



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Reifen in Rollenspielen

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> <div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <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> </div> </div> <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>	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">  </div> <div> <p>pro Schüler 1 Reifen (+ 10 weitere Reifen) Die Reifen sollten fünf verschiedene Farben haben.</p> </div> </div>

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)

3.1.4 Reifen in Rollenspielen

Mögliche Fragen:

- Welche Rolle hat dir am besten gefallen?
- Welche Rolle hat dir am wenigsten gefallen?
- Habt ihr im Straßenverkehr schon ähnliche Erfahrungen gemacht?
- Was sollten Verkehrsteilnehmer beachten, damit es nicht zu Unfällen kommt?

Für das nächste Spiel gilt: „In einer Kleingruppe gemeinsam eine Aufgabe lösen“.

Schaukämpfe



Die Schüler inszenieren in Kleingruppen die Entstehung und den Verlauf eines Konflikts. Die Konflikte gipfeln in einem Ringkampf.

Immer sechs Schüler erhalten jeweils vier Karten (drei **Rollenkarten** und eine **Kontextkarte**). Sie verteilen in der eigenen Gruppe untereinander die Rollen (Retter, Verfolger und Opfer), die mehrfach besetzt werden können.

Sie überlegen sich ein Rollenspiel mit Dialogen (Kontext beachten!), deren Höhepunkt und Abschluss ein Ringkampf auf ihrer „Matteninsel“ ist. Werden „Requisiten“ benötigt, können Kleingeräte oder Materialien aus dem Geräteraum zum Einsatz kommen.

Im Anschluss präsentieren die Gruppen ihre Konflikte auf der jeweiligen „Matteninsel“. Die zuschauenden Schüler sitzen um die „Insel“ der vorführenden Gruppe herum.

Nach allen Präsentationen wird im Sitzkreis anhand der Rollenkarten besprochen, welche Schüler welche Rollen eingenommen haben.

Mögliche weitere Fragen:

- Welche Rolle hat dir am besten gefallen?
- Welche Vor- und Nachteile könnten die jeweiligen Rollen haben?
- Hast du dich in dieser oder einer anderen Rolle schon einmal zuhause oder in der Schule erlebt?
- Kennst du andere Schüler, die eine dieser Rollen bevorzugt zeigen?
- Wie geht es dir damit?
- Wie kann man darauf reagieren?
- Welche Rolle würdest du gerne einmal ausprobieren?



In der Grundschule kann es natürlich noch nicht darum gehen, gruppenspezifische Abläufe für Kinder restlos durchschaubar zu machen, sondern darum, die Kinder für ihre Empfindungen in diesen Rollen bzw. ihren Umgang mit diesen Rollen zu sensibilisieren.



Rollenkarten 3.1.4/M 3 bis M 5
Kontextkarten 3.1.4/M 6



- pro Gruppe zwei Matten („Matteninsel“)
- evtl. Handgeräte und Materialien

Der Schwerpunkt im folgenden Spiel liegt auf „Gegeneinander“: Die Schüler treten in Zweier-Teams gegeneinander an.

Fußballroulette



Es wird gemäß dem Hallenplan ein rechteckiges Spielfeld abgeteilt. Die zur Halle offene Längsseite wird durch umgekippte Bänke begrenzt. In dem so entstandenen Feld werden in jeder Ecke jeweils vier Keulen in Form eines ein Quadratmeter großen Quadrats aufgestellt. Jeder Ecke werden zwei Spieler zugeteilt. Während sich also vier Spielpaare im Spielfeld befinden, sitzen die anderen Schüler auf der gekippten Bank. Alle Spielpaare spielen also gleichzeitig gegeneinander. In der Regel verteidigt ein Schüler eines Teams die „eigenen“ Keulen und der andere versucht, die Keulen der gegnerischen Teams umzuschießen. (Rollenwechsel nicht vergessen!) Der Ball darf nur mit dem Fuß und nicht über Hüfthöhe gespielt werden. Ist mindestens eine Keule eines Teams gefallen, wechselt dieses Team selbständig aus. Es schließt sich hinten an die am Spielfeldrand sitzenden Schüler an. Das vorne sitzende Paar wird eingewechselt, stellt die Keulen wieder auf und das Spiel wird fortgesetzt.



Verändert werden können:

- die Spielfeldgröße,
- die Anzahl der Bälle,
- die Spielzeit (z.B. max. 2 Min.),
- die Anzahl der Teams im Spielfeld,
- die Größe der Teams.

Die Bänke werden nach Ende des Spiels gemeinsam abgebaut und die Schüler treffen sich mit der Lehrkraft im Sitzkreis. Die Keulen bleiben stehen.

Mögliche Fragen:

- Hat euch während des Spiels etwas geärgert/gefreut?
- Wie können wir den Ärger zukünftig vermeiden?
- Lassen sich Regeln hierzu finden?

Der Schwerpunkt im folgenden Spiel liegt wieder auf „Miteinander“. Alle Schüler lösen eine Aufgabe gemeinsam.

Reifenbrücke



Unter Verwendung der Reifen müssen nun die Keulen in den Geräteraum transportiert werden.



Hallenplan Fußballroulette 3.1.4/M 7



- ein Hallenfußball oder ein großer Softball
- 3-4 Langbänke
- 16 Keulen

Zusätzlich zu den Ecken kann bei Bedarf ein weiteres Team mit Keulen in der Spielfeldmitte platziert werden.




Die Rollenkarten können auch hier eingesetzt werden, z.B. als Gesprächsimpulse, um Verhaltens- und Erlebensweisen im Spielverlauf beschreiben zu können.



- 10-15 Reifen (abhängig von der Schülerzahl)
- 16 Keulen

3.1.4 Reifen in Rollenspielen

<p>Der Hallenboden darf außerhalb der Reifen nicht betreten werden und es darf nicht gesprochen werden. Die Aufgabe wird in der Hallenmitte (Sitzkreisposition) begonnen.</p> <p>„Benutzt die Reifen, um die Keulen einzusammeln und in den Geräteraum zu transportieren. Von der Startposition ausgehend darf der Hallenboden nur noch im Reifen berührt werden.“</p> <p>Die Aufgabe ist erfüllt, wenn alle Reifen und die Keulen im Geräteraum abgelegt werden.</p> <p>Sind die Keulen im Geräteraum, treffen sich die Lehrkraft und die Schüler zu einem abschließenden Gespräch im Sitzkreis.</p> <p>Verabschiedung und Bewertung</p> <p>Die Kinder bekommen einen Haft-Zettel und schreiben in wenigen Worten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche Rolle hat dir in welchem Spiel am besten gefallen und warum? <p>Beim Hinausgehen wird der Zettel an die Hallentür angeklebt.</p>	<p>Die Aufgabe lässt mehrerer Lösungen zu (z.B. es bilden sich mehrere Teams).</p> <p>Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass alle Schüler an der Lösung beteiligt sind. So wäre es z.B. ungünstig, wenn sich ein Schüler im Reifen laufend durch die Halle bewegt.</p> <p> Stifte und Haftzettel für jeden Schüler</p>
<p>3. Weiterführung</p> <p>Z.B. im Fach Deutsch:</p> <p>„Schreibe eine Mini-Geschichte, in der alle drei Rollen vorkommen. Möglicherweise hast du die Geschichte sogar erlebt.</p> <p>Welche Rolle war deine und wie gefiel dir diese Rolle? Schreibe eine weitere Mini-Geschichte, in der du eine andere Rolle spielst. Wie gefällt dir diese Rolle?“</p>	<p>Nach dem freiwilligem Vorlesen einiger Geschichten können diese als Rollenspiele nachgestellt und diskutiert werden: Mögliche Folgen aber auch alternative Verhaltensweisen können erörtert werden.</p>

Tipp:

- Luther, D. & Hotz, A. (1998). *Erziehung zu mehr Fairplay. Anregungen zum sozialen Lernen – im Sport, aber nicht nur dort! Eine Praxisanleitung und Handreichung für Lehrerinnen und Vereinsleiter/innen*. Bern, Stuttgart, Wien: Haupt.



SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Reifen in Rollenspielen

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

