

Rollenspiel



Kurzbeschreibung

Beim »Rollenspiel« übernehmen Teilnehmer im Rahmen einer festgelegten Situation definierte Rollen und vertreten im Spiel die mit den Rollen verbundenen Interessen. Ein Rollenspiel ist vor allem dann angebracht, wenn das Ziel primär darin besteht, Kooperationsbereitschaft, Einfühlungsvermögen, Kommunikations- und Problemlösefähigkeiten zu fördern.

Vorgehen (Grundform: vorbereitetes Rollenspiel)

- Vorbereitung:
 - Ausgangsszenario entwerfen: Wer trifft sich wann, wo, warum, wozu, wie lange?
 - Informationen zu jeder Rolle zusammenstellen, z. B. Charakterzüge, Fähigkeiten, soziale Funktion, biografischer Hintergrund, Alter, Geschlecht
 - Rollenverteilung festlegen: durch Zufall, Wahl der Teilnehmer oder Entscheidung des Spielleiters
 - Erarbeiten der Rollen in Gruppenarbeit
- Durchführung:
 - Festlegen, wie das Rollenspiel beendet werden soll: durch Ablauf der Zeit, Erreichen eines sinnvollen Ende des Spiels oder Entscheidung des Spielleiters
 - Das Rollenspiel ohne Eingriff von außen durchführen
 - Ausstieg aus den simulierten Rollen in die Wirklichkeit moderieren
- Auswertung:
 - Auswertung initiieren, je nach Zweck des Spiels durch freie Diskussion des Themas, Reflexion der Rollenwahrnehmung oder Entwicklung von Handlungsalternativen

Didaktische Funktionen

- Aufmerksamkeit für ein Thema wecken
- Unterschiedliche Perspektiven eines Problems sichtbar machen
- Übernahme von Rollen üben
- Gelerntes einüben bzw. wiederholen
- Emotionale Beteiligung anregen
- Neue Motivation aufbauen
- Rollen- und situationsgemäßes Handeln anregen

Lernziele

- Unterschiedliche Perspektiven kennen
- Situations- und rollengemäß handeln können
- Sich in andere Sichtweisen einfühlen und einen Perspektivenwechsel vornehmen können
- Problemlöse- und Entscheidungsfähigkeit
- Handlungsalternativen entwickeln und bewerten können
- Eigenes Handeln bei der Übernahme von Rollen bewusster wahrnehmen und reflektieren können
- Kooperationsfähigkeit
- Gruppeninteressen vertreten können
- Differenziert argumentieren können

Einsatzmöglichkeiten

- Nach der Phase des Kennenlernens (Teilnehmer sollten miteinander vertraut sein)
- Zur Diagnose und Lösung sozialer Konflikte und Probleme
- Wenn neue Handlungen geübt werden müssen
- Zum Überprüfen des Lernerfolgs

Handlungsvoraussetzungen



Veranstaltungsart: Seminar, Kurs

Teilnehmerzahl: siehe Varianten

Räumlichkeit: bewegliche
Bestuhlung



je nach Szenario des
Rollenspiels



- ggf. Videoanlage
- ggf. Requisiten für die Rollen

Hinweise für Lehrende

- Niemandem eine Rolle gegen seinen Willen aufzwingen
- Wenn möglich, den Einstieg in eine Rolle durch Requisiten erleichtern
- Das Ende des Rollenspiels deutlich markieren, um Spiel und Auswertung zu trennen
- Ausstieg aus den Rollen ermöglichen

Varianten

- 1. Variante:** Nachahmen definierten Rollenverhaltens. Über das gewünschte Rollenverhalten, das im Spiel nachgeahmt werden soll, wird im Voraus informiert.
- 2. Variante:** Entwicklung des Rollenverhaltens während des Spiels. Das jeweilige Rollenverhalten wird nicht vorgegeben, sondern in der Spielsituation spontan entwickelt.
- 3. Variante:** Die einzelnen Rollen werden in Gruppen ausgearbeitet und das Rollenspiel wird als geschlossene Fishbowl durchgeführt, in die jede Gruppe ihren Rollenrepräsentanten entsendet (vgl. Methodenmerkblatt »Pro-Kontra-Argumentation«, 5. Variante).
- 4. Variante:** Mehrere Rollenspiele werden in Kleingruppen durchgeführt. Die Auswertung sollte dann zweiphasig stattfinden – zuerst in den Gruppen und danach im Plenum.
- 5. Variante:** Expertenhearing, d. h. das Plenum wird mit einbezogen.

Methodische Alternativen

Expertenbefragung, Planspiel, Pro-Kontra-Argumentation

Methodenkombinationen mit

Blitzlicht, Diskussion, Gruppenarbeit, Impulsreferat



Hoffmann/Lohmann/Rosenberger/Spruth/Timm (1989): Das Umwelt Spiele-Buch.
 Knoll (1997): Kurs- und Seminarmethoden.
 Lehmann (1975): Grundlagen und Anwendungen des pädagogischen Simulationsspiels.
 Lehmann/Portele (Hrsg.) (1976): Simulationsspiele in der Erziehung.
 van Ments (1991): Rollenspiel effektiv. Ein Leitfaden für Lehrer, Erzieher, Ausbilder und Gruppenleiter.
 Mischke/Raapke/Sielaff (1994): Lerneinheit »Methoden und Medien«.
 Sader (1986): Rollenspiel als Forschungsmethode.