



Im Rollenspiel lernen wir die Gedanken von Menschen zu einer bestimmten Frage kennen und setzen uns mit diesen auseinander.

Wenn wir uns in die Standpunkte anderer Menschen hineinversetzen und diese im Spiel vertreten, üben wir uns in der Fähigkeit, Meinungen zu vertreten und Kompromisse zu schließen.

Ein Rollenspiel: Die Schulkonferenz berät

Neue Regeln für die Schule?

Der Fall: In einer Realschule haben die Schüler über die Schülermitverantwortung (SMV) Vorschläge für die Änderung der **Schulordnung** gemacht. Die Gesamtlehrerkonferenz hat über die Vorschläge debattiert und abgestimmt. Einige der Vorschläge der Schüler wurden berücksichtigt, andere nicht. Jetzt hat die Schulkonferenz darüber zu beraten, ob sie diesen Änderungen zustimmen möchte.

Eine Schülerin über die Schulkonferenz
„In unserer Schulkonferenz sitzen drei Schüler, drei Eltern und sechs Lehrer. Der Rektor leitet die Sitzung, das heißt, er legt die Tagesordnung fest und sagt, wer wann redet. Die Schulkonferenz trifft sich einmal pro Halbjahr und be-

rät über Dinge, die die ganze Schule betreffen wie z. B.: Soll es eine Schulpartnerschaft mit einer anderen Schule geben? Soll eine neue Schulordnung verabschiedet werden? Bei manchen Fragen darf die Schulkonferenz nur etwas vorschlagen, bei anderen Fragen darf sie allein oder mit der Gesamtlehrerkonferenz zusammen entscheiden.“

1 Schulgesetz § 47

Die Schulkonferenz ist das gemeinsame Organ der Schule. Sie hat die Aufgabe, das Zusammenwirken von Schulleitung, Lehrern, Eltern, Schülern ... zu fördern, bei Meinungsverschiedenheiten zu vermitteln sowie über Angelegenheiten, die für die Schule von wesentlicher Bedeutung sind, zu beraten.

Innerhalb der Schulkonferenz kommt es zu einem Streit über die Regeln für die Klassenordnung. Deshalb wird beschlossen, dass sich zunächst kleine Gruppen mit den neuen Regelungen beschäftigen sollen. Das Gespräch/die Diskussion innerhalb einer Gruppe sollt ihr in einem Rollenspiel nachspielen.

Ein Rollenspiel durchführen

1. Schritt: Findet euch in 4-er Gruppen zusammen.

2. Schritt: Jedes Gruppenmitglied übernimmt eine Rolle. Falls es über die Rollenverteilung Streit gibt, werden die Rollenkarten (2) verdeckt gezogen.

3. Schritt: Beschäftigt euch mit eurer Rolle und überlegt euch weitere Argumente.

4. Schritt: Übt das Rollenspiel in der Vierergruppe ein.

5. Schritt: Ein oder zwei Gruppen können zum Schluss vor der Klasse vorspielen. Alle anderen beobachten, wie gut sie ihre Rolle spielen. Danach wird besprochen.

1 Sauberkeit und Ordnung im Klassenraum – nur Aufgabe des Klassenordners? Führt dazu ein Rollenspiel mithilfe der Rollenkarten 2 durch.

2 Bereitet ein Rollenspiel vor zur Aussage: Kaugummis sollen in der Schule erlaubt sein. Erstellt dazu eure eigenen Rollenkarten. Nutzt die Gedankenblasen als Anregung.

Schulsprecherin Helene Haupt

Es ist ihr eigentlich egal, ob es einen Klassenordner gibt oder nicht. Saubermachen sollen die Reinemachfrauen, da ... Außerdem denkt sie, dass die Schüler zum Lernen in der Schule sind und nicht zum Saubermachen ...

Elternsprecherin Frau Gärtner

Sie findet das Amt des Klassenordners gut, da man so Verantwortung lernt ... Sie denkt, dass ohne Klassenordner Unordnung herrschen würde ...

Lehrer Herr Segner

Er ist dafür, dass die Klassenordner abgeschafft werden. Wenn die Klasse beim Sauberhalten des Klassenzimmers zusammenarbeitet, fördert das den Zusammenhalt ...

Er denkt auch, dass sich die Schüler besser gegenseitig erziehen würden, wenn es keine Klassenordner gäbe ...

Rektor Herr Klein

Er denkt, dass man Klassenordner beibehalten sollte, da man so auch lernt, wie man zu Hause Ordnung hält ... Er findet zudem, dass Lehrer besser arbeiten können, wenn sie einen bestimmten Ansprechpartner haben ...

2 Rollenkarten

Kaugummis bedeuten mehr Müll. Das ist schlecht für die Umwelt!

Mündliche Beiträge und Kaugummikauen – beides zusammen geht nicht!

Wenn man Kaugummi kaut, kann man sich besser konzentrieren ...

Kaugummis in Teppichböden sind eine teure Angelegenheit ...

...