

# Rollenspiele für den Geschichtsunterricht

## Handlungsorientierte Unterrichtssequenzen

### Teil 1: Im römischen Senat

#### 1. Zum Thema: Rollenspiele im Geschichtsunterricht

„Im Rollenspiel schlüpfen die Schülerinnen und Schüler in die Haut einer anderen Person und gestalten eine vorgegebene Situation in spielerischer Art und Weise vor der Klasse.“ Im Planspiel hingegen „agieren die Teilnehmer hier nicht als individuelle Personen, sondern als Mitglieder einer klar definierten Interessensgruppe.“ Die Schülerinnen und Schüler agieren dabei nach vorgegebenen Rollenanweisungen, haben aber so viel Freiraum, dass sie ihre Rolle eigenverantwortlich ausgestalten können.

Mehr als bei den meisten anderen Unterrichtsmethoden stehen hier die Lernenden im Mittelpunkt. „Für die Spielenden gehört die Spielsituation zu den Unterrichtserlebnissen mit größter Nachhaltigkeit.“ Die gespielte Konfliktsituation lehrt die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht nur, sich in andere Menschen hineinzusetzen, sondern auch friedliche Streitschlichtung und Gewaltprävention. Weiters wird der Umgang mit Sprache geschult und nicht zuletzt zeigt sich erstaunlicherweise immer wieder, dass zurückhaltende oder sogar stotternde Kinder im Rollenspiel ihr Handicap vergessen.

Damit dies alles gelingt, müssen Rollen- und Planspiele gut vorbereitet werden. Das bloße Vorgeben der Situation genügt nicht. Die Lernenden müssen die Möglichkeit haben, sich mit Positionen auseinanderzusetzen, sie zu verstehen und zu vertreten. Dazu müssen einerseits zunächst die fachlichen Grundlagen erarbeitet werden, andererseits aber auch spielerisch in die Regeln des kommenden Spieles eingetaucht werden. Dazu gehören etwa auch Regelungen zum Umgang miteinander. (Hierbei sollte aber während des Spiels nicht vergessen werden, dass chaotisch ablaufende Situationen vorkommen können und zum Teil sogar realistisch sind. Für die Lehrkraft empfiehlt es sich, etwas abzuwarten, bevor man in der Rolle des Sitzungsleiters einschreitet (oder einen dazu beauftragten Lernenden ermuntert, dies zu tun.) Es gehört mitunter dazu, dass „verunglückte Spielsituationen vorkommen können und vorkommen dürfen. Das bedeutet keineswegs, dass der Unterricht gescheitert ist. In der Qualität der Besprechung gelungener und weniger gelungener Spiele entfaltet sich der pädagogische Wert der Methode.“ Damit ist auch schon ein weiterer wichtiger Aspekt angesprochen: Rollenspiele bedürfen auch einer ausführlichen Nachbereitung, die sowohl darauf Bedacht nimmt, wie das zwischenmenschliche Agieren abgelaufen ist, als auch darauf, den zu lernenden stofflichen Kontext zu vertiefen.

## 2. Lehrplanbezug und didaktische Konzepte

Die auf den folgenden Seiten vorgestellten Unterrichtssequenzen beruhen auf Spielanleitungen, die von den Lernenden aktive Beteiligung erfordern und dabei mehrere didaktische Konzepte abdecken.

So erfordern sie das Verknüpfen von Vorwissen mit dem Anwenden von neu angeeigneten Informationen (Transfer) und dem Hineinversetzen in andere Perspektiven sowie das Reagieren und Eingehen auf andere Meinungen.

Dadurch werden etwa die drei Anforderungsbereiche (Reproduktion – Reorganisation/Transfer – Reflexion/Problemlösung) abgedeckt, die – an die Bloomsche Taxonomie angelehnt – empfohlen werden, „um eine Leistungssteigerung in [...] Teilaufgaben mittels Operatoren zu gestalten“.

Auch der Großteil der historischen und politischen Kompetenzen (die historische Methoden-, Frage-, Orientierungskompetenz sowie die politische Urteils- und Handlungskompetenz) werden durch die vorliegenden Aufgaben berührt. Die Plan- und Rollenspiele passen weiters zu verschiedenen didaktischen Konzepten zur Unterrichtsplanung („Exploration“ im 5E-Modell sowie „Kreativität – Kritisches Denken – Kollaboration – Kommunikation“ im 4K-Modell).

Letztlich lassen Sie sich auch besonders gut im CLIL-Bereich (Content Language Integrated Learning) einsetzen. Bei CLIL wird stets versucht, das Sprachlernen mit einem bestimmten Zweck zu verbinden. Aufgabenstellungen versuchen daher, einen „communicative gap“ zu enthalten, sodass die Lernenden sie nur durch den Einsatz von Sprache lösen können.

## 3. Quellenangabe

Mattes, Wolfgang: Methoden für den Unterricht. 75 kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende, 2004.

Kühberger, Christoph: Operatoren als strukturierende Elemente von Aufgabenstellungen für Geschichte und Sozialkunde, Politische Bildung; in: Die kompetenzorientierte Reifeprüfung Geschichte und Sozialkunde, Politische Bildung. Richtlinien und Beispiele für Themenpool und Prüfungsaufgaben, Wien 2011.

Hellmuth, Thomas und Christoph Kühberger: Kommentar zum Lehrplan der Neuen Mittelschule und der AHS-Unterstufe „Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung“, Wien 2016.

#### 4. Anleitung: Im römischen Senat

Im Senatsspiel wird eine Senatssitzung im republikanischen Rom nachgespielt. Den Kindern wird erklärt, wie die Entscheidungsfindung im Senat abläuft. Zu einem Thema werden Reden gehalten. Abgestimmt wird „per pedes“ (*lat. mit den Füßen*), also durch Hingehen zum Redner, dem man zustimmt.

Bei einer Senatsdebatte erhebt sich also ein Senator und hält eine Rede. Ein weiterer kann in einer eigenen Rede zustimmen, noch offene Argumente ergänzen und sich zum Erstredner dazustellen – oder er erhebt sich, hält eine eigene Rede zu einer Kontrameinung und stellt sich, so er nicht ohnehin weit entfernt vom Gegner steht, in die entgegengesetzte Ecke des Saals.

Sind alle Reden zu einem Thema gehalten, dürfen alle Senatoren, die noch keine Rede gehalten haben, abstimmen, indem sie sich zu ihrem Favoriten stellen.

Damit das Spiel flüssig funktioniert, bekommen einige Kinder per Zettel zu einem Thema eine „Meinung“ zugeteilt, die sie in der Senatssitzung vertreten müssen. Bei anderen Themen dürfen diese Lernenden frei entscheiden und auch selbst spontane Reden halten. Kinder, die keine vorgegebene Meinung erhalten haben, dürfen jederzeit eigene Reden halten und frei entscheiden.

Für Ablauf und Ordnung in der Senatssitzung sorgt ein Vorsitzender. Bei jüngeren Schülerinnen und Schülern ist das am besten die Lehrkraft selbst.

#### Vorwissen und Vorbereitung

- Grundlagen der römischen Republik (Patrizier/Plebejer, Konsul, Senat ...)
- Grundlagen der römischen Geschichte (Kelten im Norden, Griechen im Süden)
- Die Klasse wird wie im Senatsgebäude angeordnet (also in einem O oder U).
- Die Schüler erhalten eine altersgemäße Zeit zum Vorbereiten ihrer kurzen(!) „Rede“. Die soll maximal eine Minute dauern, kann aber auch aus einem Zwischenruf in Form von wenigen Sätzen bestehen.
- Die Themen der Tagesordnung werden im Vorhinein mitgeteilt, damit sich die Lernenden ohne Vorgaben eine Meinung bilden können. Diese sind:

#### Tagesordnung

1. Kriegszug: gegen die Griechen im Süden – gegen die Kelten im Norden – (natürlich besteht die Möglichkeit, Verzicht auf Krieg vorzuschlagen)
2. Bauprojekt: ein neues Aquädukt – Ausbau der Kanalisation – schöneres Senatsgebäude
3. Veranstaltung: Gladiatorenspiele – Wagenrennen – Theater

Es empfiehlt sich, die Themen der Tagesordnung zur besseren Vorstellung unterstützend durch Bilder und Karten (Beamer, PowerPoint) anzuzeigen.

## 5. Spielunterlagen

### KRIEGSZUG

Du bist für einen Kriegszug an der Nordgrenze. Die Kelten unternehmen ständig Plünderzüge nach Italien. Sie plündern die Dörfer dort. Wenn wir schwach wirken, könnten sie, wie schon früher einmal, auf die Idee kommen, Rom anzugreifen! Sie müssen mit der Armee gestoppt werden!

---

Du unterstützt die Idee des Krieges mit Gallien. Deine Felder (und die vieler anderer Senatoren und einfacher Bauern) sind im Norden und von den Plünderzügen bedroht.

---

Wenn man die Kelten angreift, könnte Rom im Falle eines erfolgreichen Feldzuges sogar Land von ihnen erobern.

---

Für den Krieg mit den Griechen braucht Rom eine eigene Flotte. Schiffe sind teuer, als Ruderer muss man Sklaven einsetzen. Wer soll das alles bezahlen? Du bist deshalb für den Krieg an der Nordgrenze.

---

Du bist für einen Angriff auf die Griechen im Süden im nächsten Jahr. Ihre Flotten stören den Handel. Dadurch geht viel mehr Geld verloren als durch gallische Plünderzüge. Außerdem wollen die Griechen nicht, dass Rom eine eigene Flotte aufbaut. Früher oder später müssten sie also ohnehin angegriffen werden.

---

Du bist ein reicher Händler, aber deine Schiffe, die Getreide von Ägypten liefern, werden immer von Griechen angegriffen. Du bist deshalb für einen Angriff auf die Griechen im Süden.

---

Wenn wir eine Flotte für den Kampf mit den Griechen bauen, können wir sie gleich auch gegen andere Feinde einsetzen. Und im Frieden kann man die Schiffe zum Handeln benutzen. Du bist für einen Krieg mit Griechenland.

#### BAUPROJEKT

Du bist für ein neues Aquädukt. Jede zusätzliche Wasserleitung bringt mehr sauberes Trinkwasser für die Bürger Roms. So können mehr Bürger versorgt werden und es wird weniger Krankheiten geben, weil die armen Menschen nicht das Flusswasser vom Tiber trinken müssen.

---

Ein Aquädukt, das Rom mit den Quellen in den vielen Kilometern entfernten Bergen verbindet, ist ein enormes Bauprojekt. Die Sklaven genügen nicht. Wir können vielen Leuten Arbeit geben, die in der Stadt betteln und nicht genug zum Essen haben.

---

Ein neues Aquädukt als nächstes Bauprojekt ist zu teuer, findest du. Es gibt schon eines und das bringt genug Trinkwasser. Die armen Menschen können ruhig das Wasser aus Brunnen und aus dem Fluss trinken. Du würdest mit dem Geld lieber ein neues Senatsgebäude bauen. In dem jetzigen zieht es im Winter.

---

Du würdest statt dem Aquädukt lieber die Kanalisation verbessern. Auf den Straßen liegt der Dreck. Wenn es regnet, fließt das Wasser nicht ab und sorgt für Überschwemmungen auf den Straßen. Der viele Schmutz begünstigt außerdem die Ausbreitung von Krankheiten unter den Bürgern. Vielleicht ist das noch gefährlicher als das unsaubere Trinkwasser.

---

Du hältst die Kanalisation für eine gute Idee. Deine Villa liegt in einem dicht bebauten Stadtviertel. Wenn es heiß ist, stinkt es widerlich!

#### VERANSTALTUNG

Wir müssen dem unzufriedenen Volk etwas bieten, damit es von seinem Elend abgelenkt wird! Ein ordentlicher Gladiatorenkampf wäre dafür gut geeignet. Kaufen wir ein paar Sklaven aus den Gladiatorschulen und nehmen ein paar Kriegsgefangene, die gut kämpfen können und veranstalten wir ein blutiges Spektakel!

---

Du bist nebenbei Besitzer einer Gladiatorschule und würdest gerne gut zum Kämpfen ausgebildete Sklaven verkaufen. Du könntest dem Senat ein Sonderangebot machen, wenn er einen großen Gladiatorenkampf finanziert.

---

Es stimmt, dass die unzufriedenen, armen Bürger Ablenkung brauchen. Aber anstatt eines Gladiatorenkampfes bist du für ein Wagenrennen. Es ist spannend, es bietet Action, es treten schnelle Pferde auf! Pferderennen sind wegen der hohen Geschwindigkeiten viel besser. Gladiatorenkämpfe findest du langsam und langweilig.

---

Du bist ein eher friedliebender Senator. Gladiatorenkämpfe findest du brutal. Pferderennen sind zwar auch gefährlich, aber wenigstens gibt es da nicht jedes Mal so viele Opfer. Du bevorzugst daher Pferderennen.

---

Du bist ein kultivierter Senator. Die meisten wollen natürlich Gladiatorenkämpfe oder Wagenrennen. Zum Thema Veranstaltung würdest du jedoch am liebsten ein Theaterstück zur Aufführung bringen. Mit dem vorgesehenen Geld könnte man einen guten griechischen Dichter einladen und dafür bezahlen, dass er speziell für Rom eine neue Tragödie schreibt. Auch die besten Schauspieler des Landes soll man verpflichten! Eine kulturelle Leistung, über die man in fernen Ländern spricht, wäre gut für das Ansehen Roms!

---

Du unterstützt die Idee der Theateraufführung! Wagenrennen und Gladiatorenkämpfe erhitzen nur die Gemüter der Massen. Ein bisschen Kultur würde den Menschen guttun. Durch ein Theaterstück kann man auch über das Leben nachdenken.