

Unterrichtsphase

- Erarbeitung

Komplexitätsgrad

- Komplex

Anliegen

- Rollenspiele zu Alltagsszenen entwerfen und kreieren
- Gemeinsames Vorspielen bzw. Sprechen vor der Klasse
- Das Thema „Fairness“ im Alltag integrieren

Kenntnisse und Fertigkeiten

- Ein Rollenspiel zu ausgewählten Szenen aus dem Alltag planen und durchführen können
- Faires bzw. unfaires Verhalten bestimmen und begründen können

Dauer

- 40 bis 50 Min.

Unterrichtsmittel

- Arbeitsblatt *Fair Play – Rollenspiel*

Vorbereitung

- Arbeitsblatt *Fair Play – Rollenspiel* ausdrucken als Unterlage für die Lehrkraft (Variante 1) oder jede Szene für die Gruppen ausschneiden (Variante 2).
- Platz für die Bühne und die Sessel im Halbkreis dazu aufstellen.
- Evtl. ein zweiter Raum (Variante 2).

Ablauf

Variante 1

- Die Lehrkraft erklärt kurz das Wesen eines Rollenspieles.
- Anschließend schildert sie den SchülerInnen eine Szene aus dem Alltag, die entweder

aus dem Arbeitsblatt *Fair Play – Rollenspiel* entnommen, eine frei erfundene oder eine passende aktuelle Situation ist.

- Gemeinsam mit der Klasse wird diese Szene anhand folgender Überlegungen genauer beschrieben:

⇒ Welche Rollen kommen in der Szene vor? (3–4 AkteurInnen sind empfehlenswert.)

⇒ Welcher Schauplatz?

⇒ Was könnte in dieser Situation alles passieren?

⇒ Welche Argumente könnten die SchauspielerInnen anführen?

⇒ Welche Lösungen könnte es für ein gutes Ende geben?

⇒ Welchen Titel könnte diese Szene haben?

- Wenn die Szene so weit spielreif ist, dürfen sich SchülerInnen melden, um diese besprochene Szene vor der Klasse zu spielen (Dauer: etwa 3–5 Min.).
- Danach erzählen zuerst die SchauspielerInnen, wie es ihnen dabei ergangen ist bzw. ob sie glauben, fair/unfair gehandelt zu haben.
- Dann dürfen die BeobachterInnen (übrige Klasse) ihre Meinung dazu äußern.
- Die Lehrkraft befragt die SchülerInnen, welches Verhalten/welche SchauspielerInnen fair/unfair waren und warum.
- Die Szene kann evtl. noch einmal gespielt werden, um eine möglichst gerechte Lösung zu finden. Die Definition des Philosophen John Rawls kann dabei als Orientierung dienen: **„Eine Lösung gilt als gerecht, wenn ihr alle Beteiligten zustimmen können. Dies geschieht unter der Voraussetzung, dass von den Beteiligten niemand weiß, welche Rolle sie/er in diesem Aushandlungsprozess einnimmt.“**
- In weiterer Folge können noch Rollenspiele zu unterschiedlichen Themenbereichen in

