



## Rollenspiel: „Ich glaube dir – ich glaube dir nicht.“



Es gibt Dinge, die kann man nicht beweisen. An die muss man glauben. Wenn ein Freund dir von etwas erzählt, bei dem du nicht dabei warst, kannst du ihm nur glauben. Du vertraust ihm. Flunkern, Streiche spielen oder Angeben kann manchmal richtig Spaß machen. Solche Dinge sind schon mal in Ordnung, solange sie das gegenseitige Vertrauen nicht schwächen. Sicher habt ihr schon mal so eine Situation erlebt.

### Eure Aufgabe

#### Arbeitet in Gruppen zusammen:

- Jeder denkt darüber nach, bei welchem persönlichen Erlebnis das Vertrauen, der Glaube an einen vertrauten Menschen, eine wichtige Rolle gespielt hat.
- Wie war das? Warst du froh, dass deine Freundin dir geglaubt hat? War deine Mutter erleichtert, weil sie dir zu Recht geglaubt hat?

Hier ist Platz für deine Notizen:



---

---

---

---

- Tauscht euch aus und sucht euch eine schöne, eine lustige oder auch eine ernste Geschichte aus euren Berichten aus.
- Schreibt ein kurzes Drehbuch über euer Erlebnis und spielt die Dialoge dann einmal durch. Wie fühlen sich die Rollen jeweils an?
- Wer will, kann als Gruppe das Rollenspiel vorstellen.
- Ein dicker Applaus ist euch sicher, denn auch das erfordert großes Vertrauen: **eine Geschichte vorzuspielen!**



Mach dich schlau! | Was denkst du? | **Macht was zusammen!**



## Rollenspiel: „Ich glaube dir – ich glaube dir nicht.“



### Diskutiert im Anschluss gemeinsam in der Klasse:

- Wie wichtig ist euch das Vertrauen eurer Freunde?
- Gibt es Gründe dafür, Dinge zu erzählen, die nicht stimmen?
- Wie fühlt es sich an, wenn das Vertrauen geschwächt wird?
- Kann man Vertrauen auch zurückgewinnen?
- Wie wichtig ist der gegenseitige Austausch bei Missverständnissen?

