

2 Gewaltprävention

2.1 Das Rollenspiel als zentrale Methode

Material:

AB 1 „Streitgründe“

AB 2 „Situationskarten ‚Gefühle‘“

Das Rollenspiel ist eine zentrale Methode, um die sozialen und emotionalen Kompetenzen der Schüler zu fördern. Es ermöglicht handlungsorientiert und schnell, eigene Erfahrungen zu sammeln, was durch ein rein theoretisches Besprechen gerade bei Schülern mit individuellen Förderbedarfen nicht möglich wäre. Das Rollenspiel ist sehr effektiv und konkret, nah an den Schülern und es lassen sich leicht Verbesserungsvorschläge und weitere Gesprächsanlässe daraus ableiten.

Durch das Hineindenken in eine und das Spielen einer Rolle allein wird außerdem schon an einem wesentlichen Förderziel gearbeitet, der Empathie. Die Schüler verlassen einmal das „Ich“ und die „eigene Wahrheit“, schlüpfen in eine andere Person, fühlen sich in deren Welt ein und öffnen sich gegenüber anderen. Diese Übung fällt Schülern und auch Lehrern nicht immer sofort leicht und bedarf der Übung. Es muss klar werden, dass man eine Rolle spielt und man dabei auch mal aus sich herausgehen und etwas Peinliches tun darf. Damit dieses wichtige Instrument auch gewinnbringend eingesetzt werden kann, muss es in der Gruppe/Klasse sorgfältig eingeführt werden.

- *In die Rolle schlüpfen:* Um sich selbst und allen anderen klarzumachen, dass man bei einem Rollenspiel eine Rolle übernimmt, empfiehlt es sich, dies auch klar zu kennzeichnen. So ist mit Klarsichthüllen und etwas Wolle schnell ein Namensschild gebaut (mit austauschbaren Namen). Dieses Schild wird zu Beginn des Spiels umgehängt und zeigt so ganz deutlich: Ich übernehme eine Rolle.
- *Aus der Rolle schlüpfen:* Genauso wichtig wie der Start ist auch das Ende des Spiels. Es muss klar sein, dass alles, was der Schüler während des Rollenspiels tut, Teil der fremden Rolle ist und dass er nach dem Endsignal wieder die eigene Rolle annimmt. Auch dies lässt sich gut durch das o.g. Namensschild visualisieren: Nach dem Spiel gibt der Schüler sein Namensschild wieder ab und ist wieder er selbst.
- *Start- und Endzeichen:* Es muss allen Beteiligten klar sein, wann das Spiel beginnt und wann es zu Ende ist. Auch hier ist ein Symbol oder eine symbolische Handlung sehr hilfreich. So kann z. B. das Zuklappen einer nachgebauten Filmklappe oder das Nachahmen dieser Handlung mit den Armen sehr anschaulich sein. Zum Abschluss sollte man daran denken, den Spielern einen verdienten Applaus zukommen zu lassen.
- *Beobachter:* Bei jedem Rollenspiel ist es wichtig, dass es Beobachter gibt. Eventuell bekommen sie einen gezielten Beobachtungsauftrag. Es sollte vorab geklärt werden, dass diese Aufgabe gleichwertig zum Spielen ist, da die Beobachtungen bei der Auswertung äußerst hilfreich sind.
- *Übung:* Übung macht den Meister, beim Rollenspiel ganz besonders. Manche Schüler sind sofort in ihrem Element, manche schießen über das Ziel hinaus, manche müssen erst ein biss-

Streit: Lösungsweg

Ein Streit ist ganz normal. Jeder streitet einmal.
Aber wie kann man den Streit wieder gut beenden?
Diskutiere mit deinem Partner.



Streit/Konflikt



2. Mitteilung der Standpunkte

Wer fängt an?

evtl. Münze



Erzähl mal!



Erzähl du mal!



Bitte wiederhole, was
_____ gesagt hat!



Bitte wiederhole du, was
_____ gesagt hat!