

M3: Erarbeitung I - Rollenspiel

Rollenkarten und Szenarien

Hinweise zur Umsetzung:

- Die Rollenspiele sollten spontan durchgespielt werden: Ihr braucht euch vorher keine Strategie für das Verhalten eures Charakters zu überlegen, spielt einfach drauf los.
- Wenn ihr eine Rollenkarte zieht, in der ihr euch selbst darstellen sollt, dann ist euch kein Charakter oder ein Verhalten vorgegeben. Seid einfach ihr selbst. Ihr könnt euch ins Geschehen einbringen oder auch nicht.
- Schreibt eure Rollennamen auf und klebt sie euch sichtbar an, das macht die Ansprache für alle Mitspielenden leichter. Alle Charaktere haben eine ähnliche weibliche oder männliche Form. Entscheidet frei, welche ihr wählt.
- Die Rollenspiele sind ergebnisoffen. Es gibt also kein „richtig“ oder „falsch“ und keine vorgegebene Lösung. Diskutiert nach dem Rollenspiel über das Verhalten der einzelnen Charaktere: Welches Verhalten hat euch gefallen, was fandet ihr nicht so gut? Welche anderen Handlungsoptionen für die einzelnen Mitspielerinnen und Mitspieler fallen euch ein?
- Zieht am Ende ein Fazit: Welche Regeln sollten in eurem Freundeskreis übernommen und akzeptiert werden, damit niemand aufgrund von Alkohol oder Drogen sich selbst und andere im Straßenverkehr gefährdet?

Szenario 1: Lagerfeuer am Strand

Julian/Julia ist neu in der Klasse. Er/Sie scheint ganz okay zu sein, aber niemand kennt ihn/sie gut und kann ihn/sie einschätzen. Jetzt ist Julian/Julia zum ersten Mal mit auf einer spontanen Sommer-Party am Flussufer: Lagerfeuer, Würstchen und Getränke – darunter etliche alkoholische – stehen bereit.

An diesem Szenario können weitere Mitspielerinnen und Mitspieler teilnehmen, die sich selbst darstellen und auf die Charaktere, die in den Rollenkarten festgelegt sind, frei reagieren können, wenn sie wollen.

Julian/Julia

Du warst noch nie betrunken. Du magst auch keinen Alkohol.

Du bist der/die Neue in der Klasse und total happy, dass du zum ersten Mal auf eine Party eingeladen wurdest.

Du möchtest deine Klassenkameraden kennen lernen, Freunde finden und mit dabei sein. Du bist begeisterte/r Motocrossfahrer/in, hast eine eigene Maschine und möchtest Kontakt zu der Moped-Clique um Tino/Tina knüpfen.

Tino/Tina

Du bist Wortführer eurer Moped-Clique, die aus **Adrian/ Adriana** und **Hannes/Hannah** besteht.

Ihr seid die Wilden, Unangepassten, und auf euren Feten fließt immer jede Menge Alkohol.

Du willst **Julian/Julia** testen: Du lädst ihn/sie ein, mit euch "Wahrheit oder Pflicht" zu spielen. Die Pflichtaufgaben in dem Spiel bestehen bei euch natürlich darin, einen kräftigen Schluck hochprozentigen Alkohol zu trinken. Besteht **Julian/Julia** dein Aufnahmritual?

Adrian/Adriana

Du gehörst zur Moped-Clique um Tino/Tina, und Hannes/Hannah. Du bist eher der Gangster-Rap-Typ. Wer sich nicht ordentlich die Kante gibt, ist in deinen Augen ein Weichei.

Du hast schon mal Ärger mit der Polizei wegen eines Verstoßes gegen das Betäubungsmittelgesetz und Sachbeschädigung gehabt.

Du willst bei dem Spiel "Wahrheit oder Pflicht" sehen, was **Julian/Julia** so draufhat.

Hannes/Hannah

Du gehörst zur Moped-Clique um **Tino/Tina** und **Adrian/Adriana**. Du bist hauptsächlich in der Clique, weil du total auf **Adrian/Adriana** stehst und hoffst, dass ihr einmal zusammenkommt. Du findest die Sauferei der anderen auch nicht immer so toll, aber du willst dir deine Chancen bei **Adrian/Adriana** nicht vermiesen.

Finn/Finja

Du bist ein Straight-Edger: Du lehnt Drogen und Alkohol ab, setzt aber auf volle Power beim Feiern. Als Zeichen deiner Subkultur hast du dir ein "X" auf den Handrücken tätowiert.

Du gehörst keiner festen Clique an, du bekommst aber genau mit, was um **Julian/Julia** herumgespielt wird. Klinkst du dich ein?

Szenario 2: Wahrheit oder Freundschaft oder was dazwischen?

Louis/Louisa

Du hast als einzige/r in deinem Freundeskreis schon ein Auto. Wenn ihr ausgeht, fährst du deine Freunde oft nach Hause, wenn sie getrunken haben und keine Bahn mehr fährt.

Fast immer hast du dann aber selbst schon eini-
ges getrunken.

Es ist vier Uhr morgens. Du hast einen Unfall ge-
baut und bist in einen parkenden Wagen reinge-
fahren. Du bist allein, noch hat es keiner be-
merkt. Du hast eine ganze Menge getrunken und
du weißt: Wenn das rauskommt, ist der Führer-
schein weg.

Stephan/Stephanie wohnt nur wenige Häuser
entfernt. Wenn du klingelst und ihn/sie fragst, ob
er/sie bei der Polizei aussagt, dass er/sie den Wa-
gen gefahren hat, könntest du deinen Führer-
schein behalten.

Schließlich hast du sie/ihn schon oft nach Hause
gefahren.

Stephan/Stephanie

Es ist vier Uhr nachts. Du schläfst.

Du bist mit **Louis/Louisa** eng befreun-
det. Er/sie hat dich schon oft von Feten
nach Hause gefahren, wenn du zu viel
getrunken hast.

Du weißt, dass er/sie eigentlich nicht
hätte fahren dürfen, weil er/sie auch
schon getrunken hat, und dass das ei-
gentlich nicht in Ordnung ist. Aber du
warst dann doch froh, nach Hause zu
kommen.

Du weißt, dass Louis/Louisa ein ernstes
Alkoholproblem hat.