



Methode

Die gegenseitige Abhängigkeit der Urmenschen und die damit verbundene Rollenverteilung werden mithilfe eines Rollenspiels fiktiv erlebt. Bei der Vorbereitung in Gruppen können die Schüler sich gegenseitig helfen und unterstützen. Eine Variante wäre, die Schüler in nur zwei Gruppen einzuteilen und dann die Rollen individuell, getrennt voneinander einzustudieren. Allerdings entfällt bei einer derartigen Vorbereitungsphase jegliche Kommunikation und gegenseitige Hilfe, die beim kooperativen Lernen aber eine essenzielle Rolle spielen.



Hinweise/Tipps

Fachdidaktische Anmerkungen

Da die Menschen in der Altsteinzeit noch nicht mit einer Sprache miteinander kommunizieren konnten, die mit unseren heutigen Sprachen vergleichbar ist, sondern sich einfacher Laute und Gestik bedienten, steht dies natürlich im Widerspruch zum verbalen Austausch im Rollenspiel. Daher sollte dies auf jeden Fall thematisiert werden, damit die Schüler keine falschen Schlüsse ziehen.

Ob in der Steinzeit Frauen und Männer unterschiedliche Aufgaben hatten, ist in der Forschung umstritten. Diese Übung geht von einer klassischen Rollenverteilung aus (Frauen = Sammler, Männer = Jäger), die man sich hier zunutze machen und geschlechtergetrennte Gruppen bilden kann, aber nicht muss. Egal, für welche Variante Sie sich entscheiden, sollte diese klassische Rollenverteilung im Vergleich zur Moderne ebenfalls zum Gesprächsthema werden.

Hinweise zur Durchführung

Sie sollten bei dieser Methode zwei Unterrichtsstunden bzw. eine Doppelstunde einplanen. In der ersten Stunde bereiten Sie den Lernweg der Schüler durch einen geeigneten thematischen Einstieg vor. Dies könnten beim Thema „Jäger und Sammler“ Abbildungen als stumme Impulse sein. Lassen Sie anschließend die Schüler in Gruppen ihre Rollen vorbereiten und sich in sie hineinfinden. In der zweiten Stunde sollten die Gruppen dann noch einmal zusammenkommen, um sich abzusprechen. Es folgen die Präsentation und zum Ende der Stunde eine gemeinsame Reflexion. Zwei Einzelstunden haben den Vorteil, dass die Schüler als Hausaufgabe mögliche Utensilien (Früchte/Beeren, Holzstücke, Steine o. Ä.) mitbringen können, bevor sie in der zweiten Stunde ihr Rollenspiel präsentieren. Natürlich kann auch die Lehrkraft eine Art „Fundbox“ zur Verfügung stellen. Requisiten helfen den Kindern, sich in ihre Rolle einzufinden.

Einige Lehrkräfte lehnen Rollenspiele im Unterricht mit der Begründung ab, man könne den Lernzuwachs nicht in Form einer Sicherung im Heft festhalten. Beachtet man bei der Präsentation von Rollenspielen jedoch folgende Aspekte, gelingen diese in der Regel und brauchen nur einige Übung, um sich zu einem „Selbstläufer“ zu entwickeln:

- Halten Sie im Vorfeld Regeln fest, die während der Präsentation für alle gelten (z. B. nicht zu sprechen, Fragen nur im Anschluss zu stellen und die Spieler nicht zu unterbrechen).
- Verwenden Sie den Beobachtungsbogen (Materialseite 3). Dieser gewährleistet eine wertschätzende Präsentation der Arbeit der Schüler. Außerdem wird sichergestellt, dass gewisse Punkte angesprochen werden, die für ein produktives Arbeiten unerlässlich sind (auf der Wissens-ebene, aber auch auf der Handlungsebene). Der Beobachtungsbogen ermöglicht darüber hinaus, die Schüler, die gerade nicht präsentieren, sinnvoll in den Ablauf einzubinden. Dass bei einer Klassenstärke von ca. 30 Kindern natürlich nicht jeder vor der Klasse seine Rolle vorstellen kann, liegt in der Natur der Sache. Eine zu sehr ausgedehnte Präsentationsphase hätte Langeweile und dadurch bedingte Unruhe zur Folge. Die restlichen Klassenmitglieder, die Beobachter, haben einen konkreten Beobachtungsauftrag, den sie erledigen müssen. Ratsam ist es dabei, den Schülern direkt im Anschluss an eine Rollenspiel-Präsentation einige Minuten Zeit zu lassen, um den Beobachtungsbogen weiter auszufüllen, zumal es vielen Kindern schwerfällt, zuzuhören, zuzusehen und gleichzeitig Notizen anzufertigen.



- Die Beobachtungsbögen lassen sich im Anschluss im Plenum besprechen, sodass eine gelungene Abrundung des Stundenthemas erfolgt.

Da sich einige Schüler vermutlich schämen, eine Rolle vor der Klasse zu spielen, sollte man nur Freiwillige präsentieren lassen und niemanden dazu zwingen. So werden auch mögliche Hänseleien vermieden.

Um einen Rahmen vorzugeben, bietet die Situationskarte einen passenden Einstieg in das Rollenspiel. Die Lehrkraft sollte diesen vorlesen.

Gruppenanzahl/Gruppenkonzeption

- Möglichkeiten der Gruppeneinteilung sind die Verteilung von Spiel- oder Farbkarten oder einfaches „Durchzählen“ der Schüler.
- Im Optimalfall bilden vier Schüler eine Gruppe. Bevor aufgrund der Schülerzahl eine Gruppe mit fünf oder sechs Mitgliedern übrig bleibt, sollten lieber noch eine oder zwei kleinere Gruppen gebildet werden. Denn bei zu vielen Schülern in einem Team ist eine produktive Kommunikation nicht mehr gewährleistet.
- Achten Sie darauf, dass allgemein gültige Regeln für eine Gruppenarbeit eingehalten werden. Ebenso sollte eine entsprechende Sitzordnung an Gruppentischen geschaffen werden. Kein Kind sollte mit dem Rücken zur Tafel sitzen, um die volle Aufmerksamkeit zu gewährleisten, falls Sie die Arbeit doch einmal unterbrechen müssen, um etwas zu erklären.



Material

- Materialseite 1 oder 2 je Gruppe
- Materialseite 3 (Beobachtungsbogen)
- Situationskarte (s. unten) für die Lehrkraft



Situationskarte: Willkommen in der Altsteinzeit!

Die Sammler(innen) sind von ihrem Streifzug durch Wiesen und Wälder zurückgekehrt. Als sie das Lager betreten, sehen sie schon die Jäger, die bereits am Feuer sitzen und ein Mammut mit Steinkeil und anderem Werkzeug bearbeiten. Der warme Dampf in der Luft zeigt an, dass die Beute relativ frisch sein muss.

Einer der Jäger tritt an die Trinkstelle heran, um sich zu erfrischen. Eine Sammlerin kommt hinzu. Sie wollen sich über ihre Taten und Erfolge austauschen ...



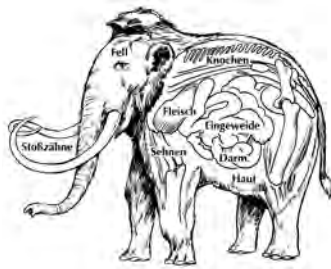
Jagen und Sammeln - das Leben in der Altsteinzeit: Ihr seid Jäger!



- 1 Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines Frühmenschen, der vor 800 000 Jahren in Europa gelebt hat. Lest euch die Erzählung durch, damit ihr versteht, wer ihr wirklich seid.
- 2 Tauscht euch im Anschluss daran im Team aus, indem ihr zu den unten abgedruckten Stichwörtern eure Leseerfahrungen miteinander teilt.
- 3 Bereitet das Rollenspiel vor – ihr habt den Rest der Stunde dafür Zeit. Jeder von euch sollte die Rolle des Jägers bei der Rückkehr in das Lager vor der Klasse spielen können.

Barfuß lauft ihr über die saftig grünen Wiesen. Die Umgebung blüht und Tiere beginnen nach dem harten Winter endlich wieder, draußen nach Futter zu suchen. In den vergangenen Monaten war die Jagd weniger erfolgreich für euch gewesen. Es war so kalt, dass viele Tiere sich nicht außerhalb ihres Rückzugsortes blicken ließen und ihr oft ohne Beute zurückgekehrt seid.

Ihr steht hinter Bäumen versteckt und beobachtet die Mammute, die nur einige Meter von euch entfernt grasen. Ihr wisst, dass ihr vorsichtig sein müsst, denn bei jedem noch so kleinen Geräusch wird die Herde aufschrecken und das Weite suchen. Die Jagd nach Mammuten ist jedoch leichter als die nach Füchsen, Rentieren oder anderem Wild, denn sie sind schwerfällig und langsamer in ihren Bewegungen. In der rechten Hand hält jeder von euch einen Speer. Diese sind am Vorabend mithilfe von Steinen angespitzt worden und dienen als Waffe. Ihr wartet alle auf das Signal des Mannes, der ganz vorne steht: Schlägt er zwei kleine Steine aneinander, bedeutet dies „Angriff“. Wenn dieses Signal ertönt, lauft ihr geradewegs auf die Herde zu. Die Mammute bemerken euch sofort und flüchten. Nur ein Mammut verliert die Herde und läuft langsam hinterher.



Es lahmt. Ihr wisst, dass dieses Mammut eure Chance ist. Ihr schleudert eure Speere und trefft das Tier an Rücken und Seite. Es schwankt und fällt zu Boden. Einer von euch erlegt es schließlich mit einem Keulenschlag. Zu viert zieht ihr das schwere Tier in euer Lager. Dort angekommen öffnet ihr mit dem Faustkeil (einem sehr spitzen Stein) das erlegte Tier, indem ihr das Fell mit der darunterliegenden Haut aufschneidet. Ihr wollt so viel wie möglich von dem Mammut verwenden, denn alles lässt sich gebrauchen. Teile wegzuerwerfen, wäre Verschwendung.

Es lahmt. Ihr wisst, dass dieses Mammut eure Chance ist. Ihr schleudert eure Speere und trefft das Tier an Rücken und Seite. Es schwankt und fällt zu Boden. Einer von euch erlegt es schließlich mit einem Keulenschlag. Zu viert zieht ihr das schwere Tier in euer Lager. Dort angekommen öffnet ihr mit dem Faustkeil (einem sehr spitzen Stein) das erlegte Tier, indem ihr das Fell mit der darunterliegenden Haut aufschneidet. Ihr wollt so viel wie möglich von dem Mammut verwenden, denn alles lässt sich gebrauchen. Teile wegzuerwerfen, wäre Verschwendung.

Tauscht euch aus über ...

... Vorgehen bei der Jagd

... Verwertung

... Werkzeug

... Beute

... Jagd und Jahreszeit

... Rolle/ Tätigkeit



- 1 Jeder von euch schlüpft in die Rolle eines Frühmenschen, der vor 800 000 Jahren in Europa gelebt hat. Lest euch die untere Erzählung durch, damit ihr versteht, wer ihr wirklich seid.
- 2 Tauscht euch im Anschluss daran im Team aus, indem ihr zu den unten abgedruckten Stichwörtern eure Leseerfahrungen miteinander teilt.
- 3 Bereitet das Rollenspiel vor – ihr habt den Rest der Stunde dafür Zeit. Jeder von euch sollte die Rolle des Sammlers bei der Rückkehr in das Lager vor der Klasse spielen können.



Barfuß lauft ihr in der Horde von 20 Mitgliedern über die saftig grünen Wiesen. Die Umgebung blüht und Sträucher sowie Bäume tragen endlich wieder Früchte und Beeren. Der Winter war hart und brachte keine Erträge: Die Bäume waren kahl, Früchte gab es nicht. Während ihr die vor euch liegenden Kleinsträucher von den kleinen roten Beeren befreit, werdet ihr auf die Pilze in der Umgebung aufmerksam. Auch sie

werden gesammelt, um später gegessen zu werden. In dem angrenzenden Waldstück sind immer Nüsse zu finden. Außerdem gibt es dort genügend Äste und Zweige, die für das Feuer am Lagerplatz unerlässlich sind, denn das Feuer ist unverzichtbar. Ihr benötigt es nicht nur zur Zubereitung eurer Nahrung, es spendet auch Licht und Wärme. Außerdem ist es eine Waffe und hält wilde Tiere von euch fern. Ihr könnt neben Pflanzlichem auch Tiere einsammeln: Eidechsen laufen die Bäume hoch, Schnecken und Insekten finden sich im Unterholz. All das ist wertvolle Nahrung, die es mitzunehmen gilt. Seid fleißig, denn ihr wisst nicht, ob die Jäger heute erfolgreich sein werden.

Damit ihr wisst, welche Dinge gut oder weniger gut/bitter schmecken, welche Pilze und Pflanzen giftig sind und euch sowie der Horde schaden, müsst ihr euch viel Wissen über die Natur aneignen. Dies ist nur durch Probieren (riechen und schmecken) möglich.

Mit der umfangreichen Ausbeute macht ihr euch zurück zum Lager auf, in der Hoffnung, dass die anderen auch ein Tier erlegen und mitbringen konnten.

Tauscht euch aus über ...

... Ausbeute

... Verwertung

... Werkzeug

... Bedeutung des Feuers

... Wissen über die Natur

... Sammeln und Jahreszeit

... Rolle/Tätigkeit



1. Inhalt

Was hast du über die Aufgaben der Sammler bzw. der Jäger erfahren?
Schreibe nur Informationen zu der Rolle mit, die du nicht vorbereitet hast.
Notiere während des Rollenspiels auch, welche Inhalte der Darsteller deiner Rolle vergessen hat.
Ergänze erst nach dem Rollenspiel die Inhalte deiner eigenen Rolle.

Jäger	Sammler
Rolle/Tätigkeit: _____ _____	Rolle/Tätigkeit: _____ _____
Beute: _____ _____	Ausbeute: _____ _____
Werkzeug: _____ _____	Werkzeug: _____ _____
Vorgehen bei der Jagd: _____ _____	Wissen über die Natur: _____ _____
Jagd und Jahreszeit: _____ _____	Sammeln und Jahreszeit: _____ _____
Verwertung: _____ _____	Verwertung: _____ _____
Bei meiner Rolle fehlte:	

2. Methode

Was hat dir an dem Rollenspiel am besten gefallen?

Was hat dir an dem Rollenspiel am wenigsten gefallen?

Bewerte das Rollenspiel mithilfe der abgebildeten Smileys.
Begründe deine Bewertung auf der Rückseite.





Wenn keine Lösungen angegeben wurden, handelt es sich um offene, individuelle Lösungen.

Seite 14:

Angaben/Zuordnungen auf und in der Zeitleiste (von links):

• Urgeschichte (2 Mio. Jahre v. Chr. – 3000 v. Chr.)

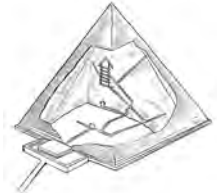
Altsteinzeit: Menschen als Wanderer ohne Wohnsitz, stellen aus Holz und v. a. Steinen Waffen her, waren Jäger und Sammler, Eiszeiten

Jungsteinzeit: Sesshaftigkeit, Vorratshaltung, Leben als Bauern und Tierhalter, neue Dörfer entstehen

Metalzeit: Herstellung neuer Werkzeuge aus Kupfer und Bronze → Kupfer- und Bronzezeit, Entstehung eines Arbeitsmarkts durch Arbeit im Bergwerk, neue Berufe wie Holzfäller und Erzzerkleinerer, Erzeugung für Eigenbedarf und Handel, Ausbau von Verkehrsnetzen



- **Frühe Hochkultur (3000 v. Chr. – 30 v. Chr.)** am Beispiel Ägypten: sehr fortschrittliche Lebensweise, feste Ordnung, Nil als Wasserquelle, Arbeitsstätte, Bewässerungsanlage, erster Kalender, Erfindung der Schriftzeichen, Beruf des Schreibers, Schulbesuch (meist jedoch von Jungen), Zeit der Pyramiden (z. B. „Pyramiden von Gizeh“) um 2500 v. Chr. → dienten als Grabmäler u. a. für Tutanchamun, der 1323 v. Chr. starb



• Antike/Altertum (1200 v. Chr. – 500 v. Chr.)

Griechenland: erst viele Stadtstaaten, „polis“, dann ein großer Staat, Staatsform „Demokratie“ geschaffen, Idee durch Kleisthenes um 500 v. Chr., ungerechte Verteilung von Macht bei Wahlen, bekanntes Bauwerk „Akropolis“ als Tempel für Göttin Athene um 447–432 v. Chr., Zeit der griechischen Götter und Sagen, Olympische Spiele seit 776 v. Chr., Zeit des Krieges wie unter Alexander dem Großen

Rom: Ausbreitung Dorf zum Weltreich, Sage um Romulus und Remus, 510 v. Chr. Ausrufung der römischen Republik, Adel (Patrizier), armes Volk (Plebejer), ungleiche Machtverteilung und lange Kämpfe, Ausbreitung des Römischen Reichs durch viele Kriege, z. B. unter Hannibal (218–201 v. Chr.), Ermordung Caesars 44 v. Chr., Zeit unter Kaiser Augustus und Frieden in Rom, Untergang 476 n. Chr.



• Mittelalter (496 n. Chr. – 1400 n. Chr.)

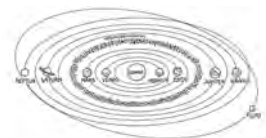
Frühes Mittelalter: Kennzeichnung durch Religion und Glaube, Tötung aufgrund von Bekehrungsversuchen, z. B. Bonifatius

Hochmittelalter: Neuheiten in der Landwirtschaft wie Dreifelderwirtschaft, Erfindungen wie Pflug, Sense, Kummet; Bauern waren unfrei, Zeit der Ritter → zogen für Adlige in den Krieg, Ritterrüstungen, Städte entwickelten sich, Aufkommen von Handel, schlechte hygienische Bedingungen

Spätmittelalter: Hochzeit der Pest und anderer Seuchen, Ausrottung ganzer Städte, Ausgrenzung von Kranken



- **Neuzeit (1500 n. Chr. – heute):** hat einen Anfang, aber (noch) kein Ende, neues Denken von der Welt und dem Weltbild, Erde ist keine Scheibe, Hinrichtung Galileis 1633 für diesen Gedanken, Buchdruck von Gutenberg, Entdeckung der Seewege und vieler neuer Länder und Kontinente wie „Kap der guten Hoffnung“ in Südafrika durch Diaz im Jahr 1487, Entdeckung Amerikas durch Kolumbus 1492, Import von Pflanzen und Früchten aus der „neuen Welt“



Seite 19:

Jagen und Sammeln – das Leben in der Altsteinzeit

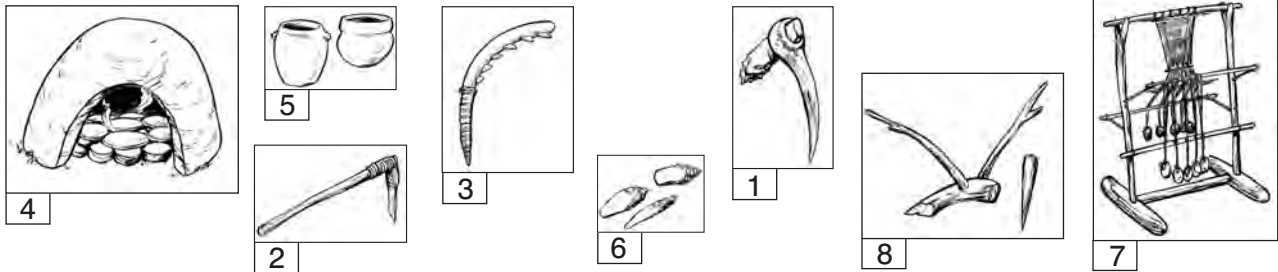
Jäger:

- Rolle/Tätigkeit: Finden, Jagen und Erlegen von Tieren
- Beute: Mammute, Füchse, Rentiere und Wild
- Werkzeug: angespitzte Speere und Faustkeil
- Vorgehen bei der Jagd: beobachten, auf Signal (Aneinanderschlagen von Steinen) mit Speeren angreifen, mit Keulenschlag töten, gemeinsam ins Lager bringen, ausnehmen
- Jagd und Jahreszeit: im Winter schwieriger, da Tiere nicht grasen

- Verwertung: Fleisch → Nahrung, Stoßzähne → Werkzeuge und Waffen, Fell → Kleidung und Decken, Haut → Leder, Knochen → Keulen, Sehnen → Nähgarn, Darm → Beutel und Behälter)

Sammler:

- Rolle/Tätigkeit: Sammeln von Essbarem in der Natur
- Ausbeute: Früchte/Beeren, Pilze, Nüsse, Holz, Eidechsen, Schnecken, Insekten
- Bedeutung des Feuers: unverzichtbar, Zubereiter für Nahrung, Spender von Licht/Wärme, Waffe, Schutz vor wilden Tieren
- Wissen über die Natur: Wissen über wohlschmeckende/nichtschmeckende und giftige Nahrung
- Sammeln und Jahreszeit: im Winter keine Blätter, keine Früchte, keine Erträge
- Verwertung: Nahrung, Feuerholz
- Werkzeug: Hände



Seite 26:

Die Eiszeit und ihre Folgen: Menschen passen sich der Kälte an → Rückzug in Höhlen, Nutzung Tierfelle, Feuer; keine Beeren/Früchte mehr → vermehrtes Jagen und Nomadenleben; Aussterben vieler Tiere (Ende Eiszeit) → Ansiedeln vieler Tiere in Wäldern (Wildschwein, Hirsch) → Mensch passt Jagdmethoden an, Pfeil und Bogen, Steinspitzen („Mittelsteinzeit“)

Viehzucht und Ackerbau: Menschen lernen dazu und melken nun Tiere, verarbeiten Fell und Wolle, nutzen Tiere zum Transport → nicht mehr nur Fleischlieferant → Haltung von Tieren und Vermehrung, Tiergehege werden angelegt, Tiere gefüttert und gepflegt; verstärkt Vorratshaltung → Felder werden bewirtschaftet, Getreide in Erdgruben gelagert; Berufsgruppe der Bauern entsteht; Überleben immer mehr gesichert: feste Häuser, Vorräte, Wege

Dörfer entstehen – die Menschen werden sesshaft: wegen Vorratshaltung Beendigung des Nomadenlebens, Sesshaftigkeit → Menschen bleiben als Bauern und Tierhalter an festem Ort, Hausbau mit Lehm, Stroh und Holz; Menschen leben und schlafen gemeinsam in Häusern, dort auch Aufbewahrung von Getreide; Rodung für Siedlungsbau und Wege, Brunnen wurden angelegt

Erfindungen in der Jungsteinzeit: durch Ausprobieren entwickeln sich Handwerke; Bauern ernten Lebensmittel, Handwerker liefern Werkzeug → verschiedene Fachgebiete bilden sich heraus; neue Werkzeuge erleichtern die Arbeit (Steinbeil, Hacke, Sichel, Steine zum Mahlen, Ofen, Schalen aus Ton, Webstuhl und Pflug)

Seite 31:

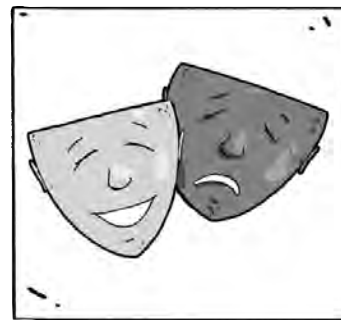
Arbeiter/Erzeuger:

- Utensilien bei der Metallverarbeitung: Steine mit Erzen, kaltes Wasser, Feuer, Hacke, Steine zum Zerkleinern/Mahlen, lange Rohre/„Blasebälge“ (Feuer Sauerstoff zuführen), Schale, Formen zum Gießen
- Erzeugnisse aus Metall: Waffen für den Kampf, Arbeitsgeräte für Bauern, Dinge des alltäglichen Lebens wie Essbesteck oder Schmuck
- Arbeitsplatz: Bergwerk, meist in einer Höhle, unterirdisch, viel Hitze durch das Feuer
- Verletzungsgefahr: hoch, flüssiges Metall kann schlimme Verletzungen verursachen, Gefahr der Arbeitsunfähigkeit

Abnehmer/Händler:

- Handel mit Metallen: Händler erwarben Metallerzeugnisse am Bergwerk, tauschten diese in weiten Teilen des Landes gegen andere Dinge ein.
- Verteilung der Bergwerke: Verteilung der Bergwerke sehr ungleich, weite Teile des Landes ohne eigene Bergwerke → große Nachfrage nach Erzeugnissen aus Metall

Rollenspiel



Ziele

- Dem Schüler werden fremde Perspektiven deutlich (Steigerung der Empathiefähigkeit). Die Schüler handeln dabei nur in ihrer Rolle, d. h. auch Konfliktsituationen werden im „geschützten Raum“ dargestellt.
- Die Methode übt auch in Konfliktsituationen den friedlichen Umgang miteinander.
- Experimentierfreude, Kreativität und Lust am Sprechen werden gefördert, ebenso Flexibilität, Kommunikationsfähigkeit und Offenheit.
- Das Rollenspiel ist der szenischen Interpretation sehr ähnlich. Während bei der szenischen Interpretation jedoch das Textverständnis das eigentliche Ziel ist, wird das Rollenspiel genutzt, um Situationen „im straffreien Raum“ auszuprobieren.
- Soziale Kompetenzen werden dadurch geschult.

Voraussetzungen

- Die Schüler sollten die Bereitschaft besitzen, sich auf ein Rollenspiel einzulassen (wird mit zunehmendem Alter schwieriger).
- Die Ernsthaftigkeit der Methode wird von den Schülern wahrgenommen.

Vorgehensweise

Die Schüler „schlüpfen in die Haut“ einer anderen Person und gestalten in spielerischer Art und Weise eine vom Lehrer vorgegebene Situation vor der Klasse. Die Rolle kann konkret vorgegeben oder von den Schülern eigenständig mit Inhalt gefüllt werden.

Die Methode besteht aus folgenden Phasen:

- **Vorbereitungsphase**
Die Schüler müssen sich mit der einzunehmenden Rolle bzw. mit den verschiedenen Positionen beschäftigen.
- **Das eigentliche Spiel**
Zwei oder mehr Schüler stellen die vorher festgelegten Positionen bzw. Personen dar. Gegebenenfalls sind für die Zuschauer geeignete Beobachtungsaufgaben festzulegen.
- **Abschlussbesprechung**
Verschiedene Fragestellungen sollten ausgetauscht werden (Was hat dir gefallen? Wie glaubwürdig wurden die Rollen dargestellt? Was ist dir inhaltlich aufgefallen? Gibt es Verbesserungsvorschläge? ...).

Hinweise/Tipps zur Durchführung

- Wichtig ist, die genaue Spieldauer festzulegen (nicht zu lange, da sonst kontraproduktiv).
- Sollte ein Rollenspiel in eine nicht intendierte Richtung verlaufen, muss die Lehrkraft gegebenenfalls regulierend eingreifen.
- Der jeweilige Schüler muss vor der Abschlussbesprechung wieder aus seiner Rolle herausgeholt werden. Jetzt spricht jeder Schüler wieder für seine Person und nicht für die vorher dargestellte.