

1 Vom Berge-Versetzen

»Die kleine Kathrin, die im Sommer 6 wurde, besucht seit 3 Monaten die Schule. Mittlerweile ist es Herbst geworden und am liebsten würde sie wieder in den Kindergarten zurückgehen. Das lange Sitzen und die strengen Anweisungen der Lehrerin machen ihr zu schaffen. Außerdem hat sie in der Klasse keine Freundin gefunden und es verlangt ihr sehr viel Kraft ab, sich zuhause um ihre beiden kleineren Geschwister zu kümmern und gleichzeitig ihre Schulaufgaben in Ruhe zu erledigen. Das geht nicht und weil sie das in der Schule niemandem erzählen kann, ist sie mit diesem Problem alleine. Das übersteigt ihre sozial-emotionalen Fähigkeiten als 6-Jährige, die eigentlich für den Ernst des Lebens groß genug sein sollte.«

Der Schuleintritt und der Schulbesuch für Grund- und Mittelschulkinder wird in unserer Gesellschaft zusehends fordernder, der familiäre Druck nimmt zu und der Leistungsanspruch der Institution Schule an die Kinder steigt. Und dann gibt es die andere, kindliche und private Seite, die am Beispiel von Kathrin deutlich wird. Wie auch Kathrin bringen Kinder ihren ureigenen, imaginären Rucksack mit in die Schule. In diesen sind die persönlichen Lebenserfahrungen des Kindes in Bezug auf Familie und ihr soziales Umfeld gepackt. Läuft in der Familie alles gut, kann das Schulkind mit seinem Wissensdurst und seiner kindlichen Neugier vom Unterricht profitieren. Ist das Kind hingegen wie Kathrin im Beispiel mit der Scheidung der Eltern, einer psychischen Erkrankung oder Suchterkrankung eines Elternteils, einer Armutsgefährdung, etc. konfrontiert, reichen die psychischen und sozialen Ressourcen des Kindes nicht mehr aus, den vielfältigen Anforderungen des Schulsystems gerecht zu werden.

Diese Kinder kommen dann sehr schnell an ihre emotionalen und sozialen Grenzen. Kinder wie Kathrin, die mit der privaten Situation

überfordert sind, werden in Folge in der Schule auffällig und machen dadurch unbewusst auf sich aufmerksam. Das äußert sich zum Beispiel im Schulalltag so, dass sie durch Mobbing in die Opferrolle kommen, oder sie werden selbst zum/r Täter/in, und die angestauten Aggressionen werden auf ein anderes Kind projiziert. Im »Auf-sich-aufmerksam-Machen« sind Kinder Spezialisten und äußerst kreativ! Ich bin mir sicher, dass ihr liebe Lese*innen als Fachleute diese oder ähnliche Geschichten aus eurem Schulalltag kennt.

Überforderte Kinder brauchen eine andere Aufmerksamkeit und Betreuung, als die Pädagog*innen ihnen manchmal im Sinne des Bildungsauftrags zu geben vermag. Dieser Widerspruch führt immer wieder zum pädagogischen Konflikt: einerseits besteht der Auftrag des/der Lehrers*in, die vom Lehrplan geforderten Bildungsziele zu erfüllen, den Schüler*innen mental die sogenannten »Kulturtechniken« beizubringen. Andererseits benötigen die Kinder in unserer Gesellschaftsstruktur primär in der Schule eine liebevolle Begleitung und das Rüstzeug zur Weiterentwicklung ihrer Sozialkompetenz als Basis für mentales Lernen. Schließlich brauchen sie ein positives Vorbild, das emotionale Sicherheit und Vertrautheit bietet. Wenn man allen erwähnten Zielen entsprechen will, entsteht eine pädagogische Zwickmühle, die für alle am Schulsystem Beteiligten äußerst unbefriedigend sein kann – für die Schulkinder und deren Eltern und für die Pädagog*innen.

Was kann aus dieser Zwickmühle herausführen und diese scheinbar unvereinbaren Gegensätze verbinden? Welche Brücke kann diese Kluft überwinden und wie kommt ihr als Pädagog*innen dorthin? Und schließlich: Wie können Kinder dort abgeholt werden, wo sie gerade stehen, und mit ihnen gemeinsam der beste individuelle Weg gefunden werden?

Genau von diesen Fragen und den praktikablen Antworten handelt dieses Buch, das sich als Leitfaden für Pädagog*innen zur Einführung ins pädagogische Rollenspiel versteht. Die Methode des pädagogischen Rollenspiels vermag es, die Kinder im Alter von 6–14 Jahren in der Klassengemeinschaft emotional und sozial so zu fördern und zu

stärken, dass es ihnen möglich wird, sich auf die geforderten Bildungsarbeiten zu konzentrieren und wieder »lernfähiger« zu werden.

»Wie soll das gehen?« fragt man sich wohl als Pädagog*in. »Ich habe doch schon so viel versucht, mich weitergebildet und wenig von alledem war schulalltagstauglich bzw. zeigte nicht die von mir erwartete Wirkung!« »Mir fehlt manchmal die Motivation«, sagen vielleicht andere. Ich als ehemalige Volksschullehrerin weiß Bescheid über die heutigen schulischen Herausforderungen und kann deshalb all diese Aussagen und Vorbehalte gut verstehen. Trotz eventueller Einwände möchte ich euch mit diesem Buch ein leicht erlernbares, Freude und deutlichen Nutzen bringendes Tool in die Hand geben. In relativ kurzer Zeit werden sich nicht nur positive Effekte in den emotionalen und sozialen Fähigkeiten bei den Kindern einstellen, sondern auch bei euch selbst.

Diese Methode wird euch mitreißen und inspirieren, selbst Berge zu versetzen. Ich praktiziere sie schon seit über 15 Jahren und sie lässt mich täglich neu erfahren, dass sie funktioniert.

Mein Part in diesem Buch ist es, euch das Rollenspiel und seinen »Zauber« zu vermitteln, der eine Brücke über die Kluft zwischen der pädagogischen Schulwelt und der sozial-emotionalen Kinderwelt zu schlagen vermag. Nur wenn diese beiden Welten verstanden und zusammengebracht werden, kann es gelingen, wieder die Begeisterungsfähigkeit in den funkelnden Kinderaugen zu entdecken. Und ihr werdet euch als Lehrer*innen erfahren, die durch diese wundersame Methode des Rollenspiels aus der Mitte heraus wieder mit Freude unterrichten.

Im Sinne der besseren Lesbarkeit wähle ich im gesamten Buch aufgrund der weiblichen Mehrheit unter Pädagoginnen die weibliche Anredeform. Bitte fühlt euch dadurch immer alle als Frauen, Männer oder als LGBTQ1+ Personen ohne Ausnahme angesprochen. Ich spreche euch liebe Leserinnen direkt in der Du-Form an, weil es mir so am besten entspricht. Es sollte nicht als Respektlosigkeit verstanden werden.

2

Die Kraft des Rollenspiels für die Schule nutzen

»Kathrin kam heute zum ersten Mal von der Schule freudestrahlend nach Hause. Noch nie hat Kathrin zuhause etwas von der Schule erzählt. Doch heute war ein anderer Schultag, heute war Rollenspielprojekt. Sie hätten Ritterburg gespielt, die ganze Klasse habe sich verkleidet und aus dem Klassenraum eine Burg gebaut. Kathrin war die Königin der Ritterburg und die strenge Lehrerin ihre Dienerin. Sie hatte alles gemacht, was Kathrin ihr befahl. Als dann die bösen Ritter die Burg angriffen, kämpfte auch sie als Königin mit dem Schwert, bis die Ritter im Burgverlies eingesperrt wurden. Danach feierten alle Burgbewohner gemeinsam ein Fest, das war so cool. Kathrins Augen glänzen, wenn sie ihrer Mama vom Rollenspiel erzählt. Am liebsten hätte sie jeden Tag Rollenspiel.«

Diese oder so ähnliche Aussagen von Kindern über die Rollenspielprojekte an Schulen sind mir vertraut. Ich durfte über 15 Jahre mit meinen Kolleginnen vom »Spiellernraum« (www.spiellernraum.at) Schulprojekte in Volks-, Mittelschulen und Unterstufengymnasien durchführen und staunend die Veränderungen der Kinder miterleben. Wir vom Spiellernraum bekamen von den Schulen aus unterschiedlichen Gründen einen Projektauftrag. Meist ging es um Themen wie Mobbing in der Klasse, um Verhaltensauffälligkeiten von einzelnen Schülerinnen, um Querelen zwischen Mädchen und Jungen und um vieles mehr. Das Rollenspielprojekt war aus Kostengründen auf fünf Einheiten von wöchentlich zwei Schulstunden mit der gesamten Klasse beschränkt. Als Projektteam konnten wir zum Projektende immer wieder feststellen, dass wir die vorgenommenen Ziele erreichten und begleitend dazu die Rollenspieleinheiten nicht planbar positive Effekte auf die einzelnen Schülerinnen und das

Klassengefüge hatte. Es war und ist faszinierend zu beobachten, wie Kinder im Spiel aus der starken Position heraus krankmachende Situationen aus ihrer Lebenswelt aufzeigen, erfahrbar machen und zum Guten verwandeln können. Dieser Verwandlungsvorgang ist für mich die sozial-emotionale Kompetenzentwicklung.

Kathrin aus obigem Beispiel erlebt als Königin, wie ihre Befehle vorbehaltlos von ihrer sonst so strengen Lehrerin in der Dienerinnenrolle ausgeführt werden. Dadurch spürt sie, wie mächtig sie als Königin wird. Durch die Wiederholungen der mächtigen Spielrolle bekommen Kathrin und auch andere Kinder mehr Selbstsicherheit. Die Selbstsicherheit wird in den Schulalltag transferiert und führt zu einer lebensbejahenden Verhaltensänderung. Wie im Beispiel von Kathrin zeigen Kinder in der Schule Verhaltensauffälligkeiten, um auf Missstände jeglicher Art aufmerksam zu machen. Aus meinem Verständnis heraus sind Verhaltensauffälligkeiten nichts anderes als eine gesunde, unbewusste Anpassungsleistung der Kinder in Bezug auf ein krankmachendes System, ein Hilferuf. Wenn Pädagoginnen diese Zusammenhänge erkennen, dann verändert sich im Umgang mit den Kindern schon sehr viel. Das sozial-emotionale »Gesehen- und Gehört-Werden« der Kinder stellt in der Klassengemeinschaft die Basis für ein gelingendes, kognitives Lernen dar. Doch der Anspruch an die Pädagogin, auf die unterschiedlichen sozial-emotionalen Bedürfnisse der Schüler*innen im Unterricht adäquat einzugehen, ist schon sehr herausfordernd und fast unmöglich.

Das pädagogische Rollenspiel hingegen kann »der« Schlüssel für diesen Anspruch sein. Mit Hilfe dieser von Moreno entwickelten Methode können Kinderseelen im Spiel aufblühen, sich stark zeigen, mehr Selbstsicherheit gewinnen und sich in ihrer Ganzheit erfahren. Die emotionalen und sozialen Bedürfnisse können im Rollenspiel mit der spielerischen Leichtigkeit, mit Witz und Humor aufgegriffen und verändert werden. Darum ist es mir ein großes Anliegen, das pädagogische Rollenspiel im Schulalltag in jeder Schulklasse als fixe Unterrichtsmethode zu etablieren. Das Rollenspiel als Basisarbeit schafft einen fruchtbaren Rahmen für ein gelingendes Lernen in der Klasse.

Mit dem vorliegenden Fachbuch möchte ich Pädagoginnen dazu motivieren, sich als »pädagogische Rollenspielexpertin« weiterzubilden. Mir ist natürlich klar, dass kein Buch eine Fortbildung ersetzen kann, denn eine kompetente Anwendung der Methode setzt Fortbildung und Training voraus. Jedoch soll das Buch als Inspiration und Begleitmanual auf dem Weg zur Rollenspielexpertin dienen. Die zuständige Fachfrau oder der Fachmann führt das Projekt mit der gesamten Schulklasse in Kooperation mit der Klassenlehrerin, der Begleitlehrerin bzw. einer weiteren dritten Person durch. Ich und mein Team im Spielernraum stehen auf Wunsch für das jeweilige Schulprojekt unterstützend zur Verfügung. Das Projekt kann von uns auf Wunsch wissenschaftlich begleitet und/oder supervidiert werden. Ebenso bieten wir laufend Supervisionsgruppen an, um auftretende Fragen zu beantworten.

Das pädagogische Rollenspiel lebt vom Tun und der Umsetzung! Die noch so wertvollsten Tipps und das beste Handwerkszeug nutzen nichts, wenn das hier vermittelte Wissen nicht zur Umsetzung gelangt. Daher möchte ich euch ermutigen, mit einer gewissen Gelassenheit, Fehlerfreundlichkeit und Entschlossenheit zur Tat zu schreiten, mit der Ausbildung und der Rollenspielarbeit zu beginnen – besser heute als morgen! Die Schülerinnen und Schüler werden es euch danken! Nur durch das eigene Tun und die dadurch erworbenen, selbstbestätigenden Erfahrungen kann erlebt werden, wie gut diese Methode wirkt. Aber Achtung – es kann durch die Anwendung auch zu positiven Nebeneffekten im eigenen Lehrerleben kommen, das wird höchstwahrscheinlich eintreten – freut euch darauf!

3

Der Leitfaden

Ich habe mir wohl überlegt, welchen Anspruch ich an dieses Buch stelle. Wie viel Wissenschaftlichkeit »verpacke« ich darin, um ein von meiner Zielgruppe gewünschtes, ausgewogenes Verhältnis zwischen Theorie und Praxis zu schaffen. Da ihr, geschätzte Pädagoginnen, alle an Pflichtschulen tätigen Berufsgruppen, die mit Kindern/Jugendlichen arbeiten, Direktorinnen, Eltern und Interessierte meine Zielgruppe seid, möchte ich euch vor zu viel Theorie und Wissenschaftlichkeit verschonen. Es existieren genügend Fachbücher/Studien zur Wirkweise des kindlichen Spiels. Bei Interesse können die weiterführenden Bücher/links im Literaturverzeichnis gefunden werden. In erster Linie geht es mir im vorliegenden Werk darum, die geniale Methode des pädagogischen Rollenspiels mit Schulklassen auf verständliche, motivierende Art und Weise zu vermitteln und in weiterer Folge euch, liebe Pädagoginnen, für eine tatkräftige, lustvolle Umsetzung anzustiften!

Jedoch bedarf es einer einführenden Grundagentheorie ins Kinderpsychodrama, um das Konzept und die Wirkweise der Rollenspiele an Schulen zu verstehen. Es werden unterschiedliche Vertreter des Psychodramas wie Jacob Levy Moreno, Walter Holl/Alfons Aichinger, Gabriele Weiss vorgestellt und Begrifflichkeiten wie Psychodrama, Kinderpsychodrama, pädagogisches Rollenspiel, sozial-emotionale Kompetenzen, Selbstwirksamkeit und der Rollenbegriff erklärt.

Danach wird eine Brücke zum Schulalltag geschlagen. Der Rahmen eines Schulprojekts, die benötigten Materialien, der Ablauf einer Projekteinheit und die Interventionstechniken werden in weiterer Folge vorgestellt. Es wird sowohl die Frage nach der Rolle der Lehrerin im Projekt als auch die der Eltern beantwortet. In jeder Projekteinheit wird mit den sogenannten »beziehungsstiftenden Geschichten« gearbeitet. Die beziehungsstiftenden Geschichten fördern die sozialen und emotionalen Fähigkeiten der Kinder im Umgang mit

sich selbst und ihren Klassenkameraden. Ich stelle sie Euch in diesem Buch als unseren »Schatz« erstmalig öffentlich zur Verfügung. Alle Geschichten wurden von meiner Freundin Ruth Winkler und mir verfasst, sie sind urheberrechtlich geschützt. Zwei Geschichten durften wir von unseren Lehrern Walter Holl und Alfons Aichinger übernehmen. Die beziehungsstiftenden Geschichten müssen gespielt werden! Natürlich können jederzeit neue Geschichten geschrieben werden. Ich würde mich freuen, wenn Ihr Eure eigenen beziehungsstiftenden Geschichten mit dem Spielernraum teilt.

Meines Erachtens ist es wichtig, das Thema der Schulpflicht/Schulreife zu erwähnen. Sowohl bei der Schulpflicht als auch der Schulreife wird den Aspekten der emotionalen und der sozialen Kompetenzen der Kinder zu wenig Beachtung geschenkt. Dementgegen bezog Moreno bereits in den 1920er Jahren diese beiden Fähigkeiten in seine pädagogischen Vorstellungen von Schule mit ein. Ein besonderer Blick wird auf Morenos Rollentheorie, dem Herzstück des Psychodramas, geworfen. Durch die Erklärung der Rollentheorie kann die Bedeutsamkeit der Kinderrollen im Spiel besser verstanden werden.

Somit ist der theoretisch/praktische Rahmen für den Hauptteil des Buches geschaffen! Das pädagogische Kinderpsychodrama an Schulen wird als Leitfaden vorgestellt. Die Methode bietet sehr viele Möglichkeiten, hat aber auch ihre Grenzen. Es ist Präventionsarbeit, aber kein Psychotherapieersatz. Bevor die tatsächliche Projektumsetzung mit der Schulklasse beginnt, wird im ersten Schritt die Leitung bestimmt und im zweiten die Checkliste fürs Schulprojekt erstellt. Beispielgebend dafür wird die Klasse 1b vorgestellt, mit der ein Rollenspielprojekt praktisch veranschaulicht wird. Die Schulprojekte stellen eine besondere Form von Unterricht dar. Schüler*innen können sich auf einer anderen Beziehungsebene – der Symbolebene – begegnen und von- und miteinander lernen. Die von den einzelnen Kindern selbst gewählten Rollen bieten ihnen Schutz und Grenzen, aber auch gleichzeitig eine Chance zur Selbstwirksamkeit und zu emotionalem Wachstum. Drei 6-jährige Kinder der Klasse 1b, darunter auch Kathrin, die ihr schon kennt, hebe ich speziell hervor.

Ihnen werden bei der Projektdurchführung wichtige Rollen zugeteilt. Bei den Fallbeispielen der Kinder wird Bezug auf ihre Herkunftsgeschichte und ihr erlerntes Bindungsverhalten nach Bowlby hergestellt. Selbstverständlich sind ihre Namen und Identitäten dahingehend verändert worden, dass die Verschwiegenheitspflicht zum Schutz der Kinder und deren Eltern gewahrt werden kann. Im Idealfall soll dadurch nicht nur ein Verständnis für Kinder mit unterschiedlichen Bindungsmustern geschaffen werden, sondern auch Antworten für Pädagoginnen gegeben werden, wie sie auf die sozial-emotionalen Bedürfnisse von Kindern mit Hilfe des pädagogischen Rollenspiels besser reagieren können.

Die Projektziele, das Setting, die Dokumentationsform bzw. auch die Frage nach der Projektevaluation werden im Anschluss daran geklärt. Die Projektdokumentation stellt ebenso wie die Projektevaluierung ein wesentliches Qualitätskriterium für die Arbeit mit Schulklassen dar. Der SDQ, ein valider Fragebogen zur Projektevaluierung, der Stärken und Schwächen von Kindern hinsichtlich der sozial-emotionalen Kompetenzen misst, wird vorgestellt. Der Fragebogen und die weiteren Formulare wie Checkliste, Projektdokumentation und andere beziehungsstiftende Geschichten finden sich im Buchanhang wieder.

Am Ende des Buches werde ich mögliche FAQs beantworten. Nach einer kurzen Zusammenschau folgt nochmals eine Aufforderung an euch, nicht im vorgegebenen Bildungssystem stecken zu bleiben. Wagt es, mit Hilfe des pädagogischen Rollenspiels neue Wege zu gehen, neue Sichtweisen für euch und eure Klasse zu entwickeln. Nur durch die Realisierung könnt ihr die Kraft dieser heilsamen Methode entdecken! Seid bei euren Entdeckungen aber milde und fehlerfreundlich mit euch selbst und holt, wenn nötig, Hilfe vom Spielraum. Zu diesem Thema werden immer wieder Seminare zur Vertiefung angeboten.

Nun liegt es an euch, geschätzte Buchleser/innen, das von mir hier zur Verfügung gestellte Wissen umzusetzen und zu eurem eigenen zu machen. Viel Spaß und Freude damit, es kann Flügel verleihen!

4 Statement meines Lehrers Alfons Aichinger

Die Zeit, die Kindern zum Spielen bleibt, geht seit Jahren zurück. Die American Academy of Pediatrics (AAP) warnt 2018 in ihrem ausführlichen Bericht vor diesem gefährlichen, weltweiten Trend. In Europa trägt vor allem die PISA-Diskussion erheblich dazu bei, dass in der Pädagogik die schulisch verwertbare Bildung stärker in den Vordergrund rückt und das Spiel zunehmend als ein überflüssiger und unproduktiver Zeitvertreib der Kinder gesehen wird. Mit ihrem Bericht will die AAP nicht nur auf die Wichtigkeit des kindlichen Spiels für die Gehirnentwicklung hinweisen. Sie geht sogar noch einen Schritt weiter und fordert, dass Kinderärzte sogar Spielzeit auf Rezept verschreiben sollen.

Bestätigung für die Macht des Spiels kommt in den letzten Jahren von den Neurowissenschaften. So fordert z.B. der Neurobiologe Gerald Hüther, den Kindern mehr Zeit zum Spielen einzuräumen. In »Rettet das Spiel!« (2018) ruft er dazu auf, die Bedeutung des Spiels nicht nur für Kinder, sondern auch für die Erwachsenen wiederzuentdecken und spielerische Kreativität wiederzugewinnen. Auch wenn noch wenige neuropsychologische Forschungen zum kindlichen Spiel vorliegen, und wenn eher von Tierversuchen, so betonen sie drei Vorteile des Spiels:

1. Spiel baut Angst und Stress ab. Das Spiel aktiviert körpereigene Belohnungs- und Annäherungssysteme und hemmt die Areale, die mit Angst und Aggressionen verbunden sind.
2. Spiel aktiviert die neuronalen Netzwerke, mit deren Hilfe wir kreativ und ideenreich werden – und dies besser als durch Förderprogramme.