

Eine Maschine für Rollenspiele

Rollenspiele stoßen nicht selten auf Ablehnung. „Ich mach mich hier nicht zum Kasper!“ oder „Ich will nicht in die Situation kommen, dass ich nicht weiß, was ich machen soll!“ Die Rollenspiel-Spezialisten (z.B. Schaller, R. 2001) zeigen vernünftige Wege, wie Rollenspiele ein- und durchgeführt werden. Ich möchte hier nur einen kleinen methodischen Tipp meines Kollegen Bernhard Stieger weitergeben, den ich



selbst oft erfolgreich eingesetzt habe. Bei Rollenspielen, besonders von schwierigen Situationen, gibt es den SSSP-Player, den Schwierige-Situationen-Solution-Player. Diese „Maschine“ ist nichts anderes als eine Pinnwand mit ein paar Schaltknöpfen wie bei guten alten Kassettenrecordern. (Siehe Abbildung) Die Pinnwand steht möglichst nahe der Spielszene. Drückt ein Spieler auf „Stop“, frieren alle Akteure ein, zur Not mitten in einer Bewegung. Jetzt hat der Akteur verschiedene Möglichkeiten:

- Er nimmt sich Zeit zum Überlegen. Dann drückt er auf „Play“ und es geht weiter.
- Er drückt auf „Aloisius“ (Die Taste kann auch einfach „Rat“ heißen) und holt sich Ratschläge bei einem vorher vereinbarten Berater, wie es am besten weitergehen könnte.
- Er drückt „Back“ und geht damit zurück in die Szene, in der er noch einmal neu beginnen möchte.
- „Forward“ bedeutet das Überspringen einer kniffligen Situation.
- „Eject“ heißt Abbruch. Ich gehe raus aus dem Rollenspiel.

Mir fällt auf, dass Teilnehmer die Möglichkeiten, die so ein SSSP-Player bietet, gut finden. Es erleichtert ihnen das Mitmachen. Im Rollenspiel selbst nutzen sie die „Maschine“ dann allerdings selten.

Aus:

Der Text ist aus dem Buch:
Ulrich Lipp (2008), 100 Tipps für Training & Seminar.
Beltz-Verlag, Weinheim

