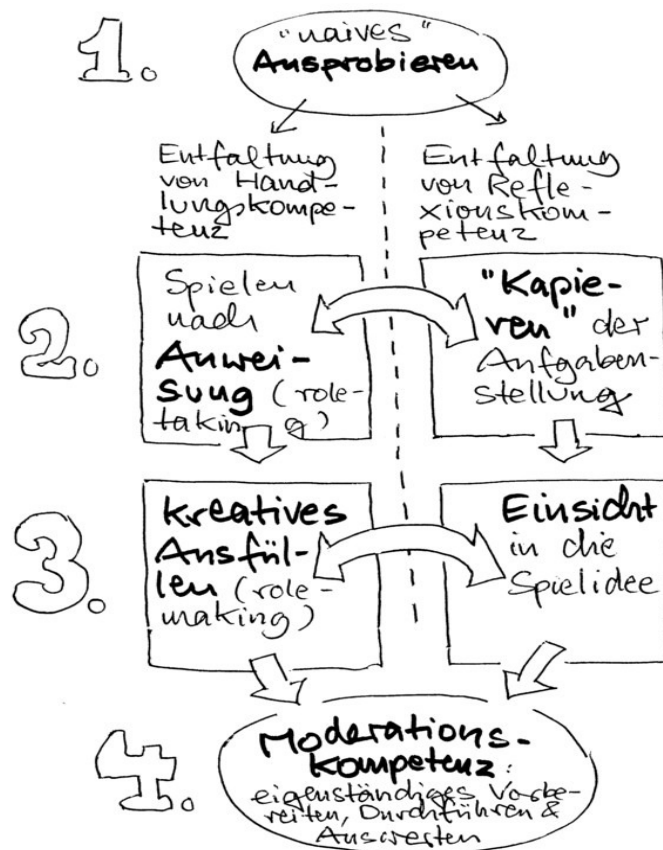


Hilbert Meyer:

Ergänzung zur SECHSTEN LEKTION, Abschnitt 3.4
(Seiten 155-161 des LEITFADENS)

Kompetenzstufenmodell „Rollenspiel“

Als erstes Beispiel, an die Erarbeitung eigener Kompetenzstufenmodelle illustriert werden soll, haben wir die Methode „Rollenspiel“ ausgesucht – eine schwierige und anspruchsvolle Methode, die im Unterrichtsalltag oft als bloßer Motivationskick weit unter Wert „verkauft“ wird (vgl. Meyer, Unterrichtsmethoden, Bd. 2, 1987, S. 357 ff.).



Wie kann man entscheiden, auf welcher Kompetenzstufe sich eine Rollenspielgruppe und/oder die Beobachter befinden? Das Urteil darüber bleibt immer subjektiv, das heißt aber lange noch nicht, dass es willkürlich ist. Ein überall in der Wissenschaft übliches Verfahren zur Herstellung von mehr Beurteilungssicherheit ist die **Indikatorbildung**. Indikatoren sind wörtlich übersetzt "Anzeiger". Sie zeigen an, ob eine Stufe erreicht bzw. ein Gütekriterien "getroffen" worden ist.

- Indikatoren können sich erstens auf das von den Beobachtern Gesehene, also auf die Qualität des durchgeführten Rollenspiels beziehen.

- Sie können sich zweitens auf die verbalen Äußerungen der Schülerinnen und Schüler vor, während und nach dem Rollenspiel beziehen.
- Sie können sich drittens auf die begleitenden oder in der Reflexionsphase geäußerten Emotionen beziehen.

Stufungs-Indikatoren „Rollenspiel“

1. Stufe: Die Schüler spielen mit Hingabe. Sie "vergessen sich" beim Spielen, sie aktivieren dabei aber fortwährend selbst gemachte Erfahrungen. Sie spielen so, wie es ihren familiären und schulischen Erfahrungen bzw. den in ihrer Peer-group gesammelten Erfahrungen und Lebensperspektiven entspricht.

Die Schüler äußern sich nach dem Spielen: "Das hat Spaß gemacht." "Das war blöd."

Die Schüler beantworten die Frage, warum sie so und nicht anders gespielt haben, ausweichend oder mit Stereotypen: "So machen wir das." "Papa macht das auch immer so." "Das ist cool so."

2. Stufe: Die Schüler handeln auftragsgemäß. Sie schlüpfen in die zugewiesene Rolle und aktivieren rollenkonforme Argumente, Positionen und Handlungsalternativen. Die Schüler äußern sich darüber, ob eine Rolle angemessen ausgeführt wurde oder nicht: "Genauso läuft das bei uns ab." "In Wirklichkeit läuft das anders." "Irene sollte doch einen Kompromiss mit ihrem 'Vater' aushandeln. Das hat sie ja gar nicht getan." Die Schüler erfüllen ihre Beobachtungsaufträge weisungsgemäß.

3. Stufe: Die Schüler differenzieren zwischen ihren Spielabsichten und dem, was sie – bei begrenzter Schauspieler-Kompetenz – tatsächlich umgesetzt haben: "Die 'Tochter' hatte sich das vielleicht ganz klug ausgedacht, aber sie kam beim Spielen nicht in die Pötte." Die Schüler reflektieren darüber, ob die einzelnen Spieler ihre Rollenpotentiale ausgeschöpft haben oder nicht. Die Schüler verbalisieren, um welchen Rollenkonflikt es sich gehandelt hat. Sie erläutern, welche Handlungsspielräume einzelne Rollenträger hatten bzw. hätten wahrnehmen können: "Der 'Vater' hätte im zweiten Teil des Rollenspiels doch ganz anders reagieren können!" Die Schüler nutzen die im vorausgehenden Unterricht eingeführten Inszenierungstechniken (Einfrieren/Auftauen, Rolle-Wechseln, Beiseite-Reden usw.) selbstständig.

4. Stufe: Ein Schüler übernimmt die Spielleiter-Rolle vom Lehrer; er definiert die Spielsituation, er verteilt Rollen-Aufgaben, er schreibt Rollenkarten, die aufeinander abgestimmt sind. Ein Schüler liefert eine Neudefinition des Rollenkonflikts. Die Schüler diskutieren über einen alternativen Handlungsverlauf des Rollenspiels und inszenieren ihn danach selbstständig.

Schülerinnen und Schüler reflektieren, dass und wie Ziele, Inhalte und Methoden zusammenhängen. Sie erkennen die spezifischen Stärken des Rollenspiels wie z.B. die gelebte, szenisch empfundene Empathie und Ambiguitätstoleranz, sehen aber auch seine Schwächen wie z.B. die Gefahr der schauspielerischen Überforderung, die hieraus entstehende hohe Störanfälligkeit des Spiels oder die hohe emotionale Belastung, die unter Umständen Lernerfolge und Einsichten blockieren können. Sie sind in der Lage, differenzierte Vergleiche zu „benachbarten“ Methoden wie dem Standbildbauen, der Szenischen Interpretation oder dem Texttheater zu ziehen.