



ALLES GLAUBENSACHE?

Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
Evangelische Akademie Thüringen

Thema: Was Menschen glauben: Sichtweisen Vorstellungen
im Umgang mit schulischen Konflikten Teil 3+4

Modul: Rollenspiel „Konflikt an der Schule“

Kurzbeschreibung:

In einem Rollenspiel übernehmen Schülerinnen und Schüler die Rollen von Streitenden und Vermittelnden. Sie versetzen sich über ihre Rollen und deren jeweiligen Perspektiven auch in die Situation und suchen nach Möglichkeiten, den Streit beizulegen. Bei Rollenspielen handelt es sich um eine gezielt eingesetzte Trainings- und Übungssituation.

Ziele:

- Eine Situation aus unterschiedlicher Perspektive erfahren, indem Teilnehmende in Rollen gehen (Streitende, Schülerstreitschlichter/In, Zuschauende-Beobachtende)
- Perspektivenwechsel ermöglichen durch Rollenübernahme.
- Üben von Grundkompetenzen und -fähigkeiten eines Streitschlichters/einer Streitschlichterin.

Zielgruppen / besonders geeignet / nicht geeignet:

- Für Gruppen, die bestimmte professionelle Handlungsmöglichkeiten erwerben wollen.
- In Veranstaltungen, in denen das Verhalten und Handeln in Situationen sichtbar gemacht und variiert werden soll.

Dauer:

- Mindestens 45 Minuten mit Auswertung

Gruppen (-größe), minimal / maximal:

- Ab 12 Jahre/ ab 7. Klasse
- Bis 20 Personen
- Bereitschaft zu Konzentration und Aufmerksamkeit muss gegeben sein.¹

Durchführung / Methoden / Regeln / Hinweise:

Es ist an dieser Stelle nicht möglich, eine grundlegende Einführung in die Praxis des Rollenspiels zu geben.² Dazu existiert auch ausreichend Literatur. Auch beim Rollenspiel sollten die Leitung mit dieser Arbeitsform hinreichend vertraut sein. Im Anhang findet sich eine Kurzdarstellung zur Durchführung von Rollenspielen für Schülerinnen und Schüler.

Das im Folgenden vorgestellte Rollenspiel wurde durchgeführt, um die Praxis der Schülerstreitschlichtung erlebbar zu machen.

Schritt 1: Vorbereitung

In diesem Fall haben wir eine Konfliktsituation vorgegeben. Sie finden die Situationsbeschreibung und die Rollenanweisungen im Anhang zu diesem Manual.

Instruktion:

„Wir möchten mit euch ein Rollenspiel durchführen. Eigentlich ist es kein Spiel, sondern eine Möglichkeit, etwas auszuprobieren und zu üben, in diesem Fall Schülerstreitschlichtung. Wir haben einen Streitfall mitgebracht, den wir euch gleich vorstellen wollen. Dazu brauchen wir dann die Darstellenden.

Wer möchte an diesem Rollenspiel mitwirken? Wir brauchen zwei Streitende und zwei Schülermediatoren/-mediatorinnen³.“

Aus der Gruppe finden sich die entsprechenden Teilnehmenden.
„Und nun stellen wir euch den Fall vor.“

Die Leitung liest die Fallsituation vor.⁴ Damit werden alle Beteiligten mit der Situation vertraut gemacht, um die es in dem Rollenspiel gehen wird.⁵

¹ Diese Übung schafft eine Trainingssituation oder will dabei unterstützen, Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln.

² Der Begriff „Rollenspiel“ ist irreführend. Rollenspiele sind weder „Spiele“ noch eine Form klassischer Theaterarbeit. Ihrer Herkunft nach gehören sie zur sozialen Bühnenarbeit von Erwin Goffman.

³ In einem Rollenspiel Schülerstreitschlichtung werden gleichzeitig die wichtigsten Erfordernisse von Streitschlichtung verdeutlicht. Beispiel: Wenn es sich um einen Streitfall zwischen einem Jungen und einem Mädchen handelt, sollten die Streitschlichtung auch eine Schülerstreitschlichterin und ein -streitschlichter durchführen. Weitere Kunstgriffe und Arbeitsgrundlagen der Streitschlichtung können aber in diesem Manual nicht dargestellt werden.

⁴ Siehe z.B. die Situationsbeschreibung im Anhang.

„Nun möchten wir euch beide, die ihr die Streitschlichtung durchführen werdet, bitten, euch den Raum zu gestalten. Die beiden Streithähne gehen bitte nach draußen. Dort werde ich euch noch spezielle Rollenbeschreibungen geben.

Die Zuschauenden suchen sich bitte Plätze, von denen aus ihr das Geschehen gut verfolgen könnt. Die Mitte bleibt aber frei, damit sich die Streitschlichter mit Tisch und Stühlen und was dazu gehört, einrichten können.“

Während sich der Zuschauerkreis formiert und die Schlichtenden⁶ ihren Ort einrichten, geht die Leitung mit den Streithähne nach draußen und gibt ihnen eine zusätzliche Rollenbeschreibung mit Informationen zu Geschehen aus der Sicht der Personen, die sie sein⁷ werden⁸.

Erfahrung:

Das fällt meist schwer. Rollenspiele fordern zu einem Perspektivenwechsel der besonderen Art heraus, nicht nur als gedankliches Experiment, sondern als ein „so tun und reden wie der andere“. Auch im späteren Rollenspiel „gehen viele mitunter aus den Rollen heraus“⁹. Es ist schwer, mehrere sein zu können, besonders dann, wenn die übernommene Rolle missliebig ist, also z.B. ein schweres Schicksal oder eine schwierige Situation beschreibt. Es geht ja auch darum, emotional beteiligt zu sein. Ermutigen und unterstützen sie die Beteiligten, in den „Rollen zu bleiben“ solange das Rollenspiel läuft, ggf. auch in Phasen der Auswertung. Erlauben Sie Beteiligten unbedingt, „die Rolle zu verlassen“, wenn sie diese entweder nicht ertragen oder mit ihr so herumspielen, dass das Rollenspiel zerstört wird.¹⁰

Am Schluss der vorbereitenden Phasen sollen:

- Alle Beteiligten wissen, worum es, grob gesagt, gehen wird und welche Rolle sie ausfüllen (Streitende, Vermittelnde, Zuschauende-Beobachtende, Leitung)
- Die Streitenden wissen, was ihre Rollen sind und bereit sein, diese „auszufüllen“¹¹
- Die Vermittelnden ihren Ort der Vermittlung gestaltet haben und bereit sein, die Streitenden zu empfangen.¹²
- Die Beobachtenden ihren Platz gefunden haben und ggf. ihre Beobachtungsaufgaben kennen.

⁵ Bei diesem Rollenspiel fällt die Situationsbeschreibung knapp aus und es besteht viel Raum fürs Ausdeuten und Ausspielen. Zudem entspricht das der Ausgangssituation vieler Schülerstreitschlichtungen: Die Schlichtenden verfügen vor dem Gespräch mit den Streitenden nur über sehr wenig Informationen zum Geschehen. Die Herausforderung besteht ja darin, im Gespräch zu erfahren, worum es den am Streit Beteiligten geht.

⁶ Im Unterschied zu anderen Rollenspielen handelt es sich bei diesem um ein Trainingsrollenspiel. Das bedeutet, alle Beteiligten wissen, wie eine Schülerstreitschlichtung abläuft. Daher brauchen die Schlichtenden keine spezielle Instruktion, sie richten sich darauf ein, das zu versuchen, worüber bisher gesprochen wurde.

⁷ Es geht darum, sich so gut es eben geht, in diesen anderen hineinzuversetzen und aus deren Situation heraus zu reden und zu handeln.

⁸ Siehe z.B. die Rollenbeschreibungen im Anhang

⁹ Rollenspiele spielen auch mit dem, was wir landläufig und meist etwas hilflos als „Identitäten“ beschreiben.

¹⁰ Was auf das Gleiche hinauslaufen kann.

¹¹ In gewisser Weise „mit“ ihnen zu spielen, sie also auszuspielen, aber nicht mit ihnen herumzuspielen.

¹² Nach den Regeln der Kunst, die sie üben.

Schritt 2: Das Rollenspiel

Die Leitung gibt, wenn alles vorbereitet ist, das Zeichen zum Beginn des Rollenspiels.

Die Schülerstreitschlichtung wird als Rollenspiel durchgeführt.¹³

Einige Hinweise:

- Achten Sie darauf, dass die Beteiligten „in ihren Rollen bleiben“.
- Lassen Sie als Leitung das Rollenspiel „laufen“. Greifen sie erst dann ein, wenn es aus verschiedenen Gründen nicht mehr weiter geht. Das können vielfältige Gründe sein, z.B.:
 - o Störungen aus dem Umfeld (Zuschauerbereich) verunmöglichen es den Beteiligten in der Mitte, weiterzumachen.
 - o Spielenden gelingt es nicht „in der Rolle zu bleiben“.
 - o Beteiligte kommen in ihren Rollen in Not. Entweder, werden sie so in ihre Rollen hineingezogen, dass sie an Grenzen kommen oder Schlichtende kommen ans Ende ihrer Möglichkeiten, oder, oder... Es bedarf da einer Aufmerksamkeit der Leitung.
- Unterbrechen Sie das Rollenspiel, wenn nötig zu Zwischenklärungen, z.B: Die Streitschlichtenden kommen nicht weiter. Pause. Die Beteiligten bleiben in ihren Rollen. „*Lehnt euch mal entspannt zurück. Wir machen mal Folgendes: Die Zuschauenden machen mal den Vermittelnden ein paar Vorschläge, wie sie weiterkommen können. Seid ihr einverstanden?*“ Dann wird der angelegte Faden wieder aufgenommen.
- Spielende können „ausgewechselt“ werden. Kommen Menschen in ihren Rollen an Grenzen, können und sollen sie von diesen „befreit“ werden. Dann legen sie diese ab und gehen aus dem Spiel heraus. Es kann gefragt werden, ob ein anderer/eine andere „in die Rolle gehen möchte“. Dies kann man auch machen, um Vorschläge aus dem Publikum aufzugreifen. Der/die Vorschlagende übernimmt die Rolle und setzt fort.

Schritt 3: Auswertung

Die Auswertung des Rollenspiels folgt seinem Anliegen. In diesem Fall dem Anliegen, Schülerstreitschlichtung zu üben. Es ist sinnvoll, in diesem Fall wie folgt vorzugehen:

1. Wie geht es den in der Mitte Spielenden in der Mitte?
Diese bleiben „noch in den Rollen“¹⁴. Die Leitung befragt die Teilnehmenden: „Wie geht es euch im Moment als...“. Dabei beginnt sie bei den Personen, die besonders vom Geschehen berührt, eingefangen usw. sind.

Jetzt können die entsprechenden Personen aus ihren Rollen entlassen werden.

¹³ Mehr lässt sich beinahe an dieser Stelle nicht sagen. Denn die Kunst der Durchführung kann hier nicht erschöpfend beschrieben werden. Vielleicht oben ein paar Hinweise. Die Kunst der Schülerstreitschlichtung kann hier ebenfalls nicht dargelegt werden.

¹⁴ Wenn das Geschehen im Rollenspiel an sein Ende gekommen ist, neigen die Beteiligten dazu, sich sofort aus den Rollen „davonzumachen“ und sich von der Last des „doppelten Seins“ frei zu machen.

2. Was haben die Zuschauenden beobachtet? Hier hinsichtlich der Durchführung der Streitschlichtung? Es geht zunächst um Beobachtungen, nicht um „Kritik“¹⁵, schnelle Vorschläge zum Besseren, Maulereien, „Bemerkungen“ – es geht um das, was man wahrgenommen hat.¹⁶
3. Das kann anders herum mit dem Akt freundlicher Zustimmung verbunden werden: Was würdet Ihr genauso wie der Streitschlichter/die Streitschlichterin hier machen? Wo stimmt ihr zu? Was hat euch gefallen? Was würdet ihr anders machen? Das wäre der Übergang zu:
4. Einsammeln von Vorschlägen¹⁷, wie das auch gemacht werden könnte und Erproben der Vorschläge ggf. in einem wiederholten Rollenspiel.

Am Ende kann eine zusammenfassende Abschlussrunde stehen, in der die Beteiligten ihre Erlebnisse, Erfahrungen und offenen Fragen zum Ausdruck bringen können.

Material / Ausstattung

- Die Übungssituation braucht einen ungestörten Raum¹⁸
- Evtl. Flipchart und Moderationsmaterial, um Stichpunkte zu notieren, ggf. für die weitere gemeinsame Arbeit.
- „Requisiten“, hier durch die Erfordernisse einer Schülerstreitschlichtung vorgegeben

Autor/Autorin:

Stefan Kratsch (Diplomsoziologe, Mediator, Team „Alles Glaubenssache?“)

Kontakt zum Projekt:

Projektleiter Carsten Passin

passin@ev-akademie-wittenberg.de

034921-60323

<https://ev-akademie-wittenberg.de/glaubenssache>

¹⁵ Eine Unart aus akademischen Kreisen, die ins Volksbewusstsein herabgesunken ist.

¹⁶ Eine gute Gelegenheit, die Unterscheidung von Beobachtung, Interpretation und Bewertung zu üben.

¹⁷ Hier können wir von China lernen: In konfuzianisch geprägten Ländern ist es ein gewaltiger sozialer Fehltritt, andere mit Diagnosen, Empfehlungen, Rezepten zu versorgen, die öffentlich zu einem Gesichtverlust führen. Daher werden „Kritiken“ sorgsam eingepackt, z.B. in Vorschläge, wie wir es alle zusammen besser machen können. Auch wer sich nicht auf diesen „asiatischen Weg“ begeben möchte, kann sich doch einmal überlegen, ob die bei uns eingerissene Kultur der gnadenlosen Enthüllung von Problemen und Fehlern nicht ein klarer Fall von schöneredeter und sozial schöngefärbter Brutalität ist.

¹⁸ Rollenspiele sind sehr störanfällig.

Anhang 1: Rollenspiel „Der Diebstahl“

Situation:

Marie und Paul aus der siebenten Klasse haben sich zur Schülerstreitschlichtung angemeldet. Wir wissen bisher nur, dass die beiden sich auf dem Schulhof geschupst und beschimpft haben.

Rolleninformation Marie

Du hast gestern deine Schultasche in Flur der Schule stehen lassen und bis auf die Toilette gegangen. Dann hast du die Schultasche wieder aufgesetzt und bist nach Hause gegangen. Dort hast du festgestellt, dass die beiden Videospiele, die du dir von Yusuf ausgeliehen hast, weg waren. Das hat dich erschreckt.

Am nächsten Tag hast du sie überall im Klassenraum gesucht. Dann kam Ole und hat gefragt, was du den suchst? Er hat dir dann gesagt, wie er gesehen hat, dass Paul aus der Parallelklasse an deinem Ranzen im Flur war und etwas herausgenommen hat.

In der Pause hast du Paul auf dem Schulhof gesucht und hast ihn zur Rede gestellt. Du hast gesagt, er solle dir bis morgen die Spiele zurückgeben, sonst zeigst du ihn an. Er hat alles abgestritten. Dann habt ihr euch geschubst und angeschrien. Die Pausenaufsicht hat zu euch gesagt, ihr sollte zu den Schülerstreitschlichtern gehen.

Rolleninformation Paul

Du bist gestern nach dem Unterricht durch den Flur gegangen und da stand eine Schultasche herum. Du konntest der Versuchung nicht widerstehen und hast die Tasche geöffnet und hineingeschaut. Dort hast du zwei Videospiele gefunden und ohne dir etwas dabei zu denken, hast du sie eingesteckt.

Aber jemand muss das gesehen haben, denn heute kam Marie aus der Parallelklasse auf dem Schulhof zu dir, wollte die Spiele zurück und hat gedroht, dich anzuzeigen. Sie hat dich angebrüllt und vor allen als „Dieb“ beschimpft. Du konntest dir das nicht bieten lassen und hast zurückgeschrieben und alles geleugnet. Dann gab es ein Gerangel.

Die Schulhofaufsicht hat dir gesagt, du sollst mal zu den Schülerstreitschlichtern gehen.

Anhang 2: Rollenspiele für Schülerinnen und Schüler

Rollenspiele wurden entwickelt, um ein bestimmtes neues Verhalten zu erlernen. Ihr benutzt sie, um Euch als Schülerstreitschlichterinnen und -streitschlichter zu üben.

Rollenspiele haben Vorteile:

- Ihr könnt Situationen üben und Euch so auf reale Mediationen vorbereiten.
- Ihr werdet von einer Gruppe von Experten und Expertinnen unterstützt, die dasselbe wollen wie Ihr. Hier könnt Ihr mutiger sein.
- Rollenspiele geben Euch die Möglichkeit, zu verstehen, was geschieht und dabei zu lernen.
- Ihr erhaltet viele Hinweise darauf, was auch anders gemacht werden kann.

Was ist nötig, damit ein Rollenspiel gelingt?

- eine entspannte, ruhige und stressfreie Situation (genauso wie in der Streitschlichtung)
- klare Rollenangaben: Welche Rollen übernehmen die Spielenden? Welche Aufgaben haben die Zuschauenden? (Beobachtungsbogen usw.)
- Vorbereitungszeit für die Spielenden und die Zuschauenden
- folgende Regeln:
 - solange das Rollenspiel läuft, läuft nichts anderes
 - Während des Rollenspiels gibt es im Raum eine „Bühne“. Nur dort findet das eigentliche Rollenspiel statt. Um die Bühne gruppieren sich die Beobachter
 - Jeder hat eine Rolle und bleibt in seiner Rolle bis zum Ende des Rollenspiels.

Im Rollenspiel gibt es für alle Beteiligten eine Rolle und dazugehörige Aufgaben:

Rolle	Aufgaben
Beobachterin/Beobachter	Hören und beobachten aufmerksam, was auf der „Bühne“ geschieht, machen sich z.B. Notizen, achten auf ihre Beobachtungsaufgaben, geben den Spielenden faire Rückmeldung auf das, was geschah, beteiligen sich am Auswertungsgespräch, machen Vorschläge, was auch anders hätte laufen können
Spielende	Übernehmen aktiv ihre Rolle und versetzen sich hinein, füllen ihre Rolle so gut wie möglich aus und bleiben während des Spiels in ihrer Rolle, geben Auskunft in der Auswertung, beteiligen sich am Auswertungsgespräch, nehmen Hinweise und Anregungen entgegen
Leiter oder Leiterin des Rollenspiels	Leitet das Rollenspiel durch: Verteilung der Rollen, Moderation der Einführungs- und Auswertungsgespräche, beendet das Rollenspiel und sorgt dafür, dass die Beteiligten ihre „Rolle“ wieder ablegen, unterbricht das Rollenspiel, wenn es nötig ist, gibt den Beteiligten Wertschätzung

Die Durchführung des Rollenspiels

1.

Die Beteiligten einigen sich darauf, ein Rollenspiel zu machen und erinnern sich, was zum Rollenspiel gehört und dass es dafür besondere Regeln gibt

2.

Die Beteiligten einigen sich auf einen Konfliktfall, der gespielt werden soll. Die Rollen werden verteilt. Alle übernehmen eine Rolle, entweder Leitung oder Spielende/r oder Beobachter/in.

3.

Alle bereiten sich auf das Rollenspiel vor (siehe Aufgaben oben)

4.

Das Rollenspiel wird durchgeführt.

5.

Auswertung des Rollenspieles:

In der Auswertung bekommen zuerst die Spielenden Gelegenheit, etwas zum Spiel zu sagen. Es kann um Gefühle gehen, darum, wie es ihnen nach dem Spiel geht oder darum, was sie selbst im Spiel bei sich oder den anderen beobachtet haben. Es reden die Spielenden. Die Beobachter und Beobachterinnen hören zu.

Im zweiten Schritt geht es um die Eindrücke der Beobachtenden. Sie sprechen darüber, was ihnen auffiel und gehen dabei besonders auf ihre Beobachtungsaufgaben ein. Die Spielenden hören zu.

Zum Schluss gibt es ein offenes Gruppengespräch, an dem alle teilnehmen. Was gelang im Rollenspiel? Was kann auch anders gemacht werden? Was hat die Streitschlichtung befördert? Was erlebten die Beteiligten als störend oder hinderlich?

6.

Die Spielenden verlassen ihre Rollen. Günstig ist ein kleines Ritual z.B. die Rolle wie ein T-Shirt auszuziehen und auf dem Tisch liegen lassen. Sonst kann es passieren, die Beteiligten auch außerhalb des Rollenspiels nicht aus ihren Rollen finden.

7.

Eventuell erneutes Rollenspiel

Unterbrechung des Rollenspieles

Natürlich kann man vorher Unterbrechungen vereinbaren, um in schwierigen Situationen die ganze Gruppe zu fragen, was zu tun ist. Unterbrochen werden kann das Spiel auch, wenn es Störungen im Raum oder bei Beteiligten gibt, die ein Weiterspielen erschweren oder unmöglich machen. Die Unterbrechung dient dazu, zu besprechen und zu verstehen, was bisher geschehen ist. In der Regel spielen die Beteiligten jedoch bis zum Ende des Mediationsfalles oder brechen von sich aus ab, wenn sie nicht mehr weiterwissen.

Worauf bei der Auswertung zu achten ist:

- Reihenfolge beachten (siehe oben)
- Faire Rückmeldungen. Faire Rückmeldungen erkennt man daran, dass die entsprechenden Personen die Hinweise gut annehmen können und sich nicht verteidigen müssen.
- Es geht nicht darum, wie der andere hätte spielen müssen. Tragt lieber zur Auswertung bei, was Ihr beobachtet habt.