

M16 Rollenspiele: Probleme darstellen und Lösungsmöglichkeiten erfinden

Eure bisherige Erfahrung mit dem Projektthema »Wer hat etwas von Handys, Jeans und Südfrüchten?« soll in die Entwicklung kurzer Rollenspiele (ca. 5 Minuten) einfließen. Es geht dabei vor allem auch um eure Lösungsvorschläge.

Damit möglichst viele Meinungen und Ideen in der knappen Zeit berücksichtigt werden, müsst ihr euch gleich am Anfang eine Gesprächsleitung/Regie wählen.

Bestimmt auch jemanden, der eine sehr kurze Einleitung (oder ein Nachwort) zu eurem Rollenspiel spricht, in der die Verbindung zu den Ergebnissen auf euren Plakaten/Wandzeitungen hergestellt wird.

Vorlauf

Jede Gruppe (evtl. auch zwei am gleichen Thema arbeitende Gruppen gemeinsam) soll die wichtigsten Probleme ihres Forschungsschwerpunktes in kurzen Sätzen aufschreiben, die sie bei der Herstellung, beim Transport, der Vermarktung, dem

Konsum und der Entsorgung des untersuchten Produkts erkannt haben.

Für zwei von euch ausgewählte Hauptprobleme sollen dann Lösungsvorschläge diskutiert werden. Bezieht euch dabei nach Möglichkeit auf das Leitbild der nachhaltigen Entwicklung. Bedacht werden müssen dabei die Interessen der am Problem Beteiligten: der Kleinbauern, der Arbeiter, der Plantagen- oder Fabrikbesitzer, der Transportunternehmen, der Textil- oder Lebensmittelkonzerne, der Verbraucher usw.

Geht es z.B. um die Frage, wie lässt sich das Leben der Näherinnen auf den Philippinen, in China oder in Bangladesch verbessern, müssten mindestens folgende Rollen besetzt sein: eine oder mehrere Näherinnen, ein Aufseher oder Vorarbeiter, der Fabrikbesitzer, ein Mitglied einer Menschenrechtsorganisation.

Wenn nach einer Lösung der Verkaufsproblematik von Handys oder Jeans in Deutschland gesucht wird, sollten folgende Rollen besetzt sein: mehrere Käufer bzw. Konsumenten, ein Vertreter des Warenhauses oder Supermarktes, eines Herstellers, einer kritischen Nichtregierungsorganisation. Entscheidend für diese Form des Rollenspiels ist der Wechsel zwischen Spiel- und Gesprächsphasen in eurer Gruppe.

Der Probenablauf

1. Sammlung von Argumenten und Gegenargumenten für einen Lösungsvorschlag zu einem gewählten Problem
2. Festlegung und Besetzung der Rollen
3. Plan für den Spielablauf
4. Gestaltung der Bühne und Kennzeichnung der Rollen (es genügen einfache Mittel: Stühle, Tische, Kreidestriche, typische Kopfbedeckung oder einfach ein Schild mit Aufschrift vor der Brust; die Zuschauer können auch aufgefordert werden, sich etwas vorzustellen)
5. Mehrere Probedurchläufe mit anschließender Besprechung aller (Wie waren die Argumente, die Gestik und die Mimik? Kamen Problem und Lösungsvorschlag gut rüber? usw.)

Die Regie /Gesprächsleitung ist auch für die Einhaltung der Zeit und die Probenabläufe zuständig. Alle Teilnehmer machen sich eigene Aufzeichnungen, die in der Projektmappe abgeheftet werden.

