

Das Rollenspiel im Unterricht

Autor(en): **Vogel, Fritz**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **66 (1979)**

Heft 3: **Rollenspiele : Möglichkeiten - Grenzen - Gefahren**

PDF erstellt am: **15.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-525657>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Das Rollenspiel im Unterricht*

Fritz Vogel

1. Leitideen

a) *Kreativitätsförderung:*

Dafür müssen günstige Voraussetzungen geschaffen werden.

- Spielsituationen finden in einer angestregenden, entspannenden Atmosphäre der gegenseitigen Anerkennung statt.
- Druck, Zwang, Konformität und Verhaltensrituale entfallen.
- Der Spielleiter provoziert durch eigenes kreatives Verhalten die Einfallskraft der Schüler.
- Der Spielleiter schafft Zeit und Gelegenheit, neue Ideen auszuprobieren.
- Der Spielleiter ermutigt die Schüler und gibt ihnen die notwendige Unterstützung, ihre Spiele selbst zu planen und zu leiten.

b) *Fähigkeit zu angemessener Kommunikation und selbständiger Interaktion:*

- Grundlegende Aufgabe des Sprachunterrichts ist die Befähigung zur Kommunikation (siehe auch bei Glinz).
- Für Grundschüler hat der mündliche Sprachgebrauch vorrangige Bedeutung.
- Sprechen ist Handeln!
- Das Sprachverhalten ist abhängig von der Redeabsicht, von der sozialen Rolle des Sprechers, von der sozialen Rolle des Adressaten und von der Situation.
- Die Schüler sollen nicht Sprache lernen, sondern deren Verwendung. Es genügt nicht, Sätze zu bilden, man muss sie gebrauchen können.
- Das Rollenspiel ist eine methodische Möglichkeit, Sprache im Zusammenhang mit den Bedingungen, Situationen und Wirkungen ihrer Verwendung zu erfahren und zu betrachten.

c) *Soziales Lernen:*

- In Spielsituationen sind Kommunikations- und Interaktionsprozesse unverhältnis-

mässig zahlreicher als in sonstigen Unterrichtssituationen.

- Soziale Fähigkeiten müssen erlernt und immer wieder trainiert werden: sich auf den Partner einstellen, kooperativ zusammenarbeiten, Absprachen treffen, Zustimmung und Einverständnis einholen, Spielsequenzen organisieren, Spielregeln einhalten, sich selbst im Spiel erfahren, den andern in seiner unverwechselbaren Individualität erleben, neue Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten erproben.
- Es sollten wenn möglich keine Konkurrenzspiele in den Spielplan aufgenommen werden. Konkurrenzdenken fördert den Leistungsdruck; die sonst so gewohnten Unterlegenheits- und Überlegenheitsgefühle beeinträchtigen die Erfolge im sozialen Lernen.
- Durch das Rollenspiel dringt ein Stück ausserschulische Realität in den Unterricht ein. Die Inhalte der Rollenspiele entstammen fast ausnahmslos dem Erlebnis- und Erfahrungsbereich der Kinder. Hier finden sie Gelegenheit, einen Teil ihrer unbewältigten Probleme aufzuarbeiten.

Zusammenfassung: Rollenspiele werden unter Anleitung im Unterricht durchgeführt. Rollenspiele sind eine hochentwickelte Methode sozialen Lernens. Kommunikation und Interaktion im Spiel leben von der Improvisation. Rollenspiele sind Fiktionsspiele. Die Inhalte des Rollenspiels sind der sozialen Erfahrung der Kinder entnommen. Endgültige Ergebnisse kommen nicht zustande. Ästhetische Gesichtspunkte sind im Hinblick auf die Lernziele bedeutungslos. Das Spiel findet vor aktiven Zuschauern statt, die jederzeit selber als Spieler in Aktion treten können. Das Spiel dient dem Ausprobieren und Üben. Die Spieler haben keine Sanktionen und Bewertungen zu befürchten.

2. Ziele

a) *Verbale Kommunikation:*

- Den Sprachgebrauch variieren und ihn situationell einsetzen können
- Gefühle verbalisieren

* Die Ausführungen entstammen z. T. aus dem im Otto Maier Verlag Ravensburg erschienenen Büchlein von Anselm Ernst: Das Rollenspiel im Unterricht. Das Lektionsbeispiel wurde einem Manuskript von Armin Beeler, Luzern, entnommen.

- rationale Argumente formulieren
- zuhören können
- Toleranz und Verständnis für die Meinung des andern aufbringen
- sich in der eigenen Argumentation auf Argumente des andern einstellen
- Sachlichkeit wahren

b) *Nonverbale Kommunikation:*

- Tonfall, Gestik, Mimik und Körperhaltung beherrschen und variieren
- den Körperausdruck bei andern wahrnehmen und deuten können
- erstarrte Ausdrucksmuster beleben
- neue nonverbale Ausdrucksmöglichkeiten entdecken

c) *Interaktion:*

- eigenständig handeln können (als einzelner oder als Gruppe)
- Konsequenzen des Handelns voraussehen
- auf Erwartungen und Reaktionen der andern eingehen
- Handlungen gegenseitig aufeinander abstimmen und gemeinsam handeln
- Entscheidungen allein und gemeinsam treffen
- Kompromisse schliessen

d) *Soziale Konflikte:*

- die Ursachen von Konflikten analysieren und nennen
- Lösungen vorschlagen
- Lösungen begründen
- Konsequenzen von Lösungen voraussehen
- Situationsbezogene Lösungsvarianten und -Alternativen ausdenken
- Konflikte nicht verdrängen, sondern aushalten

e) *Bedürfnisse und Interessen:*

- sich seiner eigenen Bedürfnisse und Interessen bewusst werden
- Bedürfnisse und Interessen wirksam gegenüber der Umwelt vertreten und realisieren
- die Interessen und Bedürfnisse anderer erkennen, verstehen und kritisch respektieren
- einen Ausgleich zwischen eigenen und fremden Ansprüchen schaffen
- Bedürfnisse wenn nötig aufschieben und Frustrationen ertragen können

f) *Normen:*

- Normen identifizieren

- ihre historische und kulturell bedingte Gültigkeit erkennen
- die von den Normen ausgeübten Zwänge bemerken
- Normen auf ihre Berechtigung hin befragen
- normative Alternativen vorschlagen
- die Notwendigkeit von Normen zur Regulierung des Zusammenlebens erfahren und begreifen

h) *Rollen:*

- Rollen kennenlernen, erforschen und beschreiben
- Rollenzwänge wahrnehmen
- Rollenklischees aufbrechen, Vorurteile abbauen
- alternatives Rollenverhalten entwerfen und ausprobieren

h) *Gruppe:*

- soziale Beziehungen anknüpfen können
- neue Formen sozialer Beziehungen entwerfen und erproben
- sich einer Gruppe einfügen können
- sich dem Gruppendruck widersetzen
- widersprüchliche Beziehungen und Situationen aushalten
- Aussenstehende in die Gruppe integrieren
- den Gruppenzusammenhalt fördern

3. Lehrerverhalten

Lehrer- und Schülerverhalten unterliegen einem dynamischen Prozess. Es kann hier nicht darum gehen, ein an sich statisches Ziel erreichen zu wollen, sondern vielmehr darum, sich ständig in Richtung auf wichtige Faktoren des Lernens und des sozialen Verhaltens hinzubewegen. Eine in dieser Richtung liegende Grundeinstellung des Lehrers ist Voraussetzung für soziales Lernen.

Günstige Bedingungen für ein effektives Lehrerverhalten

- *Der Lehrer zeigt Wertschätzung, Zuwendung und emotionale Wärme*
er ermutigt, anerkennt, zeigt Freude, akzeptiert Gefühle und Gedanken der Kinder, belehrt nicht dauernd, schafft durch Ausdruck und Gebärden eine angstfreie Atmosphäre, weckt und ermutigt Schülerinitiativen, verstärkt positives Schülerverhalten, versucht auftretende Konflikte zu-

sammen mit den Schülern niederlagelos zu bewältigen

- *Der Lehrer zeigt einführendes Verständnis* er geht aktiv auf Gefühle und Gedanken der Kinder ein, er zeigt Verständnis für ihre Probleme, erkennt Schwierigkeiten, hat Geduld, scherzt mit, versteht Scherz so einzusetzen, dass er Spannungen zu lösen vermag, nicht aber auf Kosten eines Schülers, er vermag blockierten Schülern wirksame Hilfe anzubieten, er kann den Schülern wirklich zuhören, aktiv zuhören, indem er aus den verbalen und nonverbalen Äusserungen die wirklichen Aussagen zu erkennen vermag.
- *Der Lehrer ist echt er selbst* er äussert eigene Interessen und Bedürfnisse, erkennt persönliche Gefühle und Stimmungen, vermag die ihm zugeteilten Rollen wahrzunehmen, unechte Rollenklischees aufzubrechen und ein alternatives, ihm entsprechendes Verhalten auszuüben, erkennt und steht zu seinen Stärken und Schwächen, er verlangt, akzeptiert und verwertet Rückmeldungen von Schülern, versucht permanent sein eigenes Unterrichts- und Erzieherverhalten zu verbessern, versteht und zeigt sich immer wieder auch als ein Lernender.

Methodisch-schulorganisatorische Aspekte

- *Das Schulzimmer* ist heimelig und wohnlich eingerichtet, ermöglicht Begegnungen und Kontakte, bietet Gelegenheit für Erfahrungen. Es herrscht ein angstfreies Klima, eine Atmosphäre des gegenseitigen Anerkennens und Vertrauens.
- *Die Schüler können sich aktiv mit den Unterrichtsinhalten auseinandersetzen.* Der Lehrer informiert nur soweit, wie unbedingt nötig, er stellt geeignetes Material bereit, er veranlasst geeignete Schüler-tätigkeiten, es wird möglichst von der Wirklichkeit, vom Konkreten ausgegangen, es werden Erfahrungen und Begegnungen in den Unterricht miteinbezogen, neue Fähigkeiten und Fertigkeiten werden durch handelndes und entdeckendes Lernen erworben.
- *Die sozialen Arbeitsformen* gehören zum «täglichen Brot» und werden zum tragenden Element des eigentlichen Lernprozesses.

ses. Die Schüler beginnen mit zunehmendem Alter Verantwortung für das Lernen zu übernehmen. Sie beteiligen sich schrittweise zunehmend an der Unterrichtsorganisation, an der Unterrichtsplanung und -gestaltung, sie eignen sich elementare Gesprächsregeln und Arbeitstechniken an und trainieren diese täglich in verschiedenen Situationen.

4. Methodik des Rollenspiels

Grob gegliedert lässt sich eine Unterrichtseinheit in 3 Schritte aufteilen:

1. *Motivationsphase:* Spielanlass, Rollenübertragung, Beobachtungsaufträge
2. *Aktionsphase:* Rollenspiel
3. *Reflexionsphase:* Befragung und Diskussion

Diese Einteilung lässt sich wie folgt verfeinern:

Anwärmphase: durch einleitende, auflockernde Spiele (Pantomime, Ratespiel) oder durch ungezwungenes Gespräch über das noch näher zu erläuternde Spielthema.

Konfrontation mit der Spielvorlage: Das Problem wird in seiner konkreten Gestalt plastisch vorgestellt, seine Wichtigkeit für die Lebenspraxis der Schüler wird sichtbar, Identifikation wird angeregt, Spielmotivation entsteht.

Auswahl der Spieler: Für die Auswahl lassen sich mehrere Verfahren anwenden.

- Die Schüler spielen abwechselnd, der Lehrer achtet darauf, dass alle zum Spielen kommen.
- Die Klasse entscheidet per Los, wer spielen kann.
- Freiwillige melden sich für die Darstellung bestimmter Rollen.
- Die Klasse trifft gemeinsam mit dem Lehrer eine Auswahl.
- Der Lehrer wählt zunächst kompetente Schüler aus, um einerseits gehemmtere Schüler vor einem Misserfolg zu bewahren und um andererseits gehemmte Schüler aufzumuntern.

Planung des Szenenaufbaus und der Grundzüge des Spiels: Besonders am Anfang ist es ratsam, die zu spielende Handlung in einzelne Szenen zu gliedern. Wichtiger noch ist vielleicht ein kurzes Gespräch der Schüler miteinander.

Vorbereitung der Zuschauer auf ihre Aufgabe: Sie haben die Aufgabe zu beobachten, sich einfühlsam zu identifizieren, zu kritisieren, Alternativen vorzuschlagen.

Das Spiel: Es erfordert die Konzentration der Spieler und der Zuschauer. Bleibt ein Spieler in seiner Rolle stecken, dann kann der Spielleiter ihm mit Fragen zur Situation, zur emotionellen Lage, zum Darstellungsort usw. weiterhelfen. Er spricht ihn dabei mit seinem Rollennamen an.

Diskussion: Zunächst kommen die Spieler zu Wort und teilen ihre Erfahrungen mit. Lehrer und Klasse sollten darauf positiv gelungene Punkte des Spiels vermerken und durch Fragen an die Spieler weiteres Material zur selbständigen Urteilsbildung zusammentragen.

Alternative Spiele mit anschliessender Diskussion: Im Wechsel von Spiel und Diskussion werden Alternativen ausprobiert, bis eine vorläufige Befriedigung über das Ergebnis vorhanden ist.

Verallgemeinerung der Erfahrungen und Einsichten: Es wird sich nicht immer vermeiden lassen, dass eine Spielstunde beendet ist, ohne dass in einem abschliessenden Gespräch sozusagen das Fazit gezogen werden kann. Ein wichtiger Grund zu einem solch abschliessenden Gespräch läge darin, den Schülern nach und nach das Bewusstsein zu vermitteln, dass sie mit ihren Problemen nicht allein dastehen. Ängstliche Schüler erfahren, dass andere Schüler ähnliche Probleme haben. Schulisches und ausserschulisches Leben werden zusammengebracht.

5. Spielvorschläge

Als Spielinhalte bieten sich mannigfaltige Gelegenheiten innerhalb und ausserhalb des Unterrichts. So können *Modelle zur Konfliktbewältigung* durch das Spiel geschaffen werden. Dazu bieten sich geeignete Lesetexte aus dem Schweizer Sprachbuch (Sprechen+Handeln) und das Bild- und Textmaterial aus Weltgeschichte im Bild geradezu an.

Konstruierte, aber mögliche, vielleicht verfremdete *Konfliktsituationen* lassen sich aus verschiedenen unterrichtlichen Anlässen heraus ableiten. Schliesslich sollen auch die eigenen *aktuellen Konflikte* innerhalb der

Klasse wahrgenommen und zum Unterrichtsinhalt erhoben werden.

Die Pantomime erleichtert den Einstieg ins Rollenspiel, ist eine Art Vorstufe und vermag zudem wichtige Voraussetzungen dafür zu schaffen. Zur mimischen Darstellung eignen sich zahlreiche Situationen:

- *Darstellung psychischer Vorgänge:* Trauer, Mut, Heiterkeit, Angst, Langeweile, Stolz, Spott, Bitten, Nervosität, Zweifel, Angriffslust . . .
- *Darstellung der Reaktion auf Sinneswahrnehmung:* ein leises Geräusch wahrnehmen, sich vom Lärm belästigt fühlen, etwas Interessantes betrachten, einen angenehmen Geruch wahrnehmen, sich den Finger verbrennen . . .
- *Bewegungsarten:* ängstlich herumschleichen, vorsichtig über eine Eisfläche gehen, auf einem Baumstamm balancieren, atemlos herumhasten, im Bache waten, unsicher heruntappen, von Stein zu Stein springen . . .
- *Handlungen:* Verlorenes suchen und wiederfinden, durch eine Strasse schlendern und Schaufenster betrachten, ein Fussballspiel am Fernsehen ansehen, Zähne putzen, Auto fahren . . .
- *Figuren modellieren:* Arme, Beine, Kopf, Mimik und Körperhaltung werden nach Einfällen des Mitschülers in Position gebracht. Dieses Spiel lässt sich auch in Paaren oder Gruppen ausführen (Denkmal bauen).
- *Das Spiegelbild:* Gestik, Mimik und Körperhaltung eines «Vorspielers» werden zwar spiegelverkehrt, aber präzise nachgeahmt.
- *Einen Stummfilm drehen:* Die Schüler setzen sich in Gruppen zusammen und erfinden und planen eine kleine Geschichte.
- *Pflanzen:* Ein Samenkorn springt auf und eine Pflanze treibt hervor, eine Blume blüht auf, ein Baum im Frühling, Sommer, Herbst, Winter.
- *Tiere:* schleichender Tiger, futterpickende Vögel, ein Vogelnest mit Jungen, ein Maulwurf buddelt unter der Erde, zankende Katzen.
- *Naturvorgänge:* eine Flamme wächst zu einem grossen Brand, Meereswellen, Wasser fließt über eine Treppe.

- *Maschinen*: ein Fließband, der Bagger, der Hebekran, ein Computer.

Spielideen:

- ein Freund stürzt vom Fahrrad
- ein Klassenkamerad bleibt bei seinen Hausaufgaben stecken
- die Gruppenarbeit in der Klasse funktioniert nicht
- ein Schüler wird vom Lehrer beleidigt und setzt sich in angemessener Weise zur Wehr
- der Lehrer wird an der Wandtafel karikiert
- Auseinandersetzung mit dem Hauswart
- Misserfolg in der Klassenarbeit, schlechte Noten
- Streit mit Freunden
- Auf dem Rasen steht «Spielen verboten»
- ein Mädchen möchte sich gerne den fußballspielenden Knaben anschließen
- ein Erwachsener schiebt sich am Postschalter vor das vor ihm stehende Kind
- Weihnachten einmal anders
- ein Jugendlicher kommt abends spät nach Hause
- Einladung zu einer Tanzparty – Schwierigkeiten mit den Eltern
- immer dieses Ordnungmachen!
- ein Kind kann nicht verlieren
- Streit beim Anziehen (welche Kleidung bei bestimmtem Wetter)
- Konflikte beim Essen (wieviel und was wird gegessen)
- Schwierigkeiten bei der Wahl des Fernsehprogramms
- Probleme wegen des Schlafengehens (Zeitpunkt, Schlafritual)
- Kinder sollen Gespräche von Erwachsenen nicht unterbrechen, werden jedoch selbst oft gestört
- andere Geschwister oder Kinder werden einem Kind als Vorbild hingestellt
- ein Kind sollte unbedingt in die Mittelschule
- der Lehrer ist parteiisch
- dürfen Erwachsene schlagen?

6. Lektionsbeispiel

Klasse: Mittelstufe

Fach: Sachunterricht, sozialer Bereich

Zeit: 40 – 60 Minuten

Thema: Hausaufgabenbetrug

Situation/Fall:

Die vier Schüler Adrian, Karin, Michael und

Ruth stehen nach Schulschluss vor dem Schulzimmer beieinander und diskutieren folgenden Vorfall, bei dem sie alle beteiligt waren. Der Klassenlehrer befindet sich noch im Schulzimmer.

Adrian muss eine umfangreiche Strafarbeit schreiben, weil er die Hausaufgaben (angewandte Rechnungen) nicht gemacht hat. Er hätte die Rechnungen vor Schulbeginn bei Ruth abschreiben wollen.

Ruth, Pultnachbarin von *Adrian*, hat ihm die Aufgaben zum Abschreiben verweigert.

Karin hat die Hausaufgaben ebenfalls nicht gemacht, konnte sie aber noch vor Schulbeginn bei *Michael* abschreiben und ist deshalb straflos ausgegangen. *Adrian* weiß, dass *Karin* nur auf diese Weise der Strafe entgangen ist.

Michael hat *Karin* die Aufgaben zum Abschreiben zur Verfügung gestellt.

Der Lehrer gilt als streng, aber konsequent und gerecht.

Ziel:

Die Kinder sollen die Fähigkeit entwickeln, auf angemessene Weise einen Konflikt auszutragen, zu lösen oder zu ertragen.

Rollen:

Adrian, *Karin*, *Ruth*, *Michael*, eventuell Klassenlehrer

Durchführung:

1. Text gemeinsam und schrittweise erlesen, Situation erfassen
2. Rollen verteilen, wenn möglich werden jedem Spieler 1 – 2 Berater zugeteilt
3. Spieler und Berater bereiten die Rollenstrategie vor. Kein Kontakt mit den anderen Spielern (5 – 10 Minuten)
4. Durchführung des Spiels
5. Der Lehrer leitet die Aussprache unter obiger Zielsetzung
6. Eventuell alternative Spielversion, zweite Aussprache usw.

Andere Möglichkeit: Die Spielstrategie wird in verschiedenen, von einander unabhängigen Gruppen besprochen, und anschließend wird von jeder Gruppe ihr Spiel vorgeführt.

7. Empfohlene Literatur

- Anselm Ernst, Das Rollenspiel im Unterricht. Otto Maier, Ravensburg
- Hielscher Hans, Sozialerziehung konkret, Schroedel
- Wertmüller Heinrich u. a., Projekt Kaktus, In-

formationsstelle Schulspiel, Postfach 106, 8702 Zollikon-Zürich

- Elias Josef u. a., Schultheater 1, Zytglogge
- Gordon Thomas, Lehrer-Schüler-Konferenz, wie man Konflikte in der Schule löst, Hoffmann und Campe
- Paul Ackermann, Unterrichtsreihe Sachunterricht, sozialwissenschaftl. Bereich, Kösel
Heft 1, Soziales Lernen mit Schulanfängern (1. Schuljahr)
Heft 2, Zeitbewusstsein, Zeitmessung (2./3. Schuljahr)
Heft 3, Andere Zeiten, andere Sitten, Schule früher und heute (3./4. Schuljahr)
Heft 4, Raumplanung, Verkehrsnetz und Einkaufszentrum (3./4. Schuljahr)
Heft 5, Fernsehen-Lernen (1.-4. Schuljahr)
Heft 6 Zum Aussenseiterproblem: behinderte und auffällige Kinder (2./3. Schuljahr)
Heft 7, Freizeit – Lernzeit (2./3. Schuljahr)
Heft 8, Wohnen und Lebensqualität (3./4. Schuljahr)
Heft 9, Schule als Handlungsfeld (3./4. Schuljahr)

Weitere Literaturhinweise zum Thema Rollenspiel
(zusammengestellt von der Buchhandlung Waldmann, Zürich)

Bertelsmann, K., *Ausdrucksschulung*. Unterrichtsmodelle und Spielprojekte für kreatives und kommunikatives Lernen, reich illustriert, Fr. 30.40.
Burkart, V. / Zapotoczky, H. G., *Konfliktlösung im Spiel*. Soziodrama, Psychodrama, Kommunikationsdrama, Fr. 15.–.
Coborn-Staege, U., *Lernen durch Rollenspiel*. Theorie und Praxis für die Schule, Fr. 6.30.
Dahlke, M., *Wir spielen mit Rollen*. Möglichkeiten für den Einsatz von Rollenspielen in der Schule, unter besonderer Berücksichtigung der Arbeit an der Sonderschule, Fr. 10.50.
Ernst, A., *Das Rollenspiel im Unterricht*. Fr. 10.50.
Freudenreich, D., *Kooperation – Lernen durch Rollenspiele*. 1.–4. Schuljahr (Sachunterricht sozialwissenschaftl. Bereich, H. 12), Fr. 8.40.
Freudenreich/Lindenmeyer/Oomen/Wohler, *Schule als Handlungsfeld*. 3./4. Schuljahr (Sachunterricht sozialwissenschaftl. Bereich, H. 9), Fr. 7.90.
Freudenreich/Grässer/Köberling, *Rollenspiel*. Rollenspiellernen für Kinder und Erzieher, Praxis-Handbuch für Erzieher, Fr. 18.30.
Fries, A. de / Häussler, H., *Soziales Training durch Rollenspiel*. Veränderung eines Zustandes am Beispiel einer Hauptschulklasse in Berlin-Kreuzberg, Fr. 10.80.
Furness, P., *Soziales Rollenspiel*. Ein Handbuch für die Unterrichtspraxis, Fr. 21.–.
Geschichten und was man damit machen kann. Texte – Interpretationen – Aktionen, herg. v. Achtnich, E. / Nickel, S., Fr. 13.90.
Gold/Wagner/Ranftl/Vogel/Weber, *Kinder spielen*

Konflikte. Zur Problematik von Simulationsverfahren für soziales Lernen, Fr. 15.80.

Hartung, *Verhaltensänderung durch Rollenspiel*. Fr. 16.10.

Haselbach, B., *Improvisation, Tanz, Bewegung*. Entwicklung des Körperbewusstseins, Bewegungserfahrung in Zeit und Raum, Improvisationsanregungen durch Spielzeug... mit vielen Fotos, Fr. 30.40.

Hupperts, M. + N., *Rollenspiel und Vorschulmappe*. Sprachförderung im Kindergarten. Methodische Hinweise zur Verwendung von Arbeitsmappen. Bedeutung des Erziehverhaltens, Fr. 10.40.

Ingendahl, W., *Sprechspiele/Rollenspiele*. Übungen für die Spiel- und Spracherziehung in der Grundschule, Fr. 7.20.

Keysell, P., *Pantomime für Kinder*. Über Ausdruck und Körpersprache zum Theaterspiel, Fr. 17.90.

Kochan, B., *Rollenspiel als Methode sprachlichen und sozialen Lernens*. Fr. 19.10.

Konflikte in der Kindergruppe, hrsg. v. Achtnich, E. Arbeitsvorschläge zum Thema Konflikt und andere Anregungen zum Spielen, Erzählen, Gestalten, Fr. 15.–.

Krause, S., *Zur Praxis des Rollenspiels in der Schule*. Mit einem Beitrag über Mitspieltheater für Kinder, Fr. 28.20.

Krause, S., *Das Darstellende Spiel*. Elementarszenische Improvisationen, spielpädagogische Verfahren, didaktische Anstösse, Fr. 12.50.

Kreiter, J. / Klein, I., *Fallbeispiele*. Für Kinder und Erwachsene z. B. in der Jugendarbeit. Karten mit zu lösenden Konflikten, Methodikheft mit Einführung, Fr. 28.90.

Kube, K., *Spieldidaktik*. Dieses Buch führt anhand von Lern-, Rollen- und Planspielen in die gegenwärtige Spieldiskussion ein, Fr. 22.80.

Rollenspielkarten, hrsg. v. Achtnich, E. 2 Texthefte mit Einführung in Ziele und Methoden des Rollenspiels. 48 Rollenkarten über Leute von 10 bis 75 Jahren mit verschiedenem sozialen Hintergrund. Für Jugendgruppen und Erwachseneneminare, Fr. 27.90.

Schützenberger, A., *Einführung in das Rollenspiel*. Anwendung in Sozialarbeit, Wirtschaft, Erziehung, Psychotherapie, Fr. 10.80.

Seidl, E., *Rollenspiele für Grundschule und Kindergruppen*. 100 Modelle aus der Praxis, Fr. 17.90.

Shafel/Weinmann, *Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining*. Lehrerverhalten zur Durchführung des Rollenspiels. Didaktische Abläufe. Richtet sich an Erzieher, Fr. 18.10.

Spiel im Unterricht, hrsg. v. Amtmann, P. Darstellendes Spiel in der Volksschule I, Fr. 8.30.

Stuckenhoff, W., *Rollenspiel in Kindergarten und Schule*. Eine Rollenspiel-Didaktik, Fr. 13.70.

Weinmann, W., *Rollenspiele für Schüler und Lehrer*. Ein didaktisches Konzept zur Verhaltensmodifikation bei Kindern und Jugendlichen, Erziehern und Lehrern, ca. Fr. 18.50.

Wendlandt, W., *Rollenspiel in Erziehung und Unterricht*. UTB 717, Fr. 17.90.

Widlöcher, D., *Das Psychodrama bei Jugendlichen*. Diagnostisch, therapeutisch, pädagogisch, Fr. 24.–.

Wölfel, U., *Du wärst der Pienek*. Spielgeschichten, Spielentwürfe, Spielideen, Fr. 18.10.

Auch *Bilderbücher* können Anregungen für Kinder-Rollenspiele geben, z. B.:

Petrides, H., *Jupp und Jule*. Fr. 21.–.

Sendak, M., *Das Schild an Rosis Tür*. Fr. 12.80.

Sendak, M., *König Drosselbart*. Fr. 9.80.

Waechter, F. K., *Brülle ich zum Fenster raus ...* Fr. 11.30.

Waechter, F. K., *Wir können noch viel zusammen machen*. Fr. 17.90.

Zimnik, R., *Pasteten im Schnee*. Fr. 12.80.

Das Rollenspiel als unterrichtliches Verfahren *

Henning Günther

Kritische Überlegungen

Das Rollenspiel ist die Unterrichtsmethode, die wohl am häufigsten in der neueren unterrichtswissenschaftlichen Literatur empfohlen wird. Der Begriff «Rollenspiel» ist jedoch nicht eindeutig. Man kann ihn sehr weit fassen und jede menschliche und tierische Kommunikation als Rollenspiel bezeichnen. Man kann ihn enger fassen und nur Kommunikation mit Spielcharakter als Rollenspiel bezeichnen. Ich verwende im folgenden eine engere Definition und trenne zwischen Kindertheater, theatralischem Spiel, Kinderspiel, Planspiel und Rollenspiel. Beim Rollenspiel ist ebenfalls eine Unterscheidung sinnvoll zwischen einem *verhaltenstherapeutischen Rollenspiel* und *spielendem Lernen*. Die nachfolgende Darstellung und Kritik bezieht sich allein auf das verhaltenstherapeutische Rollenspiel. Die anderen obengenannten Formen des Spiels sind seit langem und nach wie vor sinnvoller Bestandteil des Lernens.

I. Beschreibung des Programms

Besonders geeignet erscheint mir zur Beschreibung des Programms ein Rückgriff auf das Praxis-Handbuch des Schroedel-Verlages: *Rollenspiel*¹. Den Forderungen des Programms, das auf drei- bis sechsjährige Kinder gezielt ist, möchte ich jeweils die Form eines Imperativs geben.

1. *Rollenspiele üben ein in einen ständigen Rollenwechsel*. Die Kinder sollen das Be-

wusstsein eines «als ob» entwickeln². Das, was sie jeweils tun, ist ein Rollenspiel, aus dem sie durch einen Wechsel in eine andere Rolle jeweils herauskönnen.

2. *Eine der wichtigsten Techniken ist der Rollentausch*.

Beispiele für den Rollentausch sind Vater – Hausmeister und Mutter – Tochter. Das Kind, das zuerst in der Rolle der Tochter gespielt hat, tritt in der nächsten Szene in der Wiederholung als Mutter auf und umgekehrt. Ebenso ist es bei dem Gespräch zwischen dem Vater und dem Hausmeister. Der Rollentausch ist keine freiwillige Handlung, sondern ein *Zwang*. (S. 120)

3. *Der Übergang zwischen Rollenspiel und Psychodrama / Soziodrama ist fließend* (S. 13). Deshalb finden psychodramatische Methoden wie Doppelgänger, Spiegeln, Monolog einen notwendigen Platz auch in pädagogisch gelenkten Rollenspielen.

Die Methode des *Doppelgängers* kommt dann zur Anwendung, wenn ein Spieler eine Rolle nicht durchzuhalten vermag. Möglicherweise fordert sie ihm ein Verhalten ab, das er nicht kennt oder ihm aus irgendeinem Grunde widerstrebt. In diesem Fall stellt sich ein anderer Spieler hinter den Rollenträger und gibt ihm zu verstehen, dass er sein zweites Ich ist und ihm helfen möchte. (S. 64) Dieser Doppelgänger wird auch Hilfs-Ich genannt. Der Doppelgänger sagt, ich bin unsichtbar, ich spreche für dich mit, – und versucht, die Gedanken und Gefühle des Spielers in Worte zu fassen. Er tritt hinter den Spieler – ich bin unsichtbar – und spricht die Rolle in der Ich-Form weiter. Dabei soll das Kind lernen, sich selbst in be-

* Kath. Bildung 10/77, S. 535–553