

## 2.6 ROLLENSPIEL

### **METHODENBLÄTTER**

2.6 Rollenspiel

Seite 2

### **ARBEITSBLÄTTER**

Szenariobeschreibung

Seite 5

Rollenkarten - einfache Variante

Seite 6

Rollenkarten - anspruchsvolle Variante

Seite 9

## 2.6 ROLLENSPIEL



### LERNZIELE

Die SchülerInnen setzen sich mit der Entstehung und dem Aufbau von Nachrichten auseinander, so dass sie in der Lage sind, selber eine zu erstellen. Sie erfahren, wie JournalistInnen arbeiten und lernen etwas über die Schwierigkeiten der Recherche und einer „objektiven“ Berichterstattung. In dem Zusammenhang schlüpfen die SchülerInnen in die Rollen von JournalistInnen und ZeugInnen.

Sie setzen sich mit Stereotypen gegenüber gesellschaftlichen Gruppen auseinander und reflektieren mögliche Zusammenhänge zwischen Vorurteilen und der Medienberichterstattung.



### DIDAKTISCH-METHODISCHER KOMMENTAR

Vor der Durchführung empfehlen wir eine Einführung zu Recherche-techniken von JournalistInnen mit der Methode 3.1 „Brainstorming“, Informationen für die Klasse zum Aufbau einer Nachricht mit der Methode 6.10 „Verfassen einer Nachricht“ sowie Informationen für die Klasse zum Ablauf einer Pressekonferenz.

Das Rollenspiel motiviert die SchülerInnen durch seine interaktive Form. Die Stationen und Filter bei der Entstehung von Nachrichten werden in komprimierter Form sehr plastisch verdeutlicht, weil die SchülerInnen als Beteiligte dem Gesamtgeschehen beiwohnen.

Wie bei jedem Rollenspiel ist nicht nur ausreichend Zeit erforderlich, um sich in die jeweiligen Rollen hinein zu versetzen, sondern auch ein klarer Schnitt, um die SchülerInnen nach dem Spiel wieder aus ihren Rollen zu entlassen. Dies kann zum Beispiel mit einem Ritual erfolgen, bei dem die SchülerInnen laut sagen, dass sie nicht mehr diese Person sind, sondern wieder sie selbst und dabei ihre Namen nennen.

Je nach Interesse und Wissensstand der SchülerInnen können unterschiedliche Medienprodukte entstehen: Zeitungsartikel, Radiobeitrag, Videoclip.

Die anspruchsvollere Variante dieses Rollenspiels gibt Einsichten in die unterschiedlichen Darstellungsformen und Arbeitsweisen von Boulevardpresse und überregionalen Medienformaten. Diese eignet sich aber nur für Lerngruppen, die sich bereits ausführlich mit dem Thema „Boulevardjournalismus“ befasst haben. Bei der Durchführung dieser Version des Rollenspiels verwenden Sie die Rollenkarten der einfachen Variante mit jenen der anspruchsvollen Variante. Einzig die Chefredaktion der Zeitung A aus der einfachen Variante ersetzen Sie durch jene der Zeitung A aus der anspruchsvollen Variante.

Eine Sammlung von Unterrichtsmodulen dazu bietet folgendes Material: „Schlagzeilen. Materialien zur Boulevardberichterstattung“, Adolf Grimme Institut im Auftrag der Landeszentrale für Medien NRW (LfM) in Kooperation mit der Bundeszentrale für politische Bildung, 2005.



### BEDINGUNGEN

#### Zeit:

ca. 110 Minuten

#### TeilnehmerInnen:

16-35 ab Klassenstufe 10

#### Material:

ausgedruckte Rollenkarten für die einzelnen Gruppen, Steckbriefe aus der Methode 5.7, Papier und Stifte, Flipchart oder Tafel mit Zeitplan

#### Raum:

Es sollten mindestens zwei Räume zur Verfügung stehen, wovon einer so groß sein muss, dass mindestens drei Gruppen darin spielen können.

#### Technik:

Laptop oder PC, je nach Mediengruppe, für RadiojournalistInnen: Audio-Aufnahmegerät, Mikrofon; für FernsehjournalistInnen: Videokamera, Speichermedium, Mikrofon, PC oder Laptop mit Beamer und VGA-Kabel

## 2.6 ROLLENSPIEL



### ABLAUF

Die SchülerInnen produzieren im Verlauf des Rollenspiels eine möglichst objektive Nachricht über ein Ereignis, das vorab fiktiv stattgefunden hat. Die Nachricht kann – je nach Kenntnissen, Motivation und Zeitbudget – in Form einer Zeitungsmeldung, eines Audiobeitrags oder eines Videoclips produziert werden.

Stellen Sie das Szenario der ganzen Klasse vor (siehe Szenariobeschreibung). Versuchen Sie dabei die Situation möglichst plastisch zu schildern, damit die Phantasie der SchülerInnen angeregt wird und sie sich in die Sachlage hineinversetzen können.

Im Anschluss geben Sie der Klasse einen Überblick zum zeitlichen Ablauf. Hängen Sie ihn deutlich sichtbar im Raum aus, damit sich die TeilnehmerInnen auch während des Rollenspiels daran orientieren können. Wir schlagen folgenden Zeitplan vor:

- 15 Minuten Rollenfindung
- 20 Minuten Spiel
- 15 Minuten „Pressekonferenz“ (Positionenaustausch aller Beteiligten)
- 20 Minuten Produktion der Nachricht (Schreiben, Schneiden, etc.)
- 10 Minuten Endredaktion
- 30 Minuten Präsentation

Stellen Sie Ihren SchülerInnen die Gruppen und Rollen vor, die für die Übung vorgesehen sind und schreiben Sie diese an die Tafel. Die SchülerInnen ordnen sich den Gruppen zu und vermerken ihre Namen an der Tafel. Verteilen Sie nun die Rollenkarten, die den Arbeitsauftrag enthalten. Die SchülerInnen versetzen sich in die jeweiligen Rollen hinein, indem sie den aus der Methode 5.7 vorgeschlagenen Steckbrief ausfüllen, der Angaben zum Namen, zum Alter, zu den Familienverhältnissen und zur Wohngegend beinhaltet. Sie sollen sich auch Notizen zur Einstellung der von ihnen präsentierten Person machen: Deren Meinung zum Szenario (Ladendiebstahl) und Argumente, die in der bevorstehenden Situation eingebracht werden. Die Arbeitsgruppe soll sich über den Steckbrief und die Einschätzung der Rolle austauschen.

Nun beginnt die Recherchephase: JournalistInnen, Polizei und SozialarbeiterInnen begeben sich zu den anderen Gruppen und befragen sie nach Informationen. Vor allem die JournalistInnen und die Polizei sind hier gefragt.

Auf der Pressekonferenz sind alle beteiligten Gruppen vertreten. Die einzelnen Gruppen stellen kurz ihre Position dar. Die JournalistInnen stellen Fragen.

Danach erstellen die JournalistInnen eine möglichst objektive Nachricht über die Vorkommnisse. Die Chefredaktion korrigiert und schreibt eventuell das Ergebnis.

Zum Abschluss wird das Ergebnis vorgestellt und in der gesamten Gruppe diskutiert. Die JournalistInnen begründen, warum sie die Nachricht so verfasst haben. Die anderen Gruppen sagen, wie sie die Nachricht beurteilen und was sie gut oder nicht so gut daran finden. Bei der anspruchsvolleren Variante werden die Ergebnisse im Hinblick auf Inhalt und Form der Nachricht miteinander verglichen.

## 2.6 ROLLENSPIEL



### AUSWERTUNG

- 1 Wie erging es den JournalistInnen?
- 2 Wie fühlten sich die anderen Arbeitsgruppen in ihren Rollen?
- 3 Können die Gruppen untereinander die Positionen der anderen nachvollziehen?
- 4 Inwieweit spielten Vorurteile bei der Berichterstattung eine Rolle?
- 5 Welchen Einfluss hatte die politische Meinung des Redakteurs / der Redakteurin bei dem Verfassen der Nachricht?

Diese Methode ist in Anlehnung der Unterrichtsmaterialien von „Schule ohne Rassismus. Schule mit Courage“ entstanden: „Erdmeier D., Guthman T. (2005): „Radio“ In: Schule OHNE Rassismus – Schule MIT Courage [Hrsg.]: Themenheft – Medien und Rassismus, Berlin; Seite 33



## 2.6 ROLLENSPIEL

### SZENARIOBESCHREIBUNG

In dem Rollenspiel sollen JournalistInnen über einen Vorfall berichten. Alles spielt sich in einem Randbezirk einer größeren Stadt ab. In einem Kiez hat es einen Einbruch in einen Kiosk gegeben. Der Besitzer verdächtigt eine Gruppe von Jugendlichen, die in einem kleinen Park in der Nähe des Ladens ihren Treffpunkt haben. Ein Nachbar unterstützt die Verdächtigungen des Ladenbesitzers. Er traut den Jugendlichen einfach nicht. Nach seinem Empfinden hängen sie den ganzen Tag im Park rum. Er unterstellt ihnen, dass sie Drogen konsumieren, nicht zur Schule gehen und letztlich dem Steuerzahler auf der Tasche liegen werden. Die Polizei sagt, dass einige der Jugendlichen bereits polizeibekannt sind, weil sie oft nicht zur Schule gehen. Die StreetworkerInnen geben zu Protokoll, dass es für die Jugendlichen wenige Möglichkeiten gibt, ihre Freizeit sinnvoll zu gestalten und dass manche aus armen Familien kommen. Die Jugendlichen beschwerten sich, dass immer sie verdächtigt werden, wenn etwas Negatives in dem Viertel passiert. Sie fühlen sich stigmatisiert und unverstanden.



## 2.6 ROLLENSPIEL

### ROLLENKARTEN - EINFACHE VARIANTE

#### **Chefredaktion Zeitung A (2 Personen)**

In Eurem Alltag geht es hektisch zu. Dabei bleibt oft nicht die Zeit, alle Details zu berücksichtigen. Die JournalistInnen in der Nachrichtenredaktion, die Ihr auf die Nachricht zum Überfall im Kiosk angesetzt habt, wollen aber alles ganz genau berichten. Ihr wollt aber lieber eine knappe Nachricht haben und nicht alle Seiten dargestellt wissen. Das heißt, Ihr müsst aufpassen, dass die beiden JournalistInnen nicht zu lange schreiben und die Nachricht einfach und verständlich und so knapp wie möglich geschrieben ist.

#### **JournalistInnen Zeitung A (2 Personen)**

Ihr seid von Eurer Chefredaktion beauftragt worden, einen Einbruch im Ladenkiosk zu recherchieren und darüber eine kurze Nachricht zu schreiben, die in Eurer Zeitung wahrscheinlich als Meldung auf der Titelseite erscheint. Versucht vor Ort im Gespräch mit den Beteiligten mehr herauszufinden: Gibt es bereits Hinweise auf die TäterInnen? Was könnte für Eure LeserInnen interessant sein? Beratet Euch vor der Pressekonferenz kurz mit Eurer Chefredaktion. Schließlich schreibt Ihr die Nachricht und gebt sie bei Eurer Chefredaktion ab.

#### **LadenbesitzerInnen (2 Personen)**

In Eurem Laden wurde eingebrochen! Es wurde Vieles geklaut. Das zerstörte Schaufenster muss ersetzt werden. Die Kasse ist beschädigt. Der Schaden ist zwar versichert aber Ihr habt eine Menge Ärger. Entsprechend seid Ihr sehr aufgebracht. Der Rummel um Euren Laden mit Polizei, JournalistInnen, einer bevorstehenden Pressekonferenz usw. gibt Euch die Möglichkeit, Eurem Ärger Ausdruck zu verleihen.

Und Ihr habt auch schon einen Verdacht, wer den Einbruch begangen haben könnte: Die Jugendlichen, die oft vor Eurem Laden rumlungern und nie etwas kaufen, sind heute später gekommen als sonst. Ihr denkt ohnehin, dass sie Eure Kundschaft vergaulen. Einige Nachbarn haben Euch auch erzählt, dass die Jugendlichen Drogen nehmen und nicht zur Schule gehen.



## 2.6 ROLLENSPIEL

### ROLLENKARTEN - EINFACHE VARIANTE

#### Gruppe Jugendlicher (2 Personen)

Ihr lebt in der Nähe des ausgeraubten Kiosks. Der Park bei dem Laden ist Euer Treffpunkt, weil man hier ungestört von den Erwachsenen reden kann und auch andere Jugendliche vorbeikommen. Freizeitmöglichkeiten gibt es in der Nachbarschaft nicht viele.

Wie so oft, wenn irgendetwas passiert, werdet Ihr auch diesmal verdächtigt. Dabei habt Ihr noch nie krumme Dinger gedreht. Einige von Euch gehen nicht immer zur Schule, weil sie dort oft Ärger haben und der Unterricht ohnehin langweilig ist. Deswegen gab es auch schon öfter Meldungen bei der Polizei. Eure Eltern sind nicht zufrieden mit der Situation, wissen aber auch nicht so recht, was sie dagegen tun können. Sie regen sich aber genauso über das auf, was man Euch nachsagt, wie Ihr selbst. Ihr könnt einfach nicht verstehen, warum die Nachbarn so schlecht über Euch reden. Ihr haltet Euch für ganz nette Jugendliche, die, wie fast alle Jugendliche, gerne miteinander abhängen. Und die Polizei nervt Euch auch, weil sie ständig an Euch vorbei fährt und mit grimmigen Gesichtern schaut, was Ihr so macht.

#### PolizistInnen (2 Personen)

Ihr habt in letzter Zeit viele Überstunden angesammelt und niemand dankt Euch dafür. Jetzt müsst Ihr den Einbruch im Ladenkiosk untersuchen. Ihr findet keine Hinweise und es gibt auch keine klaren Verdächtigen.

Allerdings kennt Ihr die verdächtige Jugendclique, die sich regelmäßig in einem kleinen Park in der Nähe des Ladenkiosks aufhält. Einige sind Euch bekannt, weil sie oft nicht in die Schule gehen. Man sagt auch, dass die Jugendlichen häufig Drogen und Alkohol konsumieren und für andere Diebstähle in der Umgebung verantwortlich seien. Außerdem fühlen sich viele AnwohnerInnen durch die Anwesenheit der Jugendclique belästigt.

Die JournalistInnen befragen Euch zum Einbruch und erwarten Antworten und Ergebnisse obwohl Ihr noch keine klaren Erkenntnisse habt. Deshalb bezeichnet Ihr auch vorläufig die Jugendlichen als die Tatverdächtigen, zumal sie ja polizeibekannt sind.



## 2.6 ROLLENSPIEL

### ROLLENKARTEN - EINFACHE VARIANTE

#### NachbarInnen (2 Personen)

Ihr wohnt in der Umgebung des ausgeraubten Kiosks und kauft dort auch öfter ein. Die Jugendlichen sitzen immer in dem kleinen Park, den Ihr durchqueren müsst und durch den Ihr gern ungestört schlendern würdet. Die Gruppe findet Ihr bedrohlich und ärgert Euch über ihre Lebensführung. Sie hängen nur ab und grüßen Euch nicht. Sie verhalten sich nicht so, wie Ihr findet, dass man sich verhalten sollte. Ihr habt den Eindruck, dass sie Drogen nehmen und Ihr könnt Euch gut vorstellen, dass sie auch ab und an „krumme Dinger“ drehen.

Jetzt wurde der Kiosk ausgeraubt. Ihr fühlt Euch nicht mehr sicher in Eurem Stadtteil. Als Polizei und JournalistInnen am ausgeraubten Kiosk erscheinen, geht Ihr schauen, was da los ist.

#### SozialpädagogInnen (2 Personen)

Ihr arbeitet seit einem halben Jahr als StreetworkerIn in dem Viertel, in dem auch der ausgeraubte Kiosk liegt.

Die Gruppe von Jugendlichen, die verdächtigt wird, den Kiosk ausgeraubt zu haben, kennt Ihr schon seit mehreren Jahren. Sie war regelmäßig im Jugendzentrum des Viertels, das Ende des letzten Jahres aus Kostengründen schließen musste.

Ihr bezweifelt, dass die Jugendlichen etwas mit dem Einbruch zu tun haben, da sie sich in Eurer Gegenwart immer korrekt verhalten haben, auch wenn sie manchmal etwas über die Stränge schlugen.





## 2.6 ROLLENSPIEL

### ROLLENKARTEN - ANSPRUCHSVOLLE VARIANTE

#### **Chefredaktion Zeitung A (2 Personen)**

Ihr seid die Chefredaktion einer Zeitung, die an Kiosken in der Stadt verkauft wird. Ihr erreicht Eure LeserInnen vor allem dadurch, dass Ihr auf der Titelseite eine interessante Nachricht abdruckt. Eure LeserInnen sollen auf den ersten Blick Lust bekommen, Eure Zeitung zu kaufen.

Ihr habt von einem Ladendiebstahl erfahren und schickt zwei JournalistInnen los, diese Sache zu erforschen. Während Eure JournalistInnen arbeiten, könnt Ihr Euch schon Gedanken zur Gestaltung der nächsten Ausgabe machen: Wieso und in welcher Form könnte ein Ladendiebstahl für Eure LeserInnen interessant sein? Später, wenn die JournalistInnen Euch erste Informationen geben, könnt Ihr schon einmal an der Überschrift basteln.

Letztlich müsst Ihr die Nachricht der JournalistInnen dann auf einen kleinen Text reduzieren und die Endgestaltung der Nachricht auf der Seite übernehmen. Dafür bleiben Euch nur 10 Minuten bis zum Druck der Zeitung.

#### **Chefredaktion Zeitung B (2 Personen)**

Ihr seid die Chefredaktion einer großen überregionalen Zeitung. Die meisten Eurer LeserInnen haben ein Abonnement und interessieren sich für Politik und Kultur.

Ihr habt von einem Ladendiebstahl erfahren und schickt zwei JournalistInnen los, diese Sache zu erforschen. Diese Nachricht soll bei Euch in der Rubrik „Vermischtes“ erscheinen, möglichst objektiv sein und nicht länger als 90 Wörter umfassen. Während Eure JournalistInnen arbeiten, könnt Ihr Euch schon Gedanken zur Gestaltung der Seite und des Textes machen: Welche Informationen müssen für Euch unbedingt in dem Artikel sein? Wie könnt Ihr sicherstellen, dass der Artikel möglichst objektiv ist? Später, wenn die JournalistInnen Euch erste Informationen geben, könnt Ihr ihnen weitere Fragen zur Recherche mitgeben.

Letztlich müsst Ihr den Bericht der JournalistInnen auf 90 Wörter reduzieren und die Endgestaltung der Nachricht auf der Seite übernehmen. Dafür bleiben Euch nur 10 Minuten bis zum Druck der Zeitung.

#### **JournalistInnen Zeitung B (2 Personen)**

Ihr seid von Eurer Chefredaktion beauftragt worden, einen Einbruch im Ladenkiosk zu recherchieren und darüber eine möglichst kurze und objektive Nachricht zu schreiben, die in 90 Wörtern in der Rubrik „Vermischtes“ erscheinen soll. Versucht vor Ort im Gespräch mit den Beteiligten mehr herauszufinden: Gibt es bereits Hinweise auf die TäterInnen? Was müssen Eure LeserInnen erfahren?

Beratet Euch vor der Pressekonferenz kurz mit Eurer Chefredaktion.

Schließlich schreibt Ihr die Nachricht und gebt sie bei Eurer Chefredaktion ab.