

Vorwort

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Preface**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

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

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

PDF erstellt am: **26.09.2024**

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.

Rollenspiele

Möglichkeiten - Grenzen - Gefahren

Vorwort

Wir alle spielen verschiedene Rollen, ein Leben lang, als Mann oder Frau, Kind oder Erwachsener, Lehrer oder Schüler, Vater oder Mutter, Sohn oder Tochter, Vorgesetzter oder Untergebener, Spassvogel oder Spielverderber ... die Reihe liesse sich beliebig fortsetzen.

Dabei gibt es Rollen, die wir gar nicht wählen können, die uns von aussen einfach auferlegt werden, und andere übernehmen wir nur scheinbar freiwillig, um sie mehr oder weniger gut zu spielen. Man kann gegen eine übernommene oder aufgezwungene Rolle rebellieren, oft gelingt es sogar, sie abzulegen und in eine neue zu schlüpfen. Leicht ist das nicht. Manche versagen, spielen falsch, üben Missbrauch, übernehmen oder verweigern sich. Nur selten ist uns eine Rolle auf den Leib zugeschnitten. Wer eine Rolle überzeugend spielen will, bedarf grosser Willenskraft, braucht Phantasie und Begabung. Wer sich völlig mit einer Rolle identifiziert, kann ein Heiliger werden – oder ein Narr, gilt als Genie oder Tölpel. In keinem Zeitalter war man sich dessen mehr bewusst als im Barock; Calderons Welttheater ist ein Beispiel für viele! Ist unser Leben ein Spiel, ein Rollenspiel? Ist der Mensch die Summe seiner Rollen?

Das Rollenspiel, als Unterrichtsmethode in Mode gekommen, kann man als eine spezifische Ausprägung des Spiels, nämlich des Sozialspiels verstehen. Manfred Bönsch formuliert das so: «Unter fiktiven Umständen (Spielsituation, Sprechhandlung) wird im Rollenspiel Realität simuliert, genauer soziale Realität. Es geht nicht um die Produk-

*tion von Waren, um das Erlernen von Faktenwissen, um die Erforschung neuen Wissens ... es geht um die Darstellung sozialen Verhaltens, um die Projektion subjektiver Befindlichkeiten in sozialen Situationen, um die verbesserte Bewältigung sozialer Situationen. Spielinhalt wird immer ein Realitätsausschnitt sein: eine bestimmte Interaktion zwischen Rolleninhabern wie Mutter-Kind-Verhalten bei der Hausaufgaben-Erledigung, das Lehrer-Schüler-Verhalten bei einer Aufgabenstellung, die Schüler-Schüler-Interaktion bei einem Streit, die Vorgesetzten-Untergebenen-Situation bei der Arbeitsverteilung, -erledigung und -bewältigung.»**

Das in der Schule praktizier- und verantwortbare Rollenspiel ist also ein Lernspiel. «Spielhandeln ist als Probehandeln zu verstehen, das die Belehrung ersetzen bzw. ergänzen soll, aber auch die unter Umständen schmerzlichen Folgen, die wirkliche Lebenserfahrungen haben können, ausschaltet.» (Bönsch, l.c.) Als Ziele des Rollenspiels kann man, grob gesagt, das Erlernen adäquater Kommunikationstechniken und individueller Verhaltensbereitschaften (im Sinne von Rollendistanz, Einfühlungsvermögen in die Situation des andern sowie Fähigkeit, Frustrationen zu ertragen) bezeichnen.

Lehrer, die in ihrem Unterricht das Rollenspiel psychotherapeutisch oder zum Zwecke der Infragestellung bestehender legitimer Ordnungen missbrauchen, übertreten eindeutig ihre Kompetenzen als Erzieher. Gerade weil diese Grenzen und Gefahren bisweilen nicht gesehen oder respektiert werden, habe ich mich entschlossen, dem Thema «Rollenspiele» eine Sondernummer zu widmen, obwohl ursprünglich nur der ganz

auf die Praxis ausgerichtete Aufsatz von Fritz Vogel «Das Rollenspiel im Unterricht» vorgesehen war. Ich bin mir bewusst, dass die vorwiegend theoretischen bzw. ideologiekritischen Beiträge von Michael Dahlke und Henning Günther an den Leser sehr hohe Anforderungen stellen. Trotzdem rate ich Ihnen dringend, diese sorgfältig zu studieren, damit Sie sich der Zusammenhänge bewusst werden und Ihnen Ärger, Konflikte und Misserfolge im Umgang mit dem Rollenspiel erspart bleiben. Ähnlich wie die Grup-

pendynamik, kann das Rollenspiel, falsch gehandhabt, grossen seelischen Schaden anrichten oder, raffiniert eingesetzt, als ideologische Zeitbombe wirken. CH

Aber vielleicht lassen Sie sich von den Argumenten Henning Günthers überzeugen und kommen Sie wie er zum Schluss, dass Rollenspiele generell abzulehnen seien.

* Manfred Bönsch, *Das Rollenspiel – Spiel oder Lernmethode?* In: *Neue Unterrichtspraxis*, Schroedel-Verlag, 2/76, S. 79.

Rollenübernahme und Konfliktlösungen mit Hilfe von Rollenspielen*

Michael Dahlke

1. Theoretische Erläuterungen zum Rollenspiel

1.1 Das Rollenspiel als Möglichkeit zur Rollenübernahme

Der Symbolische Interaktionismus geht davon aus, dass die menschliche Gesellschaft aus Personen besteht, die sich an Handlungen beteiligen. Diese Handlungen bestehen aus einem Prozess endloser Interaktionen. Dabei soll Verhalten nicht mehr nur Reaktion auf bestimmte Faktoren sein, sondern es wird im Prozess sozialen Handelns geformt. Mead sieht dieses Handeln «so wie es im gesellschaftlichen Prozess eingebettet ist: Das Verhalten des Individuums kann nur in Verbindung mit dem Verhalten der ganzen gesellschaftlichen Gruppe verstanden werden, deren Mitglied es ist, denn seine individuellen Handlungen sind in grösseren gesellschaftlichen Handlungen eingeschlossen, die über den einzelnen hinausreichen und andere Mitglieder der Gruppe ebenfalls betreffen»¹.

Handeln wird somit definiert als soziales Handeln, das mittels signifikanter Symbole stattfindet. Dabei muss man von der wichtigen Grundannahme ausgehen, dass ein Mensch in einer natürlichen und einer symbolischen Umwelt lebt, und Symbole kön-

nen wie physische Reize den Menschen zum Handeln bewegen. So wird ein Symbol zu einem Reiz, der mit einer erlernten Bedeutung in eine Interaktion eingebracht werden kann.

Beschäftigen wir uns weiter mit den Strukturen sozialer Interaktionen. Jede soziale Interaktion als Interaktion zwischen Handelnden stellt einen Prozess dar, in dem menschliches Verhalten geformt wird, «der also nicht nur ein Mittel oder einen Rahmen für die Äusserung oder die Freisetzung menschlichen Verhaltens darstellt»². Das eigene Handeln steht in einer Wechselbeziehung zu den Handlungsweisen der anderen. Dabei sind zwei Ebenen der sozialen Interaktion zu unterscheiden:

- a) Nicht-symbolische Interaktion findet statt, wenn man direkt auf die Handlung eines anderen antwortet, *ohne* diese zu interpretieren.
- b) Symbolische Interaktion findet statt, wenn die Handlungsweisen eines anderen interpretiert werden.

Blumer umschreibt diese Begriffe wie folgt: Nicht-symbolische Interaktion ist am leichtesten in reflexartigen Reaktionen erkennbar³. Symbolische Interaktion liegt vor, wenn Menschen die Bedeutung einer Handlung zu verstehen und zu interpretieren versuchen. Mead entwickelt seine Betrachtung über die soziale Interaktion am Begriff der

* aus: *Pädagogische Welt*, Heft 9, Sept. 1977, S. 563–569