

Handout 23

Rollenspiele

Ziele und Methodik

Rollenspiel bedeutet eine spielerische Auseinandersetzung mit Lebenssituationen. Indem man verschiedene Perspektiven einnimmt, werden Hintergründe und Motive sichtbar, alternative Handlungsmöglichkeiten werden aufgezeigt.

Die Rollenspieler*innen realisieren drei Rollen:

- **Als Spieler*in** ist man Akteur*in, wenn man spielt. Hierbei erlebt man sich in seiner Rolle, was zugleich eigene Anteile aktiviert und fremde (= die gestellte oder geforderte oder als gefordert gedachte Rolle) bewusst werden lässt.
- **Als Teilnehmer*in** ist man Mitglied einer Gruppe, die unter bestimmten Verständigungsregeln dieses Rollenspiel realisiert. Hier kann man sich engagiert oder distanziert zeigen, aber man kann nicht gleichgültig bleiben. Ob man nun in der Rolle aufgeht oder sie ablehnt, man nimmt an einer Verständigung teil.
- **Als Beobachter*in** kann man sich als Akteur*in und als Teilnehmende*r sehen. Rückblickend kann man sich als Beobachter*in des*der Beobachter*in sehen.

Die Methode hat sich in vielen Themenbereichen und in allen Altersstufen bewährt. Besonders folgende Wirkungen lassen sich durch das Rollenspiel erzielen:

- *Flexibilität und Kreativität* werden durch freies Improvisieren im Rollenspiel gefördert
- *Wissen* kommt zum Vorschein und wird vergrößert
- Fähigkeiten zum *Problemlösen* werden erweitert
- Die *Sprachtätigkeit* wird erweitert
- Die *Motivation* und das *Interesse* an Unterrichtsgegenständen wird verbessert
- *Meinungsänderungen* werden bewirkt
- *Einstellungsänderungen* werden bewirkt
- *Selbstsicheres Verhalten* kann aufgebaut werden

Die vier Phasen des Rollenspiels

Das Rollenspiel lässt sich in der Regel in vier Phasen unterteilen:

(1) Aufwärmphase

Die Aufwärmphase (vor längeren Rollenspielen) dient der Lockerung und Entspannung aller Teilnehmenden zu Beginn jeder Unterrichtsstunde/Sitzung. Auf diese Weise werden sie darauf vorbereitet, sich in andere Rollen hineinzusetzen. Bei erfahrenen Gruppen kann diese Phase oft weggelassen werden. Die Art und Dauer der Übung richten sich nach der Spielerfahrung der Gruppe. Der*die Spielleiter*in hat darauf zu achten, dass diese Phase nicht in Albernheiten ausartet. Für die Aufwärmphase bieten sich Spiele an wie Pantomime oder Übungen wie die Überredung. Hier sitzen z.B. die Teilnehmer*innen als Paare zusammen: „A sitzt da, und B hat A mit allen Mitteln, aber ohne physische Zwänge, zu überreden, ihm den Stuhl zu überlassen. B hat dafür eine zeitliche Begrenzung von zwei Minuten“ (van Ments, M. 1985: 67).

(2) Spielphase

Die Spielphase gliedert sich in Erarbeitung und Durchführung. In der Erarbeitungsphase wird zusammen mit der Gruppe ein relevantes Thema (Inhalt, Konflikt) diskutiert. Daraufhin wird zur Durchführung des Rollenspiels eine Situation festgelegt, und die verschiedenen Rollen werden erarbeitet. Inwieweit das Rollenspielen z.B. durch Rollenkarten oder Ereigniskarten usw. vorgegeben wird, richtet sich nach dem Lernziel des Rollenspiels. Übt man Fähigkeiten und Fertigkeiten (z.B. Verkaufsgespräch) sollten die Rollenvorgaben eher genauer 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 hineinzusetzen (Empathie).

Rollenspieltechniken

Die beiden bewährten Grundtechniken sind:

„Fischteich“-Methode: Die Spielgruppe wird von den übrigen Teilnehmenden beobachtet, die einen schwimmen im Teich, die anderen stehen am Ufer und schauen zu.

Multiplés Verfahren: Die Gruppe wird in Zweier-/Dreiergruppen aufgeteilt. Alle Gruppen spielen gleichzeitig für sich, wobei ein Mitglied der Kleingruppe die Funktion des*der Beobachter*in übernehmen kann. Abschließend werden die Ergebnisse in der großen Gruppe vorgestellt und diskutiert.

Weitere Techniken sind u.a.:

Rollenrotation, Rollentausch, Doppelgänger, Spiegelverfahren, Selbstgespräch. Das Rollenspiel kann unterschiedlich lange dauern, sollte aber nicht ausufern, damit eine neugierige Spannung bei Akteur*innen und Beobachter*innen erhalten bleibt. Zur Hilfestellung und Ausdifferenzierung der Handlung können, wenn es vorher vereinbart wurde, Spielleiter*in und Gruppenmitglieder fragend eingreifen.

(3) Entlassungsphase

In der Entlassungsphase werden die Spieler*innen aus ihren Rollen herausgeführt, um eine reflektierte Metaebene einnehmen zu können. Denn nur durch Distanz kann das Spiel analysiert werden. Die Trennung von Rolle und Person ist wichtig, damit die im Rollenspiel auftretenden Konflikte nicht in die Alltagswirklichkeit übertragen werden. Die Phase dient auch dem Schutz der Spieler*innen, weil die Kritik am Rollenverhalten nicht zur Kritik an der Person werden darf.

(4) Reflexionsphase

In dieser Phase findet der rückbetrachtende Lernprozess durch Reflexion, Diskussion, Aufstellen von Kommentaren, alternativen Lösungsmöglichkeiten usw. statt. Der Fokus dieser Phase hängt zwar davon ab, ob die Beobachtung verhaltens- oder personenzentriert sein soll, aber bei jedem Inhalt spielen Beziehungsaspekte und bei jeder Beziehung Inhaltsaspekte eine Rolle. Um die Beobachtungen zu präzisieren, hat es sich als sinnvoll erwiesen, Videoaufnahmen hinzuzuziehen. Pinnwand: Auswertung per Karten auf einer Pinnwand, indem die Beobachter*innen zwei bis drei Karten erstellen, auf denen je ein Kommentar vermerkt wird.

Anleitung und Auswertung von Rollenspielen

Anleitung:

1. Die Teilnehmenden werden bei der Einführung darauf hingewiesen, dass alle Informationen im Raum bleiben, keine Erfahrungen aus dem Rollenspiel werden an Dritte berichtet.
2. Niemand wird auf seine Rolle hin beurteilt. Die Teilnehmenden machen soweit mit, wie sie wollen.
3. Die Beteiligung ist freiwillig. Sie bietet eine Chance, neue Erfahrungen in einem „geschützten Raum“ machen zu können.
4. Die Rollen der Beobachtenden werden festgelegt. Die Aufteilung der Beobachtung sollte nach Inhalt (Sachargumenten), Emotionen (Gefühlsäußerungen), Gestik/Mimik (Körpersprache) und Gesprächsstrategie erfolgen.

Auswertung:

1. Zuerst äußern sich die Rollenspiel-Teilnehmenden dazu, wie es ihnen ergangen ist.
2. Im nächsten Schritt äußern sich die Beobachter*innen.
3. Anschließend werden die Teilnehmenden von der Leitung aus ihren Rollen entlassen (= Rollen ausschüteln).
4. Gemeinsam werden mögliche Lösungswege, die sich aus dem Rollenspiel ergeben, im Plenum auf Flipchart festgehalten.

Die Regeln für ein Rollenspiel sind stichwortartig auf einer Wandzeitung für alle Teilnehmenden im Seminarraum sichtbar.