

Rollenspiel Paulskirche

Beitrag von „Dudelhuhn“ vom 16. Januar 2006 13:34

Liebe HistorikerInnen!

Ich würde gerne mit einer Jahrgangstufe 12 (LK Geschichte) ein Rollenspiel zur Paulskirchenversammlung entwerfen und suche dazu Erfahrungsberichte und Ideen.

Wer von Euch hat so etwas schon einmal in der SEK II gemacht? Ich bin auch dankbar für Tips und Anregungen bezüglich der Gefahren von Rollenspielen im Unterricht allgemein, denn bislang habe ich nur Unterstufenerfahrung damit gesammelt, die sicherlich nicht vergleichbar ist.

Herzliche Grüße,
Dudel

Beitrag von „Timm“ vom 16. Januar 2006 18:08

Kannst dir mal anschauen, wie ich das "Rollenspiel" gemacht habe:

<http://www.gemeinschaftskun.de/Internet/Gesch...nspiel%20NV.doc>

Ist allerdings für Klasse 9.

Verstehe ich das richtig: Du willst das Rollenspiel mit deinen Schülern entwerfen (oder doch für sie?). Dann hätte ich echte Bedenken, denn ein Rollenspiel braucht präziseste Vorarbeit bei der Ausgestaltung der Rollenkarten.

Auch solltest du etwas genauer schreiben, was deine Unterrichtsziele sind:

- Sollen die Schüler sich mit den verschiedenen politischen Richtungen befassen und im Rollenspiel quasi als Ergebnissicherung vertreten?
- Sollen die Schüler den Prozess einer Verfassungsfindung durchführen und erleben (dann wäre es eher eine Simulation)?
- Sollen die Schüler durch klassischen Unterricht auf ihre Rolle vorbereitet werden oder
- sollen die Schüler projekthaft ihre Rolle erarbeiten?

Wenn du/wir hier das näher konkretisiert haben, kann ich auch gerne meine Erfahrungen beisteuern. So ist das aber noch sehr rudimentär.

Ich habe im Übrigen [hier](#) über eine Simulation berichtet.

Gruß

Timm

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 16. Januar 2006 18:29

Lustig, ich mache das am Donnerstag mit dem Material, auf das Timm schon hingewiesen hat (allerdings mit etwas Hintergrundmaterial und Hintergrundwissen). Kann dann am Donnerstag nochmal schreiben. Angesprochene Punkte bei mir sollen sein

- deutsche Frage mit bundesstaatlicher Ordnung
- Verfassung mit Wahlrecht
- Grundrechte

Was mir daran missfällt ist das Rednerprinzip, vielleicht verkürze ich das auf einen Fraktionsvorsitzenden oder ähnliches, um bereitere Beteiligungsmöglichkeiten zu schaffen.

Grüße,

JJ

P.S.: Hat jemand man das Geschichtskartenspiel 1848 ausprobiert? ->
<http://www.geschichtsspiele.de/kuhl012.htm>

Beitrag von „Dudelhuhn“ vom 16. Januar 2006 21:06

Sorry, Timm, ich habe mich falsch ausgedrückt: für die Schüler entwerfen und mit ihnen durchführen!

Zu Deinen weiteren Fragen:

Zitat

Sollen die Schüler sich mit den verschiedenen politischen Richtungen befassen und im Rollenspiel quasi als Ergebnissicherung vertreten?

Ja! Die Erarbeitung der Rollen soll in arbeitsteiliger Gruppenarbeit geschehen, aber wir müssen noch eine Weile nachdenken, wie diese konkret aussehen soll, weil wir zu zweit unterrichten und wir das auch nutzbar machen wollen.

Wie Du siehst, befindet sich mich noch im Anfangsstadium der Planung, deswegen kenne ich mich mit den Begrifflichkeiten auch noch nicht so gut aus (Unterschied: Simulation - Rollenspiel?).

Justus, ich würde mich sehr freuen, wenn Du mit uns Deine Erfahrungen teilen würdest. Ich finde es schade, dass das Rednersystem sich auf einige wenige Schüler beschränkt und hätte lieber eine offene Diskussionform der verschiedenen Parteien. Außerdem bezweifele ich, dass mehrere Schüler in dem Kurs so leistungsfähig sind, dass sie als Redner flexible agieren könnten. Welche Lerngruppe lässt Du denn diskutieren? Auch eine 12?

Herzliche Grüße,
Dudel

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 16. Januar 2006 22:53

Hi Dudel,
bei mir ist es eine 11. Ist ein relativ motivierter und leistungsfähiger Kurs - aber natürlich noch nicht so gut und in Oberstufengeschi erfahren wie ein 12er, außerdem nicht in der Qualiphase und deshalb natürlich weniger einsatzbereit. Aber ich berichte dann mal, spätestens am WE
(evtl. musst du mich erinnern)



JJ

Beitrag von „Timm“ vom 16. Januar 2006 23:01

@Duddelhuhn: Ich habe es so gelernt, dass in einem Rollenspiel das konkrete Verhalten eines Akteurs mit allen Nuancen möglichst genau gespielt werden soll.

In einer Simulation kommt es mehr auf den Prozess an. Die Akteure haben zwar auch Vorgaben, doch sie müssen jetzt nicht eine gewisse Person/Rolle übernehmen, sondern im Interesse eines Akteurs agieren.

Rollenspiel und Simulation ließen sich demzufolge kombinieren und/oder gehen auch einmal in der pädagogischen Realität unscharf ineinander über. Trotzdem sollte man sich bewusst machen, ob man mehr die Identifikation mit dem Akteur oder das Verstehen

(politischer/historischer) Aushandlungsprozesse in den Vordergrund stellt.

Das von mir durchgeführte und hier verlinkte Rollenspiel hat demzufolge eher den darstellenden als den Verhandlungscharakter inne. Will man mehr die Diskussion in den Vordergrund stellen gibt es m.E. zwei Möglichkeiten:

a) Die Redner diskutieren ein Thema eine Runde lang. Dann wird der Gesprächskreis geöffnet und das Plenum kann sich melden und Ergänzungen einbringen.

b) Die Gruppen können den Sprecher während der Verhandlung wechseln und/oder sich eine Auszeit ausbedingen, in der die Gruppe ihre Position intern klären kann (so auch in der von mir erwähnten Simulation sehr gut gelaufen).

Ebenfalls in oben erwähnter Simulation habe ich bewusst die Möglichkeit, kurze Pausen durch die Teilnehmer setzen zu lassen, eingebaut. So können zwischen den Gruppen Ergebnisse diskutiert werden.

Beitrag von „Dudelhuhn“ vom 19. Januar 2006 13:45

Hi Justus!

Um Dich zu erinnern, uns von Deiner Simulation zu berichten, schubse ich den Thread mal nach oben.

Gruß,
Dudel

Beitrag von „Justus Jonas“ vom 19. Januar 2006 19:16

Danke! Weil Konferenzen vorgezogen werden mussten hab ich aber eine Stunde verloren und nun läuft das Ding erst am kommenden Mittwoch.

JJ

Beitrag von „Dudelhuhn“ vom 19. Januar 2006 19:17

Kann man nix dran ändern. Aber danke für die Info.

Gruß,
Dudel