Rollespil

I rollespil har de unge mange muligheder for at udforske en ny verden. De kan spille bordrollespil, magic-kort, brætspil. Producere terræn, landskaber, og male warhammer-figurer. Derudover kan man være med til våbentræning, sværdkampe i gården, liverollespil og udklædning.

I rollespil ønsker vi at:

* Skabe rammer for de unge, så et fælles tredje kan opstå og derigennem skabe meningsfyldte fællesskaber, hvilket vil føre til skabelsen af nye venskaber og styrkelse af bestående venskaber.
* De unge i klubben skal have kendskab til rollespil.
* Styrke det narrative fællesskab og så det enkelte individ får nye sociale redskaber og blive bedre til at begå sig i sociale fællesskaber.
* Ved hjælp af fantasien udforsker vi de unges muligheder som individer der snart skal tage ansvar i samfundet, ved at øve dem i demokratiske ideer og situationer som vi skaber i vores fantasi- verdener.
* At gøre rollespil til et trygt rum at udforske og afprøve identiteter i, for at kunne få bedre indsigt i sig selv og andre.
* At gøre rollespil og fantasi til en naturlig del af de unges hverdag.
* Styrker deres selvstændighed og der igennem deres selvværd.

Dette opnår vi ved at:

* skabe mere samarbejde mellem de forskellige teams i klubben. For at nedbryde stigmatisering og klikedannelser. Samt skabe en fornemmelse hos de unge om at alle afdelinger kan benyttes af alle, uden at man bliver udelukket af andre.
* Få fat i de nye klubmedlemmer og introducere dem for rummets muligheder.
* Forsøge at skabe aktiviteter der harmonerer med de unges skiftende interesser.

Vi arbejder primært med to forskellige former for tilgang til rollespil:

Pen and paper: Den traditionelle rollespilsform vil vi arbejde med på forskellige niveauer.

1. Introduktion til de forskellige spilsystemer og de muligheder de rummer.
2. At blive i stand til at indleve sig i forskellige situationer, samt andre personers virkelighed.
3. At skabe rammerne for at de unge selv kan bruge pen and paper, uden de voksnes hjælp.

Liverollespil:

1. Megawar har til hensigt at give børnene mulighed for at stifte bekendtskab med liverollespil under trygge forhold på klubben.
2. Søndermarken skaber mulighed for de unge at komme ud i naturen og se den på en ny måde. Samt at opnå nye venskaber på tværs af klubberne. Udover dette øver Søndermarkens rollespil også de unges brug af fantasi og empati, da de bliver stillet i forskellige problemsituationer, som de skal forholde sig til.