

Zeitschrift: Schweizer Schule
Herausgeber: Christlicher Lehrer- und Erzieherverein der Schweiz
Band: 66 (1979)
Heft: 3: Rollenspiele : Möglichkeiten - Grenzen - Gefahren

Artikel: Rollenübernahme und Konfliktlösungen mit Hilfe von Rollenspielen
Autor: Dahlke, Michael
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-525656>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 07.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

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

Geste und erklärt von dem Standpunkt des Sozialbehaviorismus aus bewusste Kommunikation als eine bewusste Übermittlung von Gesten. Eine Übermittlung findet statt, wenn eine Geste für die auf diese Geste Reagierenden dieselbe bestimmte Bedeutung hat wie für das eine Geste anzeigende Individuum oder wenn eine Geste eine bestimmte Signifikanz im Hinblick auf das darauffolgende Verhalten des die Geste setzenden Individuums gewinnt⁴.

Eine bewusste Kommunikation findet also statt, wenn die Gesten den an der Handlung beteiligten Personen als Hinweis auf das weitere Verhalten des sie setzenden Partners dienen. Eine signifikante Geste oder ein signifikantes Symbol beinhaltet eine dahinterstehende Idee, die jetzt durch das Anzeigen bei den anderen auch ausgelöst wird. Nach Mead ist die Geste der Bedeutungsträger innerhalb der Symbolischen Interaktion. «Sie zeigt an, was die Person, die sie setzt, zu tun beabsichtigt, und sie zeigt die gemeinsame Handlung an, die aus der Verbindung der Handlungen beider hervorgehen soll.»⁵

In der Beschreibung der sozialen Interaktion fügt Blumer in Anlehnung an Mead noch einen weiteren wichtigen Aspekt hinzu. Um einer Person anzuzeigen, was sie zu tun hat, muss man das Anzeigen von dem Standpunkt jener Person vornehmen. Man muss sich in die Rolle des anderen versetzen. «Solch gegenseitige Rollenübernahme ist das sine qua non von Kommunikation und wirksamer symbolischer Interaktion.»⁶

So gesehen erfüllt eine Geste folgende Funktionen:

1. Sie zeigt an, was jemand tun soll.
2. Sie zeigt an, was der Anzeiger zu tun beabsichtigt.
3. Sie zeigt an, welche Handlung sich aus den beiden Handlungen ergeben soll.

Wenn die Geste ihre Funktionen in einem Punkt nicht erfüllt, ist eine Kommunikation und damit die Interaktion unwirksam.

Wenden wir uns den Strukturen von Objekten zu. Der Objektbegriff spielt im Symbolischen Interaktionismus eine zentrale Rolle und soll hier in bezug auf den interpretativen Handlungsbegriff untersucht werden. Objekte sind nach Blumer das Produkt symbolischer Interaktion, und er verwendet den

Objektbegriff als abstrahierende Bezeichnung für physikalische, soziale und abstrakte Objekte.

Somit können Objekte materielle Dinge, Personen und Gruppen und moralische Prinzipien sein⁷.

Als Objekt wird jedes beliebige Ding bezeichnet, das angezeigt werden kann oder auf das man hinweisen, bzw. auf das man sich dann beziehen kann. Die Beschaffenheit eines Objektes hängt von der Bedeutung ab, die es für die Person hat, für die es ein Objekt darstellt. Die Handlungsweise einer Person einem Objekt gegenüber hängt von der Bedeutung des Objektes ab; die Bedeutung bestimmt die Art und Weise, in der die Person dem Objekt gegenüber handelt. So ist festzuhalten, dass ein und dasselbe Objekt unterschiedliche Bedeutungen für verschiedene Personen haben kann. Dabei entsteht die Bedeutung von Objekten aus der Art und Weise, in der diese ihr gegenüber von anderen Personen, mit denen sie interagiert, definiert worden sind⁸.

Daraus ergibt sich die Hauptforderung des Symbolischen Interaktionismus. «Will man das Handeln von Menschen verstehen, muss man notwendigerweise ihre Welt von Objekten bestimmen.»⁹

Menschliches Handeln besteht aus einem Prozeß, in dem Menschen in ständig wechselnden Situationen das Wahrgenommene interpretieren und auf der Basis dieser Interpretation ihre Handlungslinie entwickeln müssen. Menschliches Handeln durchläuft also drei Stufen:

1. Wahrnehmung von Objekten,
2. Interpretation von Objekten und
3. die sich daraus entwickelnden Handlungslinien.

Die solchermassen entstandene Handlungslinie eines Menschen muss mit den Handlungslinien anderer Menschen in Einklang gebracht werden, muss mit den Handlungslinien anderer abgestimmt werden, um daraus eine gemeinsame Handlung abzuleiten. Somit durchläuft eine gemeinsame Handlung einen Entwicklungsprozess, in dem sie sich aus verschiedenen Teilhandlungen aufbaut.

1.2 Das Rollenspiel als Konfliktspiel

Die Rollenspiele selbst enthalten Konfliktsituationen, und diese Konfliktsituationen

bestehen aus Konfliktelementen, die für alle Rollenspiele gleich sind.

1. Die Partner im Rollenspiel müssen sich sehen und sprechen können.
2. Die Partner sollen nach Möglichkeit unterschiedliche soziale Rollen einnehmen.
3. Die Verhaltensweisen der Partner müssen darauf ausgerichtet sein, den oder die anderen Partner zu behindern, zu bekämpfen oder unter ihren Einfluss, und damit unter ihre Kontrolle zu bringen.
4. Dieses Verhalten führt zu Aktionen und Gegenaktionen aller teilnehmenden Parteien.
5. Dadurch kommt es unter Zuhilfenahme verbaler oder nonverbaler Verhaltensweisen zu einer Überlegenheit der einen oder der anderen Partei, um die Interessen der einen oder der anderen Partei durchzusetzen. Daraus ergibt sich für die eine oder die andere Partei eine Machtposition, die wiederum Ausgangspunkt für einen neuen Konflikt sein kann. Dieser Konflikt ist in jedem Rollenspiel enthalten, aber gleichzeitig werden durch die Fragestellung und durch die Rückfragen in jedem Rollenspiel Konfliktlösungsmöglichkeiten angeboten, die jetzt spielerisch von den Kindern erarbeitet werden können.

2. Methodisch-didaktische Handhabung des Rollenspiels

2.1 Methodisch-didaktischer Aufbau des Rollenspiels

Die Rollenspiele sind alle nach dem gleichen Prinzip aufgebaut. Im Mittelpunkt des Rollenspiels steht ein Konflikt, der sich auf der Ebene

- | | | |
|----------------------|---|---------|
| 1. Schüler → Schüler | } | Schule |
| 2. Schüler → Lehrer | | |
| 3. Kinder → Eltern | } | Familie |

in zwei Hauptbereiche klassifizieren liesse. Einmal der Konfliktbereich Schule und zum anderen der Konfliktbereich Familie, wobei der Konfliktbereich Schule als auch der Konfliktbereich Familie in einem grösseren Konfliktbereich, nämlich Konfliktbereich Gesellschaft, angesiedelt werden müsste.

Nach der Überschrift werden die Mitspieler aufgeführt, die nötig sind, um dieses Rollenspiel zu spielen. Dann erfolgt der Text, der

so angelegt ist, dass er relativ kurze Sätze umfasst, die untereinander angeordnet sind. Alle Rollenspiele lassen den Schluss offen, so dass von hier aus Lösungsmöglichkeiten gefunden werden können und die Phantasie der Kinder nicht von vornherein eingeengt wird. Der zweite Teil umfasst in Frageform noch einmal das gesamte Rollenspiel derart, dass es für die Kinder darum geht, schriftlich oder mündlich – dabei liegt es ganz an der methodischen Vorgehensweise des Lehrers – aus dem Inhalt des Rollenspiels heraus diese Fragen zu beantworten. Im Unterteil dieses zweiten Teiles werden oft Alternativfragen gestellt, wobei das Kind die Fragen durchlesen und richtige Antworten (dabei kann es mehrere richtige Antworten geben) ankreuzen muss.

Zwischendurch werden immer wieder Fragen gestellt, die jetzt das Ziel im Auge haben, das Kind noch einmal auf den Konflikt zu lenken und es durch die Frageformulierung versucht, sich in die handelnden Personen sowohl der einen als auch der anderen Seite hineinzusetzen. Dabei wird nicht nur die Ebene der Interaktion zwischen den handelnden Personen mitberücksichtigt, sondern auch die Ebene der Interaktion zwischen den handelnden Personen und der eigenen Person, so dass hier sowohl ein Rollenwechsel als auch eine annähernde Rollenübernahme stattfinden kann. Im dritten Teil werden dann verschiedene Lösungen durch Frageform angeboten, die von dem Schüler angekreuzt oder beantwortet werden müssen.

Im letzten Teil gibt es eine Spielanweisung, die einen Spielvorschlag für die Kinder beinhaltet.

Was vorher für die Anleitung von Rollenspielen gesagt wurde, gilt sinngemäss auch für diese Art von Rollenspielen. Die Rollenspiele sind so angelegt, dass jeder Lehrer aus den Rollenspielen eine Bilderfolge entwickeln kann, die dann von den Kindern selber gezeichnet werden könnte; von Schwächeren zum Beispiel könnten jetzt, von der Bilderfolge her, die Szenen interpretiert und von dort her auch das Rollenspiel selber gespielt werden. Diese Möglichkeit ist dem Lehrer selber an die Hand gegeben, indem er für die Kinder solche selbstgefertigten Bilder abzieht.

Der Lehrer kann hier also sehr flexibel ver-

fahren: er kann einerseits mit den Rollenspielen selber umgehen, die im Klassensatz allen Schülern vorliegen und kann dann eine innere Differenzierung vornehmen, wobei er jetzt die verbal geschickteren Schüler den Text verlesen lässt, sie schreiben lässt, während die schwächeren Schüler seiner Klasse von der Zeichnung her an die Aufgabe und an das Ziel herangeführt werden können, dieses Rollenspiel gemeinsam mit anderen Schülern am Schluss zu spielen.

2.2 Einsatzmöglichkeiten des Rollenspiels

Das Rollenspiel kann methodisch unter verschiedenen Gesichtspunkten eingesetzt werden. Ich möchte hier verschiedene Methoden ganz kurz besprechen: erstens als Einzelarbeit, zweitens als Gruppenarbeit und drittens als Möglichkeit der inneren Differenzierung in Hinsicht auf schwächere Schüler (z. B. Legastheniker, Kinder, die sprachlich sehr schwach sind und Kinder, die sich nicht zutrauen, dazu etwas zu sagen).

In der Einzelarbeit liegt jedem Kind ein Rollenspielblatt vor, das es jetzt in Stillbeschäftigung wie folgt durchlesen sollte.

1. Der Schüler soll den Rollenspieltext durchlesen, um den Inhalt der Handlung und die Interaktionsabläufe zwischen den handelnden Personen zu erkennen.
2. Dadurch, dass er schriftlich fixiert, indem er die Fragen beantwortet, wird er immer wieder gezwungen, auf den Inhalt und auf wichtige Stellen zu achten, so dass hier ein Lernprozess einsetzt, um sich die handelnden Personen und den Bezugsort sowie die Bezugssituation immer wieder vor Augen zu führen.

Dadurch, dass er in einem Auswahlverfahren ankreuzen muss, wie er selber zu den Handlungen der Personen steht und wie weit er sich selber mit ihnen identifizieren kann, wird dieser Lernprozess vertieft.

Ausserdem steht bei den meisten Rollenspielen am Ende die Forderung «Überlege!», was nichts anders besagt, als dass hier Informationen für den Schüler über das eben Gelesene geliefert werden, die ihn in die Lage versetzen sollen, von der sachlichen Seite her das Rollenspiel zu betrachten oder aber von der menschlichen Seite her an das Rollenspiel heranzugehen.

Nach Beendigung der Stillbeschäftigung

kann dann gemeinsam von der Klasse das Rollenspiel gespielt werden.

Während der Gruppenarbeit hat jedes Kind das Rollenspielblatt vor sich liegen und gemeinsam werden jetzt die einzelnen Fragen beantwortet. Man kann das Für und Wider diskutieren und sich durch das Gespräch miteinander in die einzelnen Personen viel eher hineinversetzen, und es zeichnen sich auch innerhalb der Gruppe schon Spielerpersönlichkeiten ab, die nachher dann bestimmte Rollen übernehmen können.

Der Vorteil der Gruppenarbeit liegt darin, dass die Gruppen schon im Vorwege das Rollenspiel planen und es ausgestalten können. Im Anschluss an diese gemeinsame – teilweise schriftliche, teilweise mündliche – Gruppenarbeit wird dann das Rollenspiel organisiert und vor der Klasse gespielt.

Durch die Möglichkeit, die Rollenspiele anhand von Bildern darzustellen, ergibt sich eine innere Differenzierung folgender Art und Weise:

Für schwächere Schüler, die in ihrer verbalen Kompetenz nicht genug gefördert werden konnten, die weiterhin Schwächen in der Rechtschreibung haben, für Schüler, die sich nicht zutrauen, etwas zu den Bildern zu sagen, können jetzt die vom Lehrer an die Tafel gezeichneten oder auf ein Papier abgezogenen Bilder den Schülern angeboten werden. Dabei sollte der Lehrer auf folgendes achten: Die Bilder sollten in ihrer Folge kenntlich gemacht werden; ausserdem sollten eindeutige Attribute, sofern sie im Rollenspiel eine Rolle spielen, eingezeichnet werden.

Bei den Bildern kommt es nicht so sehr auf differenzierte Ausgestaltung an, sondern vielmehr auf den Inhalt, der durch einfache Darstellungen verdeutlicht werden sollte. Die Bilder können jetzt benutzt werden, um mit den Kindern in ein Gespräch einzusteigen, so dass die Kinder über die Bilder an den Inhalt des Rollenspiels herangeführt werden können.

2.3 Anleitung zur Herstellung von Rollenspielen

Der Grundgedanke der Rollenspiele lässt sich wie folgt beschreiben: Jedweder Konflikt ist in einem Rollenspiel festzuhalten. Der Lehrer kristallisiert den Konflikt heraus und versucht ihn für sich selbst erst einmal

zu verbalisieren, um sich klarzumachen, welche Strukturen und Elemente der Konflikt beinhaltet.

Der Schulalltag bietet Ansatzmöglichkeiten für Konflikte zwischen

- a) Schülern und Schülern
- b) Schülern und Lehrern
- c) Schülern und Erwachsenen
(Kinder – Erwachsene).

Aus diesen sozialen Erfahrungsräumen können die Konflikte abgeleitet werden. Dabei ist nicht zu vergessen, dass diese so gefundenen Konflikte in einem übergeordneten Rahmen von gesellschaftlichen Konflikten gesehen werden sollten.

1. Der Konflikt sollte unter Massgabe der vorher beschriebenen Konfliktelemente aufgeschrieben werden.

Der Konflikthalt sollte sodann umgesetzt werden in eine Handlung, die so eindeutig ist, dass durch die Handlungen der beteiligten Personen der Konflikt zum Ausbruch gelangen kann. Gleichzeitig sollte sich der Lehrer überlegen, welche Lösungsmöglichkeiten er von seiner Sicht aus für die Kinder bereithalten kann.

2. Der Konflikt sollte in einfache Sätze umgewandelt werden, wobei auch die wörtliche Sprache verwendet werden kann, so dass der Konflikt bestehen kann aus

- a) einfachen Sätzen und
- b) wörtlicher Sprache (Dialog).

3. Um für die Kinder den Konflikt einsichtig zu machen, muss er nach seinen Elementen aufgeschlüsselt werden. Die Elemente sind:

- a) die Mitspieler
- b) die Handlungsweisen der Mitspieler
- c) der Ort.

Diese Konfliktelemente sind in einen gesellschaftlichen Zusammenhang eingebettet.

4. Um die Kinder jetzt zu einer Rollenübernahme zu bringen, muss der Lehrer versuchen, in vorgegebener Antwortform sich die Kinder in die handelnden Personen hineinversetzen zu lassen. Dazu ist es nötig, dass sie aufgefordert werden, sich in die unterschiedlichen Rollen und die daraus resultierenden unterschiedlichen Handlungsweisen der beteiligten Personen hineinzuversetzen.

5. Der Lehrer sollte versuchen, durch vorge-

gebene Antworten Verständnisfragen mit den Kindern zu klären.

6. In einem weiteren Teil sollten sachliche Informationen an die Kinder weitergegeben werden, die für das Verständnis des Rollenspiels wichtig sind.

7. Der Lehrer sollte sodann verschiedene Spielanleitungen angeben, woraus hervorgeht, dass die Kinder im Spiel jetzt verschiedene Rollen übernehmen und dadurch verschiedene Meinungen der anderen Personen durchspielen.

8. Durch die Erstellung einer aus dem Rollenspiel abgeleiteten Bilderfolge wird den Kindern ein zusätzliches Hilfsmittel an die Hand gegeben, über die Bildsprache an den Konflikt herangeführt zu werden. Diese Bildfolge kann auch als Hilfsmittel für eine innere Differenzierung verwendet werden.

Zusammenfassung: Bei der Konstruktion eines Rollenspiels sollte der Lehrer folgende Punkte beachten:

1. Das Rollenspiel sollte aus wenigen Sätzen bestehen.
2. Das Rollenspiel sollte zum Ende hin offen sein, um die Schüler zu motivieren, weiterzuspielen.
3. Das Rollenspiel sollte durch die Anordnung unterschiedlicher sozialer Rollen einen Konflikt beinhalten (siehe Konfliktelemente).
4. Das Rollenspiel sollte den Ort der ablaufenden Handlungen enthalten.
5. Das Rollenspiel sollte so konstruiert sein, dass es auch in Bilderform dargeboten werden kann.

Beispiel 1 ¹⁰

Ballspiel verboten

Mitspieler: Ein Erwachsener, ein grösserer Junge, ein kleinerer Junge (die beiden sind Brüder).

Ein grösserer Junge spielt mit seinem Fussball auf einer Wiese vor einem Haus.

Er wartet auf seinen jüngeren Bruder, mit dem er trainieren möchte.

Der Hausmeister kommt vorbei, sieht ihn mit dem Ball spielen, geht auf ihn zu, packt ihn am Hemd und schlägt ihm eine Ohrfeige.

Hausmeister: Du weisst, dass das Fussballspielen hier verboten ist!

Er nimmt ihm den Ball weg und geht ins Haus.

Der jüngere Bruder kommt aus der Haustür und geht auf den älteren zu.

Älterer Bruder: Warum kommst Du jetzt erst? (Er ist wütend.) Er packt den jüngeren Bruder am Hemd und schlägt ihm Ohrfeigen links und rechts...

Wer spielt mit?

Wo findet das Spiel statt?

Was hatten die beiden Brüder vor?

Wer verhindert es, dass die beiden trainieren konnten?

Wie behandelte er den älteren Jungen?

Wie behandelte der ältere Bruder den jüngeren Bruder?

Warum behandelte der ältere Bruder seinen jüngeren Bruder wohl so? (Versetzt euch in die Situation des älteren Bruders.)

Spielanleitung

Stellt euch vor, der jüngere Bruder trifft kurz nach diesem Vorfall ein Mädchen aus seiner Klasse. Was wird wohl geschehen?

Spielt die Geschichte jetzt so, dass die beiden Brüder sich wieder vertragen.

Beispiel 2¹¹

Der Versuch

Mitspieler: Ein älterer Junge, ein jüngerer Junge (die beiden sind Brüder).

Nachdem die beiden Brüder sich vertragen haben, suchen sie nach Möglichkeiten, den Ball wiederzubekommen.

Jüngerer Bruder: Dieses Schwein von Hausmeister! Was bin ich wütend auf den! Man müsste ihm eine Bombe in den Briefkasten legen!

Älterer Bruder: Damit bekommen wir aber unseren Ball nicht wieder.

Jüngerer Bruder: Vielleicht sollten wir zwei Bulldoggen auf ihn hetzen?

Älterer Bruder: Das nützt überhaupt nichts. Aber vielleicht sollten wir noch einmal mit ihm sprechen. Was meinst du?

Jüngerer Bruder: Na ja, probieren können wir es ja mal.

Die beiden gehen zum Hausmeister...

Wer spielt mit?

Auf welche Art und Weise versucht der jüngere Bruder, den Ball vom Hausmeister wiederzubekommen?

Auf welche Art und Weise versucht der ältere Bruder, den Ball vom Hausmeister wiederzubekommen.

Überlegt: Bevor ihr einen Menschen völlig ablehnt, weil er euch Unrecht getan hat, solltet ihr noch einmal mit ihm über den Vorfall sprechen. Wenn ihr euch von euren Klassenkameraden ungerecht behandelt fühlt, wenn ihr euch von euren Lehrern ungerecht behandelt fühlt, wenn ihr euch von euren Eltern ungerecht behandelt fühlt, sprecht erst mit ihnen, bevor ihr euch in euch zurückzieht und nur noch böse mit allen Menschen seid.

Spielanleitung

Spielt die Geschichte so, dass der Hausmeister ihnen den Ball wiedergibt (natürlich gibt es noch andere Lösungsmöglichkeiten).

Anmerkungen

¹ Mead, G. H.: Geist, Identität und Gesellschaft, Frankfurt 1973, S. 45.

² Blumer, H.: Der Methodologische Standort des Symbolischen Interaktionismus, in: Alltagswissen, Interaktion und gesellschaftliche Wirklichkeit. HH 1973, S. 87.

³ Blumer, H.: a.a.O., S. 88.

⁴ Mead, G. H.: a.a.O., S. 109

⁵ Blumer, H.: a.a.O., S. 88.

⁶ Blumer, H.: a.a.O., S. 89.

⁷ Blumer, H.: a.a.O., S. 90.

⁸ Blumer, H.: a.a.O., S. 90.

⁹ Blumer, H.: a.a.O., S. 91.

¹⁰ Dahlke, M.: Wir spielen mit Rollen (Rollenspielbuch), Schindele Vlg, Rheinstetten, 1977.

¹¹ Dahlke, M.: Wir spielen mit Rollen, a.a.O.