

Rollenspiel, Schweden

Idee: Keine Gesamtaufgabe, sondern „Siegpunkte“ für das Lösen von Teilaufgaben, bzw. die Unterstützung der einzelnen Charaktere. Die Charaktere geben nacheinander schwierigere Aufgaben (mit einem, zwei, bzw. drei Lösungsschritten), die aber auch mehr Punkte geben...

Vorschlag: Für die richtige Lösung der 1. Aufgabe gibt's 5, für die zweite 8 und für die dritte 10 Punkte. *[insgesamt pro Person also 23 Punkte; bei 13 Personen insg. 299 Punkte].*

Für die dritten Aufgaben: Die Kinder müssen die richtige Person finden *[diese wird nicht genannt]* und von dieser eine Unterschrift auf die Hand eines Kindes bekommen.

[Geheimer Anhaltspunkt: 1. Aufgabe: ca. 1 Minute; 2. Aufgabe: ca. 3 Minuten; 3. Aufgabe: ca. 4-5 Minuten Bearbeitungszeit]

Wer zuerst 120 Punkte hat, hat gewonnen – alternativ: auf zwei Stunden Zeit spielen...

Charaktere

1. Pippi Langstrumpf

1. Überlegt Euch zwanzig Vornamen für mich (mündlich)
2. Sucht Herrn Nilsson (Ist irgendwo auf einem Baum → sagen, wo er ist!)
3. Wünscht sich einen Spielkameraden, der Streiche mitmacht (Michel)

[aufgedreht; hüpfte herum, selbstlos und hilfsbereit; hilft Kalle, Bösewichte zu stellen]

2. Michel aus Löneberga

1. Drei Ideen, wie er nächstes Mal aus der Suppenschüssel herauskommen könnte.
2. Bittet um schriftliche Tipps, wie man Lina einen Zahn ziehen könnte (fünf Stück)
3. Würde gern fliegen lernen (Karlsson)

[frech; aufgedreht aber nett; hilft Pippi bei Streichen]

3. Karlsson vom Dach

1. Will ein Loblied auf den weltbesten Karlsson hören.
2. Benötigt Tee für seinen Propeller *[aus der Küche]*
3. Sucht Kinder um seine Heldentaten zu erzählen (Kinder von Bullerbü)

[frech, überheblich/arrogant und egoistisch, sagt immer dass er ein „Mann in den besten Jahren“ sei; der allerbeste Karlsson; hilft Michel fliegen zu lernen]

4. Kinder von Bullerbü

1. Hätten gern ein wenig Unterhaltung (Spiel erklären und spielen)
2. Wollen ein Schnurtelefon
3. Haben Merkwürdiges beobachtet und benötigen einen kleinen Spitzel (Nils)

[munter, reden durcheinander; hören nur Karlsson zu]

5. Nils Holgerson

1. Hat sich im Gras verlaufen [Erbse finden]
2. Möchte wieder groß werden: Hilfe um brav zu sein
3. Fragt sich, wo Smirre [*der Fuchs*] sein könnte und sucht Hilfe (Kalle)

[*klein und leise; hilft den Kindern von Bullerbü*]

6. Kalle Blomqvist

1. Gibt ein Rätsel auf: Zeichnet ein Quadrat mit drei Strichen.
2. Sucht eine Fährte: Wer ist der Dieb? [*irgend jemand hat Gefängnissachen an*]
3. Braucht tatkräftige Unterstützung (Pippi)

[*ruhig und überlegt; hilft Nils Smirre finden*]

7. Findus

1. Möchte einmal mit allen durch die Wiese springen.
2. Bittet um Christbaumschmuck.
3. Möchte ein Räuber werden (Ronja)

[*aufgedreht, hüpfert herum; malt sich für Annika und Peter auf Hand*]

8. Ronja Räubertochter

1. Wünscht sich drei Tannenzapfen.
2. Will Freund Birk einen Brief schreiben und darin den schönen Wald loben.
3. Sucht jemanden, der ein Pferd hat (Mio)

[*ruhig, selbstbewusst; hilft Findus ein Räuber zu werden*]

9. Mio

1. Pfeift ein fröhliches Lied
2. Schreibt einen Satz auf, der zehn Worte mit dem gleichen Anfangsbuchstaben enthält. [Z.B. nach Art: *Milch macht müde Männer munter...*]
3. Sucht jemanden zum zuhören (Geschichtenerzähler)

[*ruhig; spricht oft von „meinem Vater, dem König“; hilft Ronja und leiht ihr ein Pferd wenn sie will*]

10. Geschichtenerzähler

1. Möchte eine Geschichte erzählt bekommen, in der jedes Kind einen Satz erzählt.
2. Sagt, aus welchen Geschichten mehrere Charaktere dabei sind (Karlsson, Kinder von Bullerbü, Pippi Langstrumpf, Petersson und Findus)
3. Sucht ein Kind zum zuhören (Lillebror)

[*ruhig, flicht oft „es war einmal“ und „wenn sie nicht gestorben sind...“ sowie weitere Märchenphrasen ein; erzählt gern auch Mio eine Geschichte; aber nicht den Kindern von Bullerbü!*]

11. Lillebror

1. Möchte gern einen Hund (alle machen einen Hund nach)
2. Fragt sich, was das Wortspiel bedeute: Kt; Tt und Schlg [*nach zwei Minuten ein Tipp: Kt = K an T = Kante*]
3. Möchte eine Dampfmaschine (Petersson)

[*ruhig, vorsichtig; hört dem Geschichtenerzähler zu, aber nicht Karlsson*]

12. Petersson

1. Möchte ein Weihnachtslied hören
2. Hätte gern Christbaumschmuck
3. Sucht einen neuen Kater (zu finden bei Annika und Peter)

[*ruhig, sehr freundlich; verspricht Lillebror eine Dampfmaschine*]

13. Annika und Peter

1. Müssen eine Minute ruhig sein.
2. Bittet ein mechanisches Alphabet zu zeichnen.
3. Hätten gern ein Bild von einem Tier (Findus)

[*nett und brav; versprechen Petersson einen Kater*]

Materialien

- Jede Rolle bekommt einen Stift (wasserlöslich) zum unterschreiben.
- An zentraler Stelle: Papier und Stifte (zum Schreiben und Malen); Schnüre [*für Christbaumschmuck*]
- Affenfigur (Herr Nilsson für Pippi)
- Tee und Becher (für Karlsson)
- Becher und Schnüre für Telefon (bei Kindern von Bullerbü benötigt)
- Erbsen (für Nils)
- Gefängnissachen für einen unbeteiligten Betreuer oder einen Charakter (bei Kalle gebraucht)