

M5. Rollenspiel: Regelkarte

Ihr seid nun der Kirchenvorstand. Dieser hat oft verzwickte Probleme zu lösen. Jedes Mitglied im Kirchenvorstand hat seine eigenen Vorstellungen. Heute seid ihr dran, zu entscheiden.

Wie funktioniert das Ganze?

1. Phase: Rollenfindung

- Lest euch zunächst die Situationskarte ordentlich durch.
- Lest euch dann die Rollenkarte durch.
- Erarbeitet in eurer Gruppe einen Plan, wie ihr die anderen von eurem Standpunkt überzeugen könnt.

2. Phase: Diskussion

Du verlässt nun deine Gruppe und bist auf dich allein gestellt. Jeder*Jede diskutiert für sich selbst und entscheidet nachher auch für sich selbst.

Es gibt insgesamt vier Rollen: Alle haben unterschiedliche Ziele. Mit manchen hast du Gemeinsamkeiten mit anderen auch nicht. Versuche die anderen von deinen Zielen zu überzeugen. Höre dir aber auch die Ziele der anderen an, vielleicht haben auch sie gute Argumente.

Geh zu möglichst vielen Personen aus anderen Gruppen und diskutiere mit ihnen.

- *Pastorin Müller*
- *Bürgermeister Macht*
- *Küsterin Frau Schulze*
- *KV-Vorsitzender Herr Wille*

Nach ca. 3 Minuten gibt es ein Klangsignal, das dich auffordert, dir eine neue Person zum Diskutieren zu suchen.

3. Phase: Entscheidung

Nun geht es an die Entscheidungen. Vier Entscheidungen gilt es zu treffen. Diese sind mit Ja oder Nein zu beantworten. Es wird nicht geheim abgestimmt, aber trotzdem ist es wichtig, dass du ganz für dich alleine entscheidest. Überlege dir, warum du so entschieden hast. Die Mehrheit entscheidet. Die Entscheidungen werden aufgeschrieben.