

VARIADU / METHODENSEITE

Rollenkarten

Acht Rollen für alle, die sonst draußen wären

Für Lehrkräfte und Teams in der Jugendarbeit, die Energizer ohne Ausscheiden und ohne Zuschauerbank spielen wollen.

So setzt du das Material ein: Druck die Karten aus und schneide sie aus. Wer in einem Spiel ausscheiden würde oder nicht mitspielen mag, zieht eine Karte und hat ab sofort eine Aufgabe. Die Karten sind ohne Anrede formuliert und passen deshalb in Klasse 5 genauso wie in der Oberstufe.

So kommen die Rollen ins Spiel

Eine Rolle ist kein Trostpreis. Sie macht aus Zuschauen einen Job.

1

Vorher auslegen

Leg die Karten vor dem Spiel sichtbar auf das Pult. Wer raus wäre oder nicht mitspielen will, nimmt sich eine, ohne zu fragen und ohne sich zu erklären.



2

Einmal ansagen

Sag beim ersten Mal: „Wer verliert, ist nicht raus, sondern hat einen neuen Job." Ab dem zweiten Spiel reicht ein Blick zum Pult.



3

Wieder einsammeln

Nach dem Spiel kommen alle Karten zurück. Wer eine Rolle hatte, wählt in der nächsten Runde selbst, ob er oder sie mitspielt oder die Rolle behält.



Wann keine Rolle hilft

Schwelt in der Klasse ein Konflikt, werden auch Rollen wie Schiri oder Detektiv zur Waffe. Dann ist zuerst ein Gespräch dran, kein Spiel.

Rollenkarten 1 bis 4

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 1 · Rolle

FAN

Feuert die Person an, gegen die verloren wurde. Laut, aber ohne Buhrufe gegen die andere Seite.

Karte 2 · Rolle

SCHIRI

Achtet auf faire Duelle und entscheidet bei Gleichstand. Das Wort der Schiri gilt.

Karte 3 · Rolle

ZEIT

Stoppt jede Runde nach 60 Sekunden und ruft laut das Ende aus.

Karte 4 · Rolle

KOMMANDO

Gibt in der nächsten Runde das Startsignal und darf ein neues Kommandowort erfinden.

Rollenkarten 5 bis 8

An den gestrichelten Linien ausschneiden.

Karte 5 · Rolle

DETEKTIV

Beobachtet ohne mitzuspielen und darf am Ende einen Verdacht äußern, der doppelt zählt.

Karte 6 · Rolle

REPORTER

Kommentiert das Finale zwanzig Sekunden lang wie im Sportfernsehen.

Karte 7 · Rolle

REGELN

Denkt sich bis zur nächsten Runde eine neue Regel aus und sagt sie an.

Karte 8 · Eigene Rolle

Rolle

Aufgabe

Rolle und Aufgabe selbst eintragen.