

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Arbeitslehre, Ausgabe: 18

Titel: Soll Andreas eine Lehrstelle antreten? - Rollenspiel (11 S.)

ProduktHinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Soll Andreas eine Lehrstelle antreten? – Rollenspiel

5.25

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler sollen das Rollenspiel kennen lernen.
- Sie sollen in einem Rollenspiel eine Entscheidungssituation durchspielen.
- Sie sollen die Methodik des Rollenspiels kennen.

Anmerkungen zum Thema (Sachanalyse):

Im Unterricht kann man vielfach beobachten, dass die Lehrkraft an einer Entscheidungsstelle eines Problems spontan zu einem **Rollenspiel** auffordert. Einige Schüler übernehmen dann schnell Sprechrollen, das Problem wird vor der Klasse gespielt, eine Lösung wird vielleicht gefunden. Diese Form des spontanen szenischen Spiels ist von einem Rollenspiel weit entfernt und nützt meist nur dem Methodenwechsel. Hier wird deutlich, dass die Begriffsvielfalt im spielerischen Handeln in diesem Zusammenhang sehr breit und in der Umsetzung ungenau ist. Wir müssen klar unterscheiden zwischen szenischer Darstellung, Stegreifdialog oder Stegreifspiel, freiem darstellendem Spiel, dramatischem Spiel, Plan- oder Simulationsspiel und gebundenem Rollenspiel.

Anselm Ernst hat drei wesentliche Kennzeichen für das Rollenspiel herausgestellt: **Realitätsbezug, Modellcharakter, Lernen durch reflektierte Interaktion**. Schon daraus wird deutlich, dass das Rollenspiel zwar in der Entwicklung von der Improvisation lebt, somit ein Stück weit aus dem Stegreif gehandelt wird, es aber einer gründlichen didaktisch sauber reflektierten und methodisch geübten Vorbereitung bedarf. Dies gilt für die Sache und die handelnden Personen. Somit können die meist im Unterricht durchgeführten Rollenspiele, die aus dem aktuellen Unterrichtsgeschehen spontan erwachsen, nicht unter den Begriff des „Rollenspiels“ eingeordnet werden. Sie sind deshalb nicht weniger wertvoll, aber das Gewicht des Rollenspiels erreichen sie nicht.

Die Rollenspiele haben einen **sozialen Realitätsbezug**. Dies bedeutet, dass sich das Rollenspiel in seinem Ablauf nach den Gegebenheiten und Normen der Realität richtet. Unser Handeln im Realfall wird in das Spiel einbezogen. Die Realitätsbedingungen werden im Spiel übernommen. Das Ziel aber ist es, nicht die Realität nachzuspielen, sondern zur Realität zu finden durch das Spiel sowie die Alternativen in der Sache und Entscheidung.

Die Realität im Rollenspiel hat **Modellcharakter**. Nur so lassen sich von den beobachtenden Schülern Erkenntnisse gewinnen. Das Spiel ist Modell der Wirklichkeit, nicht Wirklichkeit selbst. Das Modell erlaubt Einsichten in die Realität und in die Handlungsalternativen, da es die Realität notwendigerweise reduziert.

Die Schüler handeln frei und offen, reflektieren dabei aber die Sache, die möglichen Lösungen eines Problems und das eigene Handeln. Das eigene Handeln wird so erprobt und reflektiert zugleich, ohne dass dies unmittelbare Konsequenzen in der Wirklichkeit nach sich zieht.

Anselm Ernst (*Das Rollenspiel im Unterricht, Otto Meyer Verlag, Ravensburg 1976, S. 28*) hat das Rollenspiel in 13 Punkten gekennzeichnet:

1. „Rollenspiele werden unter Anleitung im Unterricht durchgeführt.
2. Rollenspiele sind eine hoch entwickelte Methode sozialen Lernens.
3. Kommunikation und Interaktion im Spiel leben von der Improvisation.
4. Rollenspiele sind Fiktionsspiele.
5. Die für das jeweilige Rollenspiel gültigen Regeln ergeben sich aus dem Bezug des Spielinhalts zur sozialen Realität.

5.25

Soll Andreas eine Lehrstelle antreten? – Rollenspiel

Vorüberlegungen

6. Die Inhalte des problem- und konfliktorientierten Rollenspiels sind der sozialen Erfahrung der Schüler entnommen.
7. Das Rollenspiel ist eine wesentliche Vermittlungsmethode sozialer Lerninhalte.
8. Endgültige Ergebnisse kommen nicht zustande.
9. Ästhetische Gesichtspunkte sind im Hinblick auf die Lernziele bedeutungslos.
10. Das Spiel findet vor aktiven Zuschauern statt, die selber als Spieler in Aktion treten können.
11. Das Spielen dient der Exploration und der Übung.
12. Die Spieler haben keine Sanktionen zu befürchten.
13. Das Rollenspiel bedient sich der szenischen Darstellung.“

Die **Lehrkraft** hat bestimmte **Anforderungen** zu erfüllen und muss die Vorgaben und Rahmenbedingungen des Rollenspiels gründlich planen:

- Klären der Sachlage,
- Bereitstellen der notwendigen Sachinformation,
- Beschreiben der Rollen,
- Darstellen des Problems,
- Definieren der klaren Zielangabe.

Folgende **Anforderungen** haben die **Schüler** zu erfüllen:

- Einsicht in das Sachproblem,
- Einsicht in die zu übernehmende Rolle,
- Bereitschaft, sich auf das Rollenspiel einzulassen,
- spielerische Übernahme der Rolle,
- selbstständiges denkendes Handeln aus der Rolle heraus,
- sprachlich freies problem- und rollenorientiertes Kommunizieren,
- Bereitschaft, die Rollen in ernsthafter Abstimmung zu den anderen Rollen durchzuspielen,
- Bedürfnisse und Interessen aus der eigenen Interpretation der Rolle heraus einzubringen,
- Normen zu akzeptieren.

Zum **methodischen Ablauf**:

- Vorphase,
- Information über die Sache/das Problem/das Spiel,
- Auswahl der Spieler,
- Planung der Szenen und Rahmenbedingungen des Spiels,
- Aufgabenstellung an die Beobachter,
- Durchführung des Spiels,
- Diskussion des Beobachteten durch Spieler und Beobachter,
- Durchspielen eventueller Alternativen,
- Reflexion der Ergebnisse, Einsichten und Erfahrungen.

Was eine **besondere Beachtung** erfährt:

- Das Problem soll für die Schüler relevant sein; es soll dem Erfahrungskreis der Schüler nahe sein.
- Das Problem sollte nicht zu umfangreich sein.
- Die Schüler sollten sich mit dem Problem und der Rolle identifizieren können.

Vorüberlegungen

- Kein Schüler sollte zur Rollenübernahme gezwungen werden; die Rollenübernahme ist als Angebot zu sehen. Aber auch gehemmte Schüler sollten schrittweise und behutsam einbezogen werden.
- Kein Thema, das als persönlicher Fall die Schüler oder ihr Umfeld selbst betrifft, sollte zum Einsatz kommen. Vorsicht: Konflikte können im Spiel eskalieren!
- Die Zuschauer sollen beobachten, sich einfühlsam identifizieren, sich sach- und handlungsbezogen (nicht darstellungsorientiert und persönlich) kritisieren; sie sollen das Thema benennen und Alternativen spielen.
- Das Rollenspiel darf in der Spielhandlung nicht offen bleiben. Es muss ein akzeptiertes Ende, aber keinen inhaltlichen ergebnisorientierten Abschluss haben.
- Die Störungen von außen sind zu vermeiden.
- Die Rollenspiele funktionieren nicht auf Anhieb. Die Schüler müssen über lange Zeit in diese Methode eingeübt werden.

Zur Durchführung eines Rollenspiels sollte ein **schülernahes Thema** gefunden werden. Dabei ist die Realitätsnähe ebenfalls ein Kriterium. Fiktive Themenstellungen eignen sich weniger, da sie die Schüler dazu verleiten, auch in den Lösungen und Argumentationen die Ebene der Realität sehr schnell zu verlassen. Damit wird die Ernsthaftigkeit des Rollenspiels beeinträchtigt.

Für das vorliegende Unterrichtsbeispiel wird eine Thematik gewählt, von welcher die Schüler möglicherweise unmittelbar betroffen sind: Bei der **Lehrstellensuche** treten dann Probleme auf, wenn sich die angebotene Lehrstelle nicht in unmittelbarer Nähe zum Heimatort befindet. Die Schulabgänger der Sekundarstufe I sind in der Regel 16 Jahre alt. Sie sind damit noch nicht volljährig und unterstehen der elterlichen Sorge. Die entfernte Lehrstelle wird somit sowohl für den Jugendlichen als auch für die Eltern und den Betrieb zu einem Problem. Wie kommt der Lehrling zur Arbeit? Wo kann er gegebenenfalls untergebracht werden? Welche Kosten entstehen für die Eltern? Wie ist die regelmäßige Betreuung gesichert? Dies sind nur einige der schwierigeren Probleme.

Das Rollenspiel kann hierbei eine **methodische Hilfe** bieten. Einzelaspekte werden thematisiert, Lösungsmöglichkeiten vorgeschlagen, Alternativen diskutiert, Fakten und Argumente geprüft und verworfen. Es trägt so dazu bei, bestehende Meinungen und Einstellungen bzw. schon getroffene erste Entscheidungen zu durchdenken. Dabei ist keine inhaltliche Vollständigkeit beabsichtigt. Gerade hierin liegt auch die besondere Möglichkeit des Rollenspiels. Vorab muss keine inhaltliche Vollständigkeit angestrebt werden. Die inhaltlichen Facetten entwickeln sich im sozialen Miteinander im Gespräch. Die Rollenpartner werden entsprechend ihrer Sichtweise und Nähe zum Problem weitere Aspekte in die Diskussion bringen. Dies ist gewollt und Ziel des Rollenspiels.

Daneben steht das allgemeine Ziel des Wahrnehmens gegensätzlicher Standpunkte und Interessen, des Abgleichens von Positionen und der Richtungsweisung für die möglichen Entscheidungen.

Didaktisch-methodische Reflexionen:

Diese Unterrichtseinheit bietet sich besonders dann an, wenn Schüler vor dem Problem der **Lehrstellensuche** stehen. Dabei sollte vermieden werden, Lösungen anzustreben. Vielmehr ist beabsichtigt, Alternativen und Möglichkeiten aufzuzeigen und den Schülern gegebenenfalls Argumente vorzustellen. Auf eine ausführliche Sammlung von Fakten und Argumenten sollte dabei im Klassenverbund verzichtet werden. Allerdings müssen die Rollenträger sich entsprechend ihrer Rolle vorbereitende Argumente zurechtlegen. Dies kann jeder für sich alleine tun oder aber in Gruppen- oder Partnerarbeit geschehen.