

# Grundregeln für Rollenspiele

Stand 02/2023

## Rollenspiele als Methode



Das Rollenspiel hat seine Wurzeln im Stegreifspiel/Stegreiftheater, in dem die Spieler:innen 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 Mitspieler:innen 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 Situation offen bzw. undefiniert sind.

Für den Einsatz von Rollenspielen sind einige Grundregeln zu beachten:

### **Vertrauensvolle Atmosphäre**

Generell gilt, dass Rollenspiele gegenseitiges Vertrauen und einen gewissen Grad an Bekanntheit zwischen den Spieler:innen voraussetzen. Deshalb sollten sie nicht am Anfang einer Veranstaltung eingesetzt werden.

### **Erfahrene Anleitung**

Der:die Leiter:in des Rollenspiels sollte mit der Methode erfahren sein. Da Rollenspiele immer auch einen Selbsterfahrungsanteil haben, ist es besonders notwendig, dass der:die Leiter:in einige Erfahrung mit der sich möglicherweise im Rollenspiel entwickelnden Dynamik hat. Er:sie sollte in der Lage sein, den Prozess innerhalb des vorgegebenen thematischen Rahmens zu halten, schwierige Situationen aufzufangen und die Personen in der Szene vor eigenen oder fremden Grenzüberschreitungen zu schützen.

### **Freiwilligkeit**

Spiel und Rollenübernahme finden auf freiwilliger Basis statt. Die Entscheidung, wer spielt und wer nicht braucht manchmal etwas Zeit, der:die Leiter:in sollte dabei auf Signale des Zögerns bzw. der Unentschlossenheit bei den Teilnehmer:innen achten um sie ggf. ermutigen zu können. Es darf aber niemand gedrängt werden, eine Rolle zu übernehmen!

### **Passgenaue Situationsbeschreibungen und Rollenanweisungen**

Die Situationsbeschreibungen sollen reale Situationen widerspiegeln, so dass sie für die Spieler:innen nachvollziehbar sind und sie sich in die Rollen hineinversetzen können. Bei angeleiteten Rollenspielen erhalten die Spieler:innen eine genaue Darstellung der Situation mit genauen Rollenangaben und Informationen, bei offenen, spontanen Rollenspielen müssen die Spieler:innen genügend Zeit haben, sich mit der Situation zu befassen und sich hineinzufühlen.

### **Wahren der „Als-ob-Situation“**

Es muss darauf geachtet werden, dass der „Als-ob-Charakter“ der Spielsituationen aufrechterhalten bleibt. Wenn Spieler:innen beginnen, real erlebte Situationen zu spielen und durch persönliche Betroffenheit ein Kontrollverlust droht, so muss das Rollenspiel abgebrochen werden. Häufig merken die Spielenden selbst, dass mit der Fortführung des Spiels die Grenze der persönlichen Integrität überschritten würde und brechen das Spiel ab. Es ist jedoch immer auch die Aufgabe der Spielleitung, den Prozess genau zu beobachten und nötigenfalls einzuschreiten.

Ebenso muss die Spielleitung dafür sorgen, dass die Spielenden nach dem Rollenspiel wieder aus ihren Rollen heraus treten können.

Zum Weiterlesen:

- Scheller, Ingo: Szenisches Spiel. Handbuch für die pädagogische Praxis. Berlin 1998
- Opdenhoff, Hanns-Eckart: Rollenspiel –Grundlagen, Ziele und Methode, 1978. In: Arbeitskreis Pädagogisches Rollenspiel e.V. (APR) (Hrsg.), Spielen und Anwenden – Rollenspiel Arbeitsbuch Nr. 1, Textsammlung aus den «Materialien zur Praxis des Rollenspiels» Nr. 1–4, 2. Auflage 1989, S. 9–32.