

Schmitt, Rudolf

Das problembezogene Rollenspiel als Methode des sozialen Lernens - Beispiel Karin begegnet zum ersten Mal Leila

Schmitt, Rudolf [Hrsg.]: *Soziale Erziehung in der Grundschule. Toleranz – Kooperation – Solidarität.*
Frankfurt am Main : Arbeitskreis Grundschule 1976, S. 161-166. - (Beiträge zur Reform der Grundschule;
28/29)



Quellenangabe/ Reference:

Schmitt, Rudolf: Das problembezogene Rollenspiel als Methode des sozialen Lernens - Beispiel Karin begegnet zum ersten Mal Leila - In: Schmitt, Rudolf [Hrsg.]: *Soziale Erziehung in der Grundschule. Toleranz – Kooperation – Solidarität.* Frankfurt am Main : Arbeitskreis Grundschule 1976, S. 161-166 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-173603 - DOI: 10.25656/01:17360

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-173603>

<https://doi.org/10.25656/01:17360>

in Kooperation mit / in cooperation with:



www.grundschulverband.de

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Digitalisiert

1. Thema: Karin begegnet zum erstmalig Leila

(Rollenspiel zur Einführung)

Ziele:

- Das unterschiedliche Aussehen der beiden Mädchen vergleichen und beschreiben können (Haare, Gesichtsschnitt, Augen).
- Die Bedeutung der Ausdrücke "Gastarbeiter", "Gastarbeiterkind", "ausländisch", "fremde Sprache" kennen.
- Wissen, daß ausländische Kinder eine fremde Sprache sprechen.
- Möglichkeiten der nichtsprachlichen Verständigung kennen und erproben.
- Trotz Verständigungsschwierigkeiten mit dem Gastarbeiterkind spielen.

Arbeitsmittel:

Geräte: Diaprojektor, Leinwand.

Materialien: Bild 1 aus der Diareihe "Gastarbeiterkinder in der Nachbarschaft" (FWU, R 10 2350.0) oder das gleiche Foto als Bildvorlage 9 aus der Materialmappe; einige Gummibänder für Gummitwist.

Die Geschichte:

Karin wartete auf ihre Freundin Sabine. Sie wollten zusammen Gummitwist (5) spielen. Sie hatten sich schon in der Schule verabredet. Aber dann kam Sabine und sagte: "Du, ich kann leider erst

5) Wenn die Kinder Gummitwist nicht kennen, kann man selbstverständlich auch ein anderes Spiel aussuchen, zu dem zwei Mitspieler nötig sind.

später kommen, ich muß noch mit meiner Mutter in die Stadt. Lust habe ich zwar nicht - aber ich muß! Wartest du auf mich?"

Nun saß Karin auf einer Bank und langweilte sich. Was anderes als Gummistricke wollte sie nicht spielen; denn das Gummi dazu hatte sie gerade erst bekommen.

"Ob ich einmal das Mädchen da vorn frage?" überlegte Karin. "Vielleicht spielt sie mit mir, bis Sabine kommt."

Karin hatte das Mädchen, das ganz in ihrer Nähe hockte und auf dem Fußweg mit Kreide malte noch nie gesehen. Karin ging zu ihm hin und fragte: "Spielst du mit mir Gummistricke? Ich habe ein neues Gummi. Schau, wie binden es auf der einen Seite einfach um einen Laternenpfahl!"

Das Mädchen schaute lächelnd zu Karin auf und sagte dann langsam: "Ich - dich - nicht - gut - verstehen; - ich - Deutsch - lernen." -

Spielvorschlag:

1. Die Kinder hören die Geschichte.
2. Angeregt durch die Geschichte erzählen die Kinder von eigenen Erlebnissen mit ausländischen Kindern (Gastarbeiterkindern), die nicht richtig deutsch sprachen.

Falls Gastarbeiterkinder in der Klasse sind, könnte man auch an deren (vergangene?) Verständigungsschwierigkeiten anknüpfen.

3. Die Kinder sehen das *Bild "Karin und Leila - ein Vergleich"* aus der Diareihe (oder als Papierfoto, das man von Hand zu Hand weiterreichen kann). Sie erfahren, daß das Mädchen, das noch nicht so gut deutsch sprechen kann, "Leila" heißt und beschreiben anschließend das unterschiedliche Aussehen der beiden Mädchen: Haarfarbe (blond - schwarz), Gesichtsschnitt (länglich - mehr breit), Augenpartie (heller - dunkel).

Jüngere Kinder kann man zuerst raten lassen, welches Foto "Karin" und welches "Leila" darstellt. In der Begründung stoßen die Kinder von selbst auf die Unterschiede im Aussehen.

Ein Gespräch über vertraute und fremde Namen könnte man an dieser Stelle einfügen und durch weitere Beispiele illustrieren.

4. Warum kann Leila nur wenig deutsch sprechen?

Wie kann man sich verständigen, wenn man die Sprache des anderen nicht versteht?

Bei der Beantwortung der ersten Frage sollen die Kinder die Bedeutung der Ausdrücke "Gastarbeiter", "Gastarbeiterkind", "ausländisch" und "fremde Sprache" (ev. einige Wortbeispiele einer fremden Sprache!) genauer kennenlernen. Man kann im Gespräch auch schon andeuten, warum die Gastarbeiter mit ihren Familien in die Bundesrepublik Deutschland kommen. Gleichzeitig sollte man die Kinder darauf aufmerksam machen, daß sie in den nächsten Tagen noch mehr von Leila hören werden, daß sie vor allem auch Bilder aus dem Land sehen werden, in dem Leila zu Hause ist und wo alle Menschen diese fremde Sprache sprechen und verstehen, wo aber umgekehrt sie nicht verstanden würden.

Die Antworten auf die zweite Frage sollen die dramatische Inszenierung der Geschichte vorbereiten: Verständigung durch Gesten, durch Vormachen usw.

5. *Wie geht die Geschichte weiter?*

Was wird Karin tun, als sie merkt, daß das fremde Mädchen sie nicht versteht?

Die Kinder äußern ihre Vorschläge, begründen sie und wägen sie gegeneinander ab. Sie wählen einen aus, der gespielt werden soll.

Die "Mitspiellösung" wird von den Kindern gar nicht so selbstverständlich genannt. Gerade wenn den Kindern im vorausgegangen Gespräch sehr deutlich bewußt wurde, daß Leila ein ausländisches Kind ist, sind Lösungsvorschläge folgender Art gar nicht selten: Karin läuft weg; Karin wird verlegen und weiß nicht, was sie tun soll; Karin versucht sich verständlich zu machen, geht aber weg, als es nicht klappt usw. Wenn die Kinder auf einer dieser negativen Lösungen beharren, kann man diese zunächst spielen lassen, sollte aber im weiteren Gespräch darauf hinarbeiten, daß für die zweite Inszenierung ein Lösungsvorschlag ausgewählt wird, der mindestens einen Verständigungsversuch der beiden Mädchen enthält (vgl. den Ausschnitt aus einem Originalgespräch auf S. 166).

6. Die Kinder inszenieren den vorläufig ausgewählten Lösungsvorschlag. Zwei Kinder übernehmen die Rollen von Karin und Leila.

Die übrigen Kinder bereiten das Spielfeld vor und übernehmen leichte Beobachtungsaufgaben.



"Spielst du mit mir Gummitwist?"

Da die Kinder durch die Rollenspiele des I. Themenbereichs schon einige Übung im spontanen Dramatisieren besitzen, kann man sich in der unmittelbaren Spielvorbereitung auf folgende Punkte beschränken:

Wie kann man sich durch Gesten verständigen?

Wie kann man durch die Gesichtsmimik ausdrücken, daß man nichts versteht oder daß man verlegen ist?

Fußweg und Straße lassen sich mit Kreide auf dem Boden ein-

zeichnen. Eine Bank und ein "Pfahl" sind nicht schwer zu beschaffen.

Die Beobachter sollten vor allem die Verständigung der beiden durch Gestik und Mimik bewerten.



Die Mitspiellösung

7. Wenn noch nicht geschehen, inszenieren die Kinder bei der Wiederholung in irgendeiner Form eine *"Mitspiellösung"*.

Wenn man den Eindruck hat, daß für die Begründung einer *"Mitspiellösung"* noch ein längeres Gespräch erforderlich ist, kann man die Fortsetzung dieser Phase auf den nächsten Tag verschieben.

8. Zum Abschluß spielen alle Kinder, solange sie Lust und Zeit haben, in Zweiergruppen Gummitwist.

Ausschnitt aus einem Originalgespräch zu Punkt 5 des Spielvor-
schlags:

Lehrerin: Was meint ihr, was Karin jetzt gemacht hat?

Kerstin: Mit der gespielt.

L.: Ja, aber wie, nicht? - Wie hat Karin das wohl gemacht?

Kerstin: Vielleicht hat sie ihr das gezeigt und dann hat sie es verstanden.

Konstanze: Oder sie hat ihre Sprache gelernt.

L.: Klar, das wäre auch eine Möglichkeit, aber zu schwierig, nicht? -

Was meint ihr, wie sie's gemacht hat?

Kerstin: Sie hat es ihr gezeigt.

Andreas: Oder anmalen - und dann in das Gummitwist das Mädchen reinmalen.

L.: Das ist eine tolle Idee; das andere Mädchen hat ja Kreide dabei. -

Was meinst denn du, Michaela, was die Karin gemacht hat, als sie merkte, das andere Mädchen kann ja gar nicht deutsch reden?

Michaela: Zu ihrer Mutter heimgehen.

L.: Hätte ihr das geholfen?

Mehrere: Nee, nee.

Nach einigem Hin und Her entscheiden sich die Kinder für den Vorschlag von Andreas: Durch Anmalen der Leila zeigen, wie man Gummitwist spielt.