

3 Varianten

Im Unterricht eingesetzte Rollenspiele unterscheiden sich primär hinsichtlich der Freiräume bei der Interpretation der Rollen. Im Extremfall reduziert sich die Aufgabe eines Spielers auf das Ablesen bzw. Aufsagen eines vorgegebenen Texts. Dies kann insbesondere zur Veranschaulichung eines bestimmten Sachverhalts oder Konflikts dienen. Das andere Extrem bestünde darin, dem Spieler lediglich die Rolle mitzuteilen und ihm deren Ausgestaltung z.B. hinsichtlich Zielen, Hintergrundinformationen und Argumenten komplett selbst zu überlassen.

Ferner ergeben sich Unterschiede bei Freiräumen der Rahmenbedingungen und des Spielverlaufs. So ist beim sogenannten spontanen Rollenspiel lediglich die Ausgangssituation vorgegeben, während der Spielverlauf offen ist. Letzteres ist beim gebundenen Rollenspiel nur bedingt der Fall, da der Verlauf sich an bestimmten Rahmenbedingungen zu orientieren hat (z.B. bei Tarifverhandlungen).

Ingo Scheller hat darüber hinaus weitere Techniken des Rollenspiels identifiziert: „

- *Doppelrolle*: Ein Spieler spielt zwei Rollen. Neben seinem öffentlichen Auftritt (*öffentliches Ich*) gibt er auch zu erkennen, was er im Verborgenen wahrnimmt, fühlt, denkt (*verborgenes Ich*). Das kann er in Form des „Beiseite-Sprechens“ oder im öffentlichen Selbstgespräch machen.
- *Beiseitereden*: Während der Interaktion im Spiel wird das Spiel unterbrochen: Ein Spieler spricht zur Seite das aus, was ihn innerlich bewegt: Ängste, Erwartungen, Wünsche. (Tillmann 1977, S.30)
- *Selbstgespräch*: Ein Spieler versucht, im Selbstgespräch die Ereignisse und Absichten, eigene Möglichkeiten und Unfähigkeiten öffentlich zu klären. (Scherf 1973, S. 119)
- *Rollentausch*: Ein Spieler wechselt ständig die Rolle mit dem Mitspieler, der die Bezugspersonen spielt. Er spielt also sich selbst und den Gegenpart. Der Mitspieler wechselt zwar auch die Rolle, spricht aber nur die Sätze des Hauptspielers nach. Damit kann der Mitspieler in die Rolle der Bezugspersonen eingeführt werden, gleichzeitig erlebt sich der Hauptspieler aus der Sicht des Gegenspielers. (Beispiel: ein Junge spielt die Rolle eines Mädchens und umgekehrt.) (Tillmann 1977, S. 29 f.)
- *Rollenübernahme*: Ein Beobachter versucht, die Rolle eines Spielers so zu spielen, wie dieser sie entwickelt hat. Er gibt diesem damit die Möglichkeit, sein Verhalten und die Wirkung dieses Verhaltens auf die anderen zu beobachten.
- *Rollenwechsel*: Die Rollen eines Spielers werden nacheinander von mehreren Teilnehmern gespielt. Dadurch können unterschiedliche Verhaltens- und Reaktionsweisen, bezogen auf die gleiche Situation, sichtbar gemacht werden. Der Rollenwechsel kann auch spontan vorgenommen werden: Wer den Wunsch hat, die Rolle eines Mitspielers zu übernehmen, legt ihm die Hand auf die Schulter.
- *Einführung neuer Rollen*: Zur Rekonstruktion der Vorgeschichte von Erlebnissituationen, aber auch zur Erprobung unterschiedlicher Verhaltensweisen können neue Personen ins Spiel eingeführt werden.
- *Autodrama*: Ein Spieler übernimmt selbst alle Rollen und Personen, die in der Situation auftreten.
- „*Hilfs-Ich*“: Der Spielleiter oder ein Gruppenmitglied sitzt als Hilfs-Ich hinter einem Spieler und spricht alles aus, was dieser nur denkt. Er sagt dem Spieler, was dieser empfindet und nicht sagt (Eindoppeln) oder spricht es an seiner Stelle aus (Ausdoppeln). (Schützensberger 1976, S. 49)
- Das Hilfs-Ich kann auch durch momentane oder permanente Rollenunterstützung die unterdrückten Anteile des Hauptspielers stärken: diese Rollenunterstützung geschieht am besten durch Einflüsterung. Schließlich kann das Hilfs-Ich die tatsächlichen Gefühle des Spielers nicht nur verbal ausdrücken, sondern es kann sich auch handelnd in das Geschehen einbringen. (Binge 1977, S. 10 f.)
- *Fragen stellen*: Der Spielleiter hilft durch Fragen, verschüttete Erlebnisse und Erfahrungen zu rekonstruieren. Er versucht, Unsicherheiten, Ratlosigkeit und Rationalisierungen durch Insistieren auf möglichst genauer

Darstellung der Erlebnissituation aufzulösen. (Scherf 1973, S. 117)

- *Rollenverfremdung*: Der Spielleiter (oder ein Gruppenmitglied) reagiert auf das Spiel eines Spielers, als würde es ihn in Wirklichkeit treffen. Dadurch wird der Spieler gezwungen, über seine „Rolle“ nachzudenken, sie zu zeigen und zu verfremden.

Darüber hinaus gibt es verschiedene Möglichkeiten für die Beobachter, direkt oder mittelbar ins Spiel einzugreifen durch

- *Unterbrechung* (oder Abbruch) des Spiels, weil ihnen etwas nicht klar ist, wenn die Konzentration nachlässt, wenn ein Konflikt sich festgelaufen hat usw. Der Abbruch kann etwa durch ein Handzeichen oder durch „Stop“-Rufe signalisiert werden. (Scherf 1973, S. 117)
- „*Zeiger*“: Die Beobachter können durch ein Signal (in die Hände klatschen, „Stop“-Ruf) den Spielfluss unterbrechen, wenn sie etwas zeigen wollen (z.B. eine neue Person erscheint auf der Bühne, eine bestimmte Haltung oder Geste). Die Spieler versteinern in ihrer Pose. (ebenda, S. 123)
- *Echo*: Ein Beobachter unterbricht das Spiel und wiederholt allein oder zusammen mit anderen einen Satz, den er wichtig findet. Dann geht das Spiel weiter. (ebenda, S. 125)
- *Identifizierung*: Die Mitglieder der Beobachtergruppe werden aufgefordert, sich innerlich zu Mitspielern zu machen, indem sie sich mit einem Spieler identifizieren und in der Reflexionsphase ihre Reaktionsweisen veröffentlichen. (Tillmann 1977, S. 31)
- *Personenbeobachtung*: Jeder Spieler wird von einem Zuschauer genau beobachtet.
- *Hinter dem Rücken*: Der Hauptspieler verlässt symbolisch den Raum, indem er der Gruppe den Rücken zuwendet. Die anderen schätzen sein Verhalten ein.“ (Scheller 1981; zitiert nach Meyer 1987b, S. 363 f.)