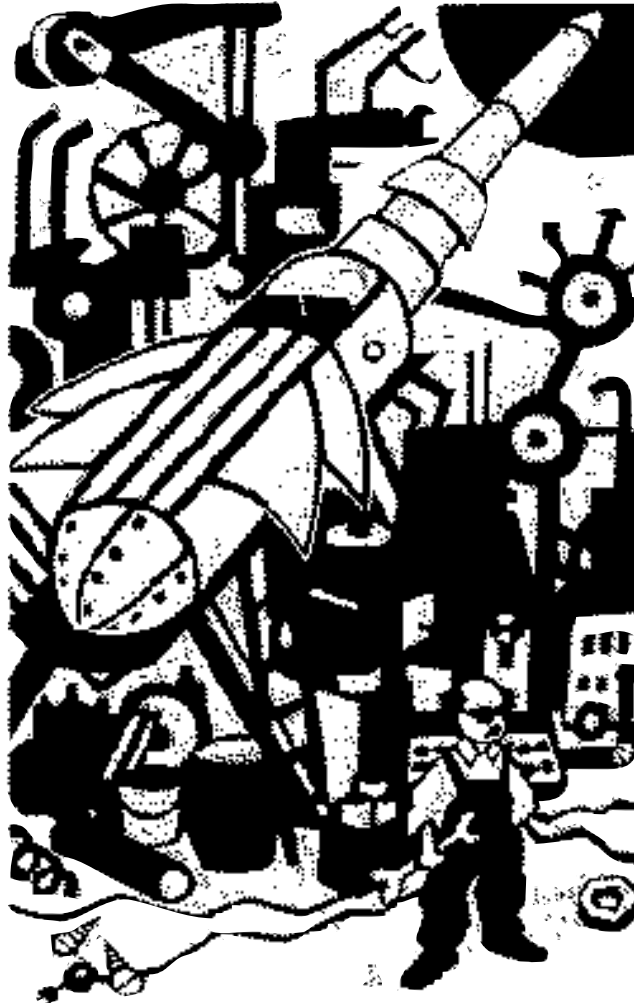


Rollenspiel: Wer hat die besten Argumente?



- Verteilt die Rollen, versetzt euch in die vorgegebene Situation und in die Person, die ihr darstellen sollt.
- Versucht anschliessend, die andern und die Jury mit treffenden Argumenten zu überzeugen, warum gerade ihr (oder – im Fall von David und Bill Charlton – eben nicht) mitfliegen müsst.
- Wer keine Rolle hat, bildet die Jury, die sich überlegt, wer die besten Argumente hat und daher Daniel Dosenbier begleiten soll. Der Erfinder kann sich dann immer noch selbst entscheiden, ob er auf den Vorschlag der Jury eingehen oder seine eigene Wahl treffen will.



Situation

In der Werkstatt vom Erfinder Daniel Dosenbier hat sich eine bunt gemischte Gesellschaft eingefunden. Die Anwesenden haben mehr aus Zufall in Erfahrung bringen können, dass Ingenieur Dosenbier mit seiner Zeitmaschine einen ersten Testflug ins Mittelalter unternehmen will. Neben ihm als Piloten finden in der bahnbrechenden «Rückete» (Dosenbiers Bezeichnung für seine in die Vergangenheit fliegende «Rakete») noch drei Passagiere Platz.

Wer darf mit?

Personen

Daniel Dosenbier (67), erfolgreicher Erfinder von wieder auffüllbaren Zahnpastatuben und hautfarbenen Hosenträgern für Männerbadehosen (Patent angemeldet): Hofft, dass ihm seine jüngste Erfindung unsterblichen Ruhm bringen wird.

Laura (13), Schülerin mit einer Schwäche für David und Geschichte: Will ihren Freund überzeugen, dass Geschichte wirklich spannend ist und ihm mit einem gemeinsamen Ausflug ins Mittelalter helfen, die nächste Probe über dieses Thema erfolgreich hinter sich zu bringen.

David (13), Schüler mit einer Schwäche für Laura und in Geschichte: Ist bloss Laura zuliebe mitgekommen; eigentlich möchte er sich lieber die Übertragung eines Europacupspiels ansehen. Allerdings will er auch nicht, dass Laura ohne ihn ins Mittelalter verweist.

Heinrich Hartlieb (26), Student der Mediävistik (Erforschung des Mittelalters): Kommt mit seiner Doktorarbeit über das Leben der Ritterzeit nicht so recht voran. Er erhofft sich mit einem Besuch im Mittelalter neue Erkenntnisse; er träumt davon, bald Professor an seiner Universität zu werden.

Eliane von Schwartenstein (49), Nachkommin einer berühmten Adelsfamilie: Fühlt sich in der Gegenwart fehl am Platz; sie sehnt sich nach einem Leben als edles Burgfräulein.

Bill (61) und Hillary (58) Charlton, amerikanisches Ehepaar auf Europareise: Bill, Manager in einem Flugzeugbaukonzern, ist etwas erbost über seine Gattin, die ihn hierher geschleppt hat. Am liebsten wäre er sofort ans Münchner Oktoberfest weitergereist. Ausserdem macht ihm sein Herz zu schaffen und er muss regelmässig

Medikamente einnehmen. Hillary will mit ihrem Ausflug ins Mittelalter etwas wirklich Einmaliges erleben; ausserdem meint sie, dass Bill mit seinen Beziehungen zur Flugzeugindustrie zusammen mit Daniel Dosenbier ein Riesengeschäft mit der Zeitmaschine machen könnte.

Mike Wind (32), Reporter der grossen Tageszeitung «Guck»: Bis jetzt durfte er bloss über entlaufene Katzen und in Brand geratene Komposthaufen berichten. Jetzt wittert er die Story seines Lebens unter dem Motto «Guck war dabei».

Marc (17), hat vor kurzem seine Schulzeit abgeschlossen, weiss aber nicht so recht, was er jetzt anfangen soll. Mit der Reise in die Ritterzeit eröffnen sich ihm ungeahnte Möglichkeiten; er will gar nicht mehr in die Gegenwart zurückkommen und im Mittelalter mit seinem Wissen aus der Gegenwart eine grosse Karriere machen.

Ziele

- *Spaß haben am Fabulieren und Spielen;*
- *üben, eigene Interessen und Beweggründe zu vertreten, aber auch auf andere zu hören und auf sie einzugehen;*
- *erfahren, dass nicht nur die Argumente an sich, sondern auch die Art, wie sie vorgebracht werden, auf die Wirkung einen grossen Einfluss haben.*

Zur Weiterführung

Je nach Verlauf kann es sinnvoll sein, die in Einheit Nr. 9 in diesem Teil erarbeiteten Regeln für das Klassengespräch aufzufrischen.

Querverweise

SSB 6, S. 14, S. 22, S. 86/87; AM 6, Teil 1, Nr. 9

Zur Sache

Die Vorgaben zum Rollenspiel sind recht skurril. Dies hat den Vorteil, dass man – ungeachtet irgendeiner persönlichen Betroffenheit – auf die Klarheit der Argumente und den überzeugenden Vortrag achten kann.

Zur Durchführung

Wer eine Rolle übernimmt, erhält etwas Zeit, sich in diese hineinzudenken und nach Argumenten zu suchen. Das Rollenspiel wird durch eine kurze Vorstellungsrunde eröffnet. Im weiteren Spiel wird darauf geachtet, Argumente der Mitspielerinnen und Mitspieler zu zerpfücken, um selbst umso überzeugender dazustehen. Sobald sich das Gespräch bloss noch wiederholt und keine neuen Gesichtspunkte mehr angeführt werden, wird das Spiel abgebrochen und die Jury zur Beratung und Entscheidungsfindung aufgefordert. Die Jury macht Dosenbier nicht nur einen Vorschlag, sondern begründet auch, welche Argumentation zu diesem Ergebnis geführt hat. Es ist wahrscheinlich notwendig, dass sich die Jury selbst eine Struktur (Gesprächsleitung, Sprecherin oder Sprecher) gibt, um die Beratung und Bekanntgabe der Ergebnisse durchführen zu können. In einem abschliessenden Gespräch wird überlegt, wie stark das rollengerechte und nonverbale Verhalten der Mitspielenden einen Entscheid beeinflussen.