



METHODENBIBLIOTHEK: ROLLENSPIEL

Dr. Jens Fischer | Technische Universität Dortmund

Einsatzbereich der Methode

Das Rollenspiel ist eine Methode, bei welcher die Lebenswirklichkeit mit spielerischem Agieren verbunden wird. Es wird spielerisch Realität simuliert, d. h. zur Probe und ohne Folgen für die Realität gehandelt. Alltagssituationen, Probleme oder Konflikte werden im Rollenspiel nachempfunden oder vorausschauend bearbeitet.

Ziel dieser Methode ist es, Einstellungen und Verhaltensweisen zu verdeutlichen und Ansatzpunkte für Veränderungen aufzuzeigen. Somit können Rollenspiele Jugendliche schulen, ihre soziale Umwelt wahrzunehmen und zu beobachten.

Das Nachempfinden der Realität befähigt Schülerinnen und Schüler, Konflikte darzustellen und zu analysieren. Darüber hinaus können sie eigene Verhaltensweisen bewusst erleben und neue Verhaltensweisen einüben.

Bei Rollenspielen besteht die Gefahr einer — zu starken — Persiflage, d. h. sich durch Übertreibung über jemanden lustig zu machen; ihn zu verspotten. Deshalb muss vor Spielbeginn eine Beratung in Kleingruppen über zulässige Formen des Ausfüllens der Rollen im Spiel bzw. über Verhaltensstrategien erfolgen und vor dem „Überdrehen“ gewarnt werden.

Rollenspielphasen

(1) „Aufwärmphase“

Neugier wecken | Problem stellen | Erfahrungen ansprechen | Betroffenheit herstellen |
Spielrahmen setzen | Stellungnahmen provozieren | Spontanreaktionen erzielen

Rollenanalyse

Rollen beschreiben (Rollenkarten) | Rollen markieren | Rollen üben (Gestik, Mimik, Sprache,
Kernsätze, Verlauf)

(2) Spielphase

Rollenzuteilung: Spielrollen | Beobachterrollen | Publikum

Spiel: Annahme der Rollen durch Spielerinnen und Spieler | Erleben der Situation | Reaktion auf
Mitspielerinnen und Mitspieler

(3) Reflexionsphase

Spielkritik: Abgabe von Stellungnahmen seitens der Akteure (ohne Kommentare der Mit-
schülerinnen und Mitschüler)

Beobachtungsergebnisse: Abgabe von Rückmeldungen und bewertenden Einschätzungen durch
die Beobachterinnen und Beobachter

— Optional: Wiederholung des Rollenspiels in alternativer Besetzung —

Transfer: Bewusstwerdung | Reflexion | Infragestellung der im Rollenspiel getroffenen Entschei-
dungen und Handlungsweisen

Rollenkarten

Pro Rollenkarte wird nur die Rolle einer einzelnen (fiktiven) Person beschrieben.

Rollenkarten können Informationen über den Namen, den Beruf, das Alter, den Familienstand, die Kinderzahl oder das Geburtsland der Person enthalten.

Außerdem können biografische Angaben (kurzer Lebenslauf) gemacht werden.

Des Weiteren sind Hinweise und Informationen zum Kontext der Rolle oder über Ansichten und Meinungen der betreffenden Rollenperson möglich.

Materialien

- ✓ Grundlagentext mit einer (allgemeinen) Situationsbeschreibung
- ✓ Individuell gestaltete Rollenkarten oder standardisierte Vorlagen von Schulbuchverlagen
- ✓ Beobachtungsbögen
- ✓ Rollenspezifische Requisiten bzw. Utensilien zur Rollenumsetzung

Spontane vs. angeleitete Rollenspiele

Bei **spontanen** Rollenspielen werden Spielsituationen aus dem unmittelbaren Erfahrungsbereich der Schülerinnen und Schüler aufgegriffen. Hierzu zählen beispielsweise Konflikte in der Familie oder Probleme in der Schule.

Den Schülerinnen und Schülern ist nur eine Rahmenhandlung vorzugeben, während der Spielablauf und die Ausgestaltung der Rollen flexibel bleiben.

Bei **angeleiteten** Rollenspielen werden Situationen oder Probleme bearbeitet, welche nicht aus der Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler stammen, sondern zukünftigen Lebenssituationen vorgreifen, andere Lebensbereiche simulieren oder sich auf geschichtliche Vorgänge beziehen.

Angeleitete Rollenspiele bedürfen der Aufbereitung durch die Lehrkraft und müssen im Unterricht vor- bzw. nachbereitet werden. Informationsmaterial, vorbereitete — standardisierte — Rollenkarten mit Hinweisen für Spielerinnen und Spieler sowie Aufgaben zur Generalisierung und zum Transfer kennzeichnen angeleitete Rollenspiele.