

# Rollenspiel

»» Hoffentlich lacht niemand!

»» Endlich darf ich mal wütend und gemein sein!

»» Wie soll ich eine Meinung vertreten, die ich komplett ablehne?

»» Schade, wenn beim Vorspielen nicht alle drankommen.

Vielleicht kennst du die Indianerweisheit: »Urteile nie über einen anderen, bevor du nicht einen Mond lang in seinen Mokassins gelaufen bist.« Sich in andere Menschen hineinzusetzen, erweitert den eigenen Horizont; ein Perspektivwechsel kann zum Beispiel helfen, Konflikte zu lösen; im Spiel kann man neue Seiten an sich selbst entdecken. In diesem Buch findest du öfters die Anregung, Meinungen und Gedanken aus der Sicht anderer (z. B. historischer bzw. biblischer) Personen zu formulieren oder Kommunikationsprozesse im Rollenspiel zu erproben.

Zum Beispiel könntest du dir die Kennzeichen der jüdischen Gruppierungen zur Zeit Jesu (► S. 50 ff.) natürlich einfach als Wissensstoff aneignen. Besser verstehen wirst du sie aber, wenn du probierst, dich spielerisch in die unterschiedlichen Positionen hineinzusetzen, etwa indem du kleine Szenen erfindest. Plötzlich merkst du, dass hinter den politischen und religiösen Differenzen lebendige Menschen mit ihren persönlichen Geschichten und Sorgen stehen und dass jede der Meinungen auf ihre Weise plausibel und vielleicht sogar heute noch aktuell ist.

Für die Aufgabe auf S. 50 könntet ihr z. B. nach einer Vorbereitung in Gruppen den Pharisäer\* Simon, die Bäuerin Hannah, den Widerstandskämpfer Mosche und den Zöllner\* Levi miteinander über ihre Einschätzung der Römerherrschaft und ihre Hoffnung auf den Messias diskutieren lassen. Ihr könnt dafür vier Stühle, evtl. auch einfache Requisiten (z. B. Hüte, Tücher) bereitstellen, das erleichtert die Rollenübernahme. Vereinbart, ob die Spielenden durch andere Mitglieder ihrer Gruppe abgelöst werden können.

## MÖGLICHER ABLAUF VON ROLLENSPIELEN

Ausgeführte Rollenspiele lohnen sich besonders da, wo es um Kommunikationsprozesse und Entscheidungen geht. Sie laufen etwa so ab:

1. Manchmal hilft es, sich vor dem Spielen »aufzuwärmen«, um in Spiellaune zu kommen und Vertrauen zueinander zu gewinnen. Dann empfiehlt es sich, mit leichteren Formen wie Pantomimen oder Standbildern oder mit Aufwärmspielen zu beginnen.
2. Zu Beginn des Rollenspiels muss die Situation anhand der Vorgaben geklärt werden: Z. B. könnt ihr sie auf S. 38 aus einem Foto erschließen, auf S. 34 f. aus den Schilderungen von Manu und Lisa; manchmal werden von der Lehrkraft auch Rollenkarten vorgegeben. Klärt in Gruppen, um welche Problematik es geht, wie die Handlung in groben Zügen aussehen soll und was euch wichtig ist. Verteilt die Rollen: Jede/r versetzt sich so gut wie möglich in die zu spielende Person hinein. Arbeitet die Szene aber nicht zu genau aus, damit noch Raum für spontanes Spiel bleibt.
3. Richtet einen Teil des Klassenzimmers als Bühne her; legt ggf. Gegenstände bereit, die ihr braucht.
4. Spielt nun eure Szene der Klasse vor; die anderen sind Beobachtende (einige können auch als Anwälte den Spielenden zur Seite treten). Wie viele Gruppen vorspielen können, hängt von der Zeit und der Größe der Klasse ab.
5. Schließt eine Reflexion an, in der sowohl die Spielenden als auch die Beobachtenden ihre Eindrücke während des Spiels schildern (z. B.: Wie ging es mir in der Rolle? Hat mich etwas überrascht?). Diskutiert über den Spielverlauf und fragt nach Erkenntnisgewinnen zum Thema Konflikte.
6. Wichtig ist, nach dem Spiel aus der Rolle zu gehen: Alles »nur« gespielt!