Inhalt

Tell I Theorie und Methoden
Kapitel I — Rollenspiel
Warum Rollenspiel?
Modelle, Simulation, Spieltheorie und Entscheidungsprozeß
Rollenspiel — elementater bestandten der social studies
Kapitel II — Erziehung zum Staatsbürger — ein Schwerpunkt innerhalb der Social Studies
Pädagogische Implikationen
Der »oftene« Mensch
Denken und Handeln nach eigenen Wertmaßstäben
(inner directedness)
Problemlösende Orientierung
Rollenverhalten
Interkulturene waninenmung
[cross-cultural perceptions]
Der entwicklungspsychologische Aspekt
Die Peer-Kultur
Weitmakstabe
Aufgaben
Aufgaben
Sensibilität für die Gefühle anderer,
Spannungsabfuhr
Spannungsabfuhr
Stärkung des kindlichen Selbstkonzents
Stärkung des kindlichen Selbstkonzepts Verbesserung des kindlichen Selbstkonzepts
Experimentieren mit Rollen
Exploration der grundlegenden Wertvorstellungen
unserer Kultur
Verständnis für subkulturelle Unterschiede
Triffe hei Terscheiderner und der Virgen einemen
Hilfe bei Entscheidungen und der Klärung eigener
Wertmaßstäbe
verbesserung der sozialen Struktur und der Wert-
systeme der Peer-Kultur
Entwicklung kohäsiver Gruppen

8 Inhalt

Erlernen sozialer Verhaltensweisen in kohäsiven Gruppen Problemlösendes Verhalten Problemlösen in Handlungszusammenhängen Problemlösen in der Gruppe Konsequenzen bedenken Einschleifen der Sequenz: Fühlen — Denken — Handeln
Zusammenfassung
Kapitel III — Rollenspiel als Erziehungsmittel
Der Lehrer als unterstützender Erwachsener
Verbesserung des emotionalen Klimas in der Klasse
Lösen außerschulischer Probleme
Zusammenfassung
Kapitel IV — Didaktischer Aufbau des Rollenspiels
Protokoll eines Rollenspiels: Der Geldbeutel
Ausführliche Darstellung der einzelnen Schritte
Zusammenfassung
Variably Combine in Franker in Pollowskiel
Kapitel V — Funktion des Erziehers im Rollenspiel
Grundlegende Voraussetzungen
Die Einstellung des Lehrers
Nicht-wertende Haltung (non-evaluative position)
Unterstützende Haltung (supportive attitude) Einfühlungsvermögen
Durchführung des Rollenspiels
Lehrers
Vertrautwerden der Kinder mit der Methode des Rollen-
spiels
Probleme beim Ablauf des Rollenspiels
Gesprächsführung
Spielphasen
Postering der Sensibilität
Befriedigung individueller Bedürfnisse
Einige Einzelprobleme
Schlußfolgerungen
Zusammentassung

	Inhalt	9
Kapitel VI — Rollentheorie		89
Der Einzelne und die Gruppe		90
Unterschiedliche Rollenerwartungen		91
Rolle und Selbst (individuelle Einflüsse)		93
Geplanter Unterricht und zufälliges Lernen		95
Rollenkonflikt und komplexe Rollenbeziehungen	role	0.6
relationship)		96
Notwendigkeit einer Gruppenzugehörigkeit		97
Mehrfache Rollenbeziehungen		98
Gruppen als Rollensysteme		99
Kohäsive Gruppenstruktur		101
Anwendung der Rollentheorie auf das soziodram	atische	
SpieI		102
Kapitel VII — Dramatisches Spiel — Vorstufe zum Soziodrama		108
		100
Lernen durch Spiel		109
Spontanes Spiel im Freien		110
Dramatisches Spiel im Klassenzimmer		111
Organisation und Ablauf		115 115
Das Materialangebot	• • •	116
Spiel- und Meinungsaustausch		116
Weiterführung		118
Weiterführung		120
Das Soziodrama - eine Erweiterung des Dramat	ischen	3.5
Spiels		125
Teil II Problemgeschichten als Grundlage des Rollenspie	els	129
Kapitel I — Persönliche Integrität		130
Ehrlichkeit Die zerbrochene Tasse Die Milchflasche Der rote Lamborshini		130 130 130

10 Inhalt

Der Roller												•			132
Junge und Mädchen															133
Das Loch im Zaun															134
Englandreise als Belohni	ın	e													135
Der Geldbeutel		-	į												137
Wolfgang muß Geige ihn	en	-	ā									ı			139
Wolfgang muß Geige übe Wenn zwei das Gleiche	+	תנו		ist	e	9	nc	dh	1	an	ge	n	id	nt	
dasselbe			,			_		_							143
															145
Verantwortung für andere	•	•	•	•	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	145
Streit im Sandkasten .	-			•		•				•	•	٠	•	•	145
Das neue Geschirr					٠	•				•		•	•	•	14:
Mitbringsel für Mutti.	-				•	•	•	٠	•	•		•	•	•	4.45
Erster Tag im Kindergart	en	l			•	•	•		•	٠	•	•		•	14
Eine Pistole für Peter .						•	٠	•			•	•		•	14
Die Rakete						•				•		•			150
Austing ins Gehirge	_	_	_	_											15
Die Perlenkette											•			•	15.
Regeln und Vorschriften . Das beschmutzte Kleid Richtig oder falsch?															155
Des hesshmutzte Fleid	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15
Dishtig oder folgeh?	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	٠	•	156
Esia Dian	•	•	•		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15
Fair Play Einmischung oder Hilfe?	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	159
Zusammenhalt und Freun	dso	ha	íŧ												16
Zwei Freunde															16
Die Bonbontüte															163
Ein spannendes Buch .															163
Die zerbrochene Vase .								,							164
Fußballspiel im Garten															164
Eine dankbare Freundin															16
															170
Vergeltung und Fairness .	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	170
Geld für Hans-Peter	•	•		•	•		•		•	•	•	•	•	•	
Volkers Go-Cart	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	17
Claudia petzt				•					•	•	•	٠	-	•	173
Das Biologie-Heft				٠		•				٠	٠	•	•	•	175
Das Biologie-Heft Du bist nicht eingeladen		-					•		•				٠	-	177
Der Einzelne gegen die Gr	ימו	ne													179
Karussell-Fahren	u.p.	PC	•	•	•	•	•		Ċ	1	•		i	-	179
Der alte Autobus	•	•	•		•		٠	•	•	•	•	•	1		179
Die Rutschbahn		-	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	180
Die Hähle om Meer	٠	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	18
Die Höhle am Meer.	•	•	•	•	•	•		•	•	•	•	•	•	•	18
Der Streich	٠	٠	٠	•		•	•	•	٠	•	•	•	•	•	
Der alte Jaspers Gefahr am Strand	•	٠	٠	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	٠	180
Gerant am Strand	•	•		•	•	•	•	•	•		•	•	•	•	190

	Inh	alt	11
Die alte Kamera			187
Die alte Kamera			189
Kapitel II - Verantwortlichkeit der Gruppe	gegenü	ber	
dem einzelnen			192
Andersartige akzeptieren			192
Das Kreisspiel auf dem Spielplatz			192
Das Schwimmfest			192
Das Schwimmfest			194
Vorurteile überwinden			196
Heidi			196
Der Vlessengerescher			197
Der Klassensprecher		• •	
			199
Sensibilitätstraining			201
Schimpfnamen			201
Blinde Kuh			202
Daß Mißtrauen			202
Kapitel III — Selbstwertgefühl			204
Der Wunsch, größer, stärker und besser zu sein			204
Der kleine Autofehrer			204
Der kleine Autofahrer			204
Das Mischingsking			
Ein Schülerkonzert			206
			207
Angst vor Ablehnung			209
Sibylle kommt aus dem Krankenhaus			209
Armer Armin			210
Armer Armin			212
vici muzgositaten		• •	212
Anhang			214
Kontrolliste für den Ablauf von Rollenspielen			214
W / 1 1 W 11	D - 11		
Kurzfassung der Kontrolliste zum Ablauf von	n Koll	en-	0.17
spielen			217
Literaturverzeichnis			218