

Rollenspiel (=Simulationsspiel)

1. Hintergrund:

Rollenspiel simuliert ein Stück Wirklichkeit

2. Vier Anforderungen an das Rollenspiel:

1. repräsentative Situationen
2. Reduktion von Wirklichkeit → Transparenz
3. akzentuiert Teilespekte des Problems
4. bestimmter Zweck. a) Teilintentionen
b) zentrale Intention (Vgl. Pkt. 6!)

3. Rollenspiel fördert Lebenshilfe und soziales Lernen:

1. Aneignung gesellschaftlicher Wirklichkeit
2. Auseinandersetzung mit Wirklichkeit
3. Perspektivenübernahme

4. Rollenspiel führt zum politischen Lernen:

- formalisierte und institutionalisierte Rollen aus Gesellschaft und Politik
- müssen erarbeitet werden: a) Rollenkarten
b) Materialbereitstellung

5. Ablauf:

- A. Vorbereitung: 1. Festlegung der angenommenen Situation (Vgl. Pkt. 7!)
2. Rollenvorgaben
3: Erarbeitung der Rollen
4. Beobachtungsaufgaben
5. Schaffung der äußeren Bedingungen
- B. Durchführung (Vgl. Pkt. 8!)
- C. Rollendistanzierung (Vgl. Pkt. 9!)
- D. Auswertung (Vgl. Pkt. 10!)
- E. evtl. erneute Durchführung

6. Einsatzmöglichkeiten:

1. als „Kleinmethode“ → Teilintentionen (Einstieg)
2. als „Großmethode“ → zentrale Intentionen des Unterrichts (didaktische Perspektive)

7. Vorbereitung:

- möglichst selbstständig in Gruppen
- 1 Schüler spielt 1 Rolle
- 1 Beobachter beobachtet 1 Spieler: - wie Rolle gespielt wird
- inhaltliche Anknüpfungspunkte

8. Durchführung:

- Lehrer ist Beobachter: - Anknüpfungspunkte für Auswertung
- Wissenslücken, falsche Informationen und Problemwahrnehmung

9. Rollendistanzierung:

- Umschalten von Aktion auf Nachdenken und Begriffsarbeit
- sonst geht Rollenspiel in Auswertungsphase weiter

10. Auswertung:

- Differenz von Spiel und Realität aufzeigen
- Beziehung zum Thema herstellen
- Einzelaspekte des Konflikts herausarbeiten, bündeln, systematisieren, usw.
- Generalisierungen
- Urteile diskutieren
- genügend Zeit einplanen

„Das Rollenspiel kann methodisch eine Verbindung von sozialem und politischem Lernen darstellen“ (Massing)

Ablaufschema beim Rollenspiel

1. Phase: Vorbereitung des Rollenspiels

- Spielsituation festlegen: - möglichst konkrete konflikthaltige Situation
- sollte mehrere Handlungsalternativen eröffnen
- Rollenfestlegung
- Erarbeitung der Rollen
- Beobachtungsaufträge

2. Phase: Durchführung

3. Phase: Rollendistanzierung

4. Phase: Auswertung

- Besprechung der Beobachtungsergebnisse
- Verallgemeinerung der Ergebnisse

Mögliche Ziele bei der Auswertung eines Rollenspiels

Auf den Spieler bezogen:

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

Auf die Beobachter bezogen:

- Beobachtungsfertigkeiten sollen entwickelt werden (z.B. durch Beobachtungsaufgaben)

Auf das Spiel bezogen: Die Handlung klären, indem man

- Missverständnisse und Fehler korrigiert
- Voraussetzungen und Veränderungen, die sich im Spielverlauf einstellten, herausarbeitet
- Ursachen für die Handlung analysiert
- hilft, Schlussfolgerungen aus dem Verhalten zu ziehen
- tatsächliche Ereignisse zu den beabsichtigten Zielen in Beziehung setzt
- Lernergebnisse verstärkt und korrigiert

Für weiteres Vorgehen:

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

(nach Reich, K., a.a.O.)

Einsatzmöglichkeiten des Rollenspiels

	<u>5 Phasen des Unterrichts</u>	<i>Rollenspiel als Großmethode:</i>
Rollenspiel als <u>Kleinmethode</u>	<i>Einstieg</i>	
	<i>Informationsphase</i>	<i>Vorbereitung des RS</i>
	<i>Anwendungsphase</i>	<i>Durchführung des RS</i>
	<i>Problematisierungsphase</i>	<i>Auswertung des RS</i>
	<i>Metakommunikation</i>	

<i>Rollen:</i>	<i>Rollen:</i>
<ul style="list-style-type: none"> - aus sozialem Nahbereich - offen, wenig strukturiert - viel Interpretationsmöglichkeiten - wenig Vorbereitung 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>formalisiert, institutionalisiert</i> - <i>vordefiniert</i> - <i>wenig Interpretationsspielraum</i> - <i>viel Vorbereitung</i>