

Rollenspiele

[Wissensmanagement](#) » Sie befinden sich auf einer Seite des Archivs.

Hier geht es um Rollenspiele. Die Ausführungen stehen mit folgenden Beiträgen im Zusammenhang;

[Das ist ein Werkzeug](#) [Rollenspiele](#) [Peergroups](#) [Rollentausch](#) [Psychodrama](#) [Vertretung](#) [Ausbildung](#) [Schlagwortsuche](#) [Rollenspiel](#)

Das Rollenspiel ist eine Spielform, bei der die Spielenden die Rollen realer Menschen, fiktiver Figuren, Tiere oder auch Gegenstände übernehmen. In der Ausbildung wird die Methode verwendet, um Erfahrungen bei der praktischen Fallarbeit zu vermitteln.¹ Das Rollenspiel ist vom Rollentausch zu unterscheiden.

Durchführung von Rollenspielen

Die Methode des Rollenspiels lässt sich in allen Erziehungseinrichtungen und insbesondere auch in der Erwachsenenbildung einsetzen. Das Rollenspiel kommt bei Gruppen zum Einsatz. Die aus der Gruppe gewählten Rollenspieler werden mit einer Situation, einem Thema oder einem Konflikt konfrontiert um ihn spielerisch darzustellen. Die Methode soll vor allem dann eingesetzt werden, wenn es darum geht, Handlungsaspekte zu fördern und lebensnahe Beobachterpositionen einzunehmen.²

Rollenspiele werden regelmäßig in vier Phasen eingeteilt, die wie folgt ablaufen:³

1. Aufwärmphase: Eine Aufgabenphase ist insbesondere bei längeren Rollenspielen angebracht. Die Rollenspiele sollen entspannen, sich aus ihrem Alltag lösen und sich lockern, damit sie sich auf die jeweilige Rolle einlassen können. Instruktionen an die Rollenspieler können angebracht sein. Auch kleine Vorübungen, damit sie sich im Rollenspiel nicht in Albernheiten verlieren.
2. Spielphase: Die eigentliche Spielphase besteht aus zwei Abschnitten. Bei der Erarbeitung werden das Thema und der Gegenstand des Rollenspiels festgelegt und gegebenenfalls mit der Gruppe erörtert. Die Spielsituation wird umrissen. Das Lernziel wird vorgestellt. Die Durchführung erfolgt entsprechend der zuvor festgelegten Rahmenbedingungen. Es wird festgelegt, ob es Beobachter gibt und wie sie sich zu verhalten haben. Ob das Spiel unterbrochen wird, die vorgesehene Spieldauer und die Gebundenheit der Spieler an Vorgaben.
3. Entlassungsphase: Die Spieler werden von ihren Rollen befreit und herausgeführt. Manchmal hilft ein Abschütteln der Rolle oder ein symbolisches Ausziehen der Rolle.
4. Reflexionsphase: Die Rollenspieler sollen in der Lage sein, die Metaebene einzunehmen. Sie sollen sagen, was sie gelernt haben, damit sich der persönliche, subjektive Eindruck mit den Anforderungen und den Lernzielen vergleichen lässt.

Rollenspiele in der Mediation

Rollenspiele können als Methode durchaus auch in der Mediation eingesetzt werden. Hier ist der [Rollentausch](#) jedoch die eindeutig vorzuziehende Methode. Ein Rollenspiel könnte jedoch in einer Gruppenmediation eingesetzt werden, um Rollentauscherfahrungen zu vermitteln, Gruppenstrukturen auszutesten oder als eine Maßnahme der Teambildung.

Rollenspiele in der Ausbildung

In der Mediationsausbildung wird den Rollenspielen eine so große Bedeutung zugeschrieben, dass sie sogar in der Ausbildungsverordnung erwähnt werden. [§2 Abs. 3 ZMediatAusv](#) führt aus:

“

Der Ausbildungslehrgang muss die in der Anlage aufgeführten Inhalte vermitteln und auch praktische Übungen und Rollenspiele umfassen.

Die Verordnung will sicherstellen, dass sich den Auszubildenden ein Minimum an praktischer Erfahrung im Umgang mit Mediationen vermittelt. Die Ausbildungsverordnung schreibt aus gutem Grund Rollenspiele vor. Sie besagt aber nichts über die Ausführung und die Qualität.

Die Qualität der Rollenspiele hängt entscheidend von der Ausgestaltung, der Gruppenzusammensetzung und der Gruppengröße ab. Es braucht eine Zeit, bis die Teilnehmer ihre Hemmungen überwunden haben und darauf verzichten können, sich zu selbst darzustellen. Deshalb ist es wichtig, dass die Gruppen in der Ausbildung nach Möglichkeit konstant bleiben und eine geringe Teilnehmerfluktuation aufweisen. Die Gruppengröße sollte sich an der Zahl der notwendigen Rollenspieler orientieren. Um eine Mediation durchführen zu können, sind das mindestens 5 Teilnehmer.

Ein Teilnehmer spielt den Mediator. Bei einer Co-Mediation sind das bereits zwei Teilnehmer. Mindestens zwei Teilnehmer spielen die Parteien. Um Ungleichgewichte abbilden zu können, sollten Parteimehrheiten eingeplant werden können, sodass mindestens drei Teilnehmer zur Verfügung stehen. Wenn dann noch Beistände hinzugezogen werden, sind es bereits fünf Rollenspieler. Die Spielgruppe umfasst somit sieben Personen. Dann sollten unbedingt außenstehende Beobachter hinzugezogen werden, denen unterschiedliche Rollen zugeschrieben werden. Mithin machen Rollenspiele Sinn, wenn die Gruppe mindestens 10 Teilnehmer hat.

Um den didaktischen Effekt herbeizuführen, sollten die Teilnehmer zuvor in das Thema eingearbeitet werden. Ihnen sollen auch Beispiele gezeigt werden. Das Rollenspiel selbst sollte das Thema in einer Art und Weise aufgreifen, dass eine schlichte Wiederholung des zuvor gezeigten ins Leere geht. Damit soll erreicht werden, dass die Rollenspieler veranlasst werden, das zuvor gelernte kreativ umzusetzen. Eine bloße Wiederholung würde diesen Zweck vereiteln.

Vor dem Rollenspiel werden die Teilnehmer und die gesamte Gruppe mit dem Fall konfrontiert. Es werden nur diejenigen Informationen offenbart, die auch einem Mediator zu Beginn eines Falles zur Verfügung stehen. Der eigentliche Konflikt wird den Rollenspielern in einem geheimen Gespräch mitgeteilt. Es genügt, ihnen den Konflikt zu erläutern. Emotionen sollen den Rollenspielern überlassen bleiben. Sie sollen keine Schauspielausbildung machen. Die Rollenspieler sollten jedoch ermächtigt werden, ihren dann entstehenden Emotionen freien Lauf zu lassen. Wenn sie sich in den Konflikt hineinreden, werden Emotionen aufkommen. Wahrscheinlich orientieren sie sich an den eigenen Konflikterfahrungen. Es ist wichtig, die Rollenspieler dazu zu ermahnen, sich in der Rolle zu bewegen und nicht den Mediator auszutesten.

Während des Briefings soll der Rollenspielmediator sich vorbereiten und das Setting nach seiner Wahl festlegen. Der Trainer soll abstimmen, wie viel Einsmischung gewünscht wird. Hier gibt es folgende Varianten:

1. Der Rollenspielmediator ist für die Dauer des Rollenspiels auf sich selbst gestellt. Niemand unterbricht und mischt sich ein. Nur wenn der Rollenspielmediator darum bittet, wird unterbrochen.
2. Der Trainer mischt sich nur ein, wenn das Spiel in die falsche Richtung geht.
3. Der Trainer mischt sich bei jedem Austausch und jeder Gelegenheit ein. Das ist für die Beobachter die lehrreichste Variante, weil sie die Gedanken offenlegt, die ein Mediator haben sollte. Für die Rollenspieler entsteht das Problem, dass sie immer wieder herausgerissen werden.

Die Beobachter werden vor dem Rollenspiel informiert, worauf sie achten sollen. In der nachfolgenden Besprechung werden sie aufgefordert herauszustellen, was der Mediator besonders gut gemacht hat. Im übrigen kann die nachfolgende Besprechung des Rollenspiels wie eine Gruppensupervision ausgestaltet werden. Der Rollenspielmediator soll dann sein Erleben berichten und ansagen, ob er Fragen an sich hat. Danach werden die Gruppenmitglieder aufgefordert Fragen zu stellen und ein Feedback zu geben.

Wirksamkeit

Rollenspiele kommen der Realität recht nahe. Und dennoch gibt es Unterschiede. In Seminaren ist zu beobachten, dass die Rollenspieler in der Partierolle oft versuchen herauszufinden, was der Mediator kann oder nicht. Das führt zu Übertreibungen, die in der Praxis eher selten sind. Wenn es um die Lösung geht, knicken die Rollenspielparteien jedoch schneller ein. Es ist zwar immer wieder überraschend, wie die Rollenspieler Emotionen entwickeln, die sogar den Originalen nahe kommen. Wenn es um die Lösung geht, haben sie im Gegensatz zu realen Parteien letztlich aber nichts zu befürchten. Dann fällt es leicht der Zahlung von 1.000.000,00€ zuzustimmen. Sie muss ja nicht aufgewendet werden. In dem Fall ist der Widerstand realer Parteien also deutlich größer. Trotzdem sind die Mechanismen vergleichbar, sodass die Übung mit Rollenspielen ein wichtiger Bestandteil der Ausbildung ist.

Bedeutung für die Mediation

Rollenspiele sind ein wichtiges Trainingsmoment. Sie können im Training oder in Peergroups durchgeführt werden. Geeignete Fälle und Anleitungen einschließlich des Briefings finden Premium-User bei den Fallbesprechungen. Im offiziellen Training hat es sich bewährt, wenn die Rollenspiele per Video aufgezeichnet werden. Wirkungsvolle Momente können dann mit der Gruppe angesehen und besprochen werden. Ganz abgesehen davon können die Teilnehmer das Video als Trainingsmaterial mit nach Hause nehmen, wenn alle damit einverstanden sind.

[Weiterempfehlen](#) [Zum Archiv](#)
Hinweise und Fußnoten

Bitte beachten Sie die [Zitier](#) - und [Lizenzbestimmungen](#)

Bearbeitungsstand: 2023-02-11 08:47 / Version 15.

Alias: [Rollenspiel](#)

Siehe auch: [Verfahrensverzeichnis](#)

Prüfvermerk: -

Weitere Beiträge zu dem Thema mit gleichen Schlagworten

1 Siehe [Rollenspiel - Didaktische Hinweise](#) - 2023-02-04

2 Siehe [Rollenspiel als Methode](#) - 2023-02-04

3 Siehe auch hier [Rollenspiel als Methode](#) - 2023-02-04 mit ausführlichen Erklärungen, Herleitungen und Beispielen