LEA RLP
Landeselternausschuss
Rheinland-Pfalz

Auf großer Fahrt

gemeinsam Kurs halten





LEA RLP
Landeselternausschuss
Rheinland-Pfalz



epic education

Impressum

Entwicklung: Vorstand des Landeselternausschusses der Kindertagesstätten in RLP & Epic Education gGmbH

Illustrationen: Amelia Rubin Redaktion und Layout: Epic Education gGmbH

Kontakt: lea@lea-rlp.de

„Auf großer Fahrt – gemeinsam Kurs halten“

Ein Rollenspiel zur Bedeutung von Elternmitwirkung in der Kita

Gesamtdauer: 90 Minuten

Dieses Spiel ist ein Rollenspiel, das Eltern (und andere Mitglieder der Verantwortungsgemeinschaft) auf spielerische Weise erfahren lässt, warum Beteiligung, Mitwirkung, Information und Zusammenarbeit auf Augenhöhe im Kita-Alltag wichtig und hilfreich sind. Die Spielenden schlüpfen dabei in die Rollen einer Piratencrew auf einer gemeinsamen Reise mit ihrem Schiff. Die Situationen an Bord stehen sinnbildlich für Herausforderungen im Kita-Alltag. Die gesamte Spieldauer beträgt etwa 90 Minuten und gliedert sich in vier Phasen: Einführung und Rollenfindung, Erstellung des Piratencodex und Vorbereitung der Reise, das eigentliche Spiel sowie eine Reflexion.

Was ist Rollenspiel – und warum nutzen wir es hier?

Ein Rollenspiel bedeutet, dass Menschen für eine begrenzte Zeit eine bestimmte Perspektive oder Rolle einnehmen und aus dieser heraus handeln. Dabei geht es nicht unbedingt um Schauspiel oder Verkleidungen, sondern darum, Situationen und Emotionen aus einem anderen Blickwinkel zu erleben.

Für das Thema dieses Spiels ist Rollenspiel besonders geeignet, weil:

- Beteiligung, Macht, Information und Mitsprache gefühlt werden können.
- Konflikte und Entscheidungen erlebbar werden, ohne reale Konsequenzen zu haben.
- Menschen Dinge ausprobieren können, die sie im Alltag vielleicht nicht offen sagen oder tun würden.
- sich Dynamiken zeigen, die dem Kita-Alltag sehr ähnlich sind.

Das Spiel schafft damit einen sicheren Erfahrungsraum, in dem man lernen kann, ohne bewertet zu werden. Dabei wird zwischen der Spielleitung und den Spielenden unterschieden. Die Spielleitung organisiert den Ablauf des Spiels, während die Spielenden die Rollen im Spiel verkörpern.

Wichtig: Niemand muss für den Erfolg des Spiels gut schauspielern. Es kommt nicht darauf an, die Rolle perfekt zu spielen. Das Spiel funktioniert bereits dann gut, wenn die Spielenden auf das reagieren, was andere sagen oder tun, sie versuchen, aus ihrer Rolle heraus zu denken und gemeinsam daran mitwirken, dass das Spiel weiterläuft. Unsicher sein, leise sein, zögern oder nachfragen ist völlig in Ordnung. Auch „Ich weiß gerade nicht, was meine Rolle tun würde“ darf ausgesprochen werden.

Die Spielleitung kann dann unterstützend nachfragen oder Impulse geben. Die Spielleitung ist dabei kein:e Schiedsrichter:in. Sie bewertet keine Entscheidungen als richtig oder falsch. Stattdessen hilft sie, den Ablauf zu strukturieren, beantwortet Fragen und gibt wenn nötig Impulse. Während des Spiels greift die Spielleitung so wenig wie möglich, aber so viel wie nötig ein.

Überblick über den Ablauf

Phase	Dauer
Einführung & Rollenverteilung	15 Minuten
Piratencodex erstellen & Spielvorbereitung	15 Minuten
Spielphase	30 Minuten
Reflexion	30 Minuten

Einführung und Rollenverteilung (ca. 15 Minuten)

Zu Beginn erklärt die Spielleitung den Ablauf des Spiels und die Spielregeln.

Wichtig ist der Hinweis, dass keinerlei Vorerfahrung mit Rollenspielen notwendig ist. Jede Person darf sich so weit in ihre Rolle hineinbegeben, wie sie sich wohlfühlt. Es genügt, die eigene Rolle im Hinterkopf zu behalten und Entscheidungen aus dieser Perspektive zu treffen. Es gibt daher auch kein „richtiges“ oder „falsches“ Verhalten, sodass man das Spiel weder gewinnen noch verlieren kann. Im Gegenteil: Am besten funktioniert ein Rollenspiel, wenn die Spielenden zwar versuchen die Ziele ihrer Rollen durchzusetzen, dabei aber bewusst in Kauf nehmen zu verlieren. Dieses „Play to lose“ genannte Konzept sorgt dafür, dass man bewusst Möglichkeiten für andere Spielende schafft, sich ins Spiel einzubringen, indem man zum Beispiel absichtlich Fehler macht oder Geheimnisse verrät. So wird verhindert, dass eine Person das Spiel aufgrund ihrer Rolle oder Fähigkeiten dominieren kann.

Anschließend werden die Rollen verteilt.

Jede Person liest ihre Rolle für sich.

Die Spielleitung gibt bewusst Zeit zum Lesen und signalisiert, dass Nachfragen erwünscht sind. Wenn jemand mit seiner Rolle unsicher ist, kann die Spielleitung helfen, indem sie die Rolle noch einmal in einfachen Worten zusammenfasst. Wichtig ist der Hinweis, dass noch keine Absprachen getroffen werden. Das Spiel lebt davon, dass unterschiedliche Perspektiven erst im Verlauf sichtbar werden.

Die Rollen

Insgesamt stehen sieben Rollen für das Spiel zur Verfügung. Sollte mit weniger Spielenden gespielt werden, werden die Rollen in der folgenden Reihenfolge vergeben: Herrschende, Rebellierende, Realist:in, Unsichtbare, Weise, Narr/Närrin, Entdeckende. Jede Rolle hat neben einer Beschreibung auch eine spezielle Fähigkeit, die während des Spiels wie beschrieben eingesetzt werden kann.

Übersicht der Rollen (Spielende erhalten je eine Rollenkarte)



Der/die Rebellierende (Crewmitglied) ist ein Crewmitglied des Piratenschiffs, das unzufrieden mit den aktuellen Abläufen an Bord ist. Früher hatte diese Person mehr Einfluss, wurde aber durch Veränderungen an den Rand gedrängt als sie ihre Rolle als Steuermann oder Steuerfrau verloren hat. Ihr Ziel ist es, wieder Einfluss zu bekommen und schneller zu Entscheidungen zu kommen. Sie empfindet viele Abstimmungen als hinderlich und sucht Wege, Kontrolle zurückzugewinnen.

Fähigkeit: Darf zwei Mal im Spiel mit jemandem außerhalb des Raums beraten, ohne dass die anderen das Gespräch mitbekommen.



Der/die Realist:in (Führung) ist Steuermann oder Steuerfrau des Piratenschiffes. Diese Rolle möchte vor allem, dass das Piratenschiff sicher vorankommt. Die Rolle denkt pragmatisch, wägt ab und versucht, Ordnung in Diskussionen zu bringen. Ihr Ziel ist es, Entscheidungen zu strukturieren und den Überblick zu behalten, auch wenn es an Bord unruhig wird. Dieser Charakter vertraut den Entscheidungen des/der Kapitän:in.

Fähigkeit: Entscheidet, wann ein neues Szenario beginnt, indem sie eine Szenario-Karte umdreht und den/die Kapitän:in Vorlesen lässt. Das vorherige Szenario muss hierfür noch nicht abgeschlossen sein.



Der/die Herrschende (Führung) ist Kapitän:in des Piratenschiffes. Diese Figur ist es gewohnt, Entscheidungen allein zu treffen und Verantwortung zu tragen. Andere Meinungen werden zwar wahrgenommen, aber nicht unbedingt berücksichtigt. Das Ziel dieser Rolle ist es, den Kurs zu bestimmen und Kontrolle zu behalten.

Fähigkeit: Darf eine Piratencodex-Regel nachträglich verändern, indem sie eine Karte aus dem Piratencodex gegen eine Karte vom Ablagestapel austauscht.

Der/die Weise (Crewmitglied) ist der Schiffsarzt oder die Schiffsärztin. Diese Person denkt langfristig und achtet besonders auf das Wohl der gesamten Piratencrew. Sie versucht, zu vermitteln, zu erinnern und Ruhe in angespannte Situationen zu bringen. Ihr Ziel ist es, Schaden von der Piratencrew abzuwenden und nachhaltige Entscheidungen zu fördern.



Fähigkeit: Darf den Piratencodex jederzeit ansehen, indem sie die Karten umdreht und liest. Dabei soll niemand anderes mitlesen können.



Der Narr oder die Närrin (Crewmitglied) ist der/die Schiffsmusiker:in. Diese Rolle bringt Leichtigkeit an Bord des Piratenschiffs, versucht Spannungen zu lösen und Brücken zwischen verschiedenen Positionen zu bauen. Das Ziel ist es, Verständigung zu ermöglichen und festgefahrene Situationen aufzulockern.

Fähigkeit: Darf ein Mal ein Szenario austauschen, indem sie eine noch nicht umgedrehte Szenario- Karte von der Seekarte nimmt und gegen die oberste Karte des Ablagestapels austauscht.

Der/die Unsichtbare (Crewmitglied) ist der Schiffsjunge/-mädchen des Piratenschiffes. Diese Figur wird oft übersehen, beobachtet aber sehr genau. Sie lernt von allen, hört zu und nimmt vieles wahr, was andere nicht bemerken. Das Ziel dieser Rolle ist es, Wissen zu sammeln und – wenn möglich – sinnvoll einzubringen. Dieser Charakter ist dabei immer ehrlich, wenn er etwas gefragt wird.



Fähigkeit: Kennt alle Fähigkeiten und darf ein Mal die Fähigkeit eines anderen Charakters kopieren.



Der/die Entdeckende (Crewmitglied) steht im Ausguck des Piratenschiffs. Diese Rolle ist neugierig, offen für Neues und interessiert sich für Entwicklungen am Horizont. Sie möchte lernen, verstehen und sich weiterentwickeln. Ihr Ziel ist es, frühzeitig Hinweise zu geben und sich langsam mehr Verantwortung zu erarbeiten. Irgendwann möchte der Charakter einmal Steuermann oder Steuerfrau des Piratenschiffs werden.

Fähigkeit: Darf sich eine Szenariokarte auf der Seekarte oder dem Ablagestapel (nur die oberste) vorab ansehen. Hierbei darf niemand mitlesen.

Piratencodex-Erstellung und Spielvorbereitung (ca. 15 Minuten)

Wenn alle sich mit ihren Rollen wohlfühlen und alle Fragen zu den Rollen oder dem Spielablauf geklärt sind, beginnt der nächste Abschnitt.

Die Piratencrew findet zunächst einen gemeinsamen Namen für ihr Piratenschiff.

Danach liest die Spielleitung den folgenden Text vor oder formuliert den Inhalt mit eigenen Worten – was im Folgenden bei allen Texten möglich ist:

> *Der Morgen dämmert über dem Ozean, als das Piratenschiff [Name des Schiffes] sanft in den Wellen schaukelt. Ein neuer Tag voller Abenteuer beginnt – doch bevor die Reise weitergeht, ruft der/die Kapitän:in alle Pirat:innen an Deck. Der Wind zerrt an den Segeln, die Holzplanken knarren, und die Mannschaft versammelt sich.*

Der/die Kapitän:in ruft alle Rollen auf, die mitspielen. Diese melden sich mit einem kurzen „Aye!“ Die Spielleitung gibt dann die Seekarte an den/die Kapitän:in und liest weiter vor:

> *„Bevor wir in ferne Gewässer aufbrechen, brauchen wir einen Piratencodex aus fünf Bausteinen – fünf Regeln, die uns leiten, schützen und zusammenhalten. Auf einem Piratenschiff reicht Mut allein nicht aus. Wir brauchen Verlässlichkeit, Zusammenhalt und klare Abmachungen, damit niemand über Bord geht – weder im wörtlichen noch im übertragenen Sinne.“*

Die Piratencodex-Erstellung ist ein zentraler Moment der Spielvorbereitung. Hier entstehen die Regeln, nach denen später entschieden wird.









Alle Piratencodex-Bausteine werden offen ausgelegt.

Die Piratencrew entscheidet gemeinsam, welche fünf Regeln bestimmen sollen, wie Entscheidungen auf dem Piratenschiff getroffen und der Schiffsbetrieb organisiert wird. Dabei darf diskutiert, nachgefragt und abgewogen werden.

Sobald fünf Regeln ausgewählt sind, werden sie noch einmal laut vorgelesen. Danach werden die Piratencodexkarten umgedreht.

Die nicht benutzten Piratencodexkarten werden auf einen Ablagestapel gelegt. Ab diesem Moment gilt der ausgewählte Piratencodex, der aber nicht mehr offen sichtbar ist. Nur bestimmte Rollen dürfen später noch Einsicht nehmen oder Veränderungen vornehmen.

Empfehlungen für die Durchführung:

- Alle Piratencodex-Bausteine gut sichtbar auslegen.
- Die Gruppe ermutigen, laut zu denken.
- Bei Dominanz einzelner Personen ggf. moderierend eingreifen, z. B. durch: „Lasst uns kurz hören, was die anderen dazu denken."

Die Spielleitung sollte keine inhaltlichen Vorschläge machen. Auch Regeln, die später problematisch werden, sind wertvoll für das Lernen.

Übersicht über die Codex-Bausteine:

Auf unserem Piratenschiff gibt es einen Schiffsrat. Dort kommen alle Pirat:innen zusammen. Sie beraten über alle wichtigen Dinge, die das Leben an Bord des Piratenschiffs betreffen. Am Ende soll eine gemeinsame Entscheidung stehen, damit die ganze Piratencrew den gleichen Kurs fährt.

Auf unserem Piratenschiff wählen wir zwei Abgesandte der Piratencrew, die uns in den großen Piratenrunden des gesamten Küstenkreises oder der Hafenstadt vertreten. Diese Abgesandten sorgen dafür, dass die Piratencrew und die großen Ratsversammlungen der Piraten gut miteinander sprechen und alle wichtigen Botschaften sicher von Piratenschiff zu Piratenschiff weitergegeben werden.

Auf unserem Piratenschiff wählen wir pro drei Crewmitglieder eine:n Abgesandte:n, der/die uns in den großen Piratenrunden des gesamten Küstenkreises oder der Hafenstadt vertritt. Diese:r Abgesandte sorgt dafür, dass die Piratencrew und die großen Ratsversammlungen der Piraten gut miteinander sprechen und alle wichtigen Botschaften sicher von Piratenschiff zu Piratenschiff weitergegeben werden.

Auf unserem Piratenschiff gibt es einen Notfall-Seekartenplan. Darin steht genau, was wir tun,wenn zu wenig Pirat:innen an Bord sind. Zum Beispiel: Wer kann wo mit anpacken? Gibt es Ersatzpirat:innen, die einspringen können? Die Piratencrew muss dazu immer angehört werden. Das bedeutet: Sie müssen früh genug ihr Wort einbringen dürfen – bevor der/die Kapitän:in eine Entscheidung trifft.

Auf unserem Piratenschiff muss die Piratencrew von Kapitän:in und Steuermann/Steuerfrau immer umfassend informiert werden. Sie soll genau wissen, was an Bord vor sich geht, bevor über den Kurs entschieden wird.

Auf unserem Piratenschiff müssen Kapitän:in und Steuermann/Steuerfrau bei den Versammlungen der Piratencrew anwesend sein. Sie gehören mit an den Tisch, wenn beraten und entschieden wird.

Auf unserem Piratenschiff können 20 % der gesamten Mannschaft an Bord eine Großversammlung der Piratencrew einberufen. Wenn genug Pirat:innen danach rufen, muss die ganze Besatzung zusammenkommen.

Wenn auf unserem Piratenschiff Pirat:innen ausfallen – sei es durch Landgang oder Krankheit auf hoher See – müssen Ersatzpirat:innen sofort an Bord geholt werden, damit das Piratenschiff weiter sicher über die Wellen kommt.

Auf unserem Piratenschiff muss der/die Kapitän:in die gesamte Mannschaft mindestens einmal pro Fahrt zu einer Großversammlung der Piratencrew rufen.

Auf unserem Piratenschiff muss der/die Kapitän:in die Interessen der Piratencrew vertreten.

Auf unserem Piratenschiff muss der/die Kapitän:in die Bedürfnisse der gesamten Piratencrew erfragen. Diese Wünsche müssen dann auf der großen Seekarte festgehalten werden. Bevor jedoch eine Entscheidung über den Kurs getroffen wird, muss die Piratencrew angehört werden. Das bedeutet: Sie muss rechtzeitig mit an Bord des Entscheidungsprozesses geholt werden, bevor der/die Kapitän:in den finalen Kurs festlegt.

Jede:r Pirat:in hat das Recht auf einen trockenen Schlafplatz.

Auf unserem Piratenschiff wählt die Piratencrew-Versammlung eine:n Sprecher:in. Diese:r beruft die Piratencrew-Versammlung ein und lädt den/die Kapitän:in und den Steuermann/ die Steuerfrau dazu ein. Geleitet wird die Versammlung ebenfalls durch den/die Sprecher:in, der/die das Wort führt und die Beratung steuert.

Auf unserem Piratenschiff gibt es einen Schiffsrat. Dort kommen alle zusammen. In diesem Rat stellt die Piratencrew den Vorsitz – und sie hält die Hälfte aller Stimmrechte in der Hand. So hat sie stets ein kräftiges Wort mitzureden, wenn es um den Kurs des Piratenschiffes geht.

Auf unserem Piratenschiff gibt es einen Notfall-Seekartenplan. Darin steht genau, was wir tun, wenn zu wenig Pirat:innen an Bord sind. Zum Beispiel: Die fehlenden Pirat:innen werden durch Gefangene ersetzt. Die anwesenden Pirat:innen müssen die anfallenden Arbeiten übernehmen.

Auf unserem Piratenschiff kann der/die Kapitän:in Entscheidungen im Alleingang fällen.

Auf unserem Piratenschiff werden Rebellierende von einer Wahl ausgeschlossen.

Auf unserem Piratenschiff kennt nur der/die Kapitän:in den Notfall-Seekartenplan.

Auf unserem Piratenschiff dürfen nur unverletzte und gesunde Pirat:innen Entscheidungen treffen.

Auf unserem Piratenschiff werden alle gefundenen Schätze gerecht verteilt.

Szenarien vorbereiten

Sobald die Piratencodex-Bausteine ausgewählt wurden, liest die Spielleitung erneut vor:

> *„Die Sonne steht nun höher, ein frischer Wind füllt die Segel. Damit das Piratenschiff aufbrechen kann, wird die Seekarte ausgelegt. Sie stellt den Reiseweg dar. Der Steuermann oder die Steuerfrau wählt drei Szenarien aus und legt sie verdeckt auf die Karte. Die übrigen Szenarien bilden einen Stapel neben dem Spielplan.“*

Die Steuerfrau oder der Steuermann führt die Anweisungen aus.

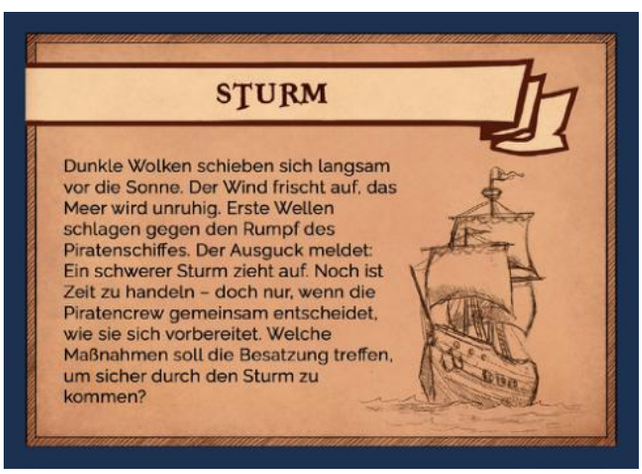
Falls nötig erklärt die Spielleitung nochmal, dass nicht alle Szenarien des Stapels gespielt werden.

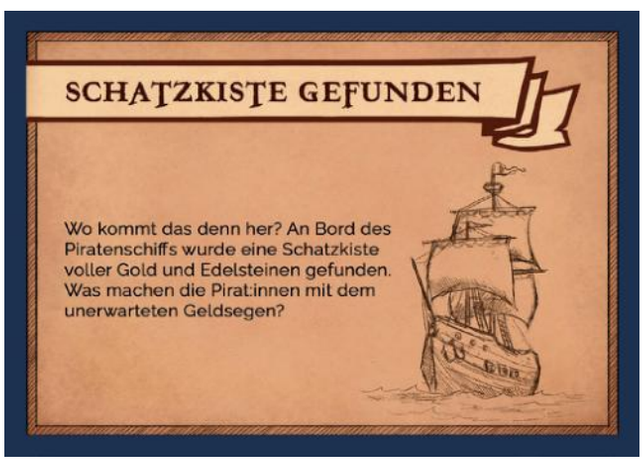
Sobald alles vorbereitet ist, verkündet die Spielleitung, dass nun das Spiel startet und die Spielenden 30 Minuten (20 Minuten bei vier oder weniger Spielenden) Zeit haben, um das Piratenschiff in den sicheren Hafen zu bringen.

Die Spielleitung behält dabei die Zeit im Auge und gibt spätestens alle zehn Minuten die verbleibende Zeit bekannt. Die Reise beginnt.

Überblick über die Szenarien

Sturm
Dunkle Wolken schieben sich langsam vor die Sonne. Der Wind frischt auf, das Meer wird unruhig. Erste Wellen schlagen gegen den Rumpf des Piratenschiffes. Der Ausguck meldet: Ein schwerer Sturm zieht auf. Noch ist Zeit zu handeln – doch nur, wenn die Piratencrew gemeinsam entscheidet, wie sie sich vorbereitet. Welche Maßnahmen soll die Besatzung treffen, um sicher durch den Sturm zu kommen?





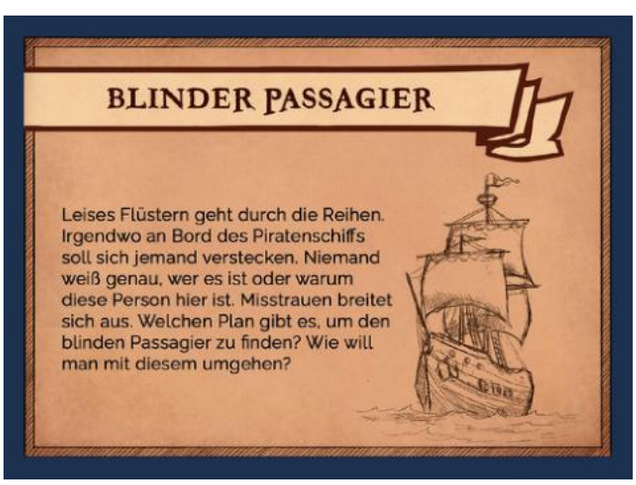
Verletzung
Ein Aufschrei hallt über das Deck. Ein Crewmitglied ist gestürzt und schwer verletzt. Von nun an ist klar: Diese Person wird sich nie wieder so bewegen können wie zuvor, da sie auf ein Holzbein angewiesen ist. Das Piratenschiff fährt weiter, doch die Frage steht im Raum: Soll an Bord etwas verändert werden, da nun ein Besatzungsmitglied mit Holzbein auf dem Piratenschiff ist oder muss die verletzte Person das Piratenschiff verlassen?

Proviant geht zur Neige
Der Koch schlägt Alarm. In der Kombüse fehlen Vorräte. Jemand hat sich bedient, und nun reicht das Essen nicht mehr für alle. Der Magen knurrt, die Stimmung kippt. Es muss entschieden werden, wie gerecht verteilt wird – und wer Verantwortung übernimmt. Wie reagieren Schiffsführung und Besatzung auf diese Situation?

Wahl der Piratenkönigin
In der Ferne liegt Tortuga. Beim nächsten Vollmond soll dort eine neue Piratenkönigin gewählt werden. Diese Entscheidung wird weitreichende Folgen haben. Wen entsendet das Piratenschiff, um diese wichtige Entscheidung zu treffen? Soll die Favoritin des/der Kapitän:in oder des/der früheren Steuermanns/Steuerfrau (Rebellierende) gewählt werden?

Krankheit
Husten, Fieber, Erschöpfung. Eine Krankheit breitet sich an Bord aus. Immer mehr Crewmitglieder fallen aus. Die Angst wächst. Jetzt braucht es klare Absprachen, um die Ausbreitung zu stoppen und niemanden zurückzulassen. Was soll passieren, damit die Krankheit sich nicht weiter an Bord des Piratenschiffs ausbreitet?

Blinder Passagier
Leises Flüstern geht durch die Reihen. Irgendwo an Bord des Piratenschiffs soll sich jemand verstecken. Niemand weiß genau, wer es ist oder warum diese Person hier ist. Misstrauen breitet sich aus. Welchen Plan gibt es, um den blinden Passagier zu finden? Wie will man mit diesem umgehen?





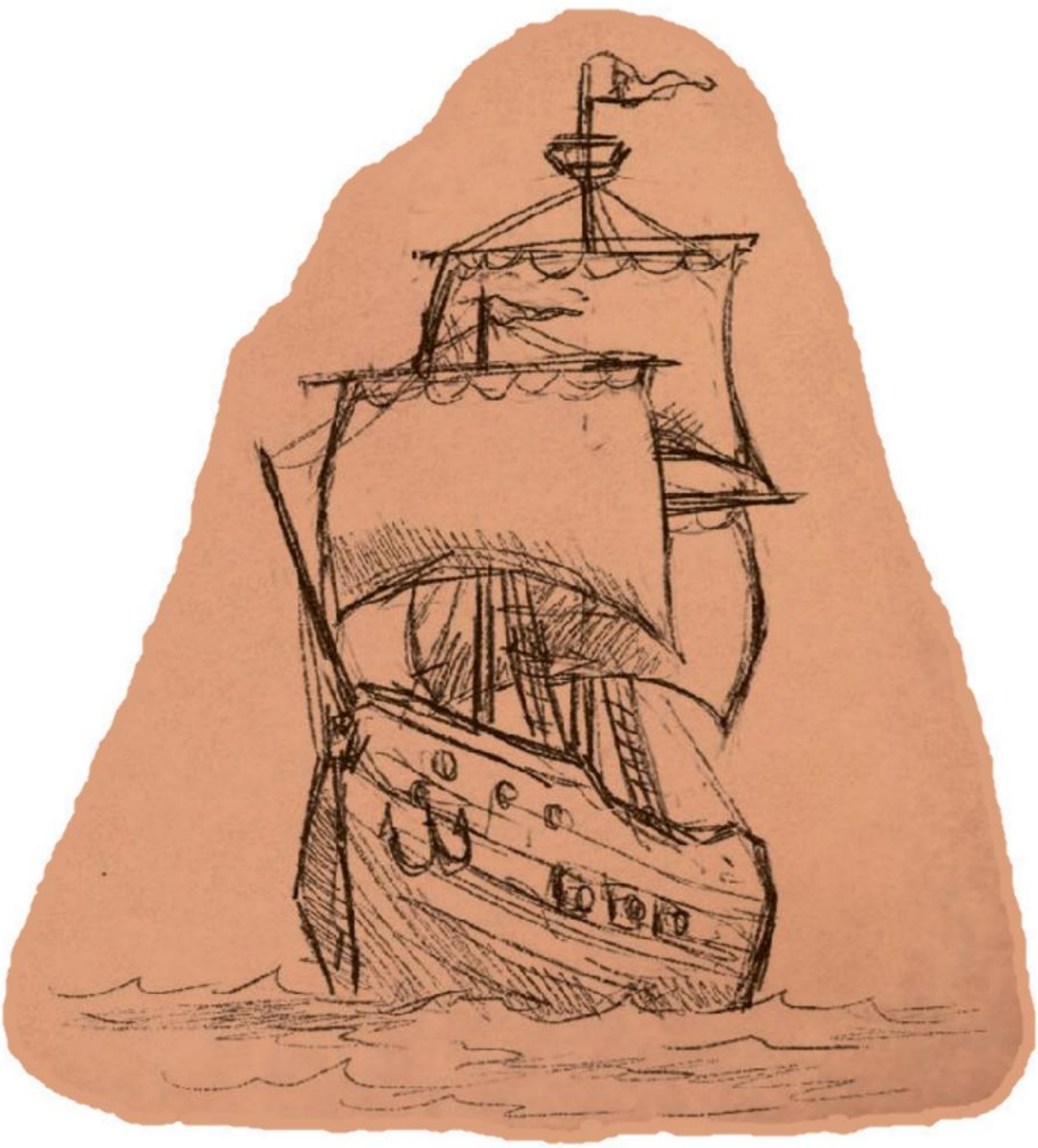
Segel am Horizont
Am Horizont tauchen Segel auf. Freund oder Feind? Niemand weiß es. Das Piratenschiff könnte den Kurs ändern, sich verstecken oder Kontakt aufnehmen. Jede Entscheidung birgt Risiken – und Chancen. Wie sollen die Pirat:innen reagieren?

Ein Leck

Ein dumpfer Schlag, dann der Ruf: Wasser im Piratenschiff! Im Bauch des Schiffes klafft ein Leck. Das Wasser steigt. Die Materialien reichen nicht aus, um das Loch direkt zu verschließen. Jetzt zählt Kreativität, Zusammenarbeit und schnelles Handeln. Was soll getan werden?

Schatzkiste gefunden

Wo kommt das denn her? An Bord des Piratenschiffs wurde eine Schatzkiste voller Gold und Edelsteinen gefunden. Was machen die Pirat:innen mit dem unerwarteten Geldsegen?



Die Spielphase (ca. 30 Minuten)

Ziel des Spiels ist es, innerhalb der vorgegebenen Zeit alle drei Szenarien zu bearbeiten und am Ende gemeinsam zu entscheiden, wann das Piratenschiff sicher den Heimathafen erreicht.

Ablauf eines Szenarios

1. Wann ein Szenario beginnt, entscheidet der Steuermann oder die Steuerfrau.
2. Der/die Kapitän:in liest das Szenario laut vor.
3. Alle sprechen aus ihrer Rolle heraus und diskutieren mögliche Lösungen.
4. Entscheidungen müssen entsprechend der Vorgaben des Piratencodex getroffen werden.
5. Wenn eine Lösung gefunden ist, gilt das Szenario als abgeschlossen.
6. Auch die Entscheidung, wann das Piratenschiff nach Abschluss aller drei Szenarien den Heimathafen erreicht, wird entsprechend des Piratencodex getroffen.
7. Nach jedem Szenario legt jede Person eine grüne Marke auf die Szenario-Karten, wenn sie mit der Lösung zufrieden ist und eine rote Marke, wenn sie mit der Lösung unzufrieden ist.

Wichtig: Einberufene Besprechungen finden immer sitzend am Tisch statt. Nur wer am Tisch sitzt, ist Teil der Besprechung. Die übrigen Spielenden bewegen sich weiter stehend im Raum. Findet gerade keine Besprechung statt, bewegen sich alle stehend im Raum.

Während des Spiels hält sich die Spielleitung überwiegend im Hintergrund und beobachtet das Spiel. Es ist sinnvoll, sich hier bereits Notizen für die Reflexion zu machen. Folgende Fragen können dabei helfen:

- Wer spricht viel?
- Wer kommt wenig zu Wort?
- Wo entstehen Spannungen?
- Wo entstehen gute Lösungen?

Eingreifen sollte die Spielleitung nur, wenn der Ablauf unklar wird oder das Spiel ins Stocken gerät.

Das Ende der Reise

Nachdem alle Szenarien gespielt wurden, entscheidet die Piratencrew entsprechend des Piratencodex, ob das Piratenschiff den Heimathafen erreicht. Die Reise endet. Die Spielleitung liest den folgenden Text vor:

> *„Die letzten Sonnenstrahlen brechen durch die Wolkendecke, als das Piratenschiff nach all den Prüfungen, Stürmen und überraschenden Wendungen schließlich in eine stille Bucht gleitet. Das Wasser glitzert friedlich, als hätte das Meer selbst erleichtert aufgeatmet. Mit einem dumpfen Rumpeln fällt der Anker – die Reise ist beendet.“*

Reflexion (ca. 30 Minuten)

Nach dem letzten Szenario und der Entscheidung über das Ankommen im Heimathafen sollte die Spielleitung einen klaren Übergang markieren, zum Beispiel mit Worten wie:

„Damit endet unsere Reise. Wir verlassen jetzt die Rollen und schauen gemeinsam auf das, was wir erlebt haben.“

Ein kurzes Durchatmen oder Aufstehen kann helfen, den Rollenwechsel bewusst zu machen. Falls nötig – und im Rahmen der Zeitplanung möglich – kann hier auch eine kurze Pause gemacht werden.

Die Spielenden sollten sich für die Reflexion fit fühlen. Zudem sollte ausreichend Zeit für die Reflexion eingeplant werden, da diese der wichtigste Teil des gesamten Spiels ist. Hier werden die gemachten Erfahrungen mit dem Kita-Alltag verbunden. Die Reflexion ist in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Besprechung der Spielerfahrungen

Zunächst dürfen alle Spielenden ihre Eindrücke schildern, welche durch die Beobachtungen der Spielleitung ergänzt werden können. Folgende Leitfragen sollten dabei besprochen werden:

- Welche Rollen würdet ihr welchen Funktionen/Personen im Rahmen des Kita-Alltags zuordnen (es gibt kein Richtig oder Falsch, die Eindrücke zählen)?
- Warum wart ihr mit den Entscheidungen zufrieden oder nicht zufrieden (rote/grüne Karten auf den Szenarien beachten)?
- Welche Regeln/Möglichkeiten oder Spielmomente haben die Entscheidungsfindung erleichtert oder erschwert?
- Warum habt ihr euch am Anfang für genau diese fünf Regeln entschieden?

Die Spielleitung hält die wesentlichen Punkte des Gespräches stichpunktartig fest, sodass im weiteren Verlauf immer wieder drauf zurückgegriffen werden kann.

Transfer auf den Kita-Alltag

In einem nächsten Schritt werden die Erfahrungen auf den Kita-Alltag übertragen. Die Gruppe sammelt gemeinsam Erkenntnisse darüber, wie Elternmitwirkung gelingen kann, warum Information und Mitsprache wichtig sind und wie klare Strukturen helfen, auch in Krisen handlungsfähig zu bleiben. Folgende Erkenntnisse können hierbei entstehen. Es handelt sich um Beispiele und die Liste ist nicht abschließend, da die Ergebnisse stark von der Spielerfahrung und den Persönlichkeiten der Spielenden abhängen:

- Wenn alle mit einbezogen werden, sind die Ergebnisse in der Regel besser und die Zufriedenheit mit Entscheidungen steigt.
- Es ist sinnvoll Interessen zu bündeln z.B. über Elternvertreter:innen, damit nicht alle einzeln ihre Interessen einbringen und so für hohen Aufwand sorgen.
- Eltern sind eine Ressource für die Kita-Leitung und Erzieher:innen, die die Arbeit erleichtern können.
- Frühe und regelmäßige Information sorgt später für weniger Aufwand und Unzufriedenheit.
- Aktive Elternmitwirkung verbessert die Qualität der Arbeit in der Kita.
- Die Perspektive der Kinder wird oft nicht gehört, ist aber wichtig, da es ja immer um sie geht. Möglichkeiten zu schaffen, die Kinderperspektive bei Entscheidungen einzubeziehen ist wichtig!
- Hochkochende Emotionen behindern oft den Dialog. Daher sind Gremien ein guter Ort, um sachlich über kritische Themen zu sprechen.
- Krisen und Herausforderungen können plötzlich eintreten. Sind funktionierende Strukturen vorher etabliert, erleichtert das die Bewältigung.
- Wer seine Rechte und Möglichkeiten (den Piratencodex) kennt, kann seine Interessen besser einbringen.

Abschluss

Zum Abschluss werden weiterführende Informationen zur Elternmitwirkung vorgestellt, offene Fragen geklärt und Feedback zum Spiel eingeholt.

Die Spielleitung kann betonen, dass das Spiel gezeigt hat, wie wertvoll klare Strukturen, Information und Beteiligung sind – und dass diese im Kita-Alltag bewusst gestaltet werden können. Die Teilnehmenden verlassen das Spiel mit der Erfahrung, dass gute Zusammenarbeit – auf See wie in der Kita – kein Zufall ist, sondern bewusst gestaltet werden kann.

Szenario 3
Szenario 3
Szenario 2
Szenario 2
Szenario 1
Szenario 1

Checkliste für die Spielleitung

1. Vorbereitung vor Beginn des Workshops

- ☐ Raum vorbereiten
- Tisch(e) so stellen, dass alle gut sitzen können
- Stühle für alle Teilnehmenden
- Platz, um Karten offen auszulegen
- ☐ Materialien bereitlegen
- Rollenkarten
- Piratencodex-Bausteine
- Szenarienkarten
- Seekarte (Spielplan)
- Rote & grüne Marker
- Stifte & Flipchart
- Uhr oder Timer

2. Einführung und Rollenverteilung (ca. 15 Minuten)

- ☐ Begrüßung der Teilnehmenden
- ☐ Kurz erklären:
- Was ist ein Rollenspiel?
- Warum nutzen wir diese Methode?
- ☐ Wichtig betonen:
- Niemand muss schauspielern
- Es gibt kein richtig oder falsch
- Reagieren & Mitspielen reicht völlig aus
- ☐ Ablauf und Spielregeln erklären
- ☐ Rollen verteilen
- ☐ Zeit zum Lesen der Rollen geben
- ☐ Nachfragen zulassen & Rollen ggf. erklären
- ☐ Darauf hinweisen: Noch keine Absprachen untereinander

3. Codex-Erstellung (ca. 15 Minuten)

- ☐ Intro-Geschichte „Der Piratencodex“ vorlesen / erzählen
- ☐ Alle Codex-Bausteine offen auslegen
- ☐ Gruppe auffordern, 5 Regeln auszuwählen
- ☐ Diskussion moderieren (falls nötig)
- ☐ Alle 5 Regeln laut vorlesen lassen
- ☐ Piratencodex-Karten umdrehen und restliche Karten als Ablagestapel bereitlegen
- ☐ Erklären:
- Regeln des Piratencodex gelten ab jetzt
- Aber sind nicht mehr offen sichtbar

4. Spielvorbereitung – Seekarte & Szenarien

- ☐ Seekarte auslegen lassen
- ☐ Steuermann/Steuerfrau drei Szenarien ziehen lassen und verdeckt auf Seekarte legen
- ☐ Restliche Szenarien als Stapel bereitlegen

5. Das Spiel begleiten (ca. 30 Minuten)

- ☐ Spielstart klar ankündigen
- ☐ Beobachten:
- Wer spricht viel / wenig?
- Wo entstehen Spannungen?
- ☐ Nur eingreifen, wenn nötig, z. B. bei:
- Unklarheiten im Ablauf
- Vergessenen Regeln
- Stockendem Spiel
- ☐ Zeit im Blick behalten

6. Spielende

- ☐ Letzte Entscheidung begleiten
- Wann kommt das Piratenschiff im Heimathafen an?
- ☐ Spielende klar markieren (z. B. „Wir verlassen jetzt die Rollen“)
- ☐ Kurze Pause / Durchatmen ermöglichen

7. Reflexion (ca. 30 Minuten)

Phase 1: Erfahrungen sammeln

- ☐ Offene Runde starten
- ☐ Stichpunkte sichtbar notieren
- ☐ Leitfragen zur Vertiefung nutzen:
- Welche Rollen erinnern an den Kita-Alltag?
- Warum gab es rote / grüne Karten?
- Welche Regeln haben geholfen oder gestört?

Phase 2: Übertragung auf den Kita-Alltag

- ☐ Gemeinsam Erkenntnisse sammeln
- ☐ Verbindungen herstellen:
- Piratencodex ↔ Elternrechte
- Rollen ↔ Kita-Funktionen
- Spiel ↔ Alltagssituationen

8. Abschluss

- ☐ Elternmitwirkungsbroschüre vorstellen & austeilen
- ☐ Ansprechpartner:innen nennen
- ☐ Raum für offene Fragen geben
- ☐ Feedback zum Spiel einholen
- ☐ Gruppe verabschieden

Merksatz für die Spielleitung: Deine wichtigste Aufgabe ist nicht, das Spiel perfekt zu steuern, sondern einen sicheren Rahmen zu schaffen, in dem Erfahrungen entstehen können.

Spielleitungs-Notfallkarten

Notfallkarte 1: „Das Spiel stockt“

Woran du es erkennst:

- Lange Pausen
- Blickkontakt wird vermieden
- Aussagen wie „Ich weiß nicht“ oder „Mir fällt nichts ein“

Was du tun kannst:

- Ruhe zulassen (Stille ist kein Fehler)
- Eine offene, entlastende Frage stellen:
- „Was fällt euch spontan ein, ohne lange nachzudenken?“
- „Was wäre die einfachste Lösung?“
- Alternativ:
- „Was würde deine Rolle jetzt vermutlich fühlen oder wollen?“

Wichtig für dich:

Schweigen bedeutet oft Nachdenken, nicht Desinteresse.

Notfallkarte 2: „Eine Person dominiert alles“

Woran du es erkennst:

- Eine Person spricht sehr viel
- Andere kommen kaum zu Wort

Was du tun kannst:

- Wertschätzend ansprechen: „Du machst das super. Versuch gerne auch andere ins Spiel mit einzubeziehen.“
- Anderen Hinweise geben: „Dein Charakter könnte versuchen folgendes einzubringen.“
- An „Play to lose“-Konzept erinnern

Wichtig für dich:

Du greifst nicht inhaltlich ein, sondern ermöglichst anderen die Teilnahme.

Notfallkarte 3: „Die Gruppe streitet sich fest“

Woran du es erkennst:

- Lautstärke steigt
- Vorwürfe statt Argumente
- Emotionen kochen hoch

Was du tun kannst:

- Kurz stoppen: „Lasst uns einmal innehalten. Habt ihr eine Idee, wie das Spiel jetzt weitergehen könnte?“
- Den Piratencodex nutzen, z.B. Spielende drauf hinweisen, dass eigentlich nur der/die Kapitän:in entscheidet.
- An Spielcharakter erinnern: „Denkt dran, dass wir gemeinsam Spielen wollen und es nicht darauf ankommt, wer gewinnt.“
- Auf die Zeit aufmerksam machen: „Denkt dran, ihr habt nur noch 10 Minuten und noch ein weiteres Szenario vor euch.“

Wichtig für dich:

Konflikte sind Lernmomente – verhindere diese nicht, aber vermeide Streit außerhalb des Spiels und endlose Diskussionen.

Notfallkarte 4: „Das Spiel droht zu kippen oder abzubrechen“

Woran du es erkennst:

- Frust bei Spielenden
- Rückzug mancher Spielenden aus dem Spiel
- Aussagen wie „Das bringt doch nichts.“

Was du tun kannst:

- Entlasten: „Wenn es euch nicht gutgeht, können wir auch zum Ende kommen/kannst du auch einfach mal rausgehen“
- Sinn aufzeigen : „Genau solche Situationen wollen wir später gemeinsam besprechen.“
- Bedürfnisse abfragen: „Was braucht ihr jetzt gerade?.“

Wichtig für dich:

Ein schwieriges Spiel ist oft besonders wertvoll für die Reflexion.



LEA RLP

Landeselternausschuss
Rheinland-Pfalz