



Kurzbeschreibung

In einem Rollenspiel wird ein vereinfachter Ausschnitt der Realität durch die Teilnehmenden aktiv simuliert. Die Teilnehmenden bewältigen Entscheidungssituationen durch spielerisches Handeln. Dabei übernehmen Sie eine selbst gewählte oder vorgegebene Rolle und erarbeiten deren Interessenslagen und Handlungsstrategien. Sie beurteilen die (Spiel-)Ereignisse aus einer rollenspezifischen Perspektive und setzen ihre rollenspezifischen Interessen durch. In der Gruppe werden die im Rollenspiel erlebten Rollenkonflikte unterschiedlicher Personen diskutiert und aufgearbeitet [2]. Es wird zwischen spontanen, aus der Erfahrungswelt der Teilnehmenden stammenden Rollenspielen und angeleiteten Rollenspielen unterschieden. Letztere simulieren neue Handlungssituationen und bedürfen einer intensiven Vorbereitung durch den Lehrenden [3].

Beschreibung

Ziel des Methodeneinsatzes

In einem geschützten Raum werden meist problem- oder konfliktbehaftete Entscheidungssituationen simuliert. Dabei erleben und interpretieren die Teilnehmenden Rollen, die verschiedene Menschen in diesen Situationen annehmen und setzen Fachwissen ein, um ihre Rolle überzeugend darzustellen. Neben sozialen und personalen Kompetenzen kann demnach auch der Transfer von Fachwissen in Handlungen unterstützt werden.

Ablauf

1. Aufwärmphase (optional)

Vor längeren Rollenspielen und bei unerfahrenen Lernenden können diese durch (z. B. Fantasiereisen, Pantomime-Übungen, Überredungen (Lernpartnerinnen überzeugen sich in begrenzter Zeit, etwas zu tun)) auf die Spielsituation und das Einfühlen in eine Rolle vorbereitet werden [1].

2. Spielphase

a. Erarbeitungsphase

Diese Phase dient der Diskussion des Themas mit Inhalten, Konflikten, Situationen und auftretenden Rollen. Je nach Lernziel können Rollen- und Ereigniskarten erstellt werden, die bestimmte Handlungen bereits vorgeben. Diese Vorgaben eignen sich bspw. beim Training von Fähigkeiten und



Fertigkeiten (z. B. Verkaufsgespräch) oder beim Nachspielen historischer oder politischer Ereignisse.

Es folgt eine Festlegung der Beobachter und Spieler für die einzelnen Rollen. Hierfür wird ein Losverfahren empfohlen [1].

b. Durchführungsphase

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ein Rollenspiel durchzuführen. Zwei bewährte Grundtechniken sind [1]:

- „Fischteich“ - Methode: Wenige Spieler spielen, die anderen Teilnehmenden beobachten von außen.
- Multiples Verfahren: Das Rollenspiel wird zunächst gleichzeitig in mehreren Kleingruppen (2-3 Personen) durchgeführt. Jeweils ein Gruppenmitglied kann die Position des Beobachters übernehmen. Anschließend werden die Erfahrungen im Plenum zusammengetragen und diskutiert.
- Weitere Techniken sind u.a.: Rollenrotation, Rollentausch, Doppelgänger, Spiegelverfahren, Selbstgespräch

Es sollte vorher vereinbart werden, ob der Spielleiter oder andere Teilnehmende in das Rollenspiel fragend eingreifen können [1].

3. Entlassungsphase

Alle Mitspielenden werden aus ihren Rollen entlassen. Diese Trennung von Rollen und Personen ist wichtig, da nur so das Handeln der Rollenträger im Spiel unabhängig von den Personen der Spieler reflektiert und bewertet werden kann [1].

4. Reflexionsphase

„In dieser Phase findet der rückbetrachtende Lernprozess durch Reflexion, Diskussion, Aufstellen von Kommentaren, alternativen Lösungsmöglichkeiten usw. statt“ [1].

Es können sowohl die Spieler als auch die Beobachter ihre Empfindungen und Beobachtungen schildern. Außerdem wird der Ablauf der Entscheidungssituation in den Blick genommen. Einzelne Entscheidungen können thematisiert und begründet werden. Es können bspw. auch Missverständnisse und Fehler korrigiert werden, Veränderungen, die sich im Spielverlauf eingestellt haben, erklärt werden, die beabsichtigten Ziele mit den tatsächlichen Ergebnissen verglichen werden. Im Anschluss können weitere Anwendungssituationen oder weitere Lernschritte vorgestellt werden.

Zur Unterstützung der Auswertung können die Beobachter Kommentare auf Moderationskarten sammeln und an einer Pinnwand für alle sichtbar anheften [1].

Die Auswertung der Beobachtungen kann auch durch Videoaufzeichnungen unterstützt werden. So können auch die Spieler ihr eigenes Handeln sehen und reflektieren. Die Aufzeichnung steht als Dokumentation nachhaltig zur Verfügung. Dabei ist der Zeitaufwand für die Auswertung der Aufzeichnung zu beachten. Ggf. muss mit einer größeren Befangenheit der Spieler gerechnet werden [1].

Stolpersteine

- Die Teilnehmenden sollten bereit sein, sich ungehemmt in eine andere Rolle zu versetzen und ggf. eigene Gefühle und Einstellungen preiszugeben. Hilfreich ist es hierfür, wenn sich die Teilnehmenden schon kennen [1].
- Der Spielleiter sollte bereits über Erfahrungen im Umgang mit der Methode verfügen, um bei kritischen Situationen ggf. eingreifen zu können und Reflexionsprozesse gezielt anzuregen. Er sollte außerdem selbst Freude am Spielen haben und selbst einmal an einem Rollenspiel teilgenommen haben, um die Gruppe durch seine Begeisterung zu motivieren [1].
- „Damit Lernende den Sinn von Rollenspielen erfassen, ist eine hinreichende Vorbereitung erforderlich. Ein Rollenspiel soll erst dann zum Einsatz kommen, wenn Lernende über die erforderlichen fachlichen oder inhaltlichen Voraussetzungen verfügen, mit denen sie eine anspruchsvolle Rolle kompetent bekleiden können. Zu starke Vereinfachungen können bei Lernenden falsche Vorstellungen über Rollen und ihre Zusammenhänge erzeugen“ [3].

Kursleitung als Spielleitung

Je nach Lernziel kann die Kursleitung vorbereitend Rollen- und Ereigniskarten erstellen, die bestimmte Handlungen bereits vorgeben.

Die Kursleitung sorgt während der Durchführung dafür, dass individuelle Bedürfnisse und die Gruppendynamik immer berücksichtigt werden. Sie achtet darauf, dass die Rollen während des Spielens eingehalten werden und dass keine Lernenden und Spielenden abwertend behandelt oder bloßgestellt werden. Damit ist die Spielleitung auch Trouble-Shooter, greift bei Konflikten ein und sorgt für Ausgleich und Versöhnung [1].

Bezug zur Selbststeuerung

Die Spielleitung gibt die Ziele und Inhalte des Rollenspiels vor. Die Lernenden können sich anhand selbst gewählter Lernquellen auf die Interpretation ihrer Rolle vorbereiten. Je nach Einsatzszenario können sie die Lernzeit, den Lernort (bspw. bei der Durchführung von Online-Rollenspielen) oder ihre Lernpartner selbst wählen (siehe unten stehende Tabelle).

Die Lernenden erleben und interpretieren Rollen, die verschiedene Menschen in den vorgegebenen Situationen annehmen und setzen Fachwissen ein, um ihre Rolle überzeugend darzustellen. Daher müssen die Lernenden sich vorab das erforderliche fachliche und inhaltliche Vorwissen erarbeiten. Dies kann selbst- oder fremdgesteuert erfolgen. Wenn das Rollenspiel zu stark vereinfacht interpretiert wird, können bei den Lernenden falsche Vorstellungen über die Rollen und die Entscheidungszusammenhänge entstehen [3].

Die Lernenden sollten bereit sein, sich ungehemmt in eine andere Rolle zu versetzen und ggf. eigene

Gefühle und Einstellungen preiszugeben. Hilfreich ist es hierfür, wenn sich die Teilnehmenden schon kennen [1].

Quellen

1. Reich, K. (Hrsg.) (2008). Rollenspiele. <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/rollenspiele.pdf> [letzter Zugriff: 01.03.2017].
2. Riedl, A. (2012). Interaktive Lehr-Lern-Methoden: Fallstudie, Rollenspiel, Planspiel, Zukunftswerkstatt und Szenario. In: L. Korneeva (Hrsg.): Aktuelle Fragen des Fremdsprachenunterrichts, der interkulturellen Kommunikation und der Fachrichtung Übersetzung an der Hochschule. Sammlung von Beiträgen zur internationalen wissenschaftlich-praktischen Konferenz. Jekaterinburg: Uraler Föderale Universität, S. 104-114. <http://www.bpaed.edu.tum.de/fileadmin/tueds02/www/pdfs/publikationen/riedl/2012riedlinteraktllmkorneeva.pdf> [letzter Zugriff: 01.03.2017].
3. bpb (2004). 4. Rollenspiel. <http://www.bpb.de/lernen/formate/methoden/46890/rollenspiel> [letzter Zugriff: 01.03.2017].

Rahmenbedingungen

Dimensionen	Selbstgesteuert	Fremdgesteuert
Lernziele		
Lerninhalte		
Lernzeiten		
Lernort		
Lernerfolgsprüfung		
Lernmaterial		
Lernpartner		

Gruppengröße

1-56-10

Benötigte Zeit

ca. 2 UE

Unterstützung der Lernphase

Durchführung

Digitale Werkzeuge zur Umsetzung der Methode

- Forum
- virtuelles Klassenzimmer



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter



gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.
Urheber: Projekt Weiterbildung selbstorganisiert