. Sokrates war immer der Erste, Vandana Shiva immer die Letzte. Im Anschluss, und nach dem „tosenden“ Applaus des Publikums, wurden etwaige Fragen beantwortet, die wichtigsten Aussagen nochmal kurz zusammengefasst und darüber diskutiert, was heute vielleicht anders ist oder wie die Jugendlichen darüber denken.



Auch wenn einige Themen sicher nicht einfach waren, so waren die Jugendlichen sehr bei der Sache und fanden großen Gefallen am Theaterspielen und Verkleiden. Zu Beginn des zweiten Treffens, wurde abgefragt, was die Schüler denn vom letzten Mal noch in Erinnerung hatten. Bei vielen waren noch Namen und Kernaussagen (vor allem vom eigenen Philosophen) im Gedächtnis.

## 2.2.2 Werte-Kartenspiel

*„Die besten Dinge im Leben sind nicht die, die man für Geld bekommt“*

*Albert Einstein*

Ebenfalls beim ersten Treffen wurde in Kleingruppen (dieselben wie beim Philosophen-Theaterspiel) das Werte-Kartenspiel gespielt. Dazu bekamen die Gruppen jeweils 28 Spielkarten mit materiellen und immateriellen Werten und sollten diese vor sich auf dem Tisch ausbreiten, so dass jeder Spieler alle Karten gut sehen konnte. Nun sollte die Gruppe gemeinsam in einer Diskussionsrunde die vier Werte (also Karten) aussuchen und bei Seite legen, auf die sie am ehesten verzichten könnte. In den folgenden Runden, von denen sich jede weitere als immer „schwerer“ erwies, wurde in gleicher Weise verfahren und jedes Mal in gemeinsamer Absprache vier Karten aussortiert, bis am Ende nur noch vier Karten übrig blieben.



Als alle Gruppen fertig waren, stellte jede Gruppe an der Pinnwand ihre vier wichtigsten Werte den anderen vor. Häufig waren die Ergebnisse der Gruppen ähnlich (siehe auch Kapitel 3 Ergebnisse und Anhang). Bei fast allen Klassen waren am Ende keine materiellen Werte mehr übrig. Hochinteressant waren auch die (zum Teil recht langen und intensiven) Diskussionen an den Gruppentischen und die Begründungen bzw. Argumentationen, warum man doch diesen oder jenen Wert nicht unbedingt braucht. Oft fanden die Jugendlichen heraus, dass ja dieser oder jener Werte irgendwie in einem anderen mit enthalten ist. Zum Beispiel: „Wenn es gerecht auf der Welt zu geht, dann brauchen wir doch keine extra Meinungsfreiheit und kein Recht in die Schule zu gehen, denn dann ist das ja eh klar und sowieso darin enthalten.“ Oder: „Die Karte mit dem sauberen Wasser und der sauberen Luft können wir doch raus schmeißen (obwohl beides ja für alle super wichtig ist), denn das, und noch viel mehr ist ja im Naturschutz mit enthalten.“



Die ausführliche Spielanleitung für das Werte-Kartenspiel (in 2 Varianten) ist ebenfalls im Anhang zu finden.

### 2.2.3 Die Wolken der Weisheit

*„Die einfachsten Dinge sind die ungewöhnlichsten,  
die nur die Weisen verstehen können.“*

*Paulo Coelho aus dem Buch „Der Alchemist“*

Um etwas Abwechslung und Bewegung in die „trockene“ Wertediskussion und das Philosophieren zu bringen, wurde ein Teamspiel im Pausenhof eingeschoben, bei dem die ganze Gruppe gut zusammen arbeiten musste, damit die Aufgabe überhaupt gelingt. Dabei wurde sozusagen nebenbei auch der Wert eines guten Zusammenarbeitens erlebt.

Als Material dienten hier mehrere (ja nach Gruppengröße 10-20) kleine und ein größeres weiße Kunststoffstücke als Wolken.

Die Aufgabe bestand darin, dass alle Teilnehmer der Gruppe auf den Wolken eine bestimmte Wegstrecke zurücklegen sollten, um zu einer großen (sicheren) Wolke zu gelangen. Auf dieser saß dann die freundliche Wolkenfee (Lehrer(in) oder Betreuer(in)). Dabei durfte keiner von den Wolken herunter „fallen“ oder daneben treten (d.h. den Boden berühren). Anfangs gab es ein paar Wolken weniger als Teilnehmer pro Gruppe. Während des Spiels konnten unbesetzte bzw. unbewachte Wolken von der „Wolkenhexe“ (z.B. Spielleiterin, Helfer(in)) weggenommen werden. Die Gruppe musste gut zusammen arbeiten und teils eng zusammen rutschen und sich gegenseitig unterstützen, damit die hinteren Wolken frei wurden und nach vorne gegeben werden konnten, um die große Lücke bis zur großen Wolke zu überbrücken. Gegen Ende der Strecke zeigte sich dann deutlich, wer auf die anderen Mitglieder seiner Gruppe aufpasste und wer sich davon verleiten ließ, nicht mehr auf die Wolken hinter sich zu schauen und diese zu sichern, wenn er / sie das Ziel erreicht hatte und die große Wolke betreten hatte. An dieser Stelle konnte die Wolkenhexe am meisten Wolken stehlen. Das Wolkenspiel wurde (auf Wunsch der Teilnehmer) meistens ein zweites Mal gespielt und dann z.T. in zwei Gruppen nebeneinander. Hier war dann der Ehrgeiz angestachelt, es zu schaffen, dass die Wolkenhexe diesmal keine oder nur ganz wenige Wolken stehlen konnte. In den allermeisten Fällen hat das dann auch funktioniert und die Freude im Team war groß. Auch die Lehrer lobten ihre Schüler für die gute Zusammenarbeit.





### 2.2.5 Abschlussrunde 1. Treffen

Zum Abschluss des Philosophen-Kongresses saßen wieder alle zusammen im Stuhlkreis und jeder Teilnehmer konnte sich reihum zum Ablauf des Vormittags äußern.

Wie hat es dir gefallen? Was war vielleicht besonders gut? Was hat dir nicht gefallen? usw. Außerdem konnte sich jeder eine von drei (an der Pinnwand hängenden) philosophischen Fragen aussuchen und kurz beantworten.

Zur Auswahl standen:

Was macht Dich glücklich? Worüber machst Du Dir Gedanken? Worüber staunst Du?

Auch die teilnehmenden Betreuer, Lehrkräfte und Spielleiter beteiligten sich mit ihren Beiträgen an der Abschlussrunde. Das Feedback war durchweg positiv. Vor allem das Philosophen-Theater war sehr beliebt, aber auch die Wolken der Weisheit.

Vor der Verabschiedung gab es noch einen kleinen Ausblick auf das nächste Treffen mit Hinweis auf das „Glück-Spiel“.



## 2.3 Glück-Spiel (zweites Treffen)

*„Das Glück besteht nicht darin, dass du tun kannst, was du willst, sondern darin, dass du auch willst, was du tust.“*

*Leo Tolstoi*

### 2.3.1 Glück-Spiel

Das zweite Treffen (bei den Schulklassen) begann wieder im Stuhlkreis mit einer kurzen Erinnerungs- und Wiederholungsrunde der Aktionen des ersten Treffens. Danach kamen die Teilnehmer in Kleingruppen an den vorbereiteten Spieltischen zusammen, je 4-6 Personen inklusive eines Betreuers pro Tisch und spielten das Glück-Spiel. Dieses Spiel besteht jeweils aus einem Spielbrett, einem 4er-Würfel und einem 6er-Würfel, 6 farbigen Holz-Spielfiguren und einem Beutel voller bunter Glassteine (sieben Farben).



An dieser Stelle sollte erwähnt werden, dass das Spiel in zwei unterschiedlichen Varianten durchgeführt wurde. Die Klassen 5 bis 8 hatten eine Variante mit zusätzlichen Ereigniskarten, bei denen es um Gewissensfragen (Gewissensbiss-Karten), Umgang mit unvorhergesehenen unangenehmen Ereignissen (Schicksalskarten) und die Erläuterung von immateriellen Werten (Was ist wichtig-Karten) ging. Bei den Ereigniskarten ging es auch um zum Teil etwas heikle Themen wie Rauchen, Alkoholkonsum, Sexualität, Gewaltbereitschaft etc., die für die meisten der Jugendlichen aktuellen Bezug hatten.



Die Themenauswahl wurde im Vorfeld mit dem Kooperationspartner (dem Schulsozialarbeiter) abgesprochen und auf zwei Altersgruppen abgestimmt. Hierbei wurden für die Spielrunden mit den Schülern der 5. und 6. Klassen einige Karten aus dem Spiel genommen. Die Inhalte der einzelnen Ereigniskarten sind im Anhang zu finden.

Die 3. und 4. Klassen der Grundschulen, die Kindergartenkinder, die Teilnehmer der Regens Wagner OBA, die Erwachsenen und die Seniorengruppe spielten die Variante 2, zu der es keine Ereigniskarten gibt. Daher hat bei Variante 2 auch eines der Spielfelder eine etwas andere Bezeichnung.



Nach etlichen erfolgreichen Testläufen des Glück-Spiels wurde Variante 2 in 20-facher Ausfertigung in einer etwas professionelleren Version im Spielekarton produziert. Einige dieser Spiele wurde im Anschluss an das Projekt an die teilnehmenden Schulen bzw. Gruppen verschenkt. Die restlichen Spiele stehen in der Umweltstation Altmühlsee zum Verleih zur Verfügung.

Zum besseren Verständnis des „Glück-Spiels“ sind die Spielanleitungen für die beiden Spielvarianten im Anhang beigefügt.

Insgesamt waren die Spieler mit großem Eifer bei der Sache. Erstaunlich, jedoch auch sehr erfreulich, war die Tatsache, dass die Teilnehmer auf die gestellten Fragen zumeist sehr ehrlich antworteten. Vor allem die Jugendlichen versuchten nicht, irgendwelche „mustergültigen“, besonders löblichen Antworten zu geben, um den Lehrern oder Betreuern zu gefallen, auch wenn es um Themen wie Rauchen, Alkoholkonsum oder den Umgang mit Krisensituationen ging.

Das Spielfeld „Kraftfeld“ lockerte das Spiel an den einzelnen Tischen immer wieder auf. Hier waren einige Gruppen auch sehr kreativ und entwickelten neue

Bewegungsaktionen, besonders beliebt war allerdings das Armdrücken. Auch die bunten Steine kamen sehr gut an. Einige Male trat die Frage auf, ob die Spieler die Steine am Ende mit nach Hause nehmen dürften.

Am Ende des Spiels wurden Einige nochmal vor das Problem gestellt, dass sie nicht genug Farben bei ihren Spielsteinen hatten bzw. dass ihre Mitspieler ihnen keine ihrer überschüssigen Steine geben wollten. Zwar hätten diese dann nicht mehr alle sieben Farben gehabt, dies war aber zur Erfüllung der Spielaufgabe auch nicht wichtig, denn zum Ende des Spiels reichte es ja, fünf der sieben Farben zu haben. In einigen Gruppen war es schwierig, den Teilnehmern klar zu machen, dass sie gemeinsam spielen und ihr Tisch nur gewinnen kann, wenn jeder genug hat und nicht nur ein einzelner. Nach einigen Diskussionen haben es aber alle Mitspieler geschafft, das Ziel des Spieles zu erreichen.

Es wurde bei der Konzeption des Glück-Spiels bewusst darauf verzichtet, dass es Gewinner oder Verlierer gab. Alle Spieler sollten das Ziel am Ende des Spiels erreichen und fünf (von sieben möglichen) Farben sammeln. Einigen wurde im Verlauf des Spieles klar, dass es ja durchaus vorteilhaft sein kann, wenn man langsamer voran kommt und nicht als Erster im Ziel ist, denn dann konnte man unterwegs mehr Steine erwürfeln.

Nach dem Spielende kamen alle wieder im großen Kreis zusammen. Die Dekoration in der Mitte war ähnlich derjenigen am Tag des Philosophen-Kongresses, nur ohne Theaterrequisiten, dafür mit mehr Halbedelsteinen (in sieben Farben, ähnlich denen der Glassteine beim Spiel). Die Spielleitung erklärte, dass man bei diesem Spiel zwar nichts gewinnen konnte, aber jeder etwas geschenkt bekomme. (In einigen Gruppen kam im Laufe des Spiels die Frage nach dem „Gewinn“ bei dem Spiel. Andere Gruppen fragten nichts in diese Richtung.) Jeder Spieler durfte sich nun aus der Mitte einen „persönlichen Glücksstein“ aussuchen und mitnehmen. Angefangen bei den Kleinsten bis hin zu den Achtklässlern war der „Ansturm“ auf die Steine sehr groß, und Vielen fiel die Entscheidung schwer, nur einen Stein nehmen zu dürfen. Aber auch die Erwachsenen nahmen „ihren“ Glücksstein dankend an. In den meisten Gruppen wurde am Ende der Runde noch erklärt, um welche Halbedelsteine es sich handelte und für welche Eigenschaften sie stehen. Die Beschreibung der Steine befindet sich im Anhang.



### 2.3.2 Der Turm der Weisheit

*„Die Freiheit besteht darin, das man alles tun kann,  
was einem anderen nicht schadet.“*

*Autor unbekannt*

Nach so viel Erfahrungsaustausch und Stillsitzen wurde bei den Schulklassen wieder eine Aktion für das ganze Team eingebaut. Im Pausenhof bzw. bei schlechtem Wetter in der Aula wurde gemeinschaftlich versucht, den „Turm der Weisheit“ aufzubauen. Dabei handelte es sich um 6 mit Etiketten beschriftete Holzklötze (4 gerade, 2 schräge), die mit Hilfe einer Metallschlinge, an der 24 Bänder befestigt waren, aufeinander gestapelt werden sollten. Dabei war außerdem auf die richtige Reihenfolge der Klötze zu achten. Die Beschriftung ergab den Spruch „Das Einzige, was wir brauchen, um gute Philosophen zu werden, ist die Fähigkeit uns zu wundern...“, welchen die Schüler schon vom ersten Treffen kannten.

Bei dieser Aktion, die sehr viel Fingerspitzengefühl, Konzentration und Kommunikation untereinander erfordert, kam es in einigen Klassen zu kleineren und auch z.T. größeren Zwischenfällen. Diese reichten von lautstarken Beschimpfungen und Schuldzuweisungen bis hin zum Wegwerfen der Schnüre und Aussteigen aus dem Spiel. Es zeigte sich bei dem Spiel genau, wie und ob eine Klasse als Team zusammenarbeiten konnte, ob sie in Grüppchen unterteilt war und „wer mit wem gut kann“. Zusammenfassend kann man sagen, dass die Klassen 3 bis 5 die Sachen wesentlich ruhiger, konzentrierter und weniger aggressiv angingen. Die Kommunikation in der Gruppe funktionierte besser, und Einzelne nahmen von anderen Teammitgliedern Ratschläge oder Hinweise an. Hier schien schneller klar zu sein, dass es nur im Team und mit Ruhe geht.



### 2.3.3 Phantasie-Reise

*„Ein Mensch ohne Phantasie  
ist wie ein Vogel ohne Flügel.“*

*Wilhelm Raabe*

Neben den sonstigen Aktionen wie „Glück-Spiel“ und den bewegungsreichen Teamaktionen war auch ein ganz ruhiger Baustein für das zweite Treffen geplant, eine Phantasie-Reise in die Natur. Diese konnte allerdings nur mit einer der fünften Klasse durchgeführt werden. Zum Einen, weil es hier der zeitliche Rahmen zuließ und zum Anderen, da diese Klasse eine der wenigen Gruppe war, welche die hierfür nötige Ruhe aufzubringen konnte. Bei vielen anderen Klassen erschien uns diese Aktion im Zusammenhang mit den Projekttreffen nicht sinnvoll.

Für die Phantasie-Reise verteilten sich die Kinder im Raum und legten sich bequem auf Iso-Matten und sollten ihre Augen schließen. Im Hintergrund lief leise ruhige Musik, in die auch einige Geräusche der Natur eingebunden waren (z.B. das Plätschern eines Baches, Vogelgezwitscher usw.). Nach einer kurzen Phase des „Ankommens“ auf den Matten las die Spielleiterin langsam folgenden Text vor, wobei sie zwischendurch immer wieder kleine Pausen von ca. einer halben Minute machte.

*„Lege dich bequem auf deine Unterlage.*

*Die Beine kannst du ganz bequem ausstrecken.*

*Die Arme legst du bitte locker entlang deines Körpers,  
ohne ihn zu berühren.*

*Die Hände sind geöffnet, sie sind ganz locker und entspannt.*

*Die Fußspitzen fallen locker nach außen.*

*Schließe deine Augen.*

*Du bist ganz entspannt und dennoch wach.*

*Dein Atem geht ruhig, dein Körper ist schwer und gelöst.*

*Folge deinem Atem, wie er durch deinen Körper strömt.*

*Gehe nun in deiner Fantasie aus diesem Raum hier aus der Schule hinaus. Du wanderst die Straße entlang und gelangst auf eine grüne, saftige Wiese, die im Sonnenschein liegt. Du spürst das Gras unter deinen Füßen. Du lässt deine Augen über die Wiese schweifen, erfreust dich an den vielen Farben und machst es dir auf der Wiese bequem. Du lässt dich in das duftende Gras sinken, legst dich auf den Rücken und schaust in den Himmel. Die Sonne scheint und es ist angenehm warm...*

*Du genießt die Ruhe und das Gefühl, nichts tun zu müssen. Du siehst auf die Schäfchenwolken über dir. Hoppla, da kommt ein weißer Wolkenriese vorbeigezogen! Nun schweifen deine Gedanken hin und her. Deine Gedanken sind frei. Immer weniger denkst du an das, was dich sonst beschäftigt, immer mehr tauchen die Gedanken an deine Zukunft auf. Auch denkst du an die Welt, wie sie in Zukunft aussehen kann, wenn du längst erwachsen bist. Was siehst du? Wie sieht die Welt in Zukunft aus?*

*Ist die Welt ein schöner Ort? Was macht sie schön? Oder gibt es auch Dinge, die dir Sorge bereiten und die du nicht gut findest? Siehst du Bilder vor dir, vielleicht auch nur Farben? Hörst du Klänge? Riechst du Düfte? Was fühlst du?*



*Wie bist du selbst in der Zukunft? Wie würdest du dich beschreiben? Wie siehst du dich, wie sehen dich die anderen? Was macht dich aus?*

*Gibt es Begegnungen mit Menschen, die dich beeindrucken oder auch welche, die dich ärgern? Wie sollen die Menschen sein, mit denen du in Zukunft leben möchtest?*

*Wie leben die Menschen dann? Was ist ihnen wichtig? Worauf legen sie Wert? Hast du vielleicht den Wunsch, ihnen etwas aus deinem jetzigen Leben mitzuteilen?*

*Siehst du etwas, was sich ändern muss? Was daran kannst vielleicht sogar du selbst gestalten? Was kannst du tun?*

*Da verfährt sich ein frischer Blumenduft in deiner Nase. Das gleichmäßige Summen und Brummen der Bienen und Hummeln auf der grünen Wiese weckt dich langsam wieder auf. Nach einer Zeit der tiefen Ruhe hast du das Gefühl, nun wieder aktiver werden zu wollen. Du räkelst dich wie eine Katze, stehst auf und kehrst langsam und zu Anfang noch etwas benommen wieder zurück in den Raum in der Schule.*

*Nun atme ein paar Mal tief ein und aus. Recke und strecke dich und öffne die Augen wieder."*



Bei einigen Kindern dauerte es eine ganze Weile, bis sie zur Ruhe kamen, vor allem weil sie sich immer wieder von umgebenden Geräuschen der Nachbarn anstecken ließen. Im Verlauf der „Reise“, besonders gegen Ende, entstanden aber mehrere Momente der absoluten Ruhe, in denen niemand sprach oder raschelte.

Im Anschluss an die Phantasie-Reise konnten die Schüler sich über das Erlebte äußern. Einige erzählten, sie hätten wirklich die grüne Wiese gesehen und sogar dieses oder jenes gerochen und gehört. Die meisten Kinder fühlten sich entspannt und ausgeruht. Einige hatten jedoch Schwierigkeiten, sich auf die Situation einzulassen, haben nur die Geräusche der Nachbarn wahrgenommen und konnten nicht still liegen.

### 2.3.4 Der Zauberstab

Eine ebenfalls eher ruhige Aktion, die viel Teamgeist erfordert und die bei genügend Zeit mit einigen der Klassen durchgeführt wurde, war das Beherrschen des Zauberstabes.

Dazu stellten sich alle Teilnehmer gleichmäßig auf beiden Seiten des Stabes auf und strecken ihre Zeigefinger nach vorne. Die Spielleitung legte nun den Stab auf die Finger. Die Gruppe sollte nun den Stab langsam und vorsichtig zu Boden legen, ohne dass einer der Teilnehmer zu irgendeinem Zeitpunkt den Kontakt zwischen Fingern und Stab verlieren sollte. Diese Aufgabe konnte ebenfalls nur durch gute und konzentrierte Zusammenarbeit gelingen. Anfangs „wanderte“ der Stab nämlich meist „wie von Zauberhand“ erst mal nach oben statt nach unten.



### 2.3.5 Abschlussrunde 2. Treffen

Zum Abschluss des zweiten Einführungstreffens mit Schwerpunkt „Glück-Spiel“ kamen alle Teilnehmer nochmal im Kreis zusammen. Wieder konnte sich jeder zu diesem Vormittag zu Wort melden. Bei einer kurzen Abfrage schnitten besonders das Glück-Spiel und der Turm der Weisheit sehr gut ab.

Die Teilnehmer und die Spielleitung fassten noch einmal die beiden vergangenen Vormittage kurz zusammen. Im Anschluss wurde die kreative Arbeit in den Gruppen besprochen, die nun, nach der Einstimmung ins Thema Geld und Werte, folgen sollte. Einige der Teilnehmer wussten gleich, welchen Wert sie künstlerisch umsetzen wollten.



## 2.5 Wunschzettel

*„Ein Wunsch kann durch nichts mehr verlieren,  
als dadurch, dass er in Erfüllung geht.“*

*Peter Bamm*

Um mit diesem Projekt neben den festen Gruppen möglichst viele andere Menschen zu erreichen und um eine möglichst breite Bevölkerungsschicht zur Teilnahme an der Wertediskussion anzuregen, wurde eine Postkarten-Aktion durchgeführt. In vielen öffentlichen Einrichtungen, Geschäften, Sparkassen, Kiosken und so weiter wurden die Wunschzettel ausgelegt. Zudem wurden sie an die TeilnehmerInnen unsere sonstigen LBV-Veranstaltungen verteilt.



Die Postkarten konnten auf zweierlei Weise ausgefüllt werden und dann an uns zurückgeschickt oder bei uns in der Umweltstation oder der Sparkasse in Gunzenhausen abgegeben werden. Im oberen Teil der Wunschzettel konnte ein Wunsch eingetragen werden, den man nicht mit Geld kaufen kann. Diese kurze, schnell „erledigte“ Variante wurde von vielen der mitmachenden Personen genutzt. Eine tabellarische Übersicht über die Einsendungen und ein original Wunschzettel befinden sich im Anhang. Im Kapitel 3 sind die Ergebnisse graphisch zusammengefasst und ausgewertet worden. Insgesamt kamen etwa 280 Postkarten zurück, einige davon waren aber leider unbrauchbar, da sie z.B. mit Schimpfwörtern o.ä. versehenen waren. Diese sind nicht mit in die Ergebnistabelle aufgenommen worden.

Die zweite Mitmach-Möglichkeit mittels Wunschzettel war, dass man sich kreativ an der Gestaltung des geplanten Gedichtbandes beteiligen konnte und uns ein Gedicht oder eine Kurzgeschichte zusenden konnte. Im nächsten Abschnitt wird das Entstehen dieses Büchleins näher beschrieben.

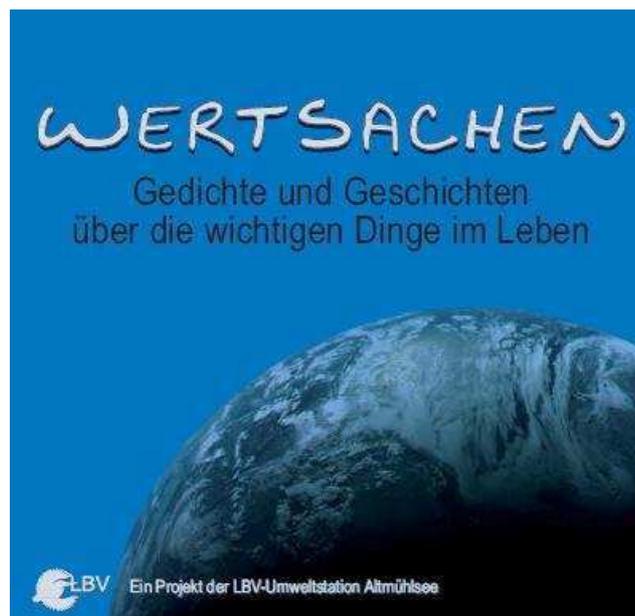
## 2.6 Gedichtband

*„Zeit gibt Antworten auf die Fragen, die wir in unsren Herzen tragen.  
So schenk Geduld den kleinen Dingen, auch diese können Freude bringen.“*

*Timur May aus „WertSachen“*

Eines der Ziele der Wunschzettelaktion war die Veröffentlichung eines gemeinsamen, bebilderten Gedichtbandes. Dieser trägt nun den Titel „WertSachen – Gedichte und Geschichten über die wichtigen Dinge im Leben“. Mit dem Büchlein sollte etwas Beständiges, Wertvolles geschaffen werden, mit dem man sich und anderen Freude machen kann, welches aber gleichzeitig auch zum Nachdenken anregt.

Leider war die Resonanz der eingeschickten Beiträge nicht so hoch wie ursprünglich erhofft, so dass nur 16 literarische Einsendungen (14 Gedichte und 2 Kurzgeschichten) in dem Büchlein aufgenommen werden konnten. Einige Personen schickten uns neben ihrem Beitrag auch noch ein selbst aufgenommenes Bild mit, welches neben dem jeweiligen Gedicht abgedruckt wurde.



Die Gedichtbände wurden am 30. September 2010 bei der Eröffnung der Kunstausstellung in der Sparkasse Gunzenhausen (siehe nächstes Kapitel) präsentiert. Sie wurden an die geladenen Gäste verteilt und auch an die Personen verschickt bzw. verteilt, die sich an der Aktion beteiligt hatten.

Ein Original-Exemplar befindet sich im Anhang.

## 2.7 Kunstaussstellung

*„Als Kind ist jeder ein Künstler.  
Die Schwierigkeit liegt darin, als Erwachsener einer zu bleiben.“*

*Pablo Picasso*

In Zusammenarbeit mit der Sparkasse Gunzenhausen wurde eine Kunstaussstellung organisiert, bei der die geschaffenen Kunstwerke präsentiert wurden. Diese wurde am 30. September 2010 in den Räumen der Sparkasse Gunzenhausen mit einer feierlichen Veranstaltung und geladenen Gästen aus Presse, Politik und Gesellschaft eröffnet. Die Einladungsschreiben (siehe Anhang) hierfür wurden von der Sparkasse und dem LBV gemeinsam verfasst und von der Sparkasse verschickt. Freundlicherweise hat die Sparkasse ebenfalls die Kosten und Organisation für das Catering an diesem Abend übernommen.

Nach einer Begrüßungsrede durch den Vorstandsvorsitzenden der Sparkasse Gunzenhausen Herr Burkhard Druschel erläuterte Martina Widuch vom LBV den Hintergrund des Projektes und wie es zu der Ausstellung kam.

Im Rahmen der Kampagne „WertvollerLeben“ wurde auch ein bayernweiter Schülerwettbewerb mit dem Titel „Was ist mir wirklich etwas wert?“ veranstaltet. Im Laufe der Kampagne wurde dazu angeregt, auch regionale Preise zu vergeben. Hier konnte ebenfalls die Sparkasse Gunzenhausen als Sponsor gewonnen werden. Daher wurde die Ausstellungseröffnung auch dazu genutzt, die Preisträgerin des Landkreises Weißenburg-Gunzenhausen, Melissa Feurer, für ihren Beitrag auszuzeichnen. Die 19-Jährige bekam von der Sparkasse einen Gutschein über 200 Euro für einen Besuch im Hochseilgarten mit mehreren Personen. Ihr Beitrag zum Schülerwettbewerb, die Geschichte „Ich bin nicht Ida und ich habe nicht erlebt, was sie erlebt hat“, wurde außerdem im Gedichtband „WertSachen“ mit abgedruckt.

Während der Ausstellungseröffnung wurde neben den Kunstwerken der Teilnehmer auch der Gedichtband „WertSachen“ der Öffentlichkeit präsentiert. Jeder der Gäste erhielt eines der Büchlein. Ein besonderer Höhepunkt hierbei war sicherlich, dass der jüngste der Poeten, der 10-jährige Jonas Mehl, ebenfalls anwesend war und eines seiner beiden Gedichte den Gästen als kleine Kostprobe aus dem Büchlein vortrug.

Im Anschluss an ein Schlusswort von Herrn Druschel besichtigten die Gäste die Ausstellung und stärkten sich bei einem Imbiss und an den bereitgestellten Getränken.



Weitere Bilder zur Ausstellungseröffnung sowie Fotos der einzelnen Exponate sind im Anhang abgebildet.

## 2.8 Tagung in Tutzing

Im Rahmen der Tagung „WertvollerLeben“ – Geld Wert Nachhaltigkeit, der Abschlussveranstaltung der Kampagne, vom 1. bis 3. Oktober 2010 in der Evangelischen Akademie in Tutzing wurde das Projekt „WertSachen“ auf dem dortigen Markt der Möglichkeiten vorgestellt. Neben vielen Fotos vom Projektablauf und der Ausstellung in der Sparkasse wurde auch der Gedichtband präsentiert und verteilt. Die entstandenen Spiele (Glück-Spiel und Werte-Kartenspiel) konnten von den Tagungsteilnehmern in Augenschein genommen und ausprobiert werden.

Die Resonanz der Besucher war sehr positiv. Die Anmerkungen zum Gedichtband reichten von „ganz bezaubernd gemacht“, „das liest man sich öfter durch“ über „wunderschöne Idee“ und „eine schöne Geschenkidee“ Viele fragten auch, ob man die Spiele kaufen könne. Einige Tagungsteilnehmer ließen gleich ihre Adresse da, falls die Spiele mal in einer höheren Auflage nachproduziert und verkauft werden sollten oder meldeten Interesse an, die Spiele demnächst auszuleihen.

Sehr viele fragten auf Grund der Fotos auch nach, was es mit dem Philosophen-Kongress auf sich hatte und stellten Fragen zum Projekt und dessen Inhalten. Insgesamt war dieser Markt der Möglichkeiten eine gute Gelegenheit, das Projekt bekannter zu machen und vorzustellen. Die Reaktionen waren auch hier durchweg positiv.



## 2.9 FairKick-Aktion

Die geplante FairKick Aktion mit einem Turnier von verschiedenen Jugendmannschaften, das Wolfgang Stark als Schiedsrichter begleiten sollte, konnte seitens der Sparkasse leider nicht so wie geplant umgesetzt werden. Herr Stark hatte nach seiner Vortragsveranstaltung für die Sparkasse keine Möglichkeit mehr, sich an der geplanten Aktion zu beteiligen.

Stattdessen fand dann zu einem anderen Termin am LBV-Infohaus an der Vogelinsel ein Riesenkicker-Turnier mit Jugendmannschaften und deren Eltern aus der Region statt. Die Mannschaften waren mit viel Spaß und Ehrgeiz bei der Sache und erhielten am Ende des Turniers einen fair gehandelten Fußball. Die Mannschaften nahmen wie geplant an der im Rahmen der Kampagne „wertvollerLeben“ durchgeführten Verlosung teil. Zwei der Mannschaften wurden sogar ausgelost und erhielten jeweils einen der Preise.

Die Vereine wurden vorab von uns angeschrieben und zu der Veranstaltung eingeladen (Einladungsschreiben siehe Anhang). Das Turnier wurde parallel zum Vogelinselfest am 22. Mai 2010 durchgeführt, um so auch Gäste und Besucher der Gemeinde Muhr am See und der Vogelinsel anzusprechen und mit einzubeziehen. Das Turnier und das Vogelinselfest wurden im Vorfeld in der Presse beworben.

Zwei Zeitungsartikel über das Turnier sind im Anhang angefügt.



### 3 Ergebnisse und Evaluation

*„Den Wert eines Menschenlebens bestimmt nicht seine Länge,  
sondern seine Tiefe.“*

*Gustav Frenssen*

Aufgrund der Fülle der einzelnen Aktionen und der unterschiedlichen Teilnehmergruppen dieses Projektes gab es keinen für alle einheitlichen Feedbackbogen oder ähnliches. Die Projektleiter notierten sich jedoch die Ergebnisse aus den einzelnen Aktionen sowie eventuell gegebenen Kommentare der Teilnehmer. Die Schüler schrieben zudem oftmals ihre Antworten auf bunte Papierkärtchen. Darüber hinaus reflektierten und notierten sich die Projektleiter auch ihre Emotionen und Gedanken in bestimmten Situationen etc.

Die Notizen und Aufzeichnungen der Schüler wurden jeweils nach den Veranstaltungen in Tabellen übertragen. Um die Aussagen und „Werte“ der jeweiligen Gruppen zusammenzufassen und somit auch vergleichbarer zu machen, wurde versucht, die meisten Tabellen in Form von Diagrammen darzustellen. Dazu wurden die vielen verschiedenen Nennungen in Kategorien zusammengefasst.

#### 3.1 Überprüfung der Projektziele

Die fünf in Kapitel 1.3 beschriebenen Projektziele konnten alle erreicht werden. Im Einzelnen heißt das:

Die Teilnehmer wurden zu intensiven Wertediskussionen angeregt und machten sich ihre eigenen materiellen und immateriellen Werte bewusst. Vernetztes Denken und die Fähigkeit globale Zusammenhänge zu erfassen und zu verstehen wurde bei den angeregten Gesprächen und Diskussionen gefördert. Die Auswirkungen und Möglichkeiten des eigenen Handelns wurden aufgezeigt und diskutiert.

Es wurde ein breites Spektrum an Zielgruppen und Milieus aller Altersklassen angesprochen, entweder als direkte Projektteilnehmer (Philosophen-Kongress, Glück-Spiel usw.) oder eher indirekt über die Wunschzettel-Aktion, das Gedichtbüchlein, Presseartikel oder die Kunst-Ausstellung.

Die gestalterischen und literarischen Ergebnisse wurden der Öffentlichkeit in einer Kunstausstellung in Zusammenarbeit mit der Sparkasse Gunzenhausen sowie in Form eines bebilderten Gedicht- und Geschichtenbandes „WertSachen“ präsentiert. Des Weiteren informierten verschiedene Presseartikel und die Website über das Projekt.

Es konnten neue Materialien und Methoden zur Verstärkung des Themas über das Projekt hinaus entwickelt werden. Das Werte-Kartenspiel und das Glück-Spiel stehen zum Verleih zur Verfügung. Das Konzept für den Philosophen-Kongress usw. kann übernommen werden.

Eine „FairKick“-Veranstaltung wurde im Rahmen der „wertvollerLeben“-Kampagne 2010 in Form eines Riesenkicker-Turniers durchgeführt.

Mit den durchgeführten Aktionen und Öffentlichkeitsarbeit konnte eine weitere Erhöhung der Bekanntheit des Qualitätssiegels Umweltbildung.Bayern erreicht werden.



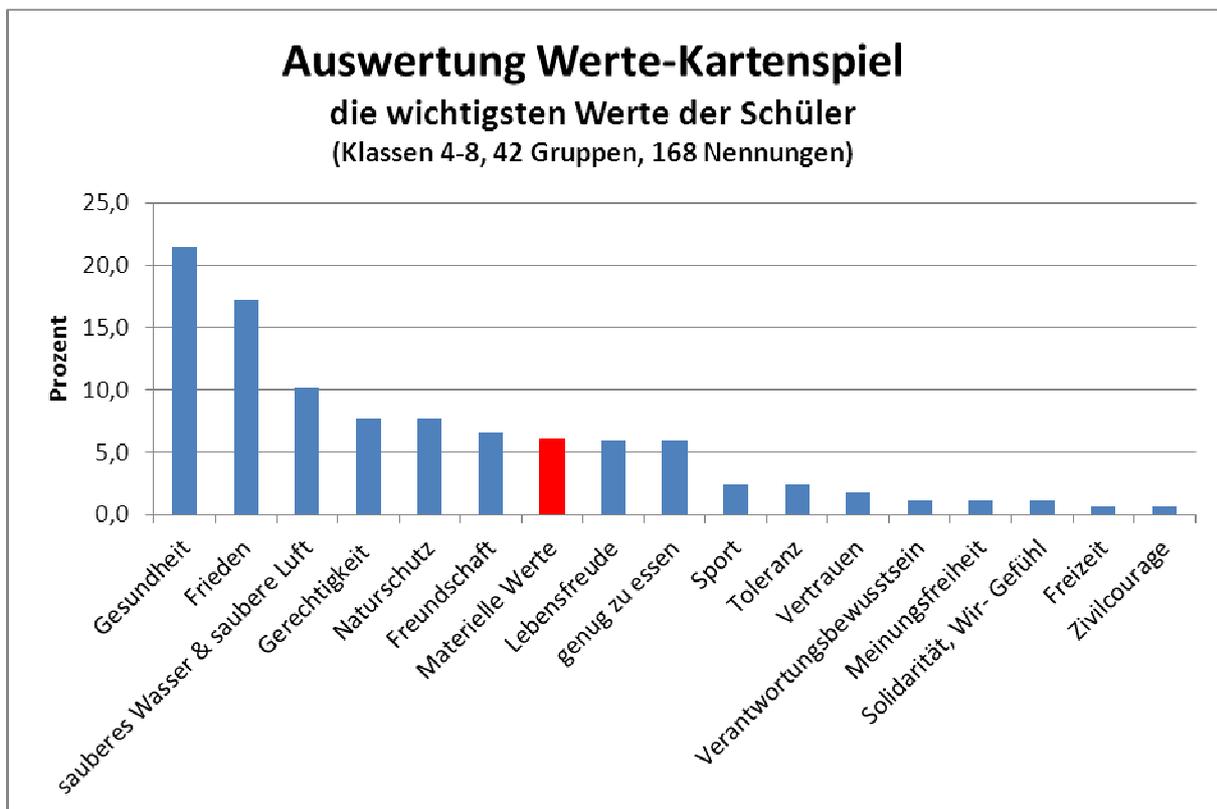
### 3.2 Ergebnisse Werte-Kartenspiel

Beim Werte-Kartenspiel ging es darum, gemeinsam in Kleingruppen nach und nach aus 28 Werte-Karten die wichtigsten 4 Werte auszuwählen. Die Ergebnisse der einzelnen Klassen sind im Anhang tabellarisch zusammengestellt. Wie schon in Kapitel 2.2.2 beschrieben, blieben bei fast allen Klassen am Ende keine materiellen Werte mehr übrig (diese sind in unten stehendem Diagramm rot dargestellt).

Als wichtigster aller Werte wurde von fast allen Gruppen die „Gesundheit“ genannt, dicht gefolgt von „Frieden“. Bei den Gruppen, die nicht die Karte mit dem „Frieden“ dabei hatten, kam oft die „Gerechtigkeit“ ins Spiel. Eine der Begründungen war dabei: „Wenn es Gerechtigkeit auf der Welt gibt, dann gibt es auch keinen Krieg, also können wir die Karte mit dem Frieden rauslegen.“

Auch sehr oft genannt waren „Naturschutz“ oder die Karte „sauberes Wasser, saubere Luft“. Diese Punkte wurden von den Allermeisten als wichtige Lebensgrundlage erkannt und auch als eine Voraussetzung für Gesundheit angesehen. Dazu gesellte sich des Öfteren die Begründung, dass „genug zu essen“ und „Sport“ ja auch ganz wichtig seien, um gesund zu bleiben. „Freundschaft“ und „Lebensfreude“ waren ebenfalls ein wichtiges Thema, denn „wenn das Leben keinen Spaß macht oder man gar keine Freunde hat, kann man es ja gleich vergessen“.

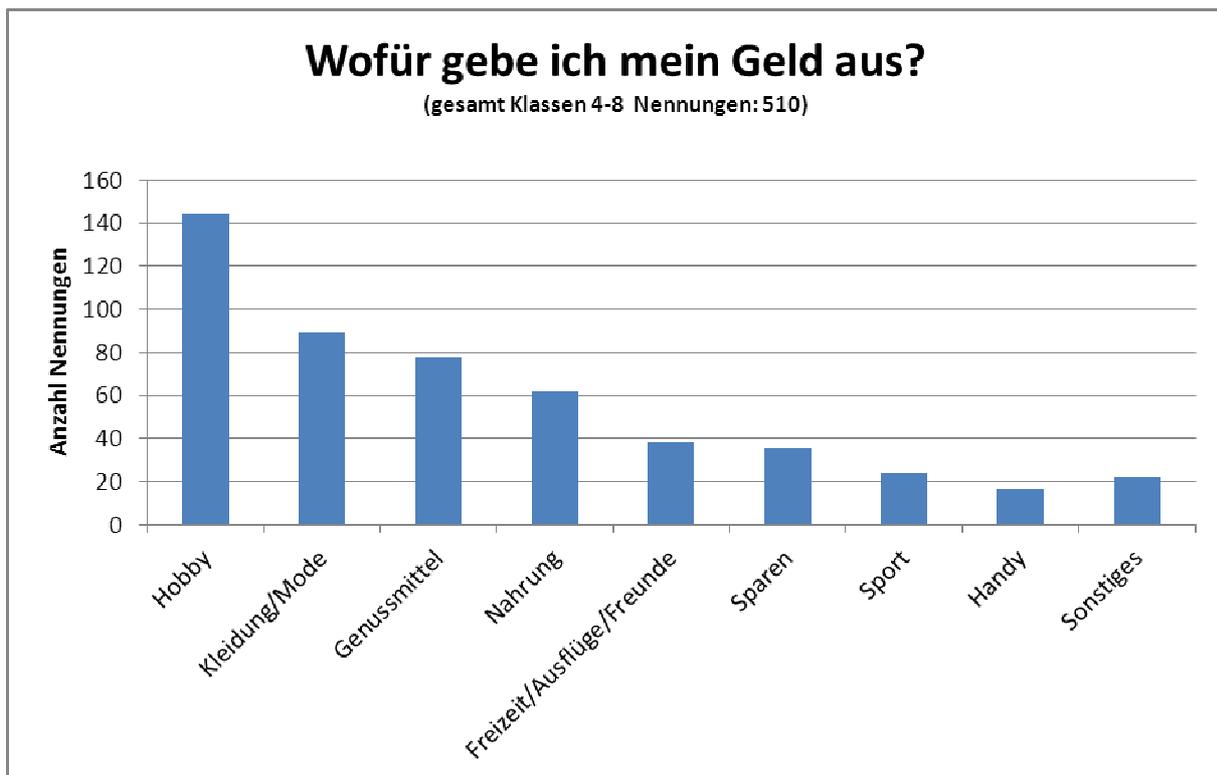
Insgesamt zeigen die Ergebnisse des Spiels und die dabei geführten, teils sehr ausführlichen Diskussionen der Teilnehmer, dass bei den allermeisten Kindern und Jugendlichen das Bewusstsein für immateriellen Werte und deren Bedeutung bereits vorhanden ist. Aber es hat sich auch gezeigt, dass es in einer konsumorientierten Gesellschaft wie der unsrigen oft nicht leicht ist, die wirklich wichtigen Dinge im Leben immer im Blick zu behalten.



### 3.3 Ergebnisse „Die Farben des Geldes“

Beim ersten Treffen der Gruppen ging es auch um das Thema Geld. Gefragt wurde, wofür die Schüler ihr Geld ausgeben. Im Anhang befindet sich die Tabelle mit den ausführlichen Nennungen aufgeteilt nach Klassen. Die vielen verschiedenen Ergebnisse wurden in 9 Kategorien eingeteilt und graphisch dargestellt.

Im ersten der beiden Diagramme sind alle Nennungen der Klassen 4 bis 8 zusammengefasst. Im zweiten Diagramm wird innerhalb der Kategorien zusätzlich zwischen den Klassenstufen unterschieden.



In die Kategorie „Hobby“ fielen die meisten Nennungen. Zu den Hobbys gehörten vor allem die PC-Spiele, die mit gut 16 % der Nennungen mit Abstand den höchsten Anteil ausmachten. Ebenfalls zu den Hobbys zählten Ausgaben für Spielsachen, Filme, CDs, Bastelsachen, Haustiere, Mofa usw.

Auf Platz zwei landete die Kategorie „Kleidung und Mode“. Hierzu wurden auch Dinge wie Kosmetika, Schmuck, Tattoos und Piercing gezählt. Dieser Bereich schien auch eine sehr große Bedeutung bei den Kindern und Jugendlichen zu haben.

Süßigkeiten machten ebenfalls einen großen Teil der Angaben aus. Diese zählten, zusammen mit Eis, Zigaretten und Alkohol zur Kategorie „Genussmittel“, ebenso der Besuch bei McDonalds. Dieser wurde bewusst nicht zur Kategorie „Nahrung“ zugeordnet. In die Gruppe Nahrungsmittel fielen eher Nennungen wie Essen, Trinken, Obst, Bäcker. Vermutlich handelte es sich hierbei oftmals um Pausenverpflegung, die vor, während und nach der Schule gekauft wurde. Bei der 6. Klasse waren die Angaben zu den Genussmitteln (vor allem Süßigkeiten) besonders häufig. Alkohol tauchte erst ab der 7. Klasse auf, Zigaretten aber schon ab der 6.



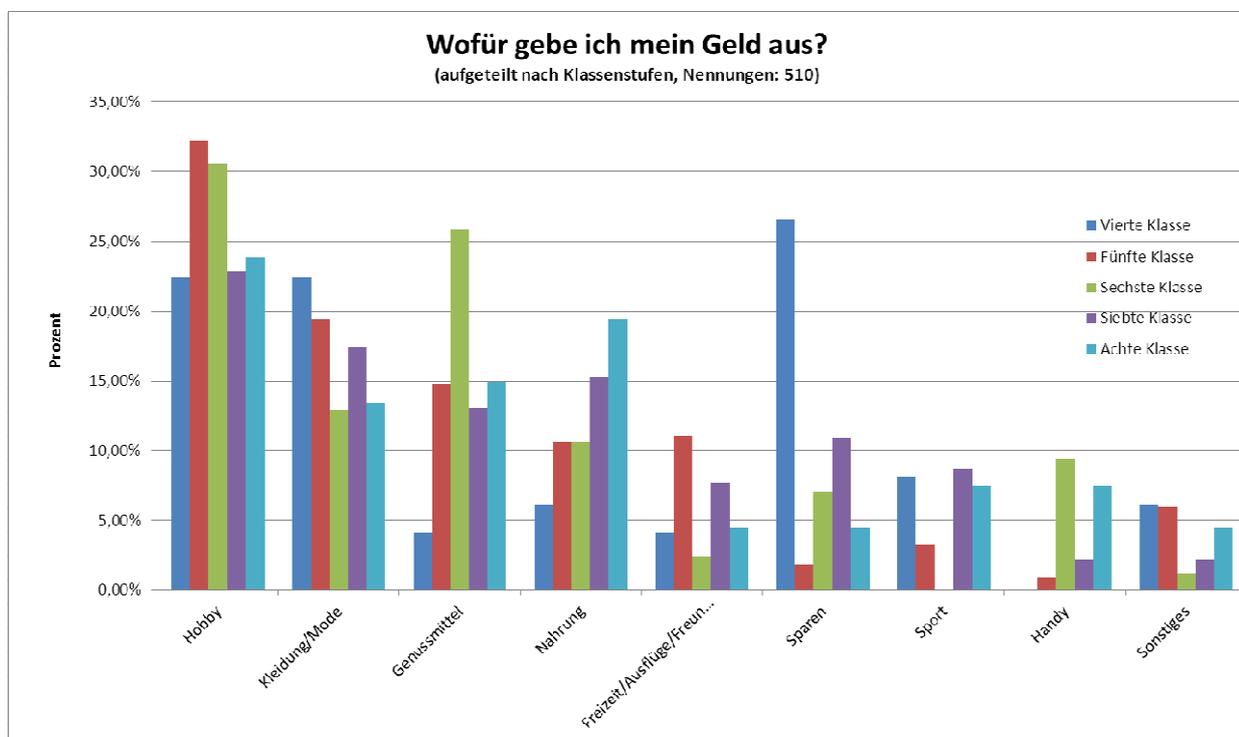
In den Bereich „Freizeit/Ausflüge/Freunde“ fielen u.a. Dinge wie Urlaub, Geschenke, Kino, Freizeitparks. Diese hätte man auch zur Kategorie „Hobbys“ dazu zählen können, aber hier wurde bewusst eine eigene Kategorie gewählt, da hierdurch der soziale Aspekt „mit Freunden was unternehmen“ stärker herausgestellt werden konnte.

Der „Sport“ wurde ebenfalls als eigene Kategorie behandelt und nicht zu den Hobbys gezählt, um diese Freizeitbeschäftigungen extra hervorzuheben, da Sport z.B. auch beim Werte-Kartenspiel immer wieder als eigener, wichtiger Wert genannt wurde. Bei Klasse 6 tauchten keinerlei Angaben zu sportlichen Freizeitbeschäftigungen auf.

„Sparen“ wurde ebenfalls als eigene Kategorie gezeigt. Hier waren es vor allem die Kinder der 4. Klasse, die viel sparten. Als möglicher Grund sei hierzu sei angemerkt, dass es sich hierbei um Kinder und eine Schule aus einem kleinen Dorf handelte und bei den anderen um Kinder und Jugendliche, die in der Stadt zur Schule gingen oder auch wohnten.

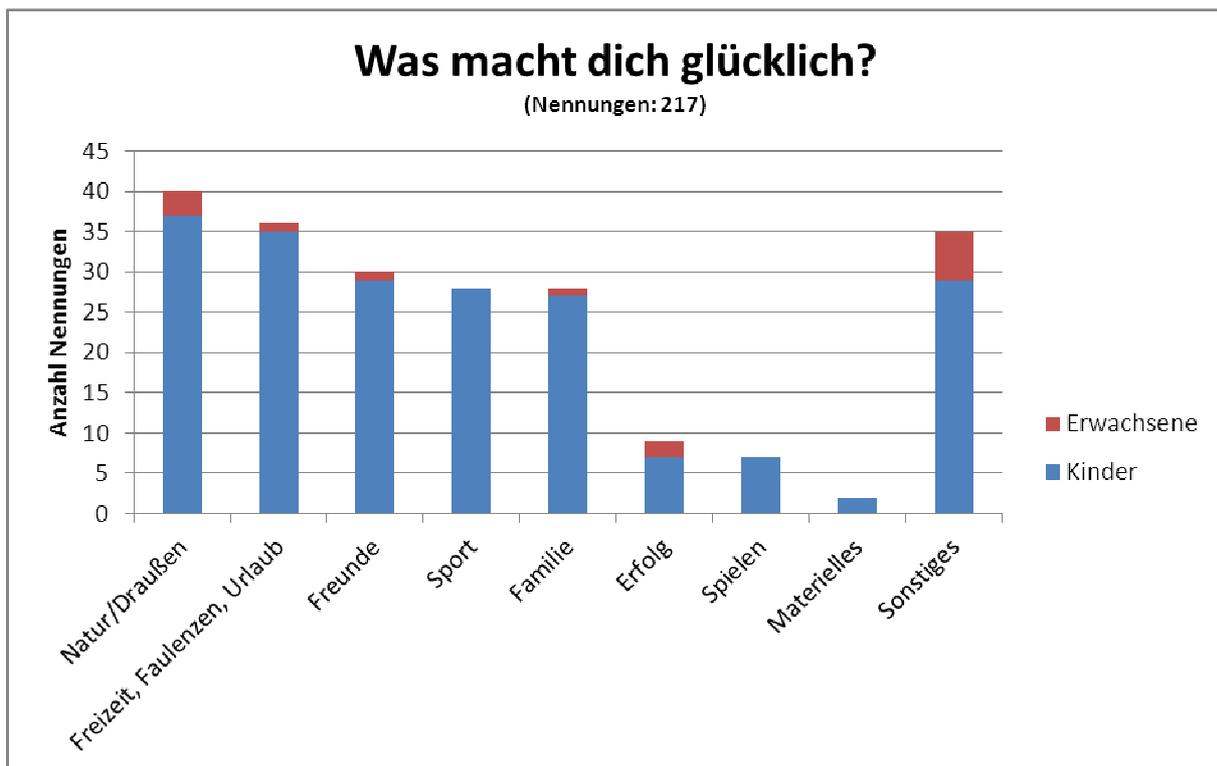
Ausgaben für das fast bei allen vertretene „Handy“ wurden ebenfalls separat aufgeführt, da es offensichtlich einen recht großen Stellenwert einnahm. Besonders in der 6. Klasse waren die Nennungen zu Ausgaben für das Handy besonders groß. Nur in der vierten Klasse gab es keine Nennungen zum Handy.

In der Kategorie „Sonstige“ wurden einzelne Besonderheiten zusammengefasst, die sich nicht ohne weiteres in eine der anderen Gruppen zuordnen ließen. Dazu gehörten z.B. Dekoration, Spenden, Teilen mit Geschwistern oder der „Playboy“.



### 3.4 Ergebnisse „Was macht dich glücklich?“

„Was macht dich glücklich?“ Diese Frage wurde bei den meisten Klassen während des Philosophen-Kongresses gestellt. Mit dieser Frage sollte den Schülern gezeigt werden, wie einfach es sein kann, über etwas „zu philosophieren“ - und schon waren wir mitten drin im Thema. Bei den anderen Gruppen tauchte die Frage immer mal wieder während des Glück-Spiels auf. Die vielen unterschiedlichen Antworten zeigten zum Teil wieder große Ähnlichkeiten und wurden daher ebenfalls in Kategorien zusammengefasst.



Spitzenreiter war hier die Kategorie „Natur/draußen sein“. Hierzu zählten Angaben wie Sonne, schönes Wetter, aufs Meer schauen, draußen sein, Tiere, Pflanzen usw. Die Häufigkeit der Nennungen deutet darauf hin, dass der „Glücksfaktor“ beim Aufenthalt draußen in der Natur doch recht hoch ist. Dies ist angesichts der immer stärker technisierten, medienüberfluteten Welt mit ihren vielen Angeboten und Reizen doch eher bemerkenswert.

Die zweite Kategorie „Freizeit, Faulenzen, Urlaub“ war der ersten in vielen Bereichen ähnlich. Die Möglichkeit oder der Umstand, Zeit für sich und seine Interessen also Freizeit zu haben und sich erholen zu können, bedeutete für viele auch glückliche Momente zu haben. Beispiele hierfür waren Kino, Lesen, Musik hören, auf dem Sofa liegen, Faulenzen, Urlaub machen.

Ebenfalls sehr wichtig zum glücklich-Sein waren „Freunde“ und „Familie“. Mit anderen Menschen, die man gerne hat, etwas zu unternehmen und Zeit mit ihnen zu verbringen rief auch Glücksmomente hervor. Man erkennt deutlich, dass diese sozialen Kontakte eine besonders wichtige Bedeutung haben. In allen Altersstufen gab es zu „Familie“ und



„Freunde“ etliche Nennungen. Vor allen bei den Kleinsten waren Dinge wie „mit Mama kuscheln“ oder „in Mamas Bett schlafen“ besonders wichtig.

Auch der „Sport“ taucht hier wieder als wichtiger Punkt auf und setzte viele „Glückshormone“ frei. Der Sport spielte natürlich oft auch mit in die Kategorien „Natur“ und / oder „Freizeit“ mit hinein. Einige der Bemerkungen hierzu waren z.B. „Beim Sport kann ich so gut abschalten.“ oder „Nach dem Sport fühle ich mich richtig gut.“

„Erfolg“ in Schule, Beruf aber auch im Sport wurden ebenfalls öfter genannt. „Etwas gut gemacht zu haben“ oder „etwas geschafft zu haben“ löste bei Etlichen weitere glückliche Momente aus. Bei den Schülern wurden vor allem guten Noten öfter genannt.

Materielle Dinge wurden für das glücklich-Sein lediglich zweimal genannt. Eine Nennung hierbei war Geld, die andere Geschenke. Dieses Ergebnis passt wiederum gut mit den Ergebnissen des Werte-Kartenspiels zusammen.

Viele der weiteren Nennungen waren sehr individuell und sehr speziell und wurden deswegen in der Kategorie „Sonstiges“ zusammengefasst. Es seien hier nur einige wenige Beispiele genannt wie Museum, Bulldog fahren, viel lachen, bestimmtes Essen, Geburtstage, das Leben.

Das Glück ist also sehr vielseitig, glücklich sein individuell verschieden. Allerdings kommen viele Menschen bei genauerem Hinsehen doch immer wieder zu den gleichen „einfachen“ Dingen im Leben zurück, die fast immer kostenlos sind.

### 3.5 Ergebnisse „Worüber machst du dir Gedanken oder Sorgen?“

Auf diese Frage aus dem Philosophen-Kongress bzw. dem „Glück-Spiel“ gab es die vielfältigsten zum Teil sehr philosophischen Antworten (siehe Anhang). Besonders auffällig war, dass sich viele der Befragten Gedanken oder Sorgen um andere Menschen machten, sei es Familienmitglieder oder Freunde. Dabei ging es oft um gesundheitliche Aspekte aber auch darum, dass es den Anderen gut gehen soll. Als Beispiele seien hier genannt: „Warum Opa gestorben ist“, „...“, dass Mama auf der Arbeit etwas passiert“, „...“, dass meine Mama wieder Arbeit hat“ oder Gedanken „um meine jüngste Tochter und ihr Kind“.

Einige sorgten sich auch um ihre eigene Position und Bedeutung in der Welt. Dabei ging es von „Abschiebung“ über „keiner mag mich mehr“ bis hin zu der Frage „ob Papa seine neue Frau mehr liebt als mich“ und „Warum man auf der Welt ist?“.

Viele Gedanken kreisten auch um die Zukunft. Bei den Schülern ging es dabei um gute Noten, den bevorstehenden Schulwechsel (bei der vierten Klasse auch bedingt durch die Schließung der Schule), wie es ohne die bekannte Lehrerin sein wird oder das Studium. Die Erwachsenen sorgten sich um „die Entwicklung der Menschheit“, „die Zukunft des Kindes“ und „ob die Welt für unsere Kinder noch lebenswert ist“.

Viele Ängste und Sorgen drehten sich auch um die Natur und Umwelt, (Natur-) Katastrophen und Umweltverschmutzung, z.B. „Aussterben der Tiere“, „Vulkanausbruch“, „Ölkatastrophe“ bis hin zum „Weltuntergang“ und „wenn es keine Menschen mehr auf der Welt gibt“.



Auch viele aktuelle Themen, von denen die Teilnehmer nicht direkt betroffen waren, kreisten in den Köpfen der Befragten. Neben der in 2010 andauernden Ölkatastrophe vor der amerikanischen Küste oder dem Artensterben beschäftigte vor allem die im Sommer 2010 stattgefundenene Fußball-Weltmeisterschaft die Schüler.

### 3.6 Ergebnisse „Worüber wunderst du dich? Worüber staunst du?“

Diese beiden Fragen tauchten ebenfalls beim „Glück-Spiel“ der Variante 2 (ohne Ereigniskarten, für jüngere Kinder und Erwachsene) beim „Wunderfeld“ auf. Selbstverständlich gab es auch hier wieder die mannigfaltigsten Antworten (siehe Anhang). Bei genauem Hinsehen entdeckte man aber auch hier wieder Gemeinsamkeiten.

Fast die Hälfte aller Nennungen (46 %), die Staunen, Be- oder Verwunderung auslösten, betrafen den Bereich „Natur, Tiere, Umwelt“. Sowohl die Kinder als auch die Erwachsenen staunten über verschiedene Tiere und deren Leistungen (z.B. Biber, Elefanten, Eulen Raupen, Vögel, Tintenfische, dass Ameisen so schwere Sachen tragen können, dass Pferde mehr als 1 PS haben usw.), aber auch über Pflanzen wie große Bäume und dass Pflanzen so schnell wachsen können. Naturereignisse und Besonderheiten wie Blitze, Regenbogen, die Sonne, das Meer, frische Luft und das Weltall waren ebenfalls Gründe sich zu wundern und zu staunen.

Auf den zweiten Platz kamen mit 30% die Nennungen, bei denen sich die Befragten über andere Menschen oder sich selbst wunderten. Darunter waren Punkte wie „dass ich in der Schule so gut bin“, „dass Oma noch lebt“, „die Dummheit der Menschen“, „Tod der Schwester“, „Ehrlichkeit der Kinder“, „wenn mein Bruder mit mir spielen will“, „die Begabung mancher Menschen“ usw..

Staunen über technische und materielle Dinge und Vorgänge wurden mit 5% eher wenig genannt. Mit dabei waren aktuelle Themen wie „warum das Ölleck immer noch nicht abgedichtet werden konnte“, der „Währungswechsel“ oder „schnelle Autos“, „Geschenke“ und „Technik“ an sich.

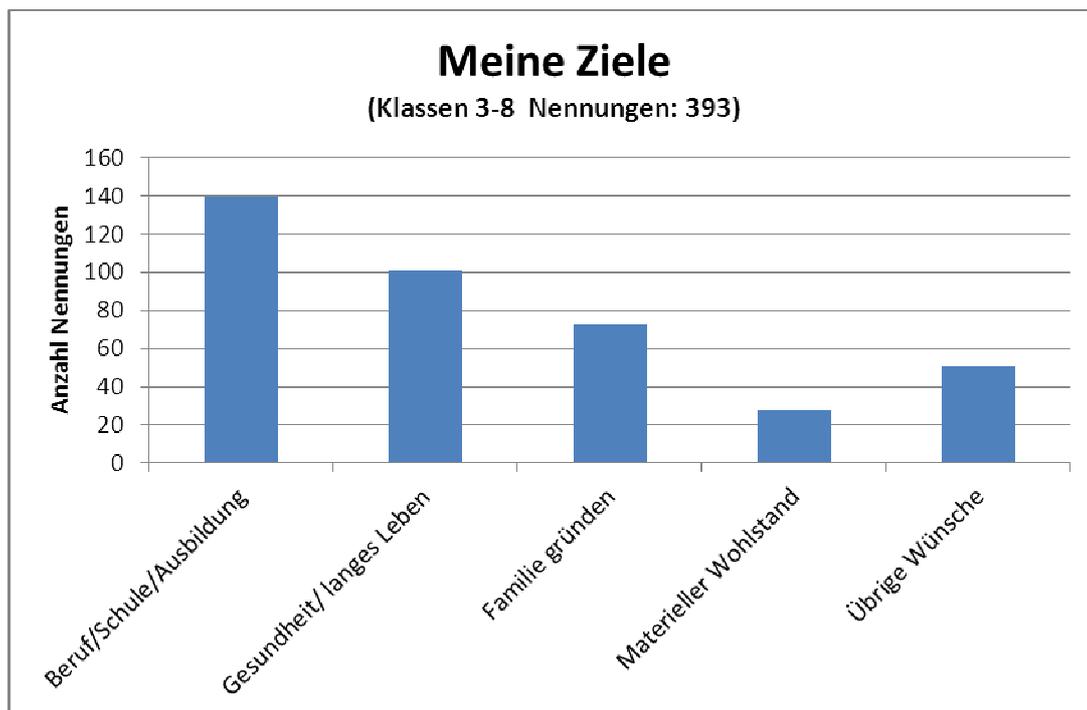
Die übrigen 19% fielen auf sonstige Nennungen. Dazu zählten „Weihnachten“, „Gott“, „Lieblingslieder“ oder „Fußball“. Hierbei kamen auch wieder Punkte aus dem aktuellen Tagesgeschehen (Fußball-WM) mit ins Spiel wie „dass Deutschland gegen Argentinien spielt“, „Serbien gewinnt gegen Deutschland“.

Offensichtlich sind es vor allem die kleinen und großen Dinge in der Natur, die der Mensch nicht oder nur kaum beeinflussen kann, über die er am Meisten staunen und sich wundern kann.



### 3.7 Ergebnisse „meine Ziele“

Am Ende des „Glück-Spiels“ stand das Feld „das Ziel“. Nachdem alle auf diesem Feld angekommen waren, wurde von der Spielleitung die Frage gestellt: „Was ist denn eigentlich euer Ziel?“. Nun sollten die Spieler und Spielerinnen ihre ganz persönlichen Ziele, die sie noch im Leben haben, auf farbige Papierkarten schreiben. Es war klar, dass hierbei eine große Sammlung zum Teil verschiedenster Punkte zusammenkommen würde (siehe Anhang). Doch trotzdem ließen sich immer wieder Gemeinsamkeiten und ähnliche Ziele finden. Um die Vielzahl der Nennungen übersichtlicher zu gestalten und zusammenzufassen, wurden diese wiederum in Kategorien eingeteilt und graphisch dargestellt.



Bei den persönlichen Zielen der Schüler kristallisierten sich vier Hauptkategorien heraus, die vor allem die nähere und mittelfristige Zukunft betrafen. Dabei bildete die Kategorie „Schule, Ausbildung, Beruf“ den größten Bereich. Für die meisten Schüler war ihr Schulabschluss ein sehr wichtiges Ziel sowie eine Berufsausbildung. Viele gaben schon sehr konkrete Berufswünsche an, angefangen bei Tierpflegerin oder Tierärztin, Lehrerin und Techniker über Zimmermann, Holzarbeiter, LKW-Fahrer, Maler und Gärtner bis hin zu Sängerin, Musikstar und Fußballprofi. Mit in diese Kategorie gehörte auch der häufig genannte Führerschein.

Es ist nicht wirklich verwunderlich, dass es in der Kategorie „Schule, Ausbildung, Beruf“ so viele Nennungen gab, da dieser Zukunftsbereich für die Schüler zeitlich recht nah und greifbar ist.

An zweiter Stelle kam die Kategorie „Gesundheit und langes Leben“. Auch hier ähneln die Aussagen wieder den Ergebnissen des Werte-Kartenspiels.

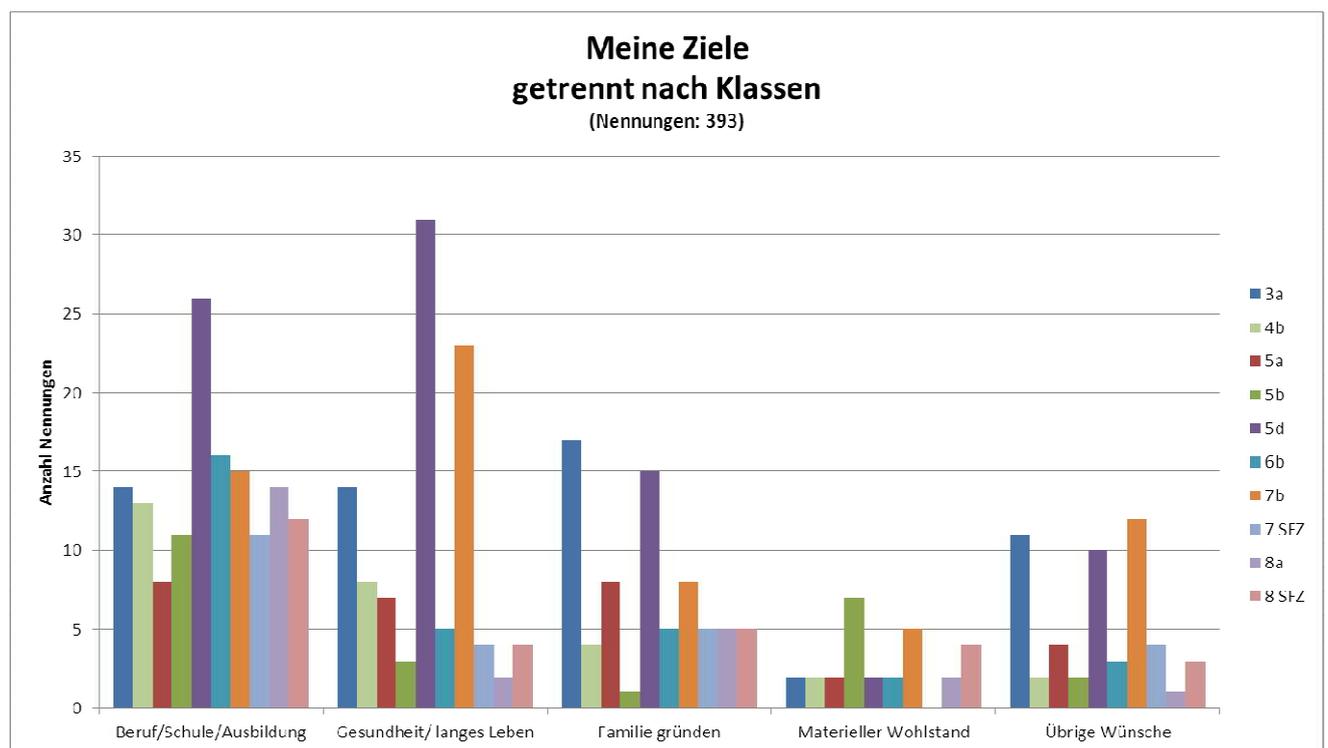


Wir haben auch schon gesehen, dass der Bereich „Familie“ immer wieder als wichtig hervorgehoben wurde. Das spiegelt sich hier nun in der dritten Kategorie wider. Das Ziel, eine eigene Familie zu gründen, war bei sehr vielen der Kinder und Jugendlichen genannt. Hierzu gehörten Aussagen wie „einen Mann / eine Frau finden“, „Kinder bekommen“ oder schlicht „Familie“.

Einen relativ geringen Stellenwert nahmen hingegen wieder die materiellen Werte ein. Hierbei wurden Dinge wie Haus und Auto (oft mit konkreten Angaben einer Automarke) am häufigsten genannt. Aber auch „reich sein“, „genug Geld haben“ und „keine Schulden haben“ wurden öfters genannt.

Insgesamt zeigen die genannten persönlichen Ziele, dass sich die Schüler durchaus mit ihrer Zukunft beschäftigen und zum Teil auch schon auf ihr Ziel hinarbeiten („Lernen und gute Noten, damit ich einen guten Abschluss schaffe und eine gute Ausbildungsstelle bekomme“ oder „Sparen für den Führerschein“)

Nicht in der Graphik enthalten sind die Ziele der Erwachsenen, da es hier vergleichsweise nur wenige Antworten gab. Diese sind aber natürlich in der Gesamttabelle im Anhang zu finden.

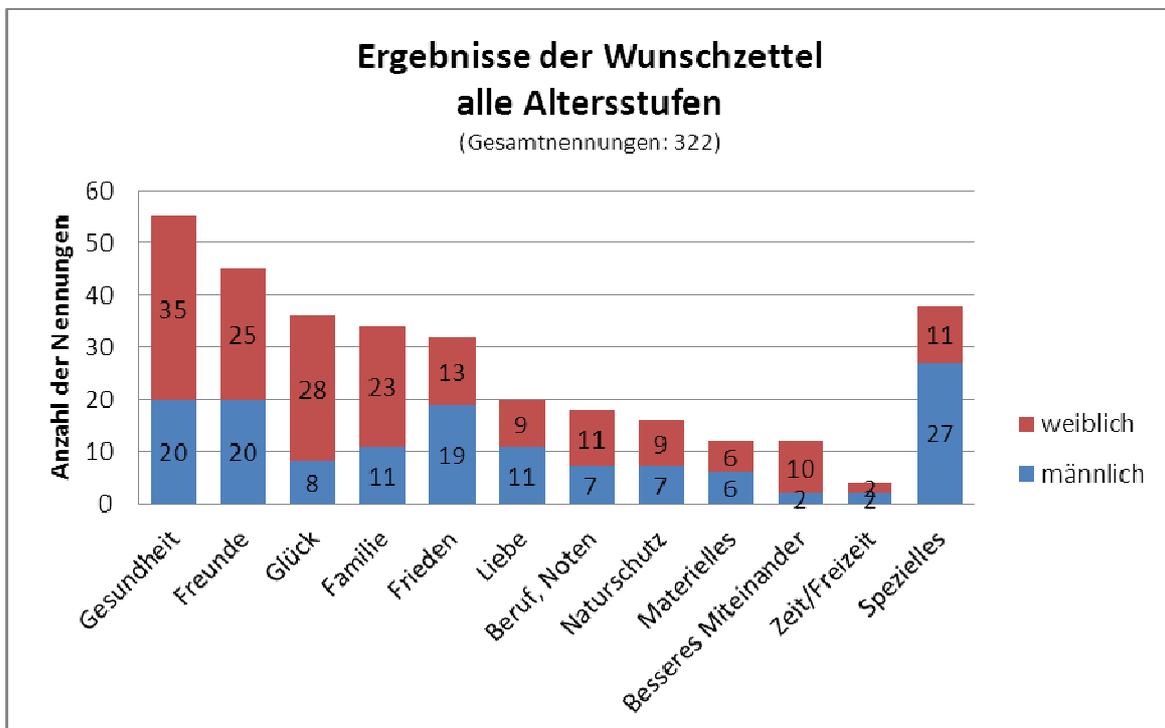


### 3.8 Ergebnisse Wunschzettel

Bei den Teilnehmern der Wunschzettelaktion handelte es sich meist um andere Personen, als bei den übrigen Bausteinen des Projektes. Die Ergebnisse der Wunschzettelaktion sind, wie zu erwarten war, sehr vielfältig und zum Teil individuell sehr verschieden. Es wurde trotzdem versucht, die Menge an Daten zusammenzufassen und vergleichbarer zu machen. Auch hier wurden Kategorien gebildet und die Nennungen zugeordnet und anschließend graphisch dargestellt. In den Diagrammen und in der Ergebnistabelle im Anhang wurde zwischen weiblichen und männlichen Teilnehmern unterschieden. Hier lässt sich aber kein nennenswerter Unterschied erkennen. Etwas anders verhält es sich bei der Unterteilung in Altersgruppen.

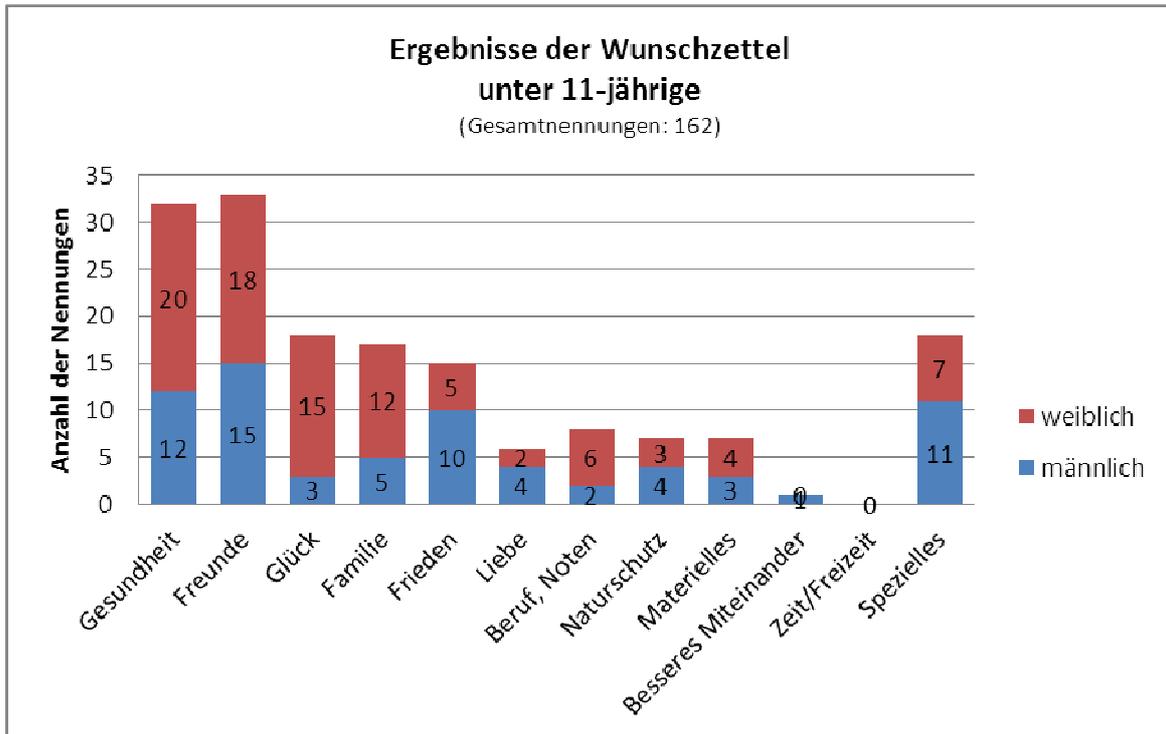
Fasst man alle Ergebnisse und Nennungen der Wunschzettelaktion zusammen, so steht die Gesundheit an oberster Stelle der Wunschliste. Hierbei spielte nicht nur der jeweilige Wunsch die eigene Gesundheit betreffend eine Rolle, sondern es wurde auch oft der Wunsch des Gesundbleibens oder wieder Gesundwerdens für andere Menschen wie Familienmitglieder oder Freunde geäußert.

An zweiter Stelle der Gesamt-Wunschliste kamen die Kategorie „Freunde“, dicht gefolgt von „Glück“, „Familie“ und „Frieden“. „Erfolg im Beruf“ oder „gute Noten“ wurden ebenfalls öfter genannt. Erfreulicherweise kamen auch Wünsche für die Natur und den „Naturschutz“ mit auf den Wunschzettel, ebenso für ein besseres Miteinander auf dieser Welt.

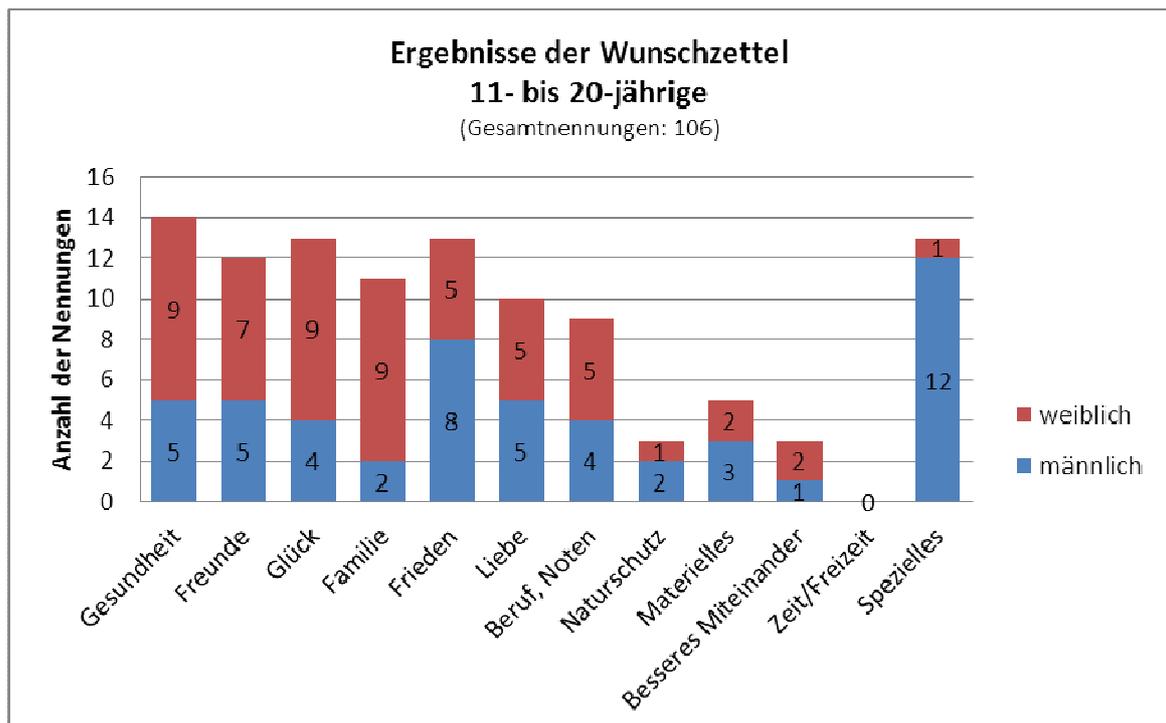


Ein ähnliches Bild wie in der Gesamtauswertung der Wünsche zeigte sich bei der Gruppe der unter 11-jährigen. Hier war nur die Kategorie „Freunde“ noch etwas wichtiger als die „Gesundheit“. Die „Liebe“ und das „bessere Miteinander“ wurden seltener genannt. Vermutlich waren dieser Bereiche für die jüngeren Kinder noch etwas zu abstrakt bzw. war ihre Lebenserfahrung in diesem Bereich noch etwas geringer.

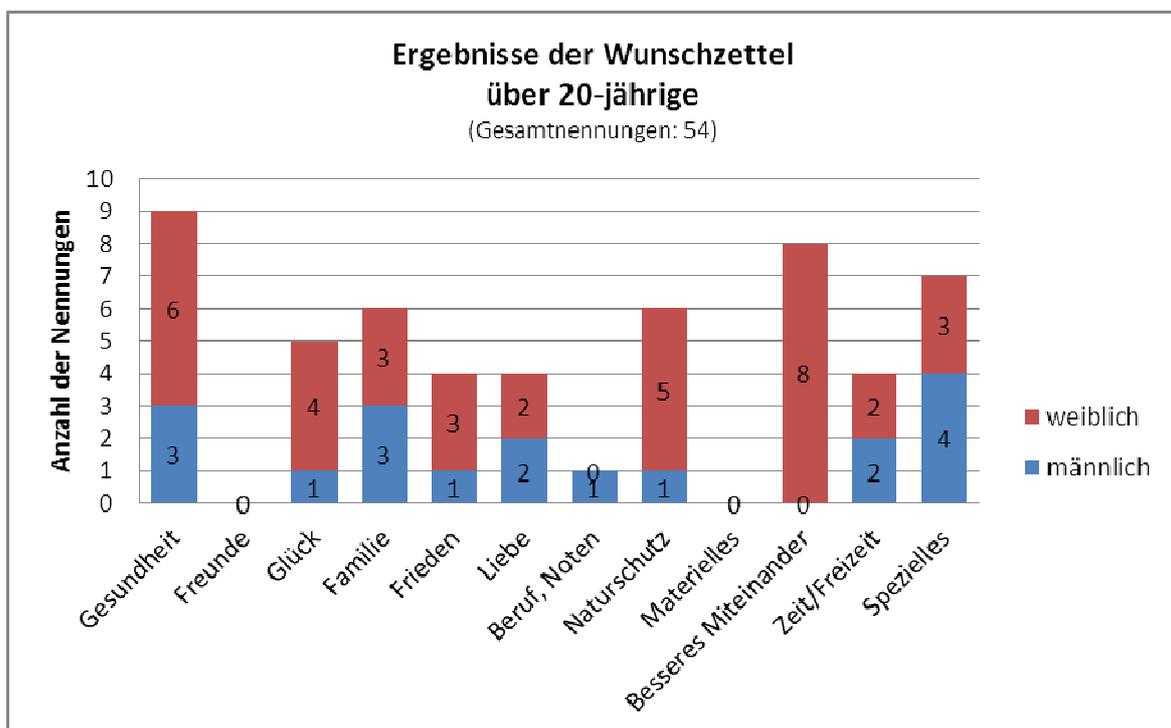




Bei den 11 bis 20-jährigen war wieder die „Gesundheit“ Spitzenreiter, dicht gefolgt von „Freunden“, „Familie“, „Glück“ und „Frieden“. Bei den Wünschen der Kategorie „Frieden“ zeigt sich sicherlich, dass die zahlreichen Berichte und Meldungen über Kriege auf der Welt bei den Kindern und Jugendlichen präsent sind und ein großes Bedürfnis nach Frieden schaffen. „Gute Noten“ und „Erfolg im Beruf“ waren in dieser Altersklasse ebenfalls oft gewünscht. Wie wir schon bei den persönlichen Zielen gesehen haben, ist das ein wichtiges Thema in den Köpfen und Herzen der Jugendlichen.



Bei den Erwachsenen bietet sich zum Teil ein etwas anderes Bild. Die „Gesundheit“ macht wieder den Hauptanteil der Wünsche aus. Die sonst so wichtige Kategorie „Freunde“ wurde gar nicht genannt. Vielleicht weil sich die meisten Erwachsenen im Laufe ihres Lebens bereits einen bestimmten festen Freundeskreis geschaffen haben. Auffällig war bei den Erwachsenen auch die häufige Nennung von Wünschen, die ein „besseres Miteinander“ in der Welt betreffen, wie z.B. Achtung der Menschenwürde, Ehrlichkeit, Zufriedenheit, Respekt, Mitgefühl und Harmonie oder Wünsche für den Erhalt der Natur. Hier könnten die vielfältigen Lebenserfahrungen im Erwachsenenalter eine Rolle spielen und die Tatsache, dass man als Erwachsener häufig schon etwas weiter in die Welt hinaus gesehen hat und die weltweiten Zusammenhänge besser versteht. Ebenfalls bei den Erwachsenen oft genannt waren Wünsche nach Zeit und Freizeit. Das deutet darauf hin, dass mit Beginn des Arbeitslebens und / oder der Familiengründung und dem damit häufig verbundenen Alltagsstress, die (Frei)Zeit ein immer kostbareres Gut zu werden scheint.



## 4 Öffentlichkeitsarbeit

*„Die Zeitungen sind die Sekundenzeiger der Geschichte.“*

*Arthur Schopenhauer*

Eine möglichst intensive und gelungene Öffentlichkeitsarbeit war Anliegen sämtlicher Kooperationspartner. Mit verschiedenen Zeitungsartikeln und den an vielen Stellen im Landkreis ausgelegten „Wunschzetteln“ (siehe Anhang) sollte nicht nur die Multiplikation des Projektes in die Öffentlichkeit erreicht werden, sondern auch Bürger animiert werden, sich an den Aktionen Wunschzettel und Gedichtband zu beteiligen und somit ebenfalls zur Wertediskussion beizutragen. Einige der Artikel, die im Verlauf des Projektes erschienen sind, sind im Anhang zu finden.

Die Wander-Ausstellung, die im Zuge der Kampagne „WertvollerLeben“ entstanden ist, war auch einige Zeit in der LBV-Umweltstation am Altmühlsee zu sehen und wurde ebenfalls durch einen Presseartikel beworben.

Ein weiterer Baustein im Bereich Öffentlichkeitsarbeit stellte die feierliche Eröffnung der Kunstausstellung „WertSachen“ in der Sparkasse in Gunzenhausen mit ca. 80 geladenen Gästen aus den Bereichen Presse, Politik, Bildung und Wirtschaft dar. Die Pressevertreter, die während dieser Veranstaltung anwesend waren, wirkten recht interessiert, stellten im Anschluss noch einige Fragen und machten viele Fotos. Einer der anschließend veröffentlichten Zeitungsartikel ist im Anhang beigefügt.

Am 14. Oktober 2010 beteiligte sich die LBV-Umweltstation bei einer Lehrerfortbildung in Ellingen und bot an diesem Tag neben einem Infostand auch zwei Workshops an, bei denen das Projekt vorgestellt wurde und einige der Spiele und Methoden an Praxisbeispielen erlebt werden konnten.

Die Präsentation und Vorstellung des Projektes auf der Tagung in Tutzing, wie in Kapitel 2.8 beschrieben, diente ebenfalls der Öffentlichkeitsarbeit und dem Bekanntmachen des Projektes.

Die weitere Verteilung der entstandenen Gedichtbände sowie die Möglichkeit sich die entstandenen Spiele auszuleihen, sorgt(e) für eine nachhaltige Präsenz des Projektes in der Öffentlichkeit. Diese Möglichkeiten werden auch weiterhin in unserem Programmheft und auf unserer Homepage beworben.



## 5 Abschließende Beurteilung

*„Alles Gelingen hat sein Geheimnis, alles Mislingen seine Gründe“*

*Joachim Kaiser*

Einen ganz wesentlichen Beitrag zum guten Gelingen dieses Projektes stellte die hervorragende Zusammenarbeit mit den Kooperationspartnern dar. Vor allem der Schulsozialarbeiter der Stephani-Schule Gunzenhausen setzte sich mit einem hohen Maß an zeitlichem wie persönlichem Engagement für dieses Projekt ein. Er konnte bereits im Vorfeld insgesamt acht Lehrer motivieren, sich mit ihren Klassen an dem Projekt zu beteiligen. Selbst während der Durchführung der einzelnen Einführungsveranstaltungen unterstützte er die Mitarbeiter des LBV dadurch, dass er selbst und / oder einer seiner Kollegen oder Kolleginnen sämtliche Klassen mitbetreute und an den Veranstaltungen teilnahm. Dies war insofern wichtig, als die Kooperationspartner und natürlich auch die Lehrkräfte die meisten Jugendlichen intensiv kennen und somit als Kontakt- und Vertrauenspersonen fungierten.

Weiterhin bedeutend für den reibungslosen Ablauf war die gute Zusammenarbeit mit der Sparkasse in Gunzenhausen. Dies gilt nicht nur für die Beteiligung an den Druckkosten für die Wunschzettel und das Gedichtbüchlein sondern vor allem für die Vorbereitung und professionelle Durchführung der Ausstellungseröffnung.

Insgesamt war das Projekt „WertSachen“ sehr erfolgreich. Durch die vielen verschiedenen Bausteine des Projektes wurden sehr viele Menschen erreicht, auch wenn sie sich nicht alle direkt bzw. aktiv an dem Projekt beteiligt haben.

In Zahlen gefasst bedeutet das: ca. 230 Personen aus den festen Teilnehmergruppen (Kindergarten, Schulen, Erwachsene), ca. 100 Personen durch die Tagung und den Workshop bei der Lehrerfortbildung, ca. 500 Personen über die Kunstaussstellung in der Sparkasse, ca. 1.300 Personen über die Wunschzettelaktion und das Verteilen der Gedichtbände und noch viele mehr über die Presseartikel und die Info im Internet.

Auch wenn „WertSachen“ sehr zeit- und personalintensiv war, hat es sich auf alle Fälle gelohnt, denn die durchweg positiven Reaktionen der Teilnehmer (Kinder, Jugendliche, Erwachsene, Betreuer und Lehrer), der Ausstellungsbesucher und Passanten sowie die vielen Nachfragen zum Projekt und dessen Bausteinen zeigten, dass „WertSachen“ ein gelungenes Projekt war und ist, welches auch nach dem Ablauf des Projektjahres noch einige Kreise ziehen wird.

Wir würden uns sehr freuen, wenn auch andere Menschen und Einrichtungen unsere Ideen und Materialien nutzen und sich Gedanken über die wirklich wichtigen Dinge im Leben machen. Wir hoffen, einen kleinen Beitrag dazu geleistet zu haben, wie man unser wertvolles Leben überall auf der Welt wieder etwas lebenswerter und besser machen kann.



## 6 Anhang

### Inhaltsübersicht

- Wunschzettel
- Gedichtband WertSachen
  
- Pressespiegel
  
- Einladungsschreiben FairKick
  
- Tagungsunterlagen Philosophen-Kongress
- Philosophische Fragen
- Steckbriefe Philosophen
- Spielanleitung Werte-Kartenspiel
  
- Spielanleitung Glück-Spiel
  - Variante 2
  - Variante 1, mit Ereigniskarten und Szenarien
- Beschreibung der Glückssteine
  
- Einladungsschreiben zur Ausstellungseröffnung
- Ablaufplan zur Ausstellungseröffnung
- Fotos der Ausstellungsexponate
  
- Ergebnistabellen
  - Die wichtigsten Werte
  - Wofür gibst du dein Geld aus?
  - Was macht dich glücklich?
  - Worüber machst du dir Gedanken oder Sorgen?
  - Worüber wunderst du dich? Worüber staunst du?
  - Meine Ziele
  - Wunschzettel

