|  |
| --- |
| **Rollenspiel „Ich bin hier neu“** |

**ZIELE**

* Empathie fördern
* Emotionen wecken
* Perspektivwechsel herstellen
* Sich eigener Verhaltensmuster bewusst werden
* Lösungen gemeinsam entwickeln

**ABLAUF**

Die Klasse sitzt im Stuhlkreis. Ein freiwilliger Schüler erhält von der Moderation vor dem Klassenzimmer eine Rollenanweisung. Der Schüler soll in die Rolle eines Jugendlichen schlüpfen, welcher neu in die Klasse kommt. Die ausgewählte Person soll sich vorstellen, dass er die Schule gewechselt hat und nun gleich von seiner Lehrerin als „ Neuer“ in der Klasse vorgestellt wird. Auch soll er sich überlegen wie er die Klasse für sich gewinnen und wie er sich den Mitschüler\*innen gegenüber vorstellen möchte. Die Klasse bekommt im Klassenraum parallel dazu die Anweisung, wenn der/die „Neue“ in die Klasse kommt, sich abweisend und ausgrenzend zu verhalten und den Dialog und das Kennenlernen wenig wertschätzend aufzubauen. Der Mitschüler soll in seiner Rolle als „Neuer“ das Gefühl des Außenseiters und die Klasse sich in ihrer Gruppendynamik erleben. Jegliche Worte und Versuche des Schülers, mit der Klasse in einen guten Kontakt zu kommen, scheitern, und die Klasse befeuert sich gegenseitig, den „Neuen“ verbal z.B. durch Behauptungen, Vorwürfe, Erniedrigungen etc. auszugrenzen. Z.B. „Du hast doch die Schule gewechselt, weil du in der alten Schule gemobbt wurdest, und nun glaubst du, dass du hier besser zurechtkommst.“ Das Rollenspiel entwickelt eine eigene Dynamik zwischen den Schüler\*innen und wird solange gespielt, bis die Moderation oder der freiwillige Schüler „Stopp“ sagt. Zeigen sich die Jugendlichen zögerlich bzw. verhalten im Spiel, steigt ein/e Moderator\*in aktiv ins Rollenspiel ein und setzt verbale Akzente, um das Rollenspiel zu befördern. Nach dem Spiel setzen sich alle wieder in den Stuhlkreis und die Moderation leitet die Gruppe an, sich wieder aus ihren Rollen zu verabschieden, indem alle dem freiwilligen Schüler die Hand geben und danach ihre Rolle abschütteln. Im Anschluss werden die einzelnen Schüler\*innen zu ihrem Verhalten und Erleben befragt. Gemeinsam wird das Erlebte reflektiert und ausgewertet.

**Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde für die ausgewählte Person die männliche Form gewählt. Natürlich ist es genauso sinnvoll für diese Rolle ein Mädchen auszuwählen.**

**Auswertungsfragen nach dem Rollenspiel:**

* Wie hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
* Wie fühlt es sich an, als Einzelner ausgegrenzt zu werden?
* Wie fühlt es sich an, in der Gruppe Stimmung zu machen?
* Kennt ihr solche Situationen, wie habt ihr diese erlebt?
* Welche Möglichkeiten gibt es, in solchen Situationen zu reagieren?
* Welche Situationen kennt ihr noch, in denen Ausgrenzung passiert?

**METHODISCHE EMPFEHLUNGEN**

Das Rollenspiel lebt von der Improvisation der Schüler\*innen, der Spontaneität und den situativen Begebenheiten in der Klasse. Von daher ist es zentral, dass die Moderation gut zusammenspielt und sich bestmöglichst ergänzt. Idealerweise unterstützt jeweils der/die eine Moderator\*in den freiwilligen Schüler in seiner Rolle als „ der Neue“ und der/die andere Moderator\*in mischt sich bei Bedarf unter die Schüler und unterstützt das Spiel der Gruppe. Entscheidend ist es, die Dynamik des Rollenspiels so zu lenken, dass das Rollenspiel nach einer Zeit unterbrochen und die Rollen reflektiert werden können. Gelingt das Rollenspiel beim ersten Mal nicht, fällt es den Schüler\*innen schwer, in einen Dialog bzw. in ein Spiel zu kommen, kann das erste Anspielen genutzt werden, den Jugendlichen die dahintersteckende Idee zu erläutern und sie erneut ihre Rolle spielen zu lassen. Wesentlich dabei ist, dass es im Spiel gelingt, die Schüler\*innen ins Erleben unterschiedlicher Gefühlen zu bringen. Sie sollen erleben, wie Ausgrenzung und Gruppendynamik ihre Gefühle und Verhalten blitzschnell ändern können. Die Stärke als Gruppe zu erleben, die einen unmittelbar befeuert und Mut macht, weiterzumachen, Freude dabei zu empfinden und andererseits in der Rolle als Einzelne/r Hilflosigkeit, Alleinsein, Wut, Ungerechtigkeit zu spüren. Die Macht der Worte, das Annehmen und Ausführen einer Rolle führen schnell zu persönlichen Empfindungen.

Anhand des Spielverlaufs und der damit einhergehenden Reaktionen und Emotionen bei den unterschiedlich Beteiligten wird deutlich, dass es ein Opfer, ein oder mehrere Täter und viele Möglichmacher gibt. Ausgrenzungen in Gruppen werden begünstigt, wenn Menschen, die unmittelbar dabei sind, einfach wegschauen anstatt einzugreifen oder Stellung zu beziehen. Entgegen ihrem Empfinden unbeteiligt zu sein, bestärken sie in der Regel Täter\*innen und begünstigen oder ermöglichen Ausgrenzungen.

In der Reflexion kann mit den Schüler\*innen erarbeitet werden, wie „Möglichmacher\*innen“ gemeinsam durch frühzeitiges Eingreifen Verantwortung übernehmen und so Ausgrenzungen verhindern können.

Als Moderator\*in ist es hilfreich zu wissen, dass Rolle und Person im spontanen Rollenspiel oft nicht getrennt werden und es wichtig ist, im Anschluss an das Spiel die Identifikation mit der Rolle wieder zu lösen. Dies kann durch Körperausschütteln oder sich Abklatschen erfolgen.

Auch kann das Rollenspiel Erinnerungen hervorrufen und entsprechende Gefühle stimulieren. Ist dies der Fall, sollte ein/e Moderator\*in sich dem/der Jugendlichen annehmen und mit ihm/ihr besprechen, was in der aktuell erlebten Situation hilfereich sein könnte und ihm/ihr Unterstützung anbieten.

**RAHMENBEDINGUNGEN**

20-30 Min.

Stuhlkreis

2 Moderator\*innen