

12.4. Auswertungsphase

Ziel der Auswertungsphase ist die Reflexion über das Rollenspiel. Dies kann auf verschiedenen Ebenen geschehen.

Metakommunikation: Die Lehrperson initiiert inhaltliche Äußerungen aller Beteiligten über Spielverlauf und Rollenverhalten beispielsweise unter diesen Leitfragen:

- Worin bestand der Konflikt?
- Wie wurde er gelöst?
- Wie wurde er gelöst?
- Hat sich einer der Partner auf Kosten des anderen durchgesetzt?
- Zeigte ein Partner Verständnis für das Anliegen des anderen?
- Gibt es Alternativen für die gefundene Lösung?
- Sowie im Sinne des Landeskundeunterrichts: War die Darstellung realitätsnah?

Feedback: Mit dem Feedback sollen die Spielenden



informiert werden, wie ihre Verhaltensweisen wahrgenommen, verstanden und erlebt werden. Es sollte sich auf konkrete, beobachtbare Einzelheiten beziehen und nicht moralisch wertend sein. Grundvoraussetzung für das Geben und Annehmen von Feedback ist das

Vertrauen innerhalb einer Gruppe.

Mögliche Fragen der Lehrperson könnten hierbei sein:

- Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?
- Wie habt ihr das Rollenspiel wahrgenommen?

Die Auswertungsphase dient somit zur Bewusstmachung des erlebten Perspektivenwechsels. Aus ihr können sich neue Rollenspieldurchläufe ergeben, auch mit den unter "Durchführung" genannten Methoden.

"Fallen und Untiefen": Was sollte man bei diesem konkreten Rollenspiel besonders beachten?

Bereits in der Planungsphase sollte überlegt werden, ob die Lernenden Informationen über Heime und Pflegefamilien in Deutschland erhalten können, um sich in den Konflikt und in die Thematik kompetent einzuarbeiten bzw. einfühlen zu können. Ansonsten besteht leicht die Gefahr, dass anstelle von interkultureller Landeskunde nur neue Klischees und Vorurteile entstehen. Eine landeskundlich gesehene zugleich herausfordernde - Lösung waren Recherchen hierzu in Bibliotheken, im Internet, Kontaktaufnahme zu entsprechenden Organisationen in Deutschland, Befragung von Muttersprachlern (falls diese sich auskennen) oder von Experten.

Sollte dies (trotz der unten angegebenen Kontaktinformationen!) schwierig zu verwirklichen sein, wäre zu überlegen, ob man das Rollenspiel nicht auf das Heimatland überträgt. Der sprachliche Gewinn ist dabei trotzdem hoch, da ja alle recherchierten Informationen auf Deutsch präsentiert werden. Zudem würde ein solches Verfahren gleichzeitig auch einen Schritt in Richtung interkultureller Landeskunde, im Sinne der Bewusstwerdung der eigenen Kultur und Prägung darstellen.

Und nun viel Spaß beim Spielen!

Literaturangaben:

- Bausch, Karl-Richard et al.: Handbuch Fremdsprachenunterricht. Tübingen: 1995.
- Heyd, Gertaude: Deutsch lehren. Frankfurt/Main: 1990.
- Löffler, Renate: Spiele im Englischunterricht. München: 1979.

Zur Information

In der Fachliteratur wird der Begriff "Rollenspiel" sehr unterschiedlich gebraucht. Er reicht von seiner eigentlichen Vorstufe, den Minisituationen (also dem Nachspielen von Kurzdialogen/Alltagsszenen, z.B. nach dem Weg fragen, etwas bestellen, sich entschuldigen) bis hin zu Simulationen als Nachempfingung einer vorgestellten gesellschaftlichen Wirklichkeit, z.B. die Organisation eines Schulfestes etc., wobei die - der Realität nachempfundenen - verschiedenen Interessensgruppen und Funktionsträger vertreten sein müssen (vgl. Pauels in Handbuch Fremdsprachenunterricht. Hrsg. Bausch, Karl-Richard u.a. Tübingen: 1995, S. 237f).

In einem einschlägigen Werk zu Rollenspielen wird daher auch eine sehr breite Definition gegeben. Hier wird jedes Spiel als ein Rollenspiel betrachtet, in welchem Spieler in Als-ob-Situationen miteinander interagieren, ohne sich dabei an ein Publikum zu wenden (Löffler, Renate: Spiele im Englischunterricht. München: 1979).