

Das Rollenspiel im Politikunterricht, Teil 2

Das Rollenspiel im Unterrichtsverlauf

In der pädagogischen Literatur gibt es eine Reihe praktischer Anleitungen zur Gestaltung und Auswertung des Rollenspiels. Der formale Handlungsablauf eines Rollenspiels ist weitgehend unabhängig von den Unterrichtsfächern, in denen es eingesetzt wird und weitgehend unabhängig von seiner Stellung im Unterrichtsverlauf.

Pragmatisch ergibt sich folgendes Muster eines Handlungsablaufs:

Vorbereitung

1. Festlegung der angenommenen Situation. Worum geht es? Genaue Beschreibung des Problems oder des Konflikts. Welche Ziele hat das Rollenspiel? Die Lehrerin, der Lehrer sollten die Spielidee, das Szenario schriftlich fixieren und allen Schüler/innen in die Hand geben. Festlegung der Spielregeln und des zeitlichen Ablaufs.
2. Rollenvorgaben (Vorgabe bis ins Detail; nur Vorgabe des Ziels; nur Vorgabe der Rolle), Rolleneinteilung.
3. Die Spieler erhalten Gelegenheit, sich ihre Rolle zu erarbeiten. Bei formalisierten sozialen Rollen, die nicht aus dem sozialen Nahbereich kommen (vgl. hierzu *WOCHENSCHAU methodik* 2/1995, S.2), ist dies eine zeitlich längere Phase. Alle wichtigen Informationen über die Rolle, alle Kenntnisse, vor deren Hintergrund die Rollenspieler agieren, ebenso die Inhalte ihrer Argumentation werden erarbeitet und zu unterschiedlichen sozialen Rollen verdichtet. Lehrerinnen und Lehrer stellen dazu ausgewähltes Material oder aufgearbeitete Stoffsammlungen zur Verfügung. Sie können auch Rollenkarten vorformulieren, mit den wichtigsten Rollenmerkmalen, den zentralen Argumenten usw. Die Schüler/innen ergänzen dann mit Hilfe der Materialien die Rollenkarten. Es hat sich bewährt, die Rollenerarbeitung in Arbeitsgruppen durchzuführen. Die Gruppe legt fest, wer von ihnen die Rolle spielen soll.
4. Die Schülerinnen und Schüler, die nicht direkt am Rollenspiel beteiligt sind, bekommen einen Beobachterstatus und erhalten konkrete Beobachtungsaufträge. Diese können von der Lehrerin oder dem Lehrer vorgegeben sein. Günstiger ist es, wenn eine eigene Arbeitsgruppe (u.U. gemeinsam mit der Lehrerin, dem Lehrer) die Beobachtungsschwerpunkte festlegt und Beobachtungsaufgaben formuliert. Ein Teil von ihnen sollten mit den inhaltlichen Zielvorstellungen der Auswertungsphase übereinstimmen.
5. Schaffung der äußeren Bedingungen, Aufbau der Spielsituation (z.B. Requisiten, Namen, Rollenbezeichnungen usw.; (eventuell Aufbau des Videos)
Durchführung
Spielen der Szene; Beobachten (u.U. mit Video)

Rollendistanzierung

Dazu werden die Spielerinnen und Spieler befragt und erzählen, wie sie sich in der Rolle gefühlt haben. Anschließend werden die Beobachter befragt, wie die Spielerinnen und Spieler ihre Rolle ausgefüllt haben: realistisch, unrealistisch, überzeichnet, karikierend, dominierend, zurückhaltend usw. In dieser Diskussion sollen die Rollenspieler/innen Distanz zu ihrer Rolle gewinnen, d.h. wieder sie selbst werden.

Auswertung

(Betrachten des Videos und Analyse)

Ausgangspunkt der inhaltlichen Auswertung sind in der Regel die entsprechenden Beobachtungsaufgaben. Herausarbeiten der wichtigsten Erkenntnisse, Systematisierung und Bündelung. In der Auswertung sollte auch die Diskrepanz zwischen Spiel- und Alltagswelt herausgearbeitet werden. Rückbindung des Spielgeschehens an die politische gesellschaftliche Wirklichkeit. Frage nach der Verallgemeinerung der Ergebnisse usw. eventuell

Erneute Durchführung

Neu- und Andersspielen einzelner Spielszenen mit anderen Spielern oder den gleichen Spielern, gleiche Spielsituation mit anderen Spielern. Die Bedingungen des Schulalltags, vor allem die zeitlichen Zwänge, werden allerdings nur selten eine erneute Durchführung des Rollenspiels zulassen. Der Wechselprozeß von Spiel, Auswertung, neuem Spiel ist auch nur über eine begrenzte Zeit durchzuhalten, sonst erlahmen Spielfreude und Konzentration.

Das Rollenspiel im Unterrichtsverlauf

Bei der Planung von Unterricht besteht eine wichtige Aufgabe darin, den Unterrichtsverlauf zweckmäßig und einsehbar zu gliedern, das heißt, das Handeln der Lehrerin und des Lehrers und die Tätigkeit der Schüler/innen in einem Verlaufsplan zu ordnen. Unabhängig von den jeweiligen fachdidaktischen Akzentuierungen lassen sich pragmatisch fünf Phasen des Unterrichtsverlaufs unterscheiden:

1. Die Einstiegsphase:

Präsentation des Problems, Motivation, Herausfinden von Meinungen und Vorprägungen der Schülerinnen und Schüler, Herausarbeitung des Themas, Themenstrukturierung, Methodenplanung, ...

2. Die Informationsphase:

Informationserarbeitung, Ermittlung der für die Fragestellung bzw. das Thema wichtigen Sachverhalte, Fakten, Kategorien, Problemanalyse, ...

3. Die Anwendungsphase:

Informationsverarbeitung, strukturierte Verknüpfung von Informationen, Analyse von Beziehungen, Verallgemeinerungen, Generalisierungen, Transfer, ...

4. Die Problematisierungsphase

Urteilsbildung, Vergleich und Bewertung kontroverser Positionen, Gewinnen einer eigenen begründeten Entscheidung, ...

5. Die Metakommunikation

Gemeinsames Nachdenken über die Vorgehensweise im Unterricht, Stärken und Schwächen der Materialien, der Methoden, ...

Um das Rollenspiel als Methode im Politikunterricht einzusetzen, gibt es u.a. zwei wichtige Möglichkeiten. Als „Klein-Methode“ eignet sich das Rollenspiel vor allem als motivierender Einstieg in eine Thematik. Der Einstieg ist mit die wichtigste Phase im Unterrichtsverlauf, auch wenn er in seiner Bedeutung häufig unterschätzt wird. Er soll nicht nur Schülerinnen und Schüler motivieren, sondern er repräsentiert schon die Sache selbst, das zu untersuchende Problem, den zu bearbeitenden Konflikt. Der Einstieg soll das Thema in seinen zentralen Aspekten vorstellen und

die Aufgaben erkennen lassen, um die es gehen wird. Ein Rollenspiel eignet sich nur dann für den Einstieg, wenn es genau diese Bedingungen erfüllt.

Das Rollenspiel kann im Politikunterricht auch als methodische "Großform" eingesetzt werden, die die Makrostruktur des Unterrichts bestimmt. Das Rollenspiel bildet dann den Kern des Politikunterrichts, es muß ihn insgesamt tragen und mit ihm müssen sich die wesentlichen Intentionen (die didaktische Perspektive) der Unterrichtseinheit realisieren lassen. Die Vorbereitung des Rollenspiels ist dann im Phasenmodell des Unterrichtsverlaufs die Informationsphase, die Durchführung des Rollenspiels die Anwendungsphase und die Auswertung des Rollenspiels die Problematisierungsphase.

Hinweise für die Durchführung eines Rollenspiels im Politikunterricht

Das Rollenspiel als Kleinmethode:

Rollenspiele werden häufig als motivierende Einstiege genutzt. Da die Einstiegsphase jedoch nicht mehr als 15 Min. Zeit beanspruchen sollte, können in der Regel nur Szenen aus dem unmittelbaren Erfahrungsbereich der Schülerinnen und Schüler gespielt werden, die keine längere Vorbereitung erfordern. Eine Gefahr besteht dann darin, daß das Rollenspiel als Einstieg nicht mehr ist als ein Aufhänger, der zwar motiviert, aber nur bedingt zum eigentlichen Thema des Politikunterrichts führt. Das Rollenspiel aus dem sozialen Nahbereich enthält nur teilweise "die Sache selbst" in ihren zentralen Aspekten und strukturiert nicht ausreichend die sachlichen Zusammenhänge. Schülerinnen und Schüler fühlen sich getäuscht, wenn nach dem Einstieg etwas ganz anderes und häufig Langweiligeres behandelt wird. Lehrer/innen müssen also genau überprüfen, ob das Rollenspiel als Einstieg tatsächlich das Problem oder den Konflikt, der bearbeitet werden soll, repräsentiert und ob es zum Thema (zur zentralen Fragestellung) des Unterrichts hinführt.

Das Rollenspiel als Großmethode

Als Großmethode soll das Rollenspiel die gesamte Unterrichtseinheit tragen. Dies kann nur gelingen, wenn sich über das Rollenspiel die zentrale Intention der Unterrichtseinheit, die didaktische Perspektive, realisieren läßt. Die didaktische Perspektive enthält die wesentlichen Ziele, die die Lehrerin und der Lehrer im Hinblick auf ihre Schüler/innen erreichen will. Darüber hinaus legt die didaktische Perspektive gleichzeitig die Inhalte fest, d.h., welche Ausschnitte aus dem umfangreichen Sach- und Problembereich, den die Lehrerin und der Lehrer sich in der Sachanalyse erarbeitet haben, im Zentrum des Unterrichts stehen sollen. Haben sie ihren Planungsprozeß mit der Entwicklung der didaktischen Perspektive begonnen, müssen sie bei der Entscheidung für ein Rollenspiel als zentrale Methode sorgfältig überprüfen, ob dieses geeignet ist, Intention und Inhalt angemessen aufzuarbeiten. Beginnen sie ihre Unterrichtsplanung mit der Methodenentscheidung (Planung als zirkulärer Prozeß), müssen sie umgekehrt genau reflektieren, welche Intentionen und Inhalte sich mit dem Rollenspiel erarbeiten lassen. Wird dieser Implikationszusammenhang bei der Unterrichtsplanung vernachlässigt, kann das Rollenspiel zwar immer noch Spaß machen, die Erkenntnisabsicht aber gerät aus dem Blick.

Die Vorbereitung des Rollenspiels gehört im Unterrichtsverlauf zur Informationsphase. Schülerinnen und Schüler sollen möglichst selbständig zumeist in Arbeitsgruppen sich alle für die Fragestellung und für die Durchführung des Rollenspiels relevanten Sachverhalte und Kenntnisse erarbeiten. Gerade bei stärker institutionalisierten und formalisierten Rollen (Berufsrollen, politische Akteursrollen), die nicht ihrem unmittelbaren Erfahrungsbereich zugänglich sind,

benötigen sie eine ausreichende Materialgrundlage, um sich die Rollen zu erschließen. Rollenspiele können leicht scheitern oder erweisen sich in der Auswertung als wenig ergiebig, wenn der Auswahl des Materials nicht ausreichende Beachtung geschenkt worden ist oder wenn die Rollenkarten nicht genügend Vorgaben enthalten, die eine Rollenidentifikation ermöglichen.

Schüler/innen sollte von Anfang an klar sein, daß die Informationserarbeitung in ein Rollenspiel münden soll. Informationsdefizite werden dann als Verminderung von Handlungsmöglichkeiten empfunden, was dazu motiviert, sich das benötigte Wissen – auch über unattraktive Inhalte – anzueignen.

Rollenspiele gehen von vorgegebenen Situationen aus. Der weitere Spielverlauf entwickelt sich im wesentlichen aus den Aktionen der Spieler. Das Rollenspiel konfrontiert die Lernenden mit einer Problem- oder Konfliktsituation, die durch Interaktion zwischen übernommenen sozialen Rollen weiterentwickelt oder zu einer Lösung geführt wird. Diese vorgegebene Situation sollte zu Beginn des Rollenspiels genau beschrieben und wenn möglich schriftlich fixiert werden. Dabei ist es wichtig darauf zu achten, daß die Problem- oder Konfliktsituation eine klare Struktur enthält. Es sollten nicht mehrere verschiedene Probleme oder Konflikte, die vielleicht auch noch auf unterschiedlichen Ebenen liegen, miteinander verknüpft werden. Dies würde dem Modellcharakter des Rollenspiels widersprechen. Rollenspiele, die von komplexen und komplizierten Situationen ausgehen, werden in der Regel konfus und machen gesellschaftlich-politische Wirklichkeit nicht transparent. Zur Transparenz trägt bei, wenn Spieler jeweils nur eine soziale Rolle spielen oder anders formuliert, wenn eine soziale Rolle immer durch einen Spieler repräsentiert wird. Inter-Rollen-Konflikte auf Grund des Tatbestandes, daß jeder Person immer Träger mehrerer Rollen ist (vgl. WOCHENSCHAU methodik Nr.2/1995, S.1), werden durch diese „künstliche“ Trennung leichter durchschaubar. Um es an einem Beispiel zu erläutern: Im Rollenspiel ging es um die Einführung der Pflegeversicherung. Rollen: Großmutter, pflegebedürftig, soll in ein Pflegeheim; Schwiegertochter, hat bisher die Großmutter gepflegt; Sohn, gleichzeitig Unternehmer und F.D.P.-Mitglied; Enkel, gleichzeitig Gewerkschaftler und SPD-Mitglied; Enkelin, gleichzeitig arbeitslose Altenpflegerin und Mitglied des Bündnis 90/Die Grünen. Neben ihrer Rolle als Familienmitglied haben einige Mitspieler noch zusätzlich gesellschaftlich-politische Rollen. Durch die komplexe Anlage des Rollenspiels wurden jedoch bei der Durchführung weder die Konflikte innerhalb der Familie noch die gesellschaftlich-politischen Konflikte um die Pflegeversicherung deutlich. Dies gelang erst, als zu diesem Problem zwei Rollenspiele entwickelt und durchgeführt wurden: Ein erstes Rollenspiel zur Familiensituation vor dem Hintergrund der Einführung der Pflegeversicherung, Rollen: Großmutter, Schwiegertochter, Sohn, Enkel, Enkelin. Dieses Rollenspiel trug zur Sensibilisierung gegenüber dem Problem Pflegebedürftigkeit bei und zur Verdeutlichung der Auswirkungen politischer Entscheidungen auf die soziale Situation von Einzelnen bzw. Familien (soziales Lernen). Danach führten Schüler/innen ein zweites Rollenspiel zur politischen Auseinandersetzung um die Pflegeversicherung durch, Rollen: Unternehmer, Gewerkschaftler, ein Mitglied der CDU, F.D.P, SPD, Bündnis 90/Die Grünen. In diesem Rollenspiel wurde die Einführung der Pflegeversicherung als politisches Problem transparent, die unterschiedlichen Interessen, die Machtverhältnisse, die Kompromißmöglichkeiten usw. (politisches Lernen).

Die Aufgaben für die Beobachtergruppe müssen klar definiert sein. Sie sollen sich zum einen darauf beziehen, wie die Rollen gespielt werden, zum anderen sollen sie inhaltliche

Anknüpfungspunkte für die Auswertungsphase bieten. Es hat sich bewährt, daß die jeweiligen Beobachter immer nur einen Rollenspieler beobachten. Z. B. welche zentralen Argumente formuliert der Spieler der Rolle A? Bei Beobachtungsaufträgen, die sich auf das Rollenspiel insgesamt beziehen, etwa: Welche zentralen Argumente stehen bei der Auseinandersetzung im Vordergrund? gehen in der Regel zu viele Informationen verloren.

Rollenspielen verlangt von allen Beteiligten Feingefühl. Die Spieler dürfen nicht blamiert werden. Schauspielerische Fähigkeiten werden nicht bewertet. Dennoch ist nicht jeder bereit, sich vor anderen zu produzieren. Diese führen entweder zu Verweigerung oder dazu, daß die zugewiesenen Rollen nicht ernsthaft übernommen werden, sondern überzogen, parodierend oder karikierend dargestellt werden. Zum Teil sind solche Verhaltensweisen auch altersbedingt. Die Scheu vor Rollenspielen scheint in den Klassen 9 und 10 besonders groß zu sein. Diesem Problem ist einmal dadurch zu begegnen, daß die Rollen in Kleingruppen erarbeitet werden, die den Rollenspieler gruppenintern festlegen, daß möglichst regelmäßig gespielt wird und daß sachbezogene Kriterien für die Durchführung und die Auswertung entwickelt werden.

Durchführung des Rollenspiels:

Während des Rollenspiels haben Lehrerinnen und Lehrer kaum Möglichkeiten, in das Spiel einzugreifen. Sie sollten dies auch nicht tun, auch dann nicht, wenn das Rollenspiel zu scheitern droht. Das Herausarbeiten der Ursachen, die zum Scheitern geführt haben, ist Aufgabe der Auswertungsphase und kann zu wichtigen Erkenntnissen auch über das Methodische hinaus führen.

Beim Rollenspiel nehmen Lehrer/innen die ungewohnte Rolle von teilnehmenden Beobachtern ein. Sie erarbeiten dabei Anknüpfungspunkte für die Auswertungsphase. Gleichzeitig müssen sie auf Wissenslücken, falsche Informationen, Defizite der Problemwahrnehmung der Schüler/innen achten, um sie „geistesgegenwärtig“ in der Auswertungsphase oder im späteren Politikunterricht zu thematisieren.

Rollenspiele können auch dadurch belastet werden, daß zu starke Emotionen hervorgerufen und freigesetzt werden, besonders bei schon an sich emotionsgeladenen Themen (z.B. 218 bei Mädchen, Wehrpflicht bei Jungen). In der Auswertung sollten diese Emotionen angesprochen werden, ebenso die Frage, inwieweit die Emotionen die Intention der Unterrichtseinheit tangiert haben.

Rollendistanzierung:

Die Notwendigkeit der Rollendistanzierung nach der Durchführung des Rollenspiels und vor der inhaltlichen Auswertung wird häufig unterschätzt. Schüler/innen benötigen eine gewisse Zeit, um sich mit der Rolle, die sie spielen sollen, zu identifizieren. Während des Spiels verfestigt sich in der Regel diese Identifikation. Sie benötigen daher ausreichend Zeit, um wieder aus der Rolle herauszuschlüpfen. Gelingt dies nicht, geht das Rollenspiel in der Auswertungsphase weiter. Das heißt, Schüler/innen argumentieren weiter in ihrer Rolle und finden nicht zu sich selbst. In der folgenden Phase der Auswertung müssen Schüler/innen umschalten von Aktion (Rollenspiel) auf Nachdenken und Begriffsarbeit. Dabei kommt es manchmal zu Schwierigkeiten. Eine längere Zeit der Rollendistanzierung, des Sprechens über das Rollenspiel kann diesen Übergang erleichtern.

Auswertung des Rollenspiels

In dieser Phase der Problematisierung und Urteilsbildung entscheidet sich, ob das Rollenspiel eine ergiebige Methode war oder nur vordergründiger Aktionismus, der den Schüler/innen zwar Spaß gemacht, aber sonst nicht viel gebracht hat. Erste Voraussetzung dafür ist, daß für die Auswertungsphase ausreichend Zeit zur Verfügung steht. Häufig ist die Auswertung bloßes Anhängsel oder „kognitive Pflichtübung“ (Hans-Werner Kuhn). In der Auswertung muß die Differenz von Spiel und Realität thematisiert und die Beziehung zum Thema (didaktische Perspektive) hergestellt werden. Es müssen die wesentlichen Einzelaspekte des Problems oder des Konflikts herausgearbeitet, gebündelt, systematisiert und kategorial strukturiert (mit Hilfe der Dimensionen des Politischen oder des Politikzyklus; vgl. hierzu *WOCHENSCHAU methodik* Nr.5/1993, S.1 ff bis Nr.2/3, 1994, S.1 ff) sowie Fragen nach Zusammenhängen und Generalisierungen beantwortet werden. Darüber hinaus sind in dieser Phase die Kriterien der Urteilsbildung zu entwickeln sowie die, normalerweise differierenden, Urteile zu diskutieren.

Die Ausführungen zum Rollenspiel haben u.a. deutlich gemacht, daß es sich dabei um eine Methode handelt, die aufwendiger ist, als konventioneller Unterricht und von Lehrerinnen und Lehrern eine differenzierte und aufmerksame Arbeit verlangt. Der Aufwand läßt sich jedoch dadurch verringern, daß Lehrer/innen die Methode häufiger einsetzen und sie selbst – z.B. in Fortbildungsveranstaltungen – Rollenspiele immer wieder erproben und einüben.

Das Rollenspiel kann methodisch eine Verbindung von sozialem zu politischem Lernen darstellen. Eine komplexere Form des Rollenspiels mit stark formalisierten und institutionalisierten Rollen, die in besonderer Weise für politisches Lernen geeignet erscheint, ist das Planspiel. Planspiele im Politikunterricht werden wir im nächsten Beitrag vorstellen.

Quellen

Vgl. Hilpert Meyer, Unterrichtsmethoden II: Praxisband. Frankfurt/Main 1987, S.358; Annette Kammertöns, Das handlungsanleitende Rollenspiel als Erziehung zum bewußten Handeln; in: *Gegenwartskunde*, Heft 3/1986, S.361-369; Rainer Silkenbeumer/Asit Datta, Rollenspiel und Planspiel. Hannover 1975.

Vgl. P. Ackermann/G. Breit/W. Cremer/P. Massing,/P. Weinbrenner, Politikdidaktik kurzgefaßt. 13 Planungsfragen für den Politikunterricht. Schwalbach/Ts. 1994, S. 117 ff.

Hilpert Meyer, Unterrichtsmethoden II: Praxisband, a.a.O. S.365.

Peter Massing

aus: *Methodik zu WOHENSCHAU*-Themenheft, Nr. 2/1995