

1 Kurzbeschreibung

Für das Kurz-Rollenspiel „Fahrgemeinschaft“ benötigt man 4 bis 5 freiwillige Lerner*innen als Mitspieler*innen. Diese bekommen 10 Minuten Zeit, um ein Rollenspiel mit folgender Aufgabenstellung vorzubereiten:

„Stellt euch vor, der Unterricht, die Schulstunde, die Lehrveranstaltung, das Lehrarrangement, das Semester, das Projekt, das Schuljahr ... ist vorbei und ihr seid nun auf dem Weg nach Hause. Da ihr alle einen ähnlichen Nachhauseweg habt, habt ihr euch gemeinsam ein Taxi geleistet. Es ist sehr viel Verkehr und bald schon steckt euer Taxi in einem endlosen Stau fest. Ihr habt nun alle Zeit der Welt, um völlig unbeobachtet, so wie euch der Schnabel gewachsen ist, miteinander über das gemeinsam beim Lernen Erlebte zu quatschen. Das müssen nicht unbedingt Dinge sein, die direkt mit dem Unterricht zu tun haben, sondern es können auch Äußerlichkeiten oder Nebensächlichkeiten sein z.B. dass es in der Klasse gemieft hat, dass die/der Lernbegleiter*in heute etwas angespannt und unlocker war, dass dich Schüler*in X massiv genervt hat und dergleichen ... Natürlich ist es toll, wenn auch darüber gesprochen wird, was ihr gelernt habt oder in welchem Bereich ihr noch mehr erfahren möchtet. Insgesamt soll das Rollenspiel-Gespräch aber völlig locker, spontan und ungezwungen verlaufen und ihr sollt euch so verhalten, als ob die „Zuschauer*innen“ nicht vorhanden wären.“

Diese Anleitung wird von der/dem Lernbegleiter*in vor der ganzen Lerngruppe vorgetragen. Dann verlassen die „Spieler*innen“ zur Vorbereitung für 10 Minuten den Raum. Die/der Lernbegleiter*in entwickelt mit den „Zuschauer*innen“ in der Zwischenzeit kleine Beobachtungsaufträge.

Die „Spieler*innen“ kommen wieder in den Raum, stellen 4-5 Stühle in Taxisitzformation auf und nehmen im Taxi Platz. Dann wird das Rollenspiel präsentiert.

Zum Abschluss dürfen die Zuschauer*innen, eventuell in Zusammenhang mit ihren Beobachtungsaufträgen, an die Spieler*innen Rückmeldungen abgeben.



2 Praxiserfahrungen

Der besondere Reiz dieses Abschieds-Szenarios besteht darin, dass vorweggenommen wird, was von den Lerner*innen nach dem Ende eines Lehrnarrangements in der „Nachbearbeitung“ noch individuell besprochen oder nachgedacht werden könnte. So kann man schon im Vorhinein wesentliche kognitive und emotionale Elemente des Lernprozesses dingfest machen. Sowohl für die „Spieler*innen“ als auch für die „Zuschauer*innen“ ist dies eine recht kurzweilige und amüsante Ausstiegssequenz.



3 Info + Material

Keine Quellen bekannt. Kein Material nötig.