

Back-Home ist ein → A Rollenspiel, in dem die TN ihre Erfahrungen und das Gelernte aus dem Seminar mit der Situation „Wieder daheim“ konfrontieren.

1 Einsatzmöglichkeiten

- als Form der Praxisberatung in der Gruppe
- um auf die Situation nach dem Seminar einzustimmen
- um die neuen Erfahrungen mit der künftigen Praxis zu verbinden und Verhaltensmöglichkeiten für mögliche Widerstände zu proben

2 So wird's gemacht

Variante 1: Spiel im Plenum

- Bitten Sie die TN, sich gedanklich auf „zu Hause“ vorzubereiten. Impuls: „Überlegen Sie sich Situationen, in die Sie nach dem Seminar geraten könnten (z.B. in der Familie, am Arbeitsplatz o.Ä.).“ Räumen Sie Zeit zum Nachdenken ein. Alternative: Evtl. vertiefen Sie diesen Prozess über eine → A Geleitete Fantasie (z.B. „Mein erster Arbeitstag nach dem Seminar“).
- Ein TN beginnt und beschreibt möglichst genau Situation und Personen.
- Die vorkommenden Personen bzw. Rollen werden festgelegt.
- Die TN, die bereit sind mitzuspielen, wählen sich eine Rolle und fühlen sich kurz in diese ein. Es ist auch möglich, ja oft sinnvoller, dass sich der Hauptakteur seine Mitspieler aussucht.
- Das Rollenspiel beginnt. Das Ende ergibt sich aus dem Spiel heraus.
- Die anderen sind Beobachter.
- Nacheinander äußern sich der „Autor“ bzw. Hauptspieler, die Mitspieler und die Beobachter zum Spiel.

- Gegebenenfalls können die Beobachtungen in Form von Schlagworten festgehalten werden, um im Anschluss bestimmte Aspekte näher zu beleuchten.

Variante 2: Spiel in Gruppen

- Bilden Sie Kleingruppen von 4-6 TN (→ S Gruppenarbeit 4: Gruppenbildung).
- Erklären Sie den Kleingruppen den Ablauf der Gruppenarbeit (s. „Spiel im Plenum“).
- Weisen Sie darauf hin, dass alle Gruppen zugleich arbeiten und spielen und kein Beobachter übrig bleiben muss. Es kommt nicht auf die Darstellungskunst an. Echtheit ist gefragt.

3 Didaktisch-methodische Hinweise

Back-Home eignet sich besonders gut, wenn Sie den Eindruck haben, dass die „Heimkehrsituation“ für die TN schwierig ist. Sie sollten in diesem Fall den TN genug Zeit geben, damit möglichst viele sich in das „Wieder-Daheim“ einfühlen und einspielen können. Bedenken Sie aber, dass die Aktionsform des Rollenspiels viel voraussetzt:

- aufseiten der TN Identifikationsfähigkeit, Spielbereitschaft, Disziplin usw.,
- bei der Gruppe Vertrauen,
- bei SL Erfahrungen mit der Anleitung zum Rollenspiel.

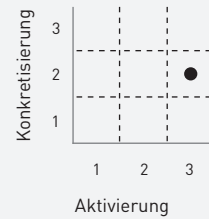
Literaturhinweise Rabenstein 1996

Autor Ulrich Papenkort

LERNZIEL



NEUN-FELDER-TAFEL



SOZIALFORM



LERNPHASE



MATERIAL & MEDIEN

-

VERWANDTE

- A Fallbesprechung
- A Rollenspiel
- A Auf der Heimfahrt

VORTEILE & CHANCEN

- + aktiviert die TN
- + ermöglicht probeweise Konfrontation mit der Realität und bereitet die Rückkehr vor

NACHTEILE & PROBLEME

- schwierig für spielungewohnte und ängstliche TN
- schwierig für SL, die unerfahren sind mit der Aktionsform



40 Min



bis 30 TN