

**Abschlussarbeit**  
**für das Zertifikatsstudium**  
**Deutsch Lehren Lernen PREMIUM**

vorgelegt von

**Vor und Nachname:** Mag. phil. Karol Decsi, PhD.  
geboren am 08.05.1983 in Nové Zámky, Slowakei

Titel der Arbeit:

**Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht**

**Datum der Abgabe: 24.01.2021**

## **Inhaltsverzeichnis**

Einleitung .....	3
Der Begriff der Rolle und des Rollenspiels in der Fachliteratur .....	4
Erkenntnisse aus der Nutzung der Rollenspiele im Sprachunterricht .....	4
Wie spielt man das Rollenspiel? .....	6
Fertigkeiten, die durch das Rollenspiel geübt werden .....	6
Situationen von Rollenspielen .....	7
Welche Rollen gibt es bei dem Rollenspiel? .....	8
Praktische Beispiele des Rollenspiels aus dem Unterricht .....	8
Verwendung der Rollenkarten und von visuellen Dingen .....	10
Ablauf des Rollenspiels .....	10
Vor – und Nachteile des Rollenspiels .....	11
Spielerisches Lernen bei Erwachsenen durch Rollenspiele .....	11
Regelvorschläge beim Rollenspiel im Deutschunterricht .....	13
Schluss .....	16
Literaturverzeichnis .....	17
Erklärung .....	21

## **Einleitung**

Diese Abschlussarbeit beschäftigt sich mit dem Thema einer rollenbasierten Aktivität im Fremdsprachenunterricht – mit Rollenspielen im Fremdsprachenunterricht. In der Arbeit wollen wir der Frage nachgehen, welche Vor- und Nachteile Rollenspiele im Deutschunterricht haben und was eine Lehrkraft bei einem Rollenspiel beachten sollte und welche Fertigkeiten die Lernenden erlernen.

Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht ist für mich deshalb so ein interessantes Thema, weil man damit Sprachwissen in die Praxis umsetzen kann und die Lernenden gut auf die Alltagssituationen vorbereiten kann.

Die Arbeit befasst sich mit der Darstellung des theoretischen Hintergrunds des Rollenspiels im Fremdsprachenunterricht. In dieser Arbeit beschäftige ich mich mit der Interpretation grundlegender Informationen über die Aktivität, ihren Vorteilen, möglichen Nachteilen und Regeln bei einem Rollenspiel. Die Arbeit enthält auch ein paar Beispiele für Aktivitäten, die sich auf verschiedene sprachliche Aspekte konzentrieren.

Eines der frustrierendsten Dinge für Deutschlerner ist der Übergang vom Klassenzimmer in reale Situationen. Das Ziel des Deutschunterrichts sollte deshalb sein, nicht nur Grammatik und Regeln und Wortschatz zu lernen, sondern auch auf eine ungezwungene, man könnte sagen, eine spielerische Art und Weise den Mut zu finden und zu sprechen. Eine Möglichkeit, wie die Lehrer ihren Schülern helfen können, sich auf natürliche Weise an den Umgang mit Deutsch außerhalb des Klassenzimmers zu gewöhnen, ist die Verwendung von Rollenspielen. Das Hauptziel des kommunikativen Deutschunterrichts sollte deshalb bei der Anwendung der Sprache in realen Situationen liegen. Die Entwicklung der Sprechfähigkeiten und Sprechfertigkeiten ist für den Deutschunterricht entscheidend und muss so viel wie möglich geübt werden. Rollenspiele dürfen daher in dem Deutschunterricht nicht fehlen. Sie können nämlich bestimmte Ideen verstärken und den Lernenden helfen, bestimmte Situationen sprachlich zu üben. Welche Gründe es für die Nutzung der Rollenspiele im Deutschunterricht gibt, werden in den nächsten Kapiteln beschrieben.

## **Der Begriff der Rolle und des Rollenspiels in der Fachliteratur**

Der Begriff des Rollenspiels wird in der Literatur unterschiedlich definiert. SCHIFFLER, H. (1982: S. 128) versteht unter dem Begriff ein Verfahren „...durch das soziale Fähigkeiten und Einsichten gewonnen werden können, die in der Realität in praktisches Handeln umgesetzt werden.“

In der Theorie beschäftigt sich vor allem die Soziologie mit den sozialen Rollen – wo ein Mensch innerhalb einer Gesellschaft verschiedene Rollen übernimmt (Familienvater, Ehemann, Mitglied eines Golfclubs, etc.). (siehe Noetzel, W, 1997: 43)

Dadurch, dass es in der Gesellschaft verschiedene Rollen gibt, „...wachsen die sozialen Anforderungen“ (Anselm, E, S.323), was zur Gefahr werden kann. In einem Rollenspiel ist es also möglich, eine bestimmte Rolle auszuprobieren und herausfinden, wie bestimmte Rollen funktionieren. Vogel, F. (S.50-56) bezeichnet Rollenspiele als eine „hochentwickelte Methode sozialen Lernens“

Die Beurteilung der Technik in dem Kontext des kommunikativ-orientierten und auch des frühen Fremdsprachenunterrichts diskutiert der Beitrag von WOJTKIELEWICZ, Izabela (2017). Der Beitrag widmet sich der Frage, ob diese Unterrichtsform für die Kinder geeignet ist. Eine sehr gute Übersicht über den Begriff des Rollenspiels in der pädagogischen Literatur stellt Daniel Krause Pongracz in seiner Dissertation „Das pädagogische Rollenspiel“ dar.

Rollenspiele werden auch in anderen Bereichen, nicht nur beim Fremdsprachenlernen, angewendet. Die Untersuchungen, die die Frage der Wirksamkeit der Rollenspiele betrachten, kamen laut Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München zu verschiedenen Ergebnissen. In einigen wurde positive Wirkung festgestellt, in anderen Fällen spricht man sogar von Unwirksamkeit. (Siehe dazu Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München)

## **Erkenntnisse aus der Nutzung der Rollenspiele im Sprachunterricht**

Rollenspiele können beim Spracherlernen nützlich sein, weil die Lernenden die Möglichkeit haben, Situationen aus dem wirklichen Leben (siehe dazu bpb (2004) oder in Situationen zu proben und zu trainieren, „die für die Lernenden von Bedeutung sind“ (DLL 3 Kapitel 1.3) und sie tun dies in einer sicheren, geschützten Umgebung. Außerdem können die Lernenden

mit der Sprache auf eine natürliche Art und Weise interagieren. Ein wichtiger Aspekt, den man sich vor Augen halten sollte, ist, dass solche Rollenspiele gespielt werden sollten, die die Lernenden in der realen Welt nutzen können. Sie können Grammatik und Wortschatz lernen, indem sie mit anderen Lernenden in wirklichen Situationen üben. So können sie ihre Mitteilungsabsichten äußern (DLL 3, Kapitel 1.1). Hier können zum Beispiel Situationen wie *im Kaffeehaus, in der Arbeit, Bewerbungsgespräche, Beschwerden*, etc. geübt werden. Es gibt viele Situationen, in denen die Rollenspiele ihre Anwendungen finden. Es sollten aber Situationen sein, denen die Lernenden jeden Tag begegnen. Ich vertrete die Meinung, dass verschiedene Situationen zuerst in der Klasse gespielt werden sollten, damit die Lernenden sich auf eine bestimmte Situation in der realen Welt vorbereiten können.

Wichtig ist, dass die Lernenden nicht an das Klassenzimmer gebunden sind und dass sie beginnen können, über das Klassenzimmer hinaus zu denken. Diese gespielten Situationen sollen sie auf die Außenwelt vorbereiten. Ich habe in meinen Kursen nämlich oft gesehen, dass meine Schüler die Sprache im Klassenzimmer verwenden konnten, aber wenn sie zur Exkursion mit mir ins Ausland gingen, erstarrten sie. Plötzlich konnten sie dann die Sprache in der realen Welt in den realen Situationen gar nicht mehr verwenden.

Ein anderes Argument, warum Rollenspiele gespielt werden sollten, ist, dass sie amüsant und unvergesslich sind. Es macht den Lernenden viel Spaß, wenn sie in eine Rolle schlüpfen können und diese im Klassenzimmer vorführen können. (KRAPMANN, L., 1992: S. 39) Typischerweise erinnern sich die Schüler an Rollenspiele mehr als an einen normalen Unterricht, weil sie sie tatsächlich spielen und sie mit anderen Lernenden verwenden. Aus meiner beruflichen Praxis kann ich nur sagen, dass die Lernenden die Rollenspiele mögen, weil in diesen unvergesslichen Situationen vorkommen, die sie auch außerhalb des Klassenzimmers anwenden können. Hier ist jedoch anzumerken, dass man als Lehrkraft beachten sollte, dass die Rollenspiele einen Filter haben sollten, sodass sich die Lernenden beim Rollenspiel nicht blamieren. Sie sollten nur ein Instrument sein, um den Sprechanteil der Lernenden in der Klasse zu erhöhen und die Lernenden darauf vorzubereiten, sich auf eine ungezwungene Art und Weise auszudrücken. Die Rollenspiele helfen also den Lernenden bei der Sprachentwicklung. Lernende, die schüchtern sind, können durch Rollenspiele zum Beispiel auch Selbstvertrauen aufbauen.

## Wie spielt man das Rollenspiel?

Es gibt viele Möglichkeiten, wie man das Rollenspiel spielen kann. Viele Lernende denken, dass sie nur eine Rolle einer anderen Person einnehmen müssen. Es ist jedoch so, dass man im Rollenspiel auch seine eigene Meinung vertreten kann. Die Lernenden können also auch ihre eigene Person mit ihren eigenen Wertvorstellungen in das Rollenspiel einbringen. Es gibt viele Situationen, in denen sie sich in der Rolle selbst finden können. Man muss also nicht unbedingt eine andere Person spielen.

Als Lehrer muss man jedoch davon überzeugt sein, dass ein Rollenspiel das geeignete Instrument für seine Zielgruppe der Lernenden ist. Ein Nachteil bei den Rollenspielen kann es unter anderem auch sein, dass manchmal vielleicht manche Studenten mehr spielen und dann nicht das üben, was sie üben sollten. Es kann natürlich auch sein, dass man manchmal als Lehrer eine Gruppe von Lernenden hat, die zu schüchtern ist oder sich für einen spielerischen Unterricht gar nicht interessiert. Als Lehrer sollte man hier dann die Lernenden motivieren, an einem Rollenspiel teilzunehmen. Denn das Rollenspiel gibt den Lernenden die Möglichkeit, kreativ zu sein und die mündliche Sprache anzuwenden und zu üben. Sie können sich in die Situationen besser hineinversetzen.

## Fertigkeiten, die durch das Rollenspiel geübt werden

In diesem Abschnitt möchten wir kurz auf die Fertigkeiten eingehen, die durch das Rollenspiel geübt werden. Durch das Rollenspiel können vor allem flüssiges Sprechen (DLL 3 Kapitel 1.3) und Genauigkeit (DVOŘÁKOVÁ, D., 2007: 54) trainiert werden. Die Sprache in dem Rollenspiel kann auf eine ungezwungene Art und Weise praktiziert werden. Die Lernenden haben die Möglichkeit anhand ihrer Sätze zu verfolgen, welche Wirkung die Sprache an andere Lernenden hat (DLL 3 Kapitel 1 Teil 5). Man könnte also sagen, dass das Rollenspiel gut für die funktionale, kommunikative Sprache ist. Die Sprache ist nach GORNIK, H. "...bis hinein in den Aufbau und die Formgestalt durch ihre kommunikativen Zwecke bestimmt..." (S. 823-825). Es geht hier also um Sprache, die eine bestimmte Funktion hat. Hier können Beispiele wie z.B. *eine Entschuldigung aussprechen, Einkaufen, jemanden überzeugen, jemandem widersprechen, jemandem ablehnen, sich beschweren, etc.* genannt werden. Die Sprache hat also einen bestimmten Zweck.

Das Rollenspiel eignet sich außerdem auch zum Üben des Wortschatzes, der Grammatik und man kann es zum Wiederholen und Festigen des Lernwortschatzes anwenden. Es hängt von der Situation ab, in die das Rollenspiel eingebracht wird.

Ein weiterer Grund, warum Rollenspiele beim Fremdsprachenlernen gut sind, ist der Fakt, dass sie die sozialen Fähigkeiten stärken. Außerdem vertreten wir hier die Meinung, dass das Spielen nicht nur eine Grundbedingung für Lernprozesse, sondern auch Lernen an sich ist. Durch eine spielerische Art und Weise erforschen die Lernenden die Umwelt und entdecken, wie sie in bestimmten Situationen sprechen und handeln sollten. Nach Friedrich, H. (2002) werden beim Spielen „Wenn-dann-Beziehungen“ geübt, Schlüsse gezogen, Probleme aller Art gelöst, Erklärungen gesucht. Eine wichtige Rolle spielen dabei soziale und sprachliche Fähigkeiten und die Phantasie.“

Durch Rollenspiele können die Lernenden bestimmte Situationen üben und alle ihnen zur Verfügung stehenden sprachlichen Mittel benutzen. (DLL 3 Kapitel 1.2, DLL 3 Kapitel 2). Sie lernen, zusammen in einem bestimmten realen (kommunikativen) Kontext ihre Mitteilungsabsichten zu kommunizieren, und sie können herausfinden, welche Wirkung ihre sprachlichen Äußerungen auf die anderen Lernenden haben. (Siehe dazu: DLL 3 Kapitel 1.2).

Durch Rollenspiele können also auch authentische Situationen trainiert werden. (Siehe dazu: DLL 4 Kapitel 1.1.2 Seite 4). Dazu benutzen die Lernenden Wendungen und Wörter (DLL 3 Kapitel 2, 2.), mit denen zum Beispiel Verabredungen sprachlich realisiert werden können. (Siehe dazu: DLL 3 Kapitel 1.2.3). Die Produktion von spezifischen Sätzen hängt natürlich von spezifischen Kommunikationssituationen (Kontexten) ab. (Siehe dazu DLL 3 Kapitel 1.2.2). Was die Lernenden durch ein Rollenspiel trainieren können, ist auch ihre Aussprache. (Siehe dazu: DLL 3 Kapitel 1.2.5)

## **Situationen von Rollenspielen**

LAUDAUSE, G. (1987: S 13) unterscheidet zwei Arten von Situationen, in denen Rollenspiele verwendet werden. Die Autorin spricht von authentischen Situationen und von Fantasiesituationen. Wir möchten in dem nächsten Text kurz die authentischen Situationen besprechen. Es sind Situationen, wo sich die Lernenden selbst finden (z.B. im Kaffeehaus). Es gibt jedoch viele andere potentielle Situationen, die die Lernenden noch nicht kennen, die aber außerhalb des Klassenunterrichts auftreten könnten (z. B. *Beschwerde über das Essen im*

*Restaurant*), die man im Unterricht spielen könnte. In Fantasiesituationen werden demgegenüber Situationen besprochen, die nicht real sind. Man sollte sie dennoch nicht aus dem Unterricht ausschließen. Meine Erfahrungen haben mir nämlich gezeigt, dass Themen, die kontroverser sind, mehr Interesse haben könnten. Man muss jedoch seine Lernenden gut kennen, um das richtige Rollenspiel in der richtigen Situation anzuwenden.

### **Welche Rollen gibt es bei dem Rollenspiel?**

REICH, K. (2008: S. 3) unterscheidet drei Typen von Rollen, die beim Rollenspiel berücksichtigt werden müssen: Die erste Gruppe sind die Spieler (Akteure), die aktiv an dem Spiel teilnehmen und bewusst handeln. Zu der zweiten Gruppe zählen die Teilnehmer (Mitglieder in einer Gruppe, die auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten) – also Lernende, die an dem Rollenspiel teilnehmen und sich engagiert oder distanziert zeigen können. Und die letzte Gruppe besteht aus Beobachtern, das sind Lernende, die das Spiel beobachten und gegeben falls an dem Spiel aktiv als Spieler in einer Gruppe teilnehmen können.

Reich, K. (2008) ist außerdem der Meinung, dass die Rollenspiele einen hohen Eigenanteil an Sprechsituationen der Lernenden enthalten, was zu Problemen führen kann – die Lernenden haben Angst und/oder wenig Motivation, ein Rollenspiel zu spielen. Die Aufgabe der Lehrkraft sollte es deswegen sein, die Lernenden so zu motivieren, sodass der Lernprozess effektiv wird. In seinem Beitrag führt der Autor außerdem an, dass man die Rollenspiele erst dann spielen sollte, wenn sich die Lernenden kennen.

### **Praktische Beispiele des Rollenspiels aus dem Unterricht**

In den Anfängerstufen eignet es sich, laut KOERBER-A. S (2019: S. 63) einen Dialog (z.B. *im Geschäft, auf der Straße, in der Bäckerei, im Feinkostladen, etc.*) zu benutzen. Als Lehrer muss man den Lernenden hier Strukturen vorstellen, die sie beim Rollenspiel verwenden können. Die Lernenden haben dann die Möglichkeit, echte Gespräche zu kreieren. Man könnte die Lernenden zum Beispiel in Paare einteilen und so das Rollenspiel durchführen lassen.

Die Lernenden arbeiten also mit Texten. Die Lehrkraft hat hier verschiedene Möglichkeiten, wie man mit solchen Texten arbeiten kann. Man könnte den Lernenden zum Beispiel vorgefertigte Dialoge präsentieren, und eine Hälfte des Dialogs abdecken und sie praktizieren



lassen. Danach könnten die Lernenden eine ähnliche Situation ohne Textvorlage spielen. Wichtig ist, dass man ihnen Redewendungen und Strukturen anbietet und präsentiert, die sie beim Sprechen benutzen können.

**Beispiel: im Feinkostladen**

Guten Tag! ♦ Nein, danke. Das wär's . ♦ Ja, ein Pfund Tomaten, bitte. ♦ Nein, das ist ein bisschen viel. ♦  
 Ja, gut. Aber bitte nur ein Pfund. ♦ Hier bitte, 20 Euro ♦  
 Ich hätte gern ein Viertel Mailänder Salami. ♦ Ja, bitte. ... Danke. ... Wiedersehen! ♦  
 Nein, danke. Was kostet denn das Bauernbrot da? ♦ Haben Sie Jasmintee?

Die Verkäuferin sagt:

Guten Tag. ↘ Sie wünschen? ↗  
 Darf's ein bisschen mehr sein? 160 Gramm?  
 Haben Sie noch einen Wunsch?  
 Darf's noch etwas sein?  
 Nein, tut mir leid. Den bekommen wir erst morgen  
 wieder. Möchten Sie vielleicht einen anderen Tee?  
 3,80 das Kilo.  
 Sonst noch etwas?  
 Das macht dann ... 5 Euro 80.  
 Und 14,20 zurück. Möchten Sie vielleicht eine Tüte?  
 Vielen Dank und auf Wiedersehen!

Der Kunde sagt:

Guten Tag! ↘ \_\_\_\_\_  
Ich hätte gern ein Viertel Mailänder Salami.  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Quelle:** DALLAPIAZA, R. et. al: Tangram aktuell 1. Lektion 1 – 4, Kurs- und Arbeitsbuch, Hueber Verlag, S. 116

Bei höheren Stufen geht man bei einem Rollenspiel von einer Situation aus. In meiner Praxis hat sich gezeigt, dass dies sehr gut funktioniert hat. Bei der höheren Stufe brauchen zwar die Lernenden nicht so viel Unterstützung wie bei den niedrigeren Stufen, aber es kann einige Zeit dauern, bis sie in die Rolle hineinwachsen. Der Lehrer sollte in der Klasse von Gruppe zu Gruppe gehen und den Lernenden einige Hinweise geben, die ihnen bei der Zielsprache helfen.

**Beispiel:**

<p><u>Student A:</u></p> <p>Sie fahren nach Wien, um an einem Bewerbungsgespräch teilzunehmen. Da die Hotelpreise sehr hoch sind, können Sie sich keine Unterkunft leisten. Sie rufen einen Freund von Ihnen an, den sie schon längere Zeit nicht gesehen haben und mit dem Sie keinen Kontakt pflegen. Fragen Sie ihn, ob Sie bei ihm übernachten können. Wenn er sie ablehnt, versuchen Sie ihn zu überzeugen, sodass Sie bei ihm eine Nacht übernachten können.</p>	<p><u>Student B:</u></p> <p>Ein entfernter Bekannter von Ihnen, den Sie mehr als zehn Jahre nicht gesehen und nicht gesprochen haben, und den Sie nicht gemocht haben, ruft Sie an und fragt Sie, ob er bei Ihnen übernachten kann, da er in Wien an einem Bewerbungsgespräch teilnimmt. Spielen Sie das Gespräch und lehnen Sie den Freund höflich ab.</p>
--	---

**Quelle: eigene Darstellung**

Um ein Rollenspiel spielen zu können, muss man den Lernenden eine gewisse Zeit zur Vorbereitung geben. Außerdem steht man als Lehrkraft den Lernenden bei so einem Rollenspiel zur Seite und wenn nötig, hilft man ihnen bei der Sprache und mit Strukturen.

### **Verwendung der Rollenkarten und von visuellen Dingen**

Ob Rollenkarten bei einem Rollenspiel benutzt werden sollten, hängt nach Reich, K (2008) von der Situation ab und es „...richtet sich nach dem Lernziel“. (S.4) Man kann den Lernenden die Situation auch mündlich beschreiben. Wenn man ihnen aber Rollenkarten verteilt, hat mir meine Praxis gezeigt, dass sie in einer einfachen Sprache geschrieben werden müssen, anderweitig könnten sie von der eigentlichen Lernsituation ablenken und die Lernenden würden dann nicht die Sprache benützen, die sie benützen sollten.

Visuelle Dinge können bei einem Rollenspiel hilfreich sein, um die Sprache authentischer zu machen. Ein anderes Instrument, das bei einem Rollenspiel helfen könnte, ist eine komplexe Aufgabe, die man abschließen muss.

### **Ablauf des Rollenspiels**

Der Ablauf des Rollenspiels kann in mehrere Phasen aufgeteilt werden. (Internetquelle 1). Vor dem eigentlichen Start müssen die Lernenden auf ein Rollenspiel vorbereitet werden. Eine themenbezogene Wortschatzliste soll im Plenum durchgegangen werden, sodass sich die Lernenden auch ihre eigenen Sprechmittel erarbeiten können. Die Problematik oder die Thematik muss zunächst angesprochen werden, um alle relevanten Aspekte zu behandeln. Dies wird den Lernenden helfen, über die Rollensituation nachzudenken, bevor das eigentliche Rollenspiel beginnt. Im zweiten Schritt muss die Lehrkraft herausfinden, ob alle Lernenden die Aufgabe verstanden haben, und ob jeder weiß, was durch das Rollenspiel erreicht werden soll. Im nächsten Schritt müssen die Rollen verteilt werden. Wie hier schon vorher besprochen wurde, müssen sich die Lernenden in die Rolle hineinversetzen und diese verständlich machen aber sie können auch ihre persönliche Stellung beziehen. Dies bedeutet aber auch, dass die Lernenden ihre Perspektiven, Ziele, Motivationen und Gefühle verstehen, wenn sie in die Situation eintreten. Danach wird das eigentliche Rollenspiel gespielt. Im letzten Schritt sollte das Rollenspiel besprochen werden – hier sollte man besprechen, was gut und was falsch gelaufen ist und wo man es verbessern könnte.

## **Vor- und Nachteile des Rollenspiels**

Es gibt viele Vor- und Nachteile für die Rollenspiele. Im folgenden Text werden kurz die Vor- und Nachteile besprochen. Wenn die Rollenspiele in kleinen Gruppen durchgeführt werden, haben die Lernenden eine sehr gute Möglichkeit, die Sprache aktiv anzuwenden und zu üben. Jeder wird im Rollenspiel eingebunden. Es ermöglicht den Lernenden, andere Stile als ihre eigenen zu beobachten. Es ermöglicht auch, Erfolg mit etwas Neuem zu erleben. (Siehe dazu auch PERELS, F., 2007: S. 58, 89). Mit anderen Worten könnte man das so beschreiben, dass die Lernenden die Möglichkeit haben, zu gewinnen, gemocht zu werden, Recht zu haben und sich wohl zu fühlen. (Siehe dazu SZEPANSKY, W-P., 2017: S. 27). Es erzeugt eine lernende Dissidenz, was ein schickes Wort für die Spannung von AkteurInnen ist, die durch die Infragestellung der Annahme von jemandem über bestimmte Dinge verursacht wird. (Zum Begriff Dissidenz siehe auch THUN-HOHENSTEIN, L. - LARGO, R., 1990: S. 1736)

Bei Rollenspielen können die Lernenden aufstehen, mit ihren Klassenkameraden in der Klasse sprechen, handeln und etwas tun. Und indem sie dazu auch den Körper nutzen, lernen sie auch, es besser zu machen.

Auf der anderen Seite gibt es auch einige Nachteile des Rollenspiels. Es hemmt manche Personen, wenn sie im Rampenlicht stehen und nicht sehr gut bei der Durchführung oder besser gesagt bei der Vorführung des Rollenspiels abschneiden. (Mehr zu Vor- und Nachteilen des Rollenspiels im Fremdsprachenunterricht siehe auch SCHACHTEBECK, T., 2014: S.16). Manchen Menschen kann es peinlich werden an Rollenspielen teilzunehmen und es übt auf einige zu viel Druck aus, was in Zukunft zu einem Mangel an Beteiligung und Lernen führen kann. Oder ein weiterer Grund, warum die Lernenden beim Rollenspiel nicht mitmachen wollen, liegt darin, dass das Thema sie gar nicht interessiert. Mehr zu Formen des Widerstands gegen lernaktive Methoden siehe auch *Internetquelle 2*. Dies waren einige der wichtigsten Gründe, die in der einschlägigen Praxis auftreten könnten.

## **Spielerisches Lernen bei Erwachsenen durch Rollenspiele**

Erwachsene lernen nach WOJNIKOWA, R. (1993: S. 270) eine Fremdsprache „... weder besser, noch schlechter als Kinder, sondern anders ...“. Die Erwachsenen sind meist im Unterricht motivierter als die Kinder (die meist zum Deutschunterricht von ihren Eltern gezwungen werden), weil sie ihren Unterricht und ihre Weiterbildung selbst bezahlen müssen. Die

Erwachsenen gestalten daher auch ihre Kommunikation und ihr Lernen in der Fremdsprache ein wenig anders als die Kinder (Siehe dazu DLL 2 Teil 2.4.1).

Aus meiner beruflichen Praxis muss ich hier anmerken, dass die Erwachsenen eher kommunikativen Unterricht bevorzugen. Daher sind kommunikative Aufgaben wie es auch ein Rollenspiel ist, also Aufgaben wo man Möglichkeit zur freien Kommunikation hat, auch bei den Erwachsenen in meinen Kursen sehr beliebt. Natürlich ist es von der Stufe des Lernenden abhängig, ob die Kommunikation in der Fremdsprache voll ausgeschöpft werden kann. (Siehe dazu: И.Ф. Бород). Das Ziel solcher kommunikativen Aufgaben, wie Rollenspiele, ist es, den Sprechanteil der Lernenden zu erhöhen. Es hat sich in meiner Praxis gezeigt, dass die Lernenden gern Rollenspiele spielen, wenn die Themen und Aspekte ihre unmittelbare Umgebung betreffen. Wie bereits beschrieben, eignet sich bei den Anfängerstufen eine andere Art von Rollenspielen wie bei den Lernenden, die die Sprache auf einem höheren Niveau beherrschen.

Themenbereiche, die bei Rollenspielen mit Erwachsenen gespielt werden können, handeln nach HOCHSTADT, Ch. et al.: (2013: S. 30) von Rollenspielen, die ein allgemeines Thema besprechen (z. B. eine Alltagssituation) bis hin zu komplizierten Gerichtsverhandlungen oder Werbegesprächen. In der Literatur haben wir sogar ein Buch mit kommentierten konkreten Übungen und Spielabläufen im Bereich der Rollenspiele der Erwachsenen gefunden. (Siehe dazu: BROICH, J (1994)). Dem Buch nach, können durch Rollenspiele für die Erwachsenen verschiedene Anlässe eröffnet werden. Wichtig ist, dass die Lernenden die Möglichkeit haben, selbst zu bestimmen, ob es für sie in Frage kommt, an einem Rollenspiel teilzunehmen oder nicht und ob das Thema sie interessiert.

Natürlich ist es bei Rollenspielen mit Erwachsenen auch wichtig, wie die Umgebung der Lernenden gestaltet ist. (Siehe dazu: DLL 1 Teil 2.3.4). Damit die Lernbeteiligung erhöht wird, ist es auch wichtig, verschiedene Arbeits- und Sozialformen zu benutzen. Für die Rollenspiele eignen sich kooperative Sozialformen (siehe dazu: DLL 4 Teil 2.1 Seite 5), da die Lernenden untereinander kooperieren können. Aber auch andere Faktoren sind in der Klasse wichtig. Es geht vor allem um ein angenehmes Raumklima und die Sitzpositionen und Anordnung der Stühle und der Sitze in der Klasse, die beim Erlernen einer Fremdsprache bei den Erwachsenen und auch den Kindern sehr bedeutungsvoll sind. In der Gruppe hat sich in meinen Kursen auch die Verwendung der Rollenkarten bei dem Rollenspiel sehr gut bewährt.

Was sollte man also beim Lernen der Erwachsenen beachten? Die meisten Erwachsenen haben schon vieles gelernt und haben bereits Vorkenntnisse auf die sie nur mehr neues Wissen aufbauen. Für die Erwachsenen sind praxisbezogene Themen und Inhalte relevant. Damit ein Rollenspiel bei den Erwachsenen gelingt, muss das Thema also sehr spannend sein und es muss auch die Lernenden interessieren, denn dann kann es auch im Langzeitgedächtnis länger beibehalten werden. Eine emotional anregende Lernatmosphäre hilft auch, den Lernstoff zu verinnerlichen.

Die Aufgabe des Lehrers sollte es auch, eine positive Lernatmosphäre zu schaffen (siehe dazu: DLLL 4 Teil 2.3.1 Seite 2) und während des Rollenspiels sollte der Lehrer in das Rollenspiel nicht eingreifen und die Fehler der Lernenden nicht korrigieren. Vielmehr sollte sich der Lehrer während der Interaktion der Lernenden Notizen machen, falls die Lernenden während des Sprechens welche gemacht haben und sie dann nach dem Rollenspiel nach der Auswertung des Rollenspiels mit den Lernenden besprechen.

### **Regelvorschläge beim Rollenspiel im Deutschunterricht**

Ein Lehrer sollte beim Rollenspiel darauf achten, Regeln zu haben, da die Dinge aus dem Ruder laufen können. Es kann also sein, dass einige Lernende mehr herumspielen könnten als es notwendig ist. Oft würde so ein herumspielen auch nicht dem sprachlichen Ziel entsprechen, das man durch das Rollenspiel erreichen will. Der Lehrer sollte sich also vergewissern, dass seine Lernenden die Grenzen kennen.

Wenn man eine große Klasse hat, in der viele Lernenden sind, wäre es sinnvoll in kleinere Gruppen, zu je 4 bis maximal 6 Teilnehmer zu unterteilen. Es kommt aber darauf an, ob das Rollenspiel so viele Rollen vorsieht. Bei manchen Rollenspielen sprechen auch manchmal nur zwei Personen und in diesem Fall eignet es sich, die Arbeits- und Sozialform der Partnerarbeit zu wählen. Die Paare können nach dem Zufall oder „leistungsmonogen“ gewählt werden. (Siehe dazu: DLL 4 Teil 2.2.3 Seite 2)

Welche Regeln sollten also bei einem Rollenspiel eingehalten werden? Wichtig ist es, dass sich die Lernenden vor dem Beginn ausmachen, ob sie sich in dem Rollenspiel siezen oder duzen werden. Außerdem ist es auch ratsam, jemanden aussprechen zu lassen und nicht ins Wort zu fallen. In einem Gespräch müssen sich die Lernenden auch Respekt gegenüber den anderen zeigen, auch wenn er/sie sprachlich schwächer ist. Bei Unklarheiten ist es von großer Wichtigkeit, nachzufragen, was der Gesprächspartner sagen wollte. Um kommunikative

Absichten realisieren zu können ist es auch notwendig, sich möglichst an den Vorgaben zu halten und den zeitlichen Rahmen im Auge zu behalten. Durch klare Aufgabenstellungen und Routinen kann „wertvolle Lernzeit gespart werden“ (Siehe dazu DLL 4 Teil 2.3.2 Seite 2). Bei homogenen Gruppen, wo die Muttersprache unter den Lernenden eine und dieselbe Sprache ist, ist es wichtig, dass die Lernenden, nur in der Zielsprache sprechen. In der nachfolgenden Grafik sind die wichtigsten Regeln dargestellt.

**Grafik:** Regelvorschläge bei einem Rollenspiel im Fremdsprachenunterricht

- sich ausmachen, ob duzen oder siezen
- aussprechen lassen und nicht ins Wort fallen
- immer Respekt gegenüber den anderen zeigen, auch wenn jemand sprachlich schwächer ist
- bei Unklarheiten nachfragen
- möglichst an den Vorgaben halten
- den zeitlichen Rahmen im Auge behalten
- nur in der Zielsprache sprechen

**Quelle:** eigene Darstellung

### **Warum Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht wichtig sind?**

Die Antwort auf diese Frage liegt im Grundprinzip des Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmens für Sprachen. Der Lehrer kann durch das Spielen des Rollenspiels anhand des Prinzips der Handlungsorientierung herausfinden, „...inwieweit jemand in der Lage ist, in authentischen Kontexten adäquat sprachlich handeln zu können“. (Siehe dazu DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 2)). Durch ein Rollenspiel bringt der Lehrer seine Lernenden in „...reale Kommunikationssituationen, die sie selbst bewältigen müssen.“ (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 5)). Da ein Rollenspiel eine authentische Situation simuliert, sollten die Lernenden „...mit Situationen konfrontiert (werden), die für ihre Lebenswelt von Bedeutung sind.“ (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 2)). Daher erfüllt das Rollenspiel auch das Prinzip der Aufgabenorientierung, und die Lernenden werden mit einer komplexen Aufgabe – dem Rollenspiel konfrontiert. Wichtig ist hier zu beachten, dass nur solche Rollenspiele gespielt werden sollten, die mit der Lebenswelt (der Lernenden) zu tun haben oder zukünftige lebensweltliche Handlungen eröffnen. (Siehe dazu: Bonnet und Breidbach 2007, S. 253 - 272). Außerdem können in einem Rollenspiel die Lernenden miteinander

interagieren, was auch als methodisch-didaktisches Prinzip im Deutschunterricht unter dem Namen Interaktionsorientierung bekannt ist. (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 4)) Nichts desto trotz können die Lernenden auch kommunikative Strategien erwerben, die sich an der „Lebenswirklichkeit der deutschsprachigen Umgebung“ (siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 4)) orientieren. Wir gehen also davon aus, dass die Lernenden auch motivierter sind, die Sprache zu lernen, wenn sie authentische Situationen bearbeiten.

Die Lernenden bauen während eines Rollenspiels prozedurales Wissen auf und sie lernen, wie man in der deutschen Sprache handeln kann. (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 2.2, Teil 1)) Das Rollenspiel ist also eine sehr gute Arbeitsform im Deutschunterricht, wo jeder Lernende eine Rolle übernimmt. (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 2.2, Teil 2)). Daher werden die Teilnehmer angewiesen, in der Rolle zu sprechen, die ihnen zugewiesen wurde oder die sie selbst gewählt haben. Insofern kommt es zu einer Interaktion und Kooperation zwischen den Lernenden. Je nach dem, was der Lehrer durch das Rollenspiel erreichen will, kann man als Sozialform entweder die Partnerarbeit oder Gruppenarbeit verwenden. Durch das Rollenspiel können die Lernenden Selbstvertrauen gewinnen, sich in ein bestimmtes Thema vertiefen und es kann ihnen Angst vor dem Sprechen genommen werden. Durch ein Rollenspiel sind die Lernenden produktiv und können „...die neu erworbenen sprachlichen Mittel in einer authentischen Sprachhandlungssituation an(wenden).“ (Siehe dazu: DLL 6 (Kapitel 2.3, Teil 3))

In einem Rollenspiel können die Lernenden ihre kommunikativen Absichten realisieren. (GER, Europarat, S. 153). Um die kommunikative Absicht (das Ziel) erreichen zu können ist es empfehlenswert, zunächst die Lernenden auf diese kommunikative Absicht vorzubereiten, was am besten durch vorbereitende Übungen geschehen kann. (Siehe dazu: DLL 4 (Kapitel 1.1.1 Seite 4)). Damit es zu keinem Motivationsverlust oder Misserfolg der Lernenden kommt, ist es wichtig, den Lernenden zu zeigen, wie sie eine Kommunikation erfolgreich gestalten können. (Siehe dazu: DLL 4 (Kapitel 1.1.2 Seite 2)). Manchmal kann es in dem Rollenspiel auch vorkommen, dass die Lernenden, eine unterschiedliche Meinung vertreten müssen, konträr zu ihrer eigenen Meinung. (Siehe dazu DLL 4 Teil 3.1.2). Daher ist das Training der Redemittel vor dem eigentlichen Rollenspiel sehr wichtig. Damit die Lernenden erfolgreich sind, müssen sie bestimmte Strukturen kennen, durch die ihre Aussagen flüssig werden, ohne sich zu sehr auf die Form konzentrieren zu müssen. Es werden also verschiedene formelhafte Wendungen und Strukturen benutzt, die den

Lernenden helfen, auch bei Situationen, die nicht ihre eigene Meinung darstellen, erfolgreich zu sein. (Siehe dazu: DLL 4 Teil 3.1.3)

## **Schluss**

Dank der rollenbasierten Eigenschaften tragen Rollenspiele dazu bei, die Kommunikationsfähigkeiten der Lernenden effektiver zu entwickeln als andere Kommunikationsentwicklungsaktivitäten. Ein Rollenspiel ist eine unterhaltsame und „spielerische“ Aktivität, aber auch eine Schlüsselkomponente, die beim Lernen einer Fremdsprache hilft, die erworbenen Strukturen und Kenntnisse zu reflektieren und auf eine natürliche Art und Weise anzuwenden. Es ist ein sozialer Raum, der die Sprach- und Hörfähigkeiten entwickelt und den Lernenden die Möglichkeit gibt, über ein Thema nachzudenken und ihr Wissen zu erweitern, während Kreativität und Vorstellungskraft angeregt und gefördert werden. Die Sprachaktivitäten nehmen während des Rollenspiels oft zu, da die Lernenden eine Rolle übernehmen und vorgeben können, jemand anderes zu sein. Dies gibt ihnen mehr Selbstvertrauen, um eine Sprache zu verwenden.

Bei einem Rollenspiel können die Lernenden verschiedene Rollen übernehmen und sie in der Klasse vorführen. Deswegen sind Rollenspiele beim Fremdsprachenlernen ein wichtiges Instrument, wie man in echten Situationen die Sprache anwenden kann. Durch das Rollenspiel werden verschiedene Fertigkeiten geübt. Flüssiges Sprechen, Genauigkeit, Kommunikation auf eine ungezwungene Art und Weise, Wortschatz, Grammatik und soziale Fähigkeiten sind nur ein paar Beispiele, die hier genannt werden. Auf der anderen Seite gibt es beim Rollenspiel auch Nachteile, weil manche Lernenden es peinlich finden, an einem Rollenspiel teilzunehmen, weil sie sich nicht blamieren wollen. Rollenspiele stellen dennoch eine sehr kommunikative Art des Unterrichts dar, bei der die Lernbeteiligung der Lernenden erhöht werden kann, da sie untereinander kooperieren.

Aus der Perspektive des Lernens ist es jedoch für die Lehrkraft sehr wichtig, die Lernenden vor dem eigentlichen Spielen des Rollenspiels, mit formelhaften Wendungen und Strukturen darauf vorzubereiten, damit sie in der Lage sind, auch Positionen zu vertreten, die nicht ihre eigenen sind.



## Literaturverzeichnis

ANSELM, E.: *Das Rollenspiel im Unterricht*. S. 33

BONNET, A. – BREIDBACH, S. (2007): *Reflexion inszenierbar machen. Die Bedeutung der Bildungsforschung für die Fremdsprachendidaktik*. In: Decke-Cornill et. al. (Hrsg.): *Sprachen lernen und lehren. Die Perspektive der Bildungsforschung*. Opladen: Barbara Buderich, S. 252 - 272)

BPB – Bundeszentrale für politische Bildung: *Rollenspiel*, 2014.

BROICH, J: *Rollenspiele mit Erwachsenen*. Maternus, Köln, 1994.

DALLAPIAZA, R. et. al: *Tangram aktuell 1. Lektion 1 – 4, Kurs- und Arbeitsbuch*, Hueber Verlag, S. 116

DVOŘÁKOVÁ, D.: *Spiele im Deutschunterricht*. Masaryk Universität, Pädagogische Fakultät. Lehrstuhl für deutsche Sprache und Literatur, Diplomarbeit, 2007, Brünn, S. 54, abgerufen unter: [https://is.muni.cz/th/79404/pedf\\_m/diplom.\\_prace.pdf](https://is.muni.cz/th/79404/pedf_m/diplom._prace.pdf), Zugriff am 20.11.2021

FRIEDRICH, H.: *Nur ein Kinderspiel? – oder: Wie Spielen bildet*, 2002. Abgerufen unter: <https://www.familienhandbuch.de/babys-kinder/entwicklung/kleinkind/spiel/NureinKinderspiel.php>, Zugriff am 22.11.2021

GER - Gemeinsame europäische Referenzrahmen für Sprachen, Europarat, S. 153

GORNIK, H.: *Methoden des Grammatikunterrichts*, In: BREDEL, U. et. al. (Hrsg.): *Didaktik der deutschen Sprache*, Bd. 2,2. Durchgesehene Auflage. Paderborn u.a. 2006, S.823-825

HOCHSTADT, Ch. et al.: *Deutschdidaktik. Konzeption für die Praxis*. A. Francke Verlag Tübingen und Basel, 2013, S. 30.

И.Ф. БОРОД: *Kommunikative Spiele im Deutschunterricht*. Abteilung "Sprachdidaktik und interkulturelle Kommunikation", Innovative Eurasische Universität (Pavlodar), 2011. Abgerufen unter: [http://vestnik.ineu.edu.kz/files/bulletins/bulletin\\_2011\\_2\(42\).pdf#page=183](http://vestnik.ineu.edu.kz/files/bulletins/bulletin_2011_2(42).pdf#page=183), Zugriff am 21.11.2021.

INTERNETQUELLE 1: *Role-Playing. Preparing for Difficult Conversations and Situations*; abgerufen unter: <https://www.mindtools.com/CommSkill/RolePlaying.htm>, Zugriff am 19.11.2021

INTERNETQUELLE 2 : *Alles außer Rollenspiel*. Abgerufen unter: [https://web-de/material/interaktion/alles-ausser-rollenspiel.html](https://web.de/material/interaktion/alles-ausser-rollenspiel.html), Zugriff am 21.11.2021

KOERBER-A. S.: *Rollenspiel im Fremdsprachenunterricht - Theoretische Grundlagen und konkrete Anwendung in der Praxis*. Japanische Gesellschaft für Germanistik - Deutschunterricht in Japan. 2019. S. 63

KRAPPMANN, L.: *Lernen durch Rollenspiel*. In: Klewitz, M./Nickel, H.-W.: *Kindertheater und Interaktionspädagogik*. 1. Aufl., Stuttgart 1992, S. 39.

LADOUSSE, G: *Role Play (Resource Books for Teachers)*. Paperback. Oxford University Press, 1987, S. 13

NOETZEL, W.: *Spielen als soziales Lernfeld*. In: Ingendahl, W.: *Szenische Spiele im Deutschunterricht*, Cornelsen Verlag GmbH + C, 1997, S. 43

PERELS, F. - SCHMITZ B. – VAN DE LOO, P: *Training für Unterricht – Training im Unterricht. Moderne Methoden machen Schule*. Verlag: Vandenhoeck & Ruprecht, 2007, S. 58, S 89

PONGRACZ K. D.: *Das pädagogische Rollenspiel. Systematische Untersuchung zu Begriffen und Möglichkeiten einer pädagogischen Interventionsform*. Tectum Verlag, Marburg 1999.

REICH, K. (Hg.): *Methodenpool*. In: URL: <http://methodenpool.uni-koeln.de> 2008 ff, S. 3; abgerufen unter: <http://methodenpool.uni-koeln.de/download/rollenspiele.pdf>, Zugriff am 19.11.2021

SCHACHTEBECK, T.: *Der Einsatz von Rollenspielen zur Förderung der kommunikativen Kompetenz im Englischunterricht*. Hamburg, Bachelor + Master Publishing, 2014, S. 16 ff

SCHIFFLER, H.: *Spielformen als Lernhilfe*. Herderbuecherei, Freiburg, 1982, S. 128

STAATSWINSTITUT FÜR SCHULQUALITÄT UND BILDUNGSFORSCHUNG MÜNCHEN: *Das pädagogische Rollenspiel im Ethikunterricht. Handreichung. München, 2006.* Siehe unter: <https://www.isb.bayern.de/download/1268/rollenspiel-hr.pdf>

SZEPANSKY, W-P.: *Souverän Seminare leiten.* W. Bertelsmann Verlag GmbH & Co. KG, Bielefeld, 3., aktualisierte Auflage, 2017, S. 27

THUN-HOHENSTEIN, L. - LARGO, R.: *Kindliches Spiel – Kindliche Dissidenz.* In: der kinderarzt 21. Jg. (1990), Nr. 12, S. 1736. Abgerufen unter: [https://www.remolargo.ch/assets/uea\\_26\\_remolargo.pdf](https://www.remolargo.ch/assets/uea_26_remolargo.pdf), Zugriff am 20.11.2021

VOGEL, F. *Das Rollenspiel im Unterricht.* Abgerufen unter: <https://www.e-periodica.ch/entmng?pid=scs-003:1979:66::23>, S. 50 – 56

WOJNIKOWA, R.: *Deutschunterricht mit Erwachsenen.* In: Fremdsprache Deutsch, Zeitschrift für die Praxis des Deutschunterrichts Sondernummer 1993/II: München: Klett Edition Deutsch, 1994, S. 270

WOJTKIELEWICZ, I.: *Rollenspiel im frühen kommunikativorientierten Fremdsprachenunterricht.* 2017.

DLL 1 Teil 2.3.4

DLL 2 Teil 2.4.1

DLL 3, Kapitel 1.1

DLL 3 Kapitel 1.2

DLL 3 Kapitel 1.3

DLL 3 Kapitel 1.2,

DLL 3 Kapitel 1.2.3

DLL 3 Kapitel 1.2.2

DLL 3 Kapitel 1.2.5

DLL 3 Kapitel 1 Teil 5

DLL 3 Kapitel 2

DLL 3 Kapitel 2, 2.2

DLL 4 (Kapitel 1.1.1 Seite 4)

DLL 4 (Kapitel 1.1.2 Seite 2)

DLL 4 Kapitel 1.1.2 Seite 4

DLL 4 Teil 2.1 Seite 5

DLL 4 Teil 2.3.2 Seite 2

DLL 4 Teil 3.1.2

DLL 4 Teil 3.1.3

DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 2)

DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 4)

DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 4)

DLL 6 (Kapitel 1.3, Teil 5)

DLL 6 (Kapitel 2.3, Teil 3)

DLL 6 (Kapitel 2.2, Teil 1)

DLL 6 (Kapitel 2.2, Teil 2)

## **Erklärung**

Hiermit versichere ich, Karol Decsi, geboren am 08.05.1983 in Nové Zámky, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel verwendet habe, alle Ausführungen, die anderen Schriften wörtlich oder sinngemäß entnommen wurden, kenntlich gemacht sind und die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Fassung noch nicht Bestandteil einer Studien- oder Prüfungsleistung war.

Nové Zámky, 06.02.2022

A handwritten signature in blue ink that reads "Decsi Karol". The signature is written in a cursive style.

Unterschrift der Verfasserin / des Verfassers