

Erfassung Methoden für die Betreuer*innenausbildung

Titel	Rollenspiel: Freundeskreis
Themenbereich	Prävention & Sensibilisierung Auseinandersetzung mit Gruppendruck, Abhängigkeit eigener Gefühle von den Reaktionen in einer Gruppe
Dauer	30 – 60 Minuten
Benötigte Materialien	Nur für erfahrene Gruppenleiterinnen und -leiter zu empfehlen! 2 Räume Schriftliche Rollenanweisung/Situationsbeschreibung für die drei Freiwilligen, die die „Verspäteten“ spielen. Wichtig: Die Leitung des Rollenspiels sollte einige Erfahrung mitbringen und für die Einhaltung der Regeln sorgen (vgl. Grundregeln Rollenspiel). Sie muss die Szenen genau beobachten und bricht sie ab, wenn die Spielsituation beginnt, sich zu erschöpfen. Bei kleineren Gruppen kann die Übung auch ohne Beobachtende durchgeführt werden.
Min./ Max. Teilnehmer*innenanzahl	7 – 20 Personen ab 14 Jahren
Beschreibung der Methode	Das Rollenspiel hat seine Wurzeln im Stegreifspiel/ Stegreiftheater, in dem die Spielenden spontan Rollen übernehmen, die sie kreativ ausgestalten. In Rollenspielen werden angenommene Situationen in „Als-ob-Situationen“ dargestellt und durch den damit verbundenen Rollen- und Perspektivenwechsel wird den Mitspielenden ermöglicht, Rollen zu tauschen, zu variieren, zu modifizieren und ihre Handlungsoptionen im Sinne einer freieren Entfaltung der Persönlichkeit zu erweitern und zu verändern. Ein auf Lernen ausgerichtetes Rollenspiel beinhaltet dabei immer Momente der Selbsterfahrung, das eigene Handeln kann reflektiert und verändertes Verhalten kann erprobt werden. Es besteht eine Vielzahl von Facetten und Ausprägungen in der Rollenspielpraxis, sie variieren von angeleiteten Rollenspielen, bei denen die verschiedenen Rollen definiert und allen bekannt sind bis zu spontanen Rollenspielen, in denen Rollen und Situationen offen bzw. undefiniert sind. Durchführung: Die Gesamtgruppe wird wie folgt in 3 Kleingruppen aufgeteilt:

Die Gruppenleitung bittet drei Freiwillige, kurz den Raum zu verlassen. Diese erhalten außerhalb des Raumes Rollenanweisungen. Sie sollen drei Personen spielen, die zu spät zu einem Treffen mit ihren Freunden kommen. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt mit ihrer Rollenanweisung (alternativ können sie auch von einer zweiten Leitung eingewiesen werden).

Von der übrigen Gruppe werden 4 – 6 Teilnehmende gebeten, eine Kleingruppe zu bilden, die den Freundeskreis spielt. Alle anderen Teilnehmenden sind Beobachtende, die das Geschehen aufmerksam verfolgen sollen.

Unter Ausschluss der Beobachtenden wird die Kleingruppe, die die „Wartenden“ spielt, in die zu spielende Situation eingeführt (Anweisung s.u.). Dann werden sie gebeten, mit den drei „zu spät kommenden Freunden“ (die von den draußen wartenden Freiwilligen dargestellt werden) nacheinander je eine Szene zu spielen:

- das erste Mitglied wird von den anderen beschimpft, als es zu spät zum Treffen kommt,
- das zweite wird nicht beachtet,
- das dritte wird ganz normal begrüßt, als wäre nichts passiert.

Die Beobachtenden setzen sich in einen Halbkreis, die Freunde stehen in der Mitte. Die Gruppenleitung bittet nun den ersten Freiwilligen herein. Das Rollenspiel beginnt. Wenn die Szene einige Zeit gespielt wurde (ca. 3 – 5 Minuten), bricht die Gruppenleitung die Szene ab. Die oder der „Beschimpfte“ setzt sich zu den Beobachtenden.

Das zweite Mitglied wird in den Raum gebeten, und die „Freunde“ reagieren entsprechend der zweiten Anweisung mit Desinteresse. Die Szene wird wieder nach einigen Minuten von der Gruppenleitung abgebrochen (z.B. wenn das „ignorierte Mitglied“ Tendenzen zeigt, den Raum wieder zu verlassen oder aber ein Mitglied der Clique dem zu spät Kommenden, entgegen der Abmachung, doch Aufmerksamkeit schenkt). Die/der „Ignorierte“ setzt sich ebenfalls zu den Beobachtenden. Dann wird die dritte Person hereingeholt. Auch diese Szene wird durch die Gruppenleitung beendet, wenn das Geschehen abflacht.

Rollenanweisungen:

Für die „Verspäteten“: Stell dir vor, du gehörst zu einem Freundeskreis/einer Clique, in der es einige wichtige Regeln gibt. Dazu gehört auch, dass alle Mitglieder pünktlich zu Verabredungen kommen. Die Gruppe reagiert sehr sauer, wenn jemand sich verspätet. Für heute habt ihr euch verabredet, um gemeinsam zu einem ausverkauften Konzert zu gehen. Du hast dich verspätet, die ganze Gruppe ist schon da und alle mussten vor dem Eingang auf dich warten, weil du die Eintrittskarten hast. Nun kommst du dort an.

	<p>Du hast jetzt 3 Minuten Zeit, um dir zu überlegen, wie du deinen Freunden die Verspätung erklärst.</p> <p>Für die „Wartenden“: Stellt Euch vor, ihr seid ein Freundeskreis/eine Clique, in der es einige wichtige Regeln gibt. Dazu gehört auch, dass alle Mitglieder pünktlich zu Verabredungen kommen. Die Gruppe legt großen Wert auf Pünktlichkeit und reagiert sauer, wenn jemand gegen die Regeln verstößt. Die aktuelle Situation ist folgende:</p> <p>Für heute habt ihr euch verabredet, um gemeinsam zu einem ausverkauften Konzert zu gehen. Nun kommt ausgerechnet das Gruppenmitglied, das die Karten für alle hat, zu spät zum Treffen. Bitte spielt diese Szene drei Mal unterschiedlich:</p> <p>In der ersten Szene schimpft ihr das verspätete Gruppenmitglied aus und zeigt deutlich, dass ihr euch ärgert und dass ihr wütend seid. In der zweiten Szene ignoriert ihr das verspätete Gruppenmitglied, ihr beachtet es nicht bzw. zeigt ihm die kalte Schulter. Im dritten Durchgang begrüßt ihr eure Freundin oder euren Freund freundlich, erkundigt euch nach ihrem bzw. seinem Befinden und behandelt sie oder ihn so, als ob nichts geschehen wäre.</p> <p>Auswertung: In der Auswertungsphase werden zuerst die drei „Verspäteten“ gefragt, wie sie sich jetzt fühlen. Dann wird dieselbe Frage an die „Wartenden“ gerichtet. Die Gruppenleitung bittet alle Beteiligten, aus ihren Rollen zu treten. Im Anschluss wird die erste Szene besprochen, wobei das beschimpfte Mitglied sich zuerst äußern darf. Dann kommen die Mitglieder des Freundeskreises zu Wort. Zum Schluss bringen die anderen Teilnehmenden ihre Beobachtungen ein. Nach dem gleichen Schema wird die zweite und dritte Spielsequenz ausgewertet. Abschließend werden die Spielenden noch einmal nach ihrer Befindlichkeit befragt. Hierbei sollte auch thematisiert werden, wie sich Personen unter Gruppendruck verhalten und wie man dem entgegenwirken kann. Zudem sollte besprochen werden, dass alle ein Recht auf ihre eigenen Meinungen und Gefühle haben, sich für diese nicht schämen müssen und diese akzeptiert werden sollen.</p>
<p>Weiterführendes Material/ Literatur</p>	<p>Weitere Informationen zur Spielepädagogik unter: http://www.bjr.de/themen/praevention-sexueller-gewalt/material (31.08.2013).</p>
<p>Quellenangabe</p>	<p>DLRGJugendHessen Methodenkoffer Webversion v1.0-fin.pdf (dlrg-jugend.de)</p>