es sogar möglich sein, auf Hausaufgaben ganz zu verzichten. Alternativen mit dem gleichen Ergebnissen sind nicht nur theoretisch denkbar, sondern praktisch realisierbar.

Hauptnutzen der Hausaufgabe für den Schüler liegt darin, daß sie zu selbständiger Arbeit anregt. Im „stillen Kämmerlein“ muß der Schüler sich selbst dazu „zwingen“, sich mit den Unterrichtsinhalten „auseinanderzusetzen“. Vielleicht führt dies zu einer Art „Einkehr“. Die meisten Schüler werden sich zwar nur auf das Notwendige beschränken, einige aber werden von sich aus und – was sehr wesentlich ist – freiwillig durch Befragung von Dritten und von Büchern zu einer Erweiterung ihres Wissens und Könnens gelangen und in Idealfällen sogar durch Hausaufgaben angeregt, bestimmte Fächer zu wählen, ja Grundlagen zu ihrem Entschluß bei der Berufswahl legen. In jedem Falle ermöglicht die Hausaufgabe die Hinführung zu folgenden sehr wichtigen Zielen der Persönlichkeitsentwicklung und -entfaltung: Kreativität, die sich sogar vom Fachgebiet löst. Anregung zur Benutzung von Literatur und anderen Hilfsmitteln und nicht zuletzt auch eine Anregung zur Weiterbildung. Unter Vorbehalt und mit Einschränkung kann also insgesamt festgestellt werden: bei richtiger Auswahl und Handhabung kann die Hausaufgabe dazu beitragen, die Schülerpersönlichkeit insgesamt zu entwickeln.

MARIE-LUISE CONEN

Rollenspiel als Methode – Analyse der unterschiedlichen Rollenspielkonzeptionen

1 Charakteristisches – Begriffliches


Kaum eine Methode in der Aus-, Fort- und Weiterbildung hat in den letzten Jahren so viel Verbreitung und Anklang gefunden wie das Rollenspiel.

Die Durchsicht der Literatur zum Rollenspiel vermittelt den Eindruck, daß im Rollenspiel diejenige aller Möglichkeiten gesehen wird, Menschen zu dem zu machen, was das jeweilige Gesellschaftssystem für erforderlich hält: die einen wollen eine möglichst frühzeitige Internalisierung institutionalisierter Normen und Werte erreichen, was zur Aufrechterhaltung und Stabilisierung des Systems erforderlich ist; die anderen wollen den Menschen Verhaltensweisen vermitteln, die sie befähigen, aktiv an der Gestaltung und Veränderung gesellschaftlicher Verhältnisse mitzuwirken.

In der übermäßigen Fülle von Aufsätzen und Büchern zum Thema Rollenspiel werden immer wieder die verschiedensten Definitionen von Rollenspiel eingebracht, die dargestellt und anschließend in ihren verschiedenen Verfahrens- und Vorgehensweisen erläutert werden. „… dient Rollenspiel in didaktischer Einheit mit Gespräch als Verfahren, Realität so herzustellen, daß Schüler in der Lage sind, Situationen, die in ihrem Erfahrungshorizont auftreten, zu analysieren und zu reflektieren.“

43
„Das Rollenspiel ist eine der effektivsten Methoden zum Training sozialer Fertigkeiten. Ziel sollte es sein, vor allem in der Familie, an der Schule und in Freundschafts- und Interessengruppen neue Bedingungen für effektives Handeln in Rollen zu trainieren.“ „Im Rollenspiel übernimmt das Kind eine Rolle, vorwiegend die einer Erwachsenen, bzw. wie der, dessen Rolle es übernimmt."

Je nach Funktion des Rollenspiels als Anpassungs- oder Emanzipationsinstrument gehen die Vertreter der verschiedenen Ansätze unterschiedlich in ihrer konkreten Anwendung vor.

2 Rollenspielkonzeptionen

Meist wird das *gelenkte* oder auch *geleitete* Rollenspiel angewendet. Das *spontane* Rollenspiel wird u. a. auch als eine Form verstanden, welche beim im Handeln unselbständigen, gehemmten Kinder eher dazu verleitet, die Spielwelt als eine Ersatzwelt zu betrachten und auch möglicherweise Rollen und Positionen der Kinder verfestigt und nicht zur Erprobung anderer Rollen führt. Außerdem ist am spontanen Rollenspiel zu kritisieren, daß es hauptsächlich die sicheren und spielfreudigeren Kinder fördert und nicht die spielschwachen, gehemmten und spielunsicheren Kinder und somit die soziale Ungerechtigkeit noch vergrößert.


Von Shaftel/Shafteis wird das Rollenspiel nicht als eine Möglichkeit der modellsleben Konstruktion der Realität gesehen, in dem die Rollenspieler diese Wirklichkeit kritisch betrachten und darstellen. Shaftel/Shafteis zeigen in ihrem Bezug auf die traditionelle Rolentheorie (Parsons), daß sie bestimmte Verhaltensweisen zu fördern und andere abzuweichung von den Normen möglichst zu therapiere wünschen. Ohne die hinter Shaftel/Shafteis stehende, an Parsons orientierte
Ideologie zu berücksichtigen, zeigt sich, daß das Rollenspiel für Shaftel/Shaftel ein Lernverfahren ist, durch das Situationen realistisch simuliert werden und dadurch dem Rollenspiel Möglichkeiten zur Durchdringung und Durchschabarmachung besonders von recht komplexen Wirklichkeitsbereichen gegeben werden. Durch die Reduzierung auf wesentliche Punkte wird eine größere Überschaubarkeit geschaffen.

Außerdem dient Shaftel/Shaftel das Rollenspiel als eine Methode, die Handlungsfähigkeit des Rollenspielers zu entfalten und zu schulen.

Im Rollenspiel können Handlungen erprobt werden, die wegen der möglichen unangenehmen Folgen nicht in der Realität ausgeführt werden könnten. Der Rollenspieler hat durch das Ausschalten dieser Gefahren die Möglichkeit, andere Handlungswesen auszuprobieren; die Methode hat gegenüber der Vermittlung von Erfahrungen durch Ältere in Form von Belehrungen den Vorteil, daß der Rollenspieler selbst in der simulativen Situation Erfahrungen macht, wobei er allerdings in der jeweiligen realen Situation überprüfen muß, ob eine Übertragung von der Simulation auf die Realität möglich ist.

Wie schon gezeigt, ist Shaftels realen Rollenspielverfahren eher ein „geschmeidiges Verfahren einer an fremdbestimmten Idealien ausgerichteten Bewußtseinsbildung und entsprechender Verhaltensmodifikation.“


Diese Qualifikationen werden als Voraussetzungen für eine „kritische Distanz des Individuums zur Gesellschaft und für das verändernde Eingreifen in die soziale Umgebung betrachtet.“

Diese Art von Rollenspiel wird nicht mehr als Kompensationsraum für in der Realität nicht durchsetzbare Interessen gesehen, sondern es sollen Verhaltensweisen gelernt werden, die dem einzelnen Möglichkeiten zur Autonomie geben, d.h. sich in Auseinandersetzungen in seinen Lebensbereichen zu behaupten. Das Rollenspiel ist nicht abgehoben in einer fernen Spielwelt, sondern ist Übungsraum, in dem der Rollenspieler befähigt wird, sich und die anderen wahrzunehmen, sowie handlungsfähig zu werden, aber nicht in der Shafteis Bedeutung als Einübung in vorgegebene Normen.


Im proletarischen Rollenspiel sollen die Arbeiterkinder, die durch ihre Klassenlage
auf eine kollektive Emanzipation angewiesen sind, anstreben, Solidarität und kollektive Aktions- und Handlungsfähigkeit zu lernen.


Wohl allen Konzepten gemeinsam ist die Einschätzung, daß des Rollenspiel nie die Realität ersetzen kann, sondern eine Aufforderung und Vorbereitung auf die Wirklichkeit ist.

3 Bedeutung des Rollenspiels

Bezüglich der Möglichkeiten, Rollenspiele in die Realität umzusetzen, eingegangen wird, sind noch einige Kritiken und Einschätzungen an den Rollenspielkonzeptionen anzubringen: Das Misstrauen der Vertreter des proletarischen Rollenspiels gegenüber der Verinstitutionalisierung ihrer Form von Rollenspiel, das sich an der Ablehnung, innerhalb des schulischen Bereiches zu arbeiten, zeigt, wird von Krappmann kritisiert, der Rollenspiele nicht in irgendwelche Freiräume, sondern in Institutionen verankert sehen will, wodurch er neue Bedingungen für die Durchsetzung von Rollenhandeln sieht.

Die durch die gängigen Lernformen stark vernachlässigten emotionalen Bereiche des Menschen können durch Rollenspiele wieder mehr in die Lernprozesse einzubezogen werden und fördern somit die sozial-kognitive Entwicklung; die Betroffenheit des Lernenden wird durch und im Rollenspiel erhöht bzw. vielfach erst wieder erzeugt. In diesem Zusammenhang haben verschiedene Rollenspielprojekte eine erhöhte Lerneffektivität durch Rollenspiele gezeigt (Sprechen, Sozialkunde, teilweise naturwissenschaftliche Fächer, soweit es die Materie zuläßt u.a.). Dies hat Sara Smilansky in ihrer israelischen Untersuchung mit Unter- und Mittelschichtkindern gezeigt; sie wies unter bestimmten Versuchsanordnungen nach, daß durch das Rollenspiel das Sprachverhalten bzw. der Sprachgewinn: der Unterschichtkinder signifikant zugenommen und sich auch die Sozialkontakte und Sachkenntnisse der Kinder erhöht hatten.
Die Forderung nach Ich-Autonomie des Individuums wird von Jörg Richard als ein Postulat, das nur Raum innerhalb der Funktionen der Mittelschichterziehung haben könne, aber nicht in der Unterschicht, bezeichnet. Besonders die amerikanischen Konzepte geben nur die Wertvorstellungen und Normen der Mittelschicht wieder.


Wenn auch noch nicht genügend empirische Untersuchungen zur Wirksamkeit des Rollenspieles, besonders auch Langzeituntersuchungen, vorliegen, so läßt sich doch wohl trotz aller widersprüchlichen Einschätzungen sagen, daß es eine Methode ist, der (auch im Vorschulalter) größere Chancen bei der Vermittlung von Lerninhalten und Handlungsmöglichkeiten als den herkömmlichen Methoden einzuräumen. Die übliche Distanz zwischen Wissen und Handeln kann durch das Rollenspiel überwunden werden.

Anmerkungen
7 Kochan, B. (Hrsg.), Rollenspiel als Methoden sprachlichen und sozialen Lernens, Kronberg 1976, S. 14
9 Kochan, B. (Hrsg.), a. a. O., S. 15
11 Schmitt, R., a. a. O., S. 272
12 Vgl. Kochan, B., a. a. O., S. 14
13 Ebenda, S. 14

47