

Rollenspiele für den Geschichtsunterricht

Handlungsorientierte Unterrichtssequenzen

Teil 3: Serbien und das österreichische Ultimatum 1914

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: Serbien und das österreichische Ultimatum 1914

Das folgende Rollenspiel versetzt die Schülerinnen und Schüler in die Rolle des serbischen Parlaments beim Einlangen des österreichischen Ultimatums im Sommer 1914. Dabei betritt die Lehrkraft als König der konstitutionellen Monarchie Serbiens die Klasse und hält eine kurze Rede über das Zustandekommen der Situation. Die serbischen Parlamentsparteien (vorher gebildete Gruppen) sollen zuerst für sich beraten, wie sie auf das Ultimatum reagieren. Danach werden die Vorschläge der Parteien gesammelt und im ganzen Parlament darüber abgestimmt. Angesichts des Ernstes der Lage entfällt der Clubzwang. (Besteht die Befürchtung, dass die Lernenden nur für ihre eigenen Vorschläge stimmen, kann eben das explizit verboten werden.)

Vorwissen und Ablauf

Zum Gelingen des Spiels muss bereits einiges an Vorwissen vermittelt worden sein. Die Bedeutung nationalistischer Strömungen im 19. und frühen 20. Jahrhundert und damit im Zusammenhang die Begriffe „Panserbismus“ und „Panslawismus“ sollten ein Begriff sein. Die Annexion Bosniens und das Attentat von Sarajewo muss „schon stattgefunden haben“ und weil die Lernenden in der Regel während des Spiels danach fragen: Den serbischen Abgeordneten ist durchaus bewusst, dass das Zarenreich ein Schutzversprechen gegeben hat.

Darüber hinaus ist üblicherweise nötig, dass das Ultimatum vorher im Unterricht gemeinsam gelesen und im Detail durchbesprochen wird. Für die Lernenden ist es nicht nur wichtig zu verstehen, was die Forderungen im Ultimatum meinen, sondern auch, dass sie einen massiven Eingriff in die staatliche Souveränität bedeuten. Sollten aber deswegen viele Schülergruppen in ihren Vorbereitungsgesprächen dazu neigen, zu radikal-ablehnende Antworten zu formulieren, kann die Lehrperson – der Realität entsprechend – diplomatische Noten von London und Moskau „verlesen/verkünden“, die zu Ruhe und Milde in der Antwort auffordern.

Nachdem das Abstimmungsergebnis feststeht, kann der Klasse bekanntgegeben werden, ob sie den Ersten Weltkrieg verhindert hätte. In aller Regel tut sie das nicht, denn dafür wäre wohl – sieht man sich die serbische Antwort und die österreichische Kriegserklärung an – eine Annahme aller Punkte mit nur minimalen Einwänden nötig gewesen. Eine schon ältere Lerngruppe hat vielleicht sogar Zeit, die serbische Antwort (im Internet verfügbar) noch zu lesen und zu diskutieren.

Dieses Rollenspiel leistet einen gewissen Beitrag dazu, das in Österreich doch noch existierende Narrativ einer gerechten Rache für die Ermordung des Thronfolgers zu dekonstruieren und lehrt die Teilnehmenden, die Handlungen einzelner von der „Schuld“ eines Staates zu trennen. Umgekehrt soll es aber nicht als Argumentationsgrundlage für serbisch-nationalistische Narrative dienen. Sollten solche Meinungen entstehen oder gefestigt werden und in der Nachbesprechung noch spürbar sein, liegt es in der Verantwortung der Lehrkraft, auch hier für eine differenziertere Perspektive zu sorgen.

5. Spielunterlagen

ÖSTERREICH-UNGARISCHES ULTIMATUM

AN SERBIEN

VOM 22. JULI 1914

(vereinfacht und gekürzt)

Serbien anerkennt, dass es durch die Annexion Bosniens nicht in seinen Rechten berührt wurde und wird seinen Protest aufgeben. [...]

Die k. serbische Regierung verpflichtet sich weiters,

1. jede Publikation zu unterdrücken, die zum Hass gegen Österreich-Ungarn aufruft,
2. sofort mit der Auflösung des Vereines „Narodna Odbrana“ vorzugehen und in derselben Weise gegen die anderen Vereine in Serbien einzuschreiten, die sich mit der Propaganda gegen Österreich-Ungarn beschäftigen,
3. sowohl aus den Lehrmitteln als auch aus dem Lehrkörper alles zu entfernen, was gegen Österreich-Ungarn gerichtet ist,
4. aus dem Militär und der Verwaltung Beamte zu entfernen, die Propaganda gegen Österreich-Ungarn betrieben oder unterstützt haben,
5. einzuwilligen, dass Organe der k. u. k. Regierung auf serbischem Boden bei der Unterdrückung von Bewegungen, die gegen Österreich-Ungarn arbeiten, mitwirken dürfen,
6. einzuwilligen, dass österreichische Organe an der gerichtlichen Untersuchung gegen die Teilnehmer des Komplotts mitwirken.

[...]

Die k. u. k. Regierung erwartet die Antwort bis spätestens 25. des Monats [Juli 1914]

6. Arbeitsauftrag

Die Frist für die Antwort auf das Ultimatum von Österreich-Ungarn läuft bald ab. Versammle dich mit den Mitgliedern deiner Partei und erarbeite gemeinsam einen Entwurf für eine Antwort.

Stimmt abschließend im serbischen Parlament über die Entwürfe der anderen Parteien ab und einigt euch auf demokratischem Weg.

Bonusspiel „Jäger und Sammler“

Dieses kurze Rollenspiel sei hier als kleiner Bonus noch angehängt. Da nicht mit mündlicher Sprache kommuniziert wird, fallen einige der vorangestellten Vorteile weg. Zum Einsatzzeitpunkt, also in den ersten Wochen des Geschichtsunterrichts, macht dieses Spiel den meist elf- bis zwölfjährigen Teilnehmerinnen und Teilnehmern in der Regel aber eine Menge Spaß und sorgt für Auflockerung.

Ziel ist, den Lernenden den Nutzen von Sprache im Rahmen der kognitiven Entwicklung des Menschen zu vermitteln und die Vorteile, die das Kommunizieren über Vergangenes einer Jäger-und-Sammler-Gruppe bringen können.

Spielanleitung

Ihr gehört zu einem Stamm von Jägern und Sammlern. Der Stamm ist in eine neue Gegend gezogen und teilt sich nun in Gruppen, die die Umgebung erkunden sollen.

Als die Gruppen wieder zusammenkommen, müssen sie ihren Stammesgenossen mitteilen, was ihnen zugestoßen ist, damit diese wissen, worauf sie Acht geben müssen.

Verwendet keine verbale Sprache. Ihr könnt Vorgänge nur mit Lauten und Bewegungen darstellen.

Auf der nächsten Seite befinden sich die Anweisungen für die Kinder als Vorlage zum Kopieren und Zerschneiden.

1) Eure Gruppe hat ein Mammut gejagt. Nachdem ihr ihm mit Feuer Angst gemacht und viele Speere geworfen habt, wart ihr erfolgreich. Doch das Mammut hat einen von euch niedergetrampelt und sein Bein gebrochen.

2) Eure Gruppe war am Fluss, um Fische zu fangen. Ihr habt es sowohl mit den bloßen Händen versucht als auch mit angespitzten Stöcken. Doch leider ist es euch nicht gelungen, einen Fisch zu fangen. Einer von euch ist in den Fluss gefallen und wurde abgetrieben. Nur mit viel Mühe gelang es euch, ihn später an einer seichten Stelle aus dem Wasser zu ziehen.

3) Eure Gruppe war im Wald und hat nach Beeren und Pilzen gesucht. Ihr habt auch gute Plätze gefunden, wo viele Beeren wachsen, die ihr dem Stamm später zeigen wollt. Ein Mitglied eurer Gruppe hat einen komischen Pilz probiert und hat seitdem starkes Bauchweh.

4) Eure Gruppe hat nach einem neuen Lagerplatz für den Stamm gesucht. Ihr habt ein schönes Tal gefunden, in dem ihr viele Hasen gesehen habt. Doch dort war schon ein anderer Menschenstamm. Als dieser euch sah, haben die Leute euch mit Steinen beworfen.

5) Eure Gruppe hat auf der Jagd nach Rehen oder Hirschen Rast gemacht und versucht, ein Feuer zu entfachen. Es ist aber nicht gelungen. Denn als ihr gerade mit Steinen Funken geschlagen habt, ist ein Löwe aufgetaucht und hat euch angegriffen. Einer von euch wurde dabei am Arm gekratzt. Am Ende konntet ihr den Löwen mit Stöcken vertreiben.