

Eva Neumann, Sabine Heß (Hrsg.)

Mit Rollen spielen II

45 neue Rollenspiele für Trainerinnen und Trainer

managerSeminare Verlags GmbH, Bonn

Inhalt

Willkommen zu „Mit Rollen spielen II“	7
--	----------

1. Neue Rollenspiele á la carte

Welches Spiel zu welchem Ziel?	12
---	-----------

Die Spiele

Achtung: Kunde!	20
Auf Augenhöhe	26
Außenseiterin	34
Australienurlaub	41
Blick nach vorne	45
Borsty und seine wilden Freunde von der Tischkante	51
Das gestohlene Portemonnaie.....	56
Der störende Dritte	62
Dreh Dich um.....	69
<i>Warm-up: Wohnungsführung.....</i>	<i>74</i>
Future-Talk – Experten zu Gast bei Sandr(o)a Maischberger ...	76
Gespräch mit Herrn Lahm	85
Gleichberechtigte Projektleitung	92
Großraumbüro.....	96
<i>Warm-up: Sprechende Körper</i>	<i>103</i>
Hallo Drama – ich komme.....	104
Kolleginnen im Betrieb	109
Konflikt im Bauamt	115
Let's fetz – Die legendäre Pro- und Contra-Debatte	122

<i>Warm-up: Party der Persönlichkeiten</i>	132
Lügendetektor	134
Magenprobleme	138
Mal ganz ehrlich ...!	142
Märchenschule	146
<i>Warm-up: Fliegender Wechsel</i>	152
Miss-Universe-Wahl, einmal anders herum	154
Mitarbeiterbeurteilung	160
Piep, piep, piep	168
Radio (Firmenname) live	172
Regie führen im Inneren Team	177
Satir war hier	183
Schweißgeruch	190
<i>Impuls: Verhaltenskodex für perfekte Teilnehmer</i>	196
Skandalkonzert	198
Speakers' Corner	212
Stromausfall	219
<i>Impuls: Video- und Audio-Desensibilisierung</i>	223
Telefonsituationen im Alltag souverän meistern	225
Turmbau zu Babel	228
Versetzung nach Hintertupfingen	232
Vor Gericht	236
Wer bedient die Hotline?	242
Wer nicht fragt, bleibt dumm!	248
Wertvolle Rückmeldung	250
Zahnbürsten zu verkaufen	256
Zugabteil	260

2. Methodische Spezialitäten

Rollenspiele im Coaching – kreative Klärungsarbeit für äußere und innere Schauplätze

Gründe für Rollenspiele im Coaching	267
Erstes Coaching-Ziel: Angemessenes Verhalten für herausfordernde Situationen entwickeln	270
Die Platzierung von Coach und Coachee	271

Ablauf eines Rollenspiels im Coaching.....	275
Methodenvarianten	276
Fragen und Antworten	281
Zweites Coaching-Ziel: Authentizität und emotionale	
Souveränität entwickeln	286
Drei spezifische Rollenspiel-Methoden für das Coaching	286
Grenzen des Nutzens von Rollenspielen im Coaching.....	291
Rollenspiel bei der Arbeit mit Persönlichkeitsanteilen.....	292
Überblick: Rollenspiel und Arbeit mit Persönlichkeitsanteilen....	295
Interview mit dem Konfliktpartner	296
Kontrollierter Dialog	299
König, Liebender, Magier und edler Krieger.....	303

Führungskompetenzen erwerben durch Szenariobasiertes Lernen

Szenariobasiertes Lernen.....	311
Beispiel eines SBL-Trainings: „Das Versetzungsgesuch“	315
Die Problemlandkarte – ein spezifisches Tool beim SBL-Training.	321
Rollen und Kompetenzen der SBL-Trainer/-innen.....	322
Weitere spezifische Tools	323
Fazit.....	324

Schauspieler im Rollenspiel

Wie realitätsnah ist das Spiel?	327
Wer spielt mit?	328
Impuls: Erfahrungen mit Schauspielszenen.....	329
Best Practise – Drei Erfahrungsberichte	332
Was brauchen Trainer, die mit Seminarschauspielern arbeiten? ..	338
Impuls: Schlagfertigkeitstraining mit Schauspielern	339
Woher nehmen ... und wie hoch bezahlen?	341
Voraussetzungen, die Schauspieler mitbringen sollten	343
Viermal A und ein O für das Briefing des Schauspielers	344
Transfersicherung mit Schauspielern.....	345
Grenzen des Rollenspiels mit Schauspielern	346
Wenn Schauspieler vor- und verführen.....	347

Impuls: Menschliche Grundcharaktere auf der Bühne	347
Praxisbeispiel Sparda-Bank Berlin eG	348
Fazit	352

Mit Rollen spielen nach Seminarende –

Impulse für motivierte Teilnehmende zum Weiterlernen

Alleine weiterüben – aber wie?	353
Motivation zu mehr Rollenspiel im Alltag	354
Motivierendes Feedback auch im Alltag sichern	355
Checkliste: Schaffen Sie sich ein motivierendes Umfeld	356
Alltagssituationen zum Üben nutzen	357
Checklisten: Übung in Alltagsrollen	358
Fazit	361

3. Nach-Lese

Literatur und Quellen	365
Die Herausgeberinnen	368
Autorenverzeichnis	370
Stichwortverzeichnis	381



Willkommen zu „Mit Rollen spielen II“



Liebe Trainerin, lieber Coach, liebe Beraterin, lieber Ausbilder,
liebe Lehrerin, lieber Dozent,

willkommen zum zweiten Band von „Mit Rollen spielen“! Erfreut
über die positive Resonanz auf den ersten Band und über die
Mitwirkung vieler Kolleginnen und Kollegen an neuen Rollenspiel-
versionen haben wir diese Fortsetzung von „Mit Rollen spielen“
realisiert.

Was erwartet Sie? Im ersten Teil starten wir nach einem Kurz-
überblick zu Lernbereichen und Besetzung sofort mit den Spielen.
Sie finden erneut eine Sammlung von 45 „sinn“-vollen Variatio-
nen rund um die Rollenspielmethodik: Da spielen Fingerpuppen
den Teilnehmenden etwas vor, da wird das Innere Team in Rollen
aufgefächert, da wechseln Männer und Frauen die Seiten – lassen
Sie sich mitreißen und für Ihre Arbeit wieder neu inspirieren! Die
klassische Form des Rollenspiels ist in diesem Buch wieder reichlich
vertreten, mit ihr erreichen Sie verhaltensorientierte und situati-
onsbezogene Lernziele im Gesprächstraining. Sie finden Spiele zu
Mitarbeiter-, Feedback- und Beurteilungsgesprächen sowie zu Ver-

kaufs- und Konfliktlösungssituationen. Neu ist das Thema „Werte“ und Urteilsvermögen, auf das sich einige Rollenspiele beziehen. Beispielsweise die Beschreibung von Dr. Stephan Hametner, ob sich über Geschmack sinnvoll streiten lässt. Diese Frage hat er als Rollenspiel für den Einsatz im Musikunterricht in Szene gesetzt. Zudem haben wir weitere Rollenspiele für das Training freier Rede im öffentlichen Auftritt und zum Einsatz im Coaching in diesen Buch aufgenommen. Durchsetzt sind die Beschreibungen mit Warm-ups, die die Spiellust stärken sowie mit erkenntnisreichen Impulsen.

Im zweiten Teil des Buches haben wir einige spezielle Anwendungen von Rollenspielen in der Praxis unterschiedlich beleuchtet: Interessant war für uns im ersten Beitrag die Frage: Wie kann ein Rollenspiel im Coaching gelingen – trotz begrenzter Mitspielerzahl? Wir stellen einen Leitfaden für Coachings mit Rollenspielen sowie hilfreiche Tipps zusammen, wie Coach und Coachee auf verschiedenen Rollenebenen miteinander arbeiten können. Ergänzend dazu finden Sie weitere Rollenspiele, die speziell für Coachings geeignet sind.

Dass ein Rollenspiel den Rahmen für eine ganze Fortbildungsveranstaltung bieten kann, zeigen Eva-Maria Schumacher und Dirk Heidemann in ihrem Konzept „Szenariobasiertes Lernen“ am Beispiel eines Führungskräfte Trainings der Deutschen Hochschule der Polizei.

In einem weiteren Kapitel gehen wir der Frage nach, wann und wie der Einsatz von professionellen Schauspielern im Training sinnvoll ist und in welcher Hinsicht sie besonderen Nutzen für das Seminar bieten. Wir haben dazu Auftraggeber, Schauspieler und Teilnehmer interviewt, sowie selbst spannende Erfahrungen gesammelt, die wir hier für Sie zusammenfassen.

Rollenspiele finden nicht nur im Seminar statt, sondern auch im „Leben draußen“ – aus dieser einfachen Erkenntnis können Trainer Transferhilfen für Teilnehmende entwickeln, die nach einem Semi-

nar motiviert sind, weiterzulernen. Wie das mit „Rollenspielen im Alltag“ geht, zeigen wir in unserem abschließenden Beitrag.

Wie auch im ersten Band finden Sie im Anhang die Porträts der Rollenspielauteuren und -autorinnen, sowie unsere Quellen- und Literaturtipps.

Unser Dank geht an unsere Mitautorinnen und -autoren, die mit ihren Erfahrungen dazu beitragen, dass dieser zweite Band wieder zu einer Fundgrube abwechslungsreicher Übungen und zu einer Quelle lebendigen Lernens wird.

Wir freuen uns über weitere Rückmeldungen und Rückfragen, wie sie uns zum ersten Band immer wieder erreichen.

Nun wünschen wir Ihnen viel Freude beim Lesen, zahlreiche Anregungen für Ihre Seminare, Trainings und Unterrichtseinheiten und jede Menge positiver Überraschungen beim Entdecken der Vielfalt von Rollenspielen.

Ihre Eva Neumann und Sabine Heß
Schorndorf und Berlin



Miss-Universe-Wahl, einmal anders herum

von Peter Kensok



Überblick

Kurzbeschreibung

In diesem Rollenspiel übernehmen Männer in einer Miss-Universe-Wahl die Rollen der Frauen und Frauen die Rollen der „einflussreichen“ Männer.

Zielgruppe

- ▶ Anfänger und Fortgeschrittene.
- ▶ Führungskräfte und Mitarbeiter.
- ▶ Teilnehmende aus Unternehmen und Kursen, in denen das Thema Benachteiligung von Frauen thematisiert wird.
- ▶ Das Spiel lässt sich gut in Gruppen ab 40 Personen spielen, wenn etwa die Hälfte der Teilnehmenden Frauen sind.

Lernziele

Teambildung in gemischten Teams mit Männern und Frauen; Abbau von Spannungen in als diskriminierend empfundenen Situationen; in Konflikten zwischen Männern und Frauen vermitteln.

Einsatz

Das Rollenspiel ist als Unterbrecher oder Abschluss eines Seminars geeignet und macht gerade dann Spaß, wenn bereits ein guter Kontakt zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern besteht. Ideal ist es auch in der wärmeren Jahreszeit, wenn leichtere Kleidung getragen wird.

Die Teilnehmenden lernen, die Folgen klassischer Modelle von männlichem und weiblichem „Markt“ zu verstehen, sich geschlecht-

lich diskriminierender Konventionen bewusst zu werden und sich davon zu verabschieden.

Spielen und auswerten



Situation

Die männlichen Teilnehmer (A) sind zunächst alle potenzielle Miss-Universe-Kandidatinnen und verhalten sich dementsprechend: Sie wollen unbedingt in die Endauswahl.

Die Frauen (B) haben die Macht darüber, dem Kandidaten ihrer Wahl eine schnelle Karriere zu verschaffen. Sie suchen sich im ersten Durchgang diejenigen Kandidaten aus, die zu den besten fünf gehören werden.

Im zweiten Durchgang findet die Endauswahl statt: Männer, die nicht selbst zur Endauswahl stehen, werden versuchen, sich in eine geschlossene Veranstaltung hinein zu bewerben. Sie müssen versuchen, Mitglieder der Jury und Gäste mit Karten so zu umwerben, dass sie in den abgesperrten Festsaal kommen. Dieser Zugang wird von strengen Saalordnern (C = Männer und Frauen) bewacht, die den Auftrag haben, niemanden ohne Eintrittskarte in den abgegrenzten inneren Raum zu lassen. Wie kommen die Männer also an den Ordnern vorbei – legal oder illegal? Denn wer „drin“ ist – ist „in“.

Phase 1

Durchführung

Im ersten Durchgang gehen die Frauen zu zweit durch die Reihen der Männer, die sich sexy, aufreizend, verführerisch geben, um überhaupt zur Miss-Wahl zugelassen zu werden. Im Sommer ist es durchaus möglich, dass die Männer in T-Shirts oder gar mit bloßem Oberkörper ihre „Vorzüge“ anpreisen.

Alle mitspielenden Frauen sprechen sich danach ab, wer ihre fünf Favoriten für die Endausscheidung sind. Diese favorisierten Kandidaten werden dann offiziell verkündet und haben somit ihr Ticket für die Endausscheidung sicher.

Phase 2

Vorbereitung des Festsaals: Im Saal wird das Areal für den Festsaal markiert, zum Beispiel in der Mitte des Raumes oder am Kopfende mit rotweißem Absperrband. Dieser Festsaal kann nur durch die offizielle Tür – eine Lücke markiert durch zwei Stühle – betreten werden. So können alle Beteiligten im Folgenden in ihrer jeweiligen Rolle mitspielen und trotzdem das gesamte Geschehen erfassen. Der Festsaal wird danach geräumt und darf erst zum offiziellen Einlass wieder betreten werden.

Der Abend des Finales zur Miss-Universe-Wahl.

Nur auserlesene Besucher dürfen in den Festsaal: etwa die Hälfte der Frauen des Kurses, die jeweils zwei Eintrittskarten haben. Sie haben sehr viel Geld dafür bezahlt und nehmen an einem außergewöhnlichen Ereignis teil – exklusiv, mit viel Öffentlichkeit, wie es sich für die Einflussreichen, „die Guten und die Schönen“ der oberen Zehntausend gehört. Die anderen Frauen sind Beobachterinnen. Sie können ab jetzt zum Beispiel die Rolle von Reportern übernehmen, die die Szene außerhalb des Festsaaes erfassen. Die auserlesenen Besucher können noch jemanden mit in den Festsaal nehmen und dieser Person ihre zweite Karte geben. Selbstverständlich machen sie es den Männern, die sich ihnen als Begleiterinnen anbieten, besonders schwer, dürfen sich nach allen Regeln der Kunst bezirzen, bitten, überzeugen und bestechen lassen. Auch Heiratsanträge sind erlaubt.

Die Männer, die sich bisher um die Miss-Universe-Wahl beworben haben, aber nicht in die Endausscheidung gekommen sind, versuchen nun, die Karteninhaber vor dem Festsaal zu überreden, sie in die geschlossene Veranstaltung, das Finale mitzunehmen. Denn wer das schafft, ist zwar nicht ganz weit oben dabei, aber zumindest ganz dicht am Geschehen ...

Der Festsaal ist noch leer. Die Ordner lassen als Erstes die fünf Finalistinnen der Miss-Universe-Wahl hinein und den Moderator des Abends. (Applaus!) Danach lassen sie nur noch Karteninhaber und deren Anhang hinein. Wer drinnen nicht dabei ist, ist „out“.

Schnelle Karriere machen nur die, die sich rund um die Einflussreichen, Presse, Funk und Fernsehen aufhalten. Es lohnt sich also, einen Karteninhaber zu überreden, ihn mitzunehmen. Und wer weiß, vielleicht lässt sich ja auch ein Ordner bestechen? ...

Wenn alle Karteninhaber im Festsaal sind und die Tür zum Festsaal offiziell geschlossen ist, beginnt das Finale der Miss-Universe-Wahl. Die fünf Finalistinnen werden (am besten vom Trainer) interviewt und beschreiben ihre Vorzüge. Sie werden dann per Abstimmung (Applaus-Lautstärke) im Festsaal und von den Ausgeschlossenen „draußen“ nach und nach abgewählt. Die Abgewählten dürfen zwar im Festsaal bleiben, müssen aber die Bühne verlassen. Schließlich steht die „Siegerin“ der Miss-Universe-Wahl fest und bekommt einen Preis – die erste Flasche Sekt des Abends, ein Buch oder einen (symbolischen) Blumenstrauß.

Die Aufgabe des Trainers ist, die Teilnehmenden zu motivieren, das Rollenspiel mit Spaß und Freude durchzuführen. Er sorgt dafür, dass jeder in den inneren Kreis will, denn wer dort dazugehört, hat die Chance, vom Einfluss, Ansehen und Wohlstand der Berühmten und Reichen zu profitieren.

Die Männer und Frauen dürfen sich in ihren Rollen so klischeehaft verhalten wie sie wollen: albern, sexistisch, fordernd, flirtend, bestechend, ernsthaft ...

Wichtig ist, dass Trainer und Teilnehmende einen guten Kontakt zueinander haben und gerne in die gegenteilige Rolle schlüpfen. Da alle Teilnehmenden als Miss-Kandidatinnen, Berühmte und Einflussreiche, Saalordner etc. gebraucht werden, können alle gleichzeitig mitmachen.

Die Trainer können die Rollen der Ordner und Frauen mit Karten für die abschließende Miss-Universe-Wahl auch auslösen lassen. Diejenigen, die es nicht in den Festsaal schaffen, unterstützen die Veranstaltung von außen – als Beobachter und Applaudierende.

Beobachtung Alle Teilnehmenden sind gleichzeitig Mitspieler und Beobachter. Sie achten auf Körpersprache, Kontaktaufnahme, Stimme, Sprechweise, Wortwahl, Strategien, Stimmung und ihre eigenen Empfindungen.

Die Männer lernen, wie belastend es sein kann, nicht zu den Favoritinnen zu gehören, was es heißt, nur aufgrund von Äußerlichkeiten dabei zu sein. Sie reflektieren ihr eigenes Verhalten gegenüber dem anderen Geschlecht und ihre eigene „Verführbarkeit“.

Die Frauen lernen, dass sie möglicherweise Verhaltensweisen von Männern fordern und fördern, die sie eigentlich ablehnen und nicht wirklich nötig haben. Sie erfahren durch das Verhalten der Männer in der Frauenrolle, wie sie auf eine überzeichnende Weise möglicherweise wahrgenommen werden.

**Moderation
der Auswertung**

- ▶ Der Trainer moderiert nach dem Abschluss des Spiels die Auswertung: Wie haben sich die Teilnehmenden in der Rolle des jeweils anderen Geschlechts gefühlt? Wie ging es ihnen, nur aufgrund von Äußerlichkeiten zu den „Guten“ und „Auserwählten“ zu gehören? Wie ändert sich durch das Spiel die eigene Wahrnehmung?
- ▶ Am Ende des Spiels machen sich alle Teilnehmenden Notizen zu ihren Erfahrungen in der anderen Geschlechterrolle. Diese Stichworte helfen ihnen, auf die Fragen des moderierenden Trainers einzugehen.
- ▶ Eine Videoaufzeichnung ist möglich, wenn die Kamera oder die Kameras als Teil des Szenarios eingeführt sind. Da die Teilnehmenden sich sehr ungewöhnlich verhalten werden – und das auch sollen! –, entscheidet die Gruppe hinterher gemeinsam, wie mit den Aufnahmen verfahren wird. Löschen ist erlaubt!
- ▶ Eine andere Form der Auswertung ist die Besprechung in gemischten Kleingruppen. Wenn das Rollenspiel am Ende eines Trainingstags gespielt wird, wird sich die Auswertung zudem noch in den informellen Teil des Abends fortsetzen.

Außerdem ...



Anmerkungen

- ▶ Die verschiedenen Rollen: Saalordner, Miss-Wahl-Kandidaten, Auswahl der Teilnehmerinnen mit den Eintrittskarten für das Finale können auf Kärtchen beschrieben werden – je nach örtlichen Gegebenheiten, Zielgruppe und Fantasie des Trainers.
- ▶ Als Material braucht man lediglich ein Absperrband für den Bereich, der im Seminarraum als „Festsaal“ für das Finale der Miss-Universe-Wahl dienen soll und einen Preis für die Siegerin. Das Spiel mit festlicher Musik zu begleiten – Händels „Feuerwerksmusik“, Queen „We are the Champions“ – gibt dem Ganzen noch einen unterhaltsamen Anstrich und kann die Einleitung zu einem „normalen“ Abschlussabend mit Tanz sein.
- ▶ Selbstverständlich ist der Titel nicht verbindlich: Aus der Miss-Universe-Wahl kann auch eine Miss-„Firmenname“-Wahl oder Miss-„Seminartitel“-Wahl werden.

Das Rollenspiel Miss-Universum-Wahl habe ich in einem Seminar in den USA kennengelernt – und bin nicht Erste geworden. In dem Seminar ging es um Karriere, Laufbahn, Initiative in der eigenen Lebensgestaltung und um Beziehungen zwischen Männern und Frauen in beruflichem und privatem Umfeld.

Quellen

Hat Ihnen diese Leseprobe gefallen?

Als Mitglied von **Training aktuell** erhalten Sie beim Kauf von Trainingsmedien Sonderpreise. Beispielsweise bis zu **20 % Rabatt auf Bücher**.

Zum Online-Shop

Training *aktuell* einen Monat lang testen



Ihre Mitgliedschaft im Testmonat beinhaltet:

- ▶ eine **ePaper-Ausgabe Training aktuell** (auch Printabo möglich)
- ▶ **Teil-Flatrate** auf 5.000 Tools, Bilder, Inputs, Vertragsmuster www.trainerkoffer.de
- ▶ **Sonderpreise** auf Trainingsmedien: ca. **20 % Rabatt** auf auf Bücher, Trainingskonzepte im Durchschnitt **70 EUR günstiger**
- ▶ **Flatrate auf das digitale Zeitschriftenarchiv**: monatlich neue Beiträge, Dossiers, Heftausgaben

Mitgliedschaft testen