

ROLLENSPIEL im Unterricht

ROLLENSPIEL bedeutet eine spielerische Auseinandersetzung mit Lebenssituationen. Ein in der Gruppe relevantes Thema – Konflikt – wird spielerisch dargestellt. Indem man verschiedene Perspektiven einnimmt, werden Hintergründe und Motive sichtbar, alternative Handlungsmöglichkeiten werden aufgezeigt.

Worin liegen die Vorteile der Methode:

Sie lässt sich für jede Altersgruppe einsetzen, Selbst- und Fremdbeobachtungsfähigkeit werden geschult, Wahrnehmung, Empathie, Flexibilität, Offenheit, Kooperations-, Kommunikations- und Problemlösefähigkeit werden entwickelt.

Als Rollenspieler realisiert man drei ROLLEN:

Akteur: wenn ich spiele, hier erlebe ich mich in meiner Rolle, was eigene Anteile aktiviert und fremde (die gestellte Rolle) bewusst werden lässt.

Mitglied einer Gruppe: die das Spiel realisiert, hier muss ich mich verhalten, engagieren oder ablehnen, ich nehme an der Verständigung teil.

Beobachter: ich kann mich als Akteur und als Teilnehmer sehen, rückblickend werten.

Fragen, die sich aus diesen drei Rollen an das Spiel ergeben:

Wie authentisch war meine Aktion?
Was habe ich erlebt?
Was war mir eigen/fremd?
Worauf kann ich mich einlassen?
Was lehne ich ab, wo ziehe ich Grenzen?
Was habe ich bei mir beobachtet/bei anderen?

Die Methode hat sich in vielen Themenbereichen bewährt. Gewünschte Lernziele können erlebnisreicher erreicht werden, besonders ist die Wirksamkeit von Rollenspielen aber in der Therapie belegt worden.

Besonders folgende Wirkungen lassen sich erzielen:

Flexibilität und Kreativität werden durch freies Improvisieren gefördert
Wissen kommt zum Vorschein und wird vergrößert
Fähigkeiten zur Problemlösung und Sprachfähigkeit werden erweitert
Motivation und Interesse an der Thematik wird verbessert
Einstellungsänderungen werden bewirkt, Selbstsicherheit wird gefördert

Die Methode

Rollenspiel sollte in vier Phasen unterteilt werden:

1. Aufwärmphase

Die Aufwärmphase ist wichtig zur Lockerung und Entspannung der Teilnehmer und sollte nur bei sehr erfahrenen Gruppen weggelassen werden. Art und Dauer richten sich nach Zusammensetzung und Spielerfahrung der Gruppe. Geeignet sind u.a. Rhythmusübungen, Pantomime oder Überredungsspiele.

2. Spielphase

Die Spielphase gliedert sich in Erarbeitung und Durchführung. In der Erarbeitungsphase wird zusammen mit der Gruppe ein **Thema-Inhalt-Konflikt** diskutiert, eine **Situation wird festgelegt und verschiedene Rollen** werden erarbeitet.

Je nach Ziel gibt es hier unterschiedliche Methoden. Man kann z.B. mit **Rollenkarten** oder **Ereigniskarten** arbeiten, mehr oder weniger genaue Vorgaben machen. Beim Üben von Fähigkeiten oder der Rekonstruktion von Verhaltensweisen sollten die Rollenvorgaben eher genau sein.

Wenn es um die Darstellung von Gefühlen und Einstellungen (z.B. Angst) geht, treten in Rollenspielen oft verschiedene Verhaltensweisen auf. Diese Vielfalt anzuerkennen ist sinnvoll, um zu lernen, über eigene Einstellungen nachzudenken und sich in andere Menschen hinein zu versetzen. Das **Losverfahren** verhindert, dass Teilnehmer auf bestimmte Rollen festgelegt werden.

Zu empfehlen ist das **Spiel auf gleicher Ebene wie die Beobachter**. Damit vermeidet man das Gefühl, vorgeführt zu werden. Wichtig sind **klare Angaben zu Zeit und Ort** der Handlung.

Spieltechniken:

„Fischteich“-Methode: Spielgruppe wird von den Teilnehmern beobachtet

Multiples Verfahren: Die Gruppe wird in kleine Gruppen aufgeteilt, spielen gleichzeitig für sich, ein Mitglied der Kleingruppe übernimmt die Funktion des Beobachters. Die Ergebnisse werden in der großen Gruppe vorgestellt.

Weiter möglich sind: Rollentausch, Rollenrotation, Doppelgänger, Spiegelverfahren, Selbstgespräch

Das Spiel kann unterschiedlich lang dauern, darf nicht ausufern, um die Spannung zu erhalten. Nach Absprache können Spielleiter und Gruppenmitglieder fragend eingreifen.

3. Entlassungsphase:

Die Spieler werden aus ihren Rollen herausgeführt, um reflektieren zu können. Nur durch Distanz kann das Spiel analysiert werden. Die Trennung von Rolle und Person ist auch deshalb wichtig, damit auftretende Konflikte nicht in die Alltagswirklichkeit übertragen werden. Die Phase dient dem Schutz der Spieler, Kritik am Rollenverhalten darf nicht zur Kritik an der Person werden.

4. Reflexionsphase

Rückbetrachtender Lernprozess durch Reflexion, Diskussion, Aufstellen von Kommentaren, alternativen Lösungsmöglichkeiten.

auf den Spieler bezogen:

Bericht der Spieler über ihre Empfindungen während des Spiels
Selbst-/Fremdbeobachtungsfähigkeit soll entwickelt werden

auf die Betrachter bezogen:

Beobachtungsfertigkeiten sollen entwickelt werden (evtl. Aufgabenstellung dazu)

auf das Spiel bezogen/ Handlung klären, indem man:

Missverständnisse und Fehler korrigiert
Voraussetzungen/Veränderungen, die sich ergeben haben, herausarbeitet
Ursachen für Handlungen analysiert
hilft Schlussfolgerungen aus Verhalten zu ziehen
tatsächliche Ereignisse zu den beabsichtigten Zielen in Beziehung setzt

für weiteres Vorgehen:

neue überlegenswerte Aspekte herausstellen
die Anwendung auf andere Situationen ermöglichen
Verbindungen zu früherem Lernen knüpfen
einen Plan für künftiges Lernen knüpfen

Unterstützung der Auswertung:

Videoaufnahmen helfen bei der Präzisierung, dienen als Dokumentation und Informationsquelle für die Spieler
Pinnwand: Auswertung per Karten auf einer Pinnwand, indem die Beobachter zwei bis drei Karten erstellen, auf denen je ein Kommentar vermerkt wird

Die Bedeutung des Spielleiters:

Der Spielleiter sollte selbst gerne spielen, um seine Begeisterung auf die Gruppe übertragen zu können. Die Methode bedarf der Vorbereitung und ein Leiter, der Rollenspiel nie als Lernender und mit eigenen Versuchen erlebt hat, wird Schwierigkeiten haben, effektiv zu praktizieren.

Um Widerstände in der Gruppe zu vermeiden, sollte man :

Techniken präzise auswählen und
den Ablauf beschreiben,
Lebenswelten, individuelle Erfahrungen und Bedürfnisse berücksichtigen.

Vor dem Spiel gibt der Spielleiter genaue Vorgaben für Beobachtungskriterien vor, möglich ist z.B. ein Beobachtungsformular.

Bedeutung der Gruppe:

Die Gruppe besteht immer aus Menschen mit individuellen Bedürfnissen, die auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten. Hier wirkende Faktoren sind z.B. Vertrautheit, Angst, Rivalität, Offenheit etc.

Ein Rollenspiel birgt immer die Gefahr des Ausgeliefertseins der Gruppenmitglieder. Daher sind kollegiales Verhalten und Regeln beim Feedback einzuhalten.

Literaturhinweise:

Rollenspiele als Unterrichtsmethode werden dargestellt und an Beispielen erläutert:

Freudenreich, Dorothea: Kooperation-Lernen durch Rollenspiele, München (Kösel 1977) (Sachunterricht, sozialwissenschaftlicher Bereich, Heft 12)

Freudenreich, Dorothea/Fritz Sperth: Stundenblätter, Rollenspiele im Literaturunterricht, Stuttgart (Klett) 1983

van Ments, Morry: Rollenspiel:effektiv. München (Ehrentwirth) 1985

Beobachtungsbogen - Beispiel 1

Zweck und Ziel des Rollenspiels

Was für eine Situation liegt vor?

z.B. Thema/Konflikt

Wer agiert?

z.B. Welche Figuren/Rollen?

Welche Verhaltenstaktiken werden benutzt?

z.B. Entgegenkommen/Ablehnung

Gibt es ein klares Anliegen?

z.B. Konfliktlösung/Figurenbeobachtung

Wer spricht das Anliegen aus?

Wer reagiert?

Was bleibt offen?

Wer übernimmt welche Rolle?

Spieler 1
Spieler 2
Spieler 3
....

Wie sehen sich die Spieler?

Gehen die Spieler auf das ein, was sie haben, können, wollen
finden sie eine konstruktive Lösung

Wie wirken die Spieler aufeinander?

(Eskalation/Deeskalation)

Was ist das Ergebnis?

(Inhaltsebene/Beziehungsebene)

Beobachtungsbogen – Beispiel 2 – Umgang mit Konflikten

Kreuzen Sie an, wie sich die Spieler in ihrer Rolle verhalten haben!

	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4	...
Rolle mit Namen					
argumentiert sachlich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
war laut und aggressiv	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ließ sich provozieren	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
blieb gelassen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
hörte genau zu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
war kompromissbereit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
beharrte auf seiner Meinung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
ließ andere nicht ausreden	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
änderte seine ursprüngliche Meinung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
vermied persönliche Angriffe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
gebrauchte Ausflüchte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
zeigte Verständnis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
reagierte humorvoll	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
setzte Körpersprache wirksam ein	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

2. Welche Verhaltensweisen haben Sie noch beobachtet?

3. Wurde der im Rollenspiel dargestellte Konflikt

- gelöst
- teilweise gelöst
- nicht gelöst

Was sind mögliche Gründe?