



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Reifen in Rollenspielen - Spiele zum Miteinander und zur
Prävention von Gewalt*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de





3.1.4 Reifen in Rollenspielen – Spiele zum Miteinander und zur Prävention von Gewalt

Michael Vollmuth

Lernziele:

Die Schüler sollen

- erfahren, dass Gewalt ein Thema ist, mit dem sich Lehrkräfte und Schüler gemeinsam auseinandersetzen,
- die Klasse als Gemeinschaft erfahren,
- eine Verfolgerrolle, eine Opferrolle und eine Retterrolle einnehmen können,
- erlebte Verhaltens- und Erlebensmuster verbal ausdrücken,
- ausgewählte konditionelle Fähigkeiten verbessern.

Didaktisch-methodischer Ablauf	Kommentare und Materialien
<p>Vorbemerkung zu allen Gesprächen im Sitzkreis: Hier ist auf die Einhaltung von Gesprächsregeln zu achten, z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • andere ausreden lassen, • anderen zuhören und deren Beiträge nicht abwerten. <p>1. Hinführung</p> <p>Im ersten Spiel liegt die Aufmerksamkeit auf dem Aspekt „Sich gemeinsam als Klasse erleben“.</p> <p>Planeten in Bewegung</p> <p>Dafür werden zunächst weniger Reifen als Schüler gleichmäßig im Volleyballfeld verteilt.</p> <p> Die Reifen können in der Halle auch so verteilt werden, dass die Schüler eine bestimmte Route ablaufen müssen und zwischen dem Andrehen der Reifen Aufgaben zu erfüllen haben (z.B. zwei Kniebeugen).</p> <p>Zunächst werden alle Reifen („Planeten“) gleichzeitig in Drehbewegung versetzt, d. h. gezwirbelt. Aufgabe ist es nun, alle Reifen in Rotation zu halten (um die „Planeten“ am Leben zu erhalten). Allerdings darf ein und derselbe Reifen nicht zweimal direkt hintereinander angezwirbelt werden.</p> <p>Auf ein vereinbartes Signal ziehen sich alle Schüler aus dem Feld zurück und betrachten die Reifen, bis sie zum Erliegen gekommen sind</p>	<p> pro Schüler 1 Reifen (+ 10 weitere Reifen) Die Reifen sollten fünf verschiedene Farben haben.</p>

3.1.4 Reifen in Rollenspielen

Im zweiten Durchgang bringt die Lehrkraft mehr Reifen (1 Reifen pro Schüler) ins Spiel. Wieder werden alle Reifen gezwirbelt und auf ein vereinbartes Signal ziehen sich wieder alle Schüler aus dem Feld zurück. Sie betrachten erneut die Reifen, bis sie zum Erliegen gekommen sind.

Im dritten Durchgang bringt die Lehrkraft die überzähligen Reifen ins Spiel. Und erneut werden alle Reifen gezwirbelt und auf das vereinbarte Signal ziehen sich alle Schüler aus dem Feld zurück und betrachten abschließend die Reifen, bis sie zum Erliegen gekommen sind.

Beim Betrachten der Reifen können folgende Aufgaben gestellt werden:



- die Ohren schließen und die Reifen nur sehen (1. Durchgang),
- die Augen zu schließen und die Reifen nur hören (2. Durchgang),
- die Reifen gleichzeitig sehen und hören (3. Durchgang).

Nachdem alle Reifen zur Ruhe gekommen sind, setzt sich jeder Schüler in einen Reifen, ohne diesen zu berühren, und prägt sich die Reifenfarbe ein.

Anschließend laufen die Schüler um die liegenden Reifen und suchen sich auf ein Signal der Lehrkraft einen neuen Reifen in ihrer Farbe.

Nach mehreren „Reifenwechseln“ fassen die Schüler die Reifenränder des Reifens, in dem sie sitzen, und bilden leise – ohne zu sprechen – einen Sitzkreis.

Die Reifen werden nun von zwei Schülern eingesammelt.

Im Sitzkreis erfolgt die Erarbeitung des nächsten Spiels.

Bis auf vier Reifen, die für das unmittelbar folgende Spiel, und 10-15 Reifen, die für das Abschluss-Spiel benötigt werden, werden die Reifen im Geräteraum abgelegt.

2. Erarbeitung

Die Aufmerksamkeit in diesem Spiel liegt auf dem Aspekt „Einnehmen unterschiedlicher Rollen: Verfolger, Opfer und Retter.“

Verkehrschao



Es empfiehlt sich im Vorhinein abzuklären, welche Erfahrungen die Schüler bisher mit Verkehrsunfällen gemacht haben und dies in der Geschichte entsprechend zu berücksichtigen. Wenn z.B. ein Schüler erst kürzlich mit einem belastenden Unfallgeschehen konfrontiert wurde, ist auf diese Geschichte und das Spiel „Verkehrschao“ zu verzichten.

Die Lehrkraft beginnt mit dem Erzählen einer Geschichte. Die Stegreiferzählung schildert eine turbulente Verkehrssituation auf der Autobahn, deren Ende offen ist. Auf die Frage

„Was passiert wohl jetzt?“

erzählen die Schüler im Gesprächskreis sitzend der Reihe nach die Geschichte weiter.

Anschließend zeigt die Lehrkraft die drei Rollenkarten und bittet die Schüler diese zuzuordnen:

- Wer war das Opfer?
- Wer die Retter?
- Wer der Verfolger?

Danach erfolgt die Verteilung der Rollen durch die Lehrkraft und die Schüler erhalten das notwendige, von der Lehrkraft vorbereitete Material.

- Die „Sanitäter“ (4 Paare; keine Bänder) erhalten zu zweit einen Reifen als „Krankenwagen“.
- Die „Raser“ (5 Schüler; Parteibänder) als Raser.
- Die „Verkehrsoffer“ (alle anderen; sie erhalten keine Bänder und tragen einen Medizinball, um tatsächlich gehandicapt zu sein).

Die „Raser“ sind aufgefordert, die „Verkehrsoffer“ zu jagen und abzuschlagen, die dann augenblicklich auf der Stelle liegen bleiben. Die „Sanitäter“ ziehen die abgeschlagenen „Verkehrsoffer“ (mit dem Medizinball) unter Zuhilfenahme der Reifen in eines der beiden „Krankenhäuser“ (an den Stirnseiten der Halle abgelegte Matten). Dort angekommen, dürfen sie „geheilt“ erneut mitspielen.

Jeder Schüler sollte mindestens einmal in die Rollen „Raser“ (= Verfolger), „Verkehrsoffer“ (= Opfer) und „Sanitäter“ (= Retter) geschlüpft sein.

Im Anschluss werden die Materialien eingesammelt und die Rollen werden im Sitzkreis reflektiert.



Geschichte „Verkehrschao“ 3.1.4/M 1



Erzählimpulse „Verkehrschao“ 3.1.4/M 2

Die Lehrkraft kann die Gesprächsimpulse vor der Erzählung austeilen, um die Geschichte von den Schülern zu Ende erzählen zu lassen. Sie kann sie aber auch einsetzen, wenn sie die Geschichte von den Schülern frei erzählen lässt und ihr eine Wendung geben möchte oder den Schülern einfach helfen möchte. Dann teilt sie die Kärtchen während des Erzählvorgangs aus. Es lassen sich beliebig viele Begriffe (z.B. so viele Begriffe wie Schüler in der Klasse sind) dazu erfinden.

Da die Geschichte sehr unterschiedlich ausgehen kann – je nach Fantasie der Schüler – sollte die Lehrkraft bei der Benennung der Rollen flexibel agieren.



Rollenkarten 3.1.4/M 3 bis M 5

Die Motive auf den drei Rollenkarten illustrieren einen „Guten“ (Retter, hier: Sanitäter und/oder Polizisten), einen „Bösen“ (Verfolger, hier: der Raser Tom) und eine „arme Wurst“ (Opfer, hier: die Familie Boretti).



- 2 Matten
- 4 Reifen
- Medizinbälle
- 5 gleichfarbige Parteibänder
- Medizinbälle (1 kg)



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

*Reifen in Rollenspielen - Spiele zum Miteinander und zur
Prävention von Gewalt*

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

