



## VORBEREITUNG

Legen Sie als Spielleitung ein Szenario oder eine Frage fest. Entwickeln Sie ggf. Rollenkarten, die den Teilnehmenden helfen, sich in die Rolle einzufinden. Dort können Sie zum Beispiel einen fiktiven Namen vorgeben, das Alter, die Rolle im Freundeskreis, Hobbys. Für alle Zuschauenden können Sie einen Beobachtungsbogen mitbringen. Auf diesem können sich die Zuschauenden dann Notizen machen, um das Rollenspiel anschließend auszuwerten.

## ABLAUF

In der Literatur finden sich vier Rollenspiel-Phasen:

### 1. Die Aufwärmphase

Die Aufwärmphase dient vor allem bei längeren Rollenspielen dazu, dass sich die Teilnehmenden auf das Spiel einstellen können. Die Art und Dauer der Übung richten sich nach der Spielerfahrung der Gruppe. Als Übungen sind Pantomime oder Überredung möglich. Bei der Überredung bilden sich Pärchen. In zwei Minuten soll eine Person die andere von etwas überzeugen, z.B. ihr den Stuhl oder das Pausenbrot zu überlassen.

### 2. Die Spielphase

Sie als Spielleitung können die Rollen und die Situation vorgeben. Es ist jedoch auch möglich, dass die Gruppe sich beides selbst erarbeitet. Das empfiehlt sich erst bei älteren Teilnehmenden. In beiden Fällen sollten folgende Punkte vor dem Rollenspiel festgelegt sein: Ort und Zeit der Handlung, Dauer des Rollenspiels und gruppenspezifische Regeln. Je nach Gruppe ist es sinnvoll, die ausgearbeitete Rollenbeschreibung von anderen spielen zu lassen.

Diese Rollenspieltechniken haben sich bewährt:

- Die Fischteich-Methode: Die Spielenden werden von den anderen Teilnehmenden beobachtet. Diese machen sich dabei Notizen.
- Das multiple Verfahren: Die Gruppe wird in Kleingruppen aufgeteilt. Alle Gruppen spielen gleichzeitig, wobei jeweils ein Gruppenmitglied die anderen beobachtet. Abschließend werden die Ergebnisse in der großen Gruppe vorgestellt und diskutiert.

### 3. Die Entlassungsphase

In der Entlassungsphase werden die Spielenden aus ihren Rollen herausgeführt, damit die Gruppe das Spiel analysieren kann. Die Trennung von Rolle und Person ist wichtig, damit die im Rollenspiel auftretenden Konflikte nicht in die Alltagswirklichkeit übertragen werden.

### 4. Die Reflexionsphase

Die Spielenden berichten über ihre Empfindungen während des Spiels. Alle thematisieren ihre Handlungsentwicklungen, Einstellungen und Schlussfolgerungen. Was hat sich geändert? Die Ergebnisse kann die Gruppe schriftlich für alle sichtbar festhalten. Legen Sie mit der Gruppe vorab Regeln fest, wie die Kritik geäußert werden soll.

 **ROLLENSPIEL****ZIEL**

Die Teilnehmenden fühlen sich in eine Situation ein. Sie sollen spontan auf die anderen Gruppenmitglieder reagieren und lernen so, ihre soziale Umwelt zu beobachten. Die Teilnehmenden hinterfragen ihre Verhaltensweisen und bekommen Ansatzpunkte für Veränderungen aufgezeigt.

**ARBEITSFORM**

Gruppenarbeit Kleingruppe (2),  
Gruppenarbeit mittlere Gruppe (3-7),  
Gruppenarbeit mittlere Gruppe (7-16),  
Gruppenarbeit Großgruppe (>16)

**DAUER**

je nach Gruppe, Thema

**PHASE****ERARBEITUNG****MATERIAL**

ggf. Rollenkarten

**ENTWICKLUNGSSTUFE**

GRUNDSCHULALTER



JUGENDALTER

## Rollenkarte

Name - - - - -

Alter - - - - -

Tätigkeit - - - - -

Hobbies - - - - -

Notizen - - - - -

- - - - -

- - - - -

## Rollenkarte

Name - - - - -

Alter - - - - -

Tätigkeit - - - - -

Hobbies - - - - -

Notizen - - - - -

- - - - -

- - - - -

## Rollenkarte

Name - - - - -

Alter - - - - -

Tätigkeit - - - - -

Hobbies - - - - -

Notizen - - - - -

- - - - -

- - - - -

## Rollenkarte

Name - - - - -

Alter - - - - -

Tätigkeit - - - - -

Hobbies - - - - -

Notizen - - - - -

- - - - -

- - - - -