



Faget	Rollespil
Uddannelses år	2025-2026
Antal timer	Torsdag kl.9.10-12.00, ugentligt 2 t. 35 min., 49 timer årligt (Halvårligt valgfag fra januar til juni 2026)
Fagets formål og sammenhæng til STU-lovgivning	Rollespil som fag på Varde STU Center tager udgangspunkt i STU-lovens §6, stk. 2, hvor undervisningen skal: Fremme den unges personlige udvikling og mulighed for at deltage selvstændigt og aktivt i samfundslivet. Gennem pædagogisk bordrollespil som Helteliv får den unge mulighed for at afprøve roller, træffe valg og tage ansvar i en tryk og struktureret ramme. Dette styrker selvindsigt, handlekompentence og modet til at deltage aktivt i fællesskaber og samfundet. Fremme den unges evne til at indgå i sociale sammenhænge og til at få et selvstændigt og aktivt fritidsliv. Rollespillet skaber et socialt læringsrum, hvor samarbejde, kommunikation og empati er i fokus. Den unge øver sig i at forstå sociale normer og relationer, som kan overføres i mange fritidsaktiviteter. Derudover får den unge mulighed for at opdage og udvikle rollespil, som kan bruges som direkte fritidsaktivitet – både i foreningsliv eller privat. Udvikle kompetencer til brug i uddannelses- eller beskæftigelsessituationer. Gennem strukturerede scenarier og refleksioner udvikler den unge færdigheder som planlægning, problemløsning, kreativitet og vedholdenhed. Disse kompetencer er overførbare til både uddannelse og arbejdsmarkedet, og understøttes af dokumentation via OCN-forløb og forløbsplaner. Faget har som ”overordnet formål at støtte [...] unge i at kunne erobre deres liv” (Sven Mørch), og at øve dem i at tage ansvar, hvor de professionelle omkring dem skaber en god og meningsfuld oplevelse med dette ansvar.
Fagets mål	Undervisningen i rollespil har til formål at udvikle den unges personlige, sociale og faglige kompetencer gennem en legende/narrativ tilgang, hvor den unges personlige øvefokus indtænkes i bordrollespillet – og dermed kan undersøges fra en ny vinkel. Faget sigter mod at: - Give viden om og forståelse af sociale dynamikker, ansvarstagen og personlig udvikling. - Sætte den unge i stand til at afprøve roller, træffe valg og reflektere over konsekvenser i et trykt og struktureret læringsrum. - Udvikle den unge til at kunne indgå i sociale fællesskaber med større selvstændighed og empati. - Give den unge færdigheder i at samarbejde, kommunikere og tage ansvar – både i spillet og i overførbare situationer fra hverdags- og praktiklivet. - Give den unge færdigheder i at udforske, undersøge, udvælge og udvikle løsninger på fiktive og virkelighedsnære problemstillinger.
Fagets målgruppe	Faget henvender sig til unge, der både kender rollespil, eller gerne vil prøve det første gang. Den unge skal have lyst til at engagere sig i en fælles fortælling sammen med andre unge, og leve sig ind i et fantasy-univers med mytiske væsener. Den unge skal være indstillet på at arbejde med personlige udviklingsmål, som arbejdes med gennem leg og fortælling.
Fagets indhold	Eventyrudvikling



	Deltagerne er medskabere af fortællinger i en fantasiverden, hvor de udvikler og gennemfører eventyr. Dette styrker kreativitet, narrativ forståelse og evnen til at strukturere en historie med begyndelse, midte og afslutning. Karakterudvikling Den unge skaber og udvikler sin egen karakter – en helt med personlighed, baggrund og mål. Gennem karakterens rejse får den unge mulighed for at arbejde med identitet, værdier og personlige valg. Dialogbaseret fortælling Spillet bygger på samtale og dialog, hvor deltagerne interagerer med hinanden og med spillets verden. Dette træner sproglige færdigheder, aktiv lytning og evnen til at udtrykke sig klart og nuanceret. Samarbejde og konflikthåndtering Rollespillet kræver samarbejde for at løse opgaver og nå fælles mål. Der opstår naturlige situationer, hvor konflikter skal håndteres, hvilket giver mulighed for at øve sig i kommunikation, kompromis og fælles beslutningstagning. Turtagning Spillet foregår i en struktureret ramme, hvor turtagning er en central mekanik. Dette understøtter respekt for fællesskabet, opmærksomhed på andres bidrag og evnen til at vente og bidrage på rette tid. Refleksion Efter hver spilgang arbejdes der med refleksion – både individuelt og i fællesskab. Den unge får mulighed for at tænke over egne valg, oplevelser og læring, og hvordan disse kan overføres til virkelige situationer.
Arbejdsformer	Undervisningen tager udgangspunkt i et Øvefokus: Et personligt udviklingspunkt, som den unge gerne vil arbejde med. Øvefokuset defineres og nedskrives indledningsvis i undervisningen, og følger den unge gennem arbejdet med rollespil. Øvefokuset kan med fordel tage udgangspunkt i nogle af de sociale kompetencer, som den unge har defineret, at vedkommende skal udvikle i sin forløbsplan, og derved give anledning til yderligere arbejde og refleksion over personlig udvikling. Øve sig i at indtage og udforske forskellige roller og positioner. Arbejde med scenarier, der afspejler virkelige eller fiktive situationer, som giver mulighed for refleksion og læring. Udvikle autonomi og motivation gennem aktiv deltagelse og medbestemmelse. Få indtryk og erfaringer, der skaber meningsfuld læring og styrker den enkeltes identitet og handlekompetence. Arbejdsformerne er varierede og inkluderer både individuelle og gruppebaserede aktiviteter, hvor der lægges vægt på medbestemmelse, fælles kreation og refleksion. Deltagerne inviteres ind i en fantasiverden, hvor de har medbestemmelse og kan forme deres egen heltefortælling. Der arbejdes med meningsfulde valg, hvor den unge oplever, at deres beslutninger har konsekvenser – Og disse konsekvenser diskuteres enten i plenum eller individuelt.



	Spillet giver mulighed for at øve sociale færdigheder i en sikker ramme, hvilket styrker engagement og ejerskab. Der anvendes visuelle, auditive og taktile elementer i spillet (kort, figurer, fortælling), som understøtter forskellige læringsstile. Vi tilstræber at fortællinger og scenarier tilpasses den enkelte deltagers forståelsesniveau og interesser. Der gives mulighed for at udtrykke sig gennem forskellige modaliteter – fx at tegne sin helt, skabe eventyr til heltene, lave baggrundshistorier, designe figurer til fjender, mm. Den unge kan vise sin læring gennem handlinger i spillet, refleksioner og samtaler. Det kontinuerlige arbejde med øvefokus bruges som dokumentation for progression, og kan videregives til kontaktunderviser ifm. den unges arbejde med forløbsplanen. Der arbejdes med fælles evaluering, hvor både underviser og deltager reflekterer over udvikling og læring.
Samarbejde	Vi har ambitioner om at forsøge at skabe et tværfagligt netværk med andre STUer eller STU-lignende institutioner, som også arbejder med bordrollespil i pædagogisk kontekst. Vi samarbejder tæt med udviklerne af Helteliv, og forventer også at undersøge/besøge lokale rollespilsforeninger med formål at skabe forbindelse til rollespil som fritidsaktivitet for interesserede unge.
Den unges forventede læringsudbytte: - Personlige kompetencer - Sociale kompetencer - Faglige kompetencer - Praktik	Personlige kompetencer - Øget selvindsigt gennem refleksion over egne valg og roller. - Mod til at tage ansvar og stå ved egne beslutninger. - Evne til at håndtere usikkerhed og uforudsigelighed i trykke rammer. - Udvikling af selvværd og tro på egne evner. Sociale kompetencer - Træning i samarbejde og kommunikation i gruppebaserede scenarier. - Forståelse for sociale roller og normer. - Empati og evne til at se ting fra andres perspektiv. - Konflikt håndtering og fælles problemløsning. Faglige kompetencer - Forståelse for fortællestruktur, karakterudvikling og scenarieopbygning. - Evne til at udtrykke sig kreativt og struktureret – mundtligt og skriftligt. - Grundlæggende kendskab til spilmekanik og regler. - Refleksion over læring og overførsel til virkelige situationer. Praktiskfaglige kompetencer - Det individuelle arbejde med øvefokus overføres til andre konteksts, f.eks. i erhvervspraktik. - Anvende kompetencer fra spillederrollen i situationer hvor eleven har en form for ansvar – fx at facilitere og formidle en aktivitet til elever/kollegaer Der forventes ikke, at alle unge har mulighed for at tilegne sig alle kompetencer. Der udarbejdes derfor individuelle ressourcepapirer.
Dokumentation af den unges udbytte	Som led i rollespillet får den unge udleveret en logbog, hvori der løbende udfyldes refleksioner fra rollespillet – Her bliver den unge bedt om at forholde sig til en situation fra rollespillet på et metaplan (hvad ville jeg have gjort i denne situation – hvilke følelser fik det frem i mig, hvordan er dette relevant for mit øvefokus, ect.), og nedskrive vigtige



	pointer i bogen. Logbogen kan efterfølgende bruges i samtale med den unge eksempelvis i kontaktundervisertid, hvis øvefokuset er relevant for den unges forløbsplan. Den unges læring og udvikling dokumenteres i notater i den unges dokument for udbytte af STU.
Dato for fagplan	12/01-2026