

## Rollenspiele (oder Simulationen)

Rollenspiele sind gerade im handlungsorientierten Unterricht eine beliebte Methode.

Vorteil ist, daß hier vor allem kommunikative und moderative und motivationale Fähigkeiten, die für Meister heute in ihrer Führungsrolle sehr zentral sind, praxisnah eingeübt werden können. Ein Urlaubsplan z.B. muß so nicht nur erstellt, sondern er muß auch „verkauft“ werden.

Nachteil ist, daß für Rollenspiele als Lehrmethode je nach Lerngewohnheiten der Teilnehmer manchmal erst Akzeptanz geschaffen werden muß.

Zudem sollte man darauf achten, wenn man mit Situationen von Teilnehmern arbeitet, nicht nur extreme sondern auch normale, alltägliche Situationen aufzugreifen. Der Teufel steckt ja oft gerade im normalen Alltäglichen Detail.

### Vorgehen:

Für Rollenspiele gibt es unterschiedliche Vorgehensweisen. Die gespielten Situationen können entweder von Teilnehmerseite kommen oder vom Trainer vorgegeben werden.

### Möglichkeit 1: Vorm Trainer vorgegebene Situationen:

Hier stellt der Trainer ggf. eine allgemeine Situationsbeschreibung und einzelne Rollenbeschreibungen zur Verfügung. Nach einer kurzen Situationsklärung wird das Plenum in getrennte Gruppen aufgeteilt, die sich dann auf die jeweilige Rolle vorbereiten.

Nach einer festgesetzten Bearbeitungszeit kommen die Gruppen ins Plenum zurück und eine erste Besetzung spielt die Situation in einer ebenfalls festgelegten Zeit durch. Ggf können hier an die Teilnehmer im Plenum einzelne Beobachtungsrollen vergeben werden, (wie z.B. „Welche Frageformen werden verwendet“ „Welche Moderationsmethoden werden wie eingesetzt“) die je nach Thema und Lernziel variieren können.

Nach dem Durchspielen der Situation sagen zunächst einmal die Beteiligten, was ihnen in Bezug auf Thema und Lernziel an ihren eigenen und den Vorgehensweisen der anderen aufgefallen ist. (Formulierung bitte nach den Feedbackregeln, mit denen sich die Teilnehmer vorher vertraut gemacht haben müssen).

Darauf hin kann Feedback aus dem Plenum gegeben werden. Wichtig ist nach den Feedbackrunden die „Lerntipps“, d.h. gemeinsamen Erkenntnisse aus dem Rollenspiel noch einmal festzuhalten. Dies dient der Festigung der

Ergebnisse aber auch der Bewußt werdung des Lerneffekts der Methode.  
(Was in Folge die Akzeptanz der Methode erhöht.) Zentral ist hier auch  
nicht nur „Fehler“ festzuhalten, sondern vor allem auch aus den positiven  
Anteilen des Verhaltens und voneinander zu lernen. Auf diese Weise wird  
das Vorwissen der Teilnehmer eingebunden und respektiert.