

## Päd. Rollenspiel - Spielen heißt Lernen

Anlass:	Notfallberichte und Untersützungsanfragen, Ereignisdatum nächste Teammeeting
Verantwortung:	Teamleiter
Flankierend:	Psychologe oder Psychologenteam
Nutzen:	Situationsorientierung, Lebens- und Praxisnähe, Selbsttätigkeit, Ganzheitlichkeit, Experimentierverhalten

Rollenspiel bedeutet eine spielerische Auseinandersetzung mit Lebenssituationen. Indem man verschiedene Perspektiven einnimmt, werden Hintergründe und Motive sichtbar, alternative Handlungsmöglichkeiten werden aufgezeigt.

Als Rollenspieler muss ich drei Rollen realisieren (nach Reich: Konstruktivistische Didaktik):

### **1. Als Spieler bin ich Akteur, wenn ich spiele.**

Hierbei erlebe ich mich in meiner Rolle, was zugleich eigene Anteile aktiviert und fremde (= die gestellte oder geforderte oder als gefordert gedachte Rolle) bewusst werden lässt.

### **2. Als Teilnehmer bin ich Mitglied einer Gruppe, die unter bestimmten Verständigungsregeln dieses Rollenspiel realisiert.**

Hier kann ich mich engagiert oder distanziert zeigen, aber ich kann nicht gleichgültig bleiben. Ob ich nun in der Rolle aufgehe oder sie ablehne, ich nehme an einer Verständigung teil.

### **3. Als Beobachter kann ich mich als Akteur und als Teilnehmer sehen.**

Rückblickend kann ich mich als Beobachter des Beobachters sehen.

### **4. Hemmungen abbauen**

Lockerungsübung, Spiel, Weigerer muss Protokollieren oder Filmen, geringe Teamstärke, eigenverantwortlicher Zusammenschluss (Bsp. Tagesgruppe + Westdorf)

### **5. Fallgeber = Kind**

<b>Beobachter = Fallgeber = Protokollant</b>		<b>Zeitfenster</b>
<b>Auftrag an die Gruppe:</b>		<b>1 Min.</b>
<b>Einstiegsphase:</b>		
Was für eine Situation liegt vor?	Fallgeber schildert die Situation und die Umstände (Krisensituation, Netzwerkkonferenz....)  Welche Personen sind beteiligt?  Wer agiert wie?	<b>3 Min.</b>
Rollenverteilung per Losverfahren	Jeder Teilnehmer erhält eine Moderationskarte mit dem Namen der Person und deren Einwirken auf die Situation  Jeder Teilnehmer macht sich mit der zuspieldenden Person vertraut  Teilnehmer 1 = Teilnehmer 2 = Teilnehmer 3 = Teilnehmer 4 = Teilnehmer 5 = ...	<b>3 Min.</b>
<b>Hauptspielphase:</b>		
Nachspielen der Situation	Wie wirken die Spieler aufeinander?  Welche Ressourcen – und Zielorientierung liegt vor?	<b>10 Min.</b>
<b>Endphase:</b>		
Feedback der Spieler	Wie haben die Beteiligten sich in ihrer Rolle gefühlt?  Wie haben die Beteiligten sich in der Situation gefühlt?	<b>3 Min.</b>
Feedback des Beobachters	Wie hat der Beobachter die Rollen erlebt?  Welche Erkenntnis gewinnt der Beobachter in Bezug auf alternative Handlungsweisen?	<b>2 Min.</b>
Ergebnis des Rollenspiels	Welche Handlungsmöglichkeiten und Methoden konnten erarbeitet werden? (3 Methoden auswählen)  Auf einer Skala von 1 – 6 (sehr gut – schlecht), wie sind wir mit der Erarbeitung neuer Handlungsweisen vorangekommen?  Welchen Auftrag erhalten die Psychologen, mit welchem Ziel?	<b>2 Min</b>

Welche Rolle wird gespielt? \_\_\_\_\_

Welche Verhaltensweisen zeichnen die Rolle aus? (agierend, zurückhaltend, ängstlich, parteiisch...)

---

---

---

---

---

Welche Rolle wird gespielt? \_\_\_\_\_

Welche Verhaltensweisen zeichnen die Rolle aus? (agierend, zurückhaltend, ängstlich, parteiisch...)

---

---

---

---

---