

# Fantasyrollenspiele als AG?

**Beitrag von „blackadder“ vom 7. Oktober 2009 22:38**

Eine Rollenspiel-AG ist aus verschiedenen Perspektiven sinnvoll - und einige der Argumente lassen sich auch bei skeptischen Kollegen oder Eltern vorbringen:

- Rollenspiele verbessern (durch Studien belegt, aber frag mich nicht welche...) soziale Interaktionsfähigkeit. Gerade das quasi konsequenzlose sich-Ausprobieren in bestimmten Situationen gibt ein Gefühl dafür. Beim P&P noch mehr als in einem (Improvisations)theater, weil das aus-sich-Rausgehen da (noch) nicht zu stark gefordert wird.
- "aber da könnte man doch auch eine Theater-AG machen!" - Nicht unbedingt. Erstes Argument: siehe oben. Weiterhin fördert das Fantasy-Setting den Grad der Abstraktion der Szenerie, nicht aber eines sozialen Geschehens per se. Insofern sind Gewaltphantasien quasi auszuschließen (natürlich ist es dann kontraproduktiv ein hack&slay daraus zu machen \*g\*)
- natürlich können die Kids ja auch selbst mal eine Runde leiten! Das wäre dann ein ganz neuer Anspruch an sie. Fordert und fördert spielerisch gleichermaßen. Soft Skills und so weiter.

Alles in allem also eine gute Idee, wie ich finde. Ich hätte hier auch noch alte DSA-Abenteuer abzugeben 😊

Viel Erfolg!

P.S.:

Was mir noch einfiel: Evtl wäre ein System wie World of Darkness oder Cthulhu rein formal besser, weil es dort keine Klassen und keine Stufen gibt, sondern übergangslose Verbesserungen von Fertigkeiten. Damit wären sie in ihrer Charakterwahl weitaus freier. Fiel mir so am Rande noch ein...