

(Rollen-)Spielend Englisch sprechen

Fremdsprachenunterricht trifft Theaterpädagogik

Steht im Lehrbuch am Ende der Unterrichtseinheit eine Übung zum freien Sprechen, hat das meist Schockwirkung. Die Schüler und Schülerinnen¹ stöhnen erst auf, gucken dann verlegen, um schließlich wie gelähmt zu schweigen. Mit Methoden aus der Theaterarbeit kann es gelingen, Lernende aus allen Jahrgängen der Sek. I zum Sprechen zu bringen. Wenn Zielwortschatz, Situation und Intentionen der Figuren definiert sind, beginnt das Rollenspiel. Die „total immersion“, das komplette Eintauchen in die Figur, bringt sie dazu, den passiven Wortschatz situativ angemessen und effektiv zu aktivieren.

Julia Gundlach

Wie können Sie als Lehrkraft die Kreativität der Schüler in der Kommunikation freisetzen, so dass sie die Lust am Sprechen in der Fremdsprache entdecken und mit Begeisterung daran arbeiten, ihren Wortschatz zu vertiefen und zu erweitern?

Theatermethoden im Fremdsprachenunterricht

Ein Weg dorthin führt über den Einsatz von Theatermethoden. Dieser Artikel legt einen Schwerpunkt auf das Rollenspiel als Instrument zur kreativen Unterrichtsgestaltung. Durch methodische Vorbereitung und Durchführung von situativen Rollenspielen wird bei Lernenden die Lust geweckt, mit anderen in der Fremdsprache zu reden, um das zu erreichen, was sie sich selber als Ziel setzen. Es wird die Notwendigkeit zur Kommunikation erzeugt durch die Spielsituation, die die Schüler ermutigt, ihre vermuteten sprachlichen Grenzen zu sprengen und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten zu steigern.

Ideen für Spielsituationen finden Sie im Alltag, z. B. in Diskussionen in der Klasse oder durch fachübergreifende Zusammenarbeit. Am Anfang kann das Lehrbuch Impulse geben. In vielen Fremdsprachentextbüchern sind Ideen zu Rollenspielen fester Bestandteil. Nur fehlt oft eine ausreichende Einführung in die Methode,

um erfolgreiche Rollenspiele anzuleiten. Eine solche Einführung bietet dieser Artikel, wobei die Zeitangaben für die einzelnen Phasen nur als grobe Richtschnur dienen können.

Den Zielwortschatz klar identifizieren

Es ist wichtig, dass die Schüler schon vor Beginn des Rollenspiels erste Kenntnisse vom Wortschatz zum Thema haben. Im Textbuch sind diese Zielwörter meist klar definiert und können insoweit vorher gelernt werden. Manchmal ist es hilfreich, das Rollenspiel am Ende einer thematischen Einheit zu planen, zum Verankern und Vertiefen des Wortschatzes.

Aktiv visualisieren (ca. 5 Minuten)

Als Lehrkraft haben Sie die Möglichkeit, das Rollenspiel thematisch zu lenken, indem Sie – ausschließlich in der Fremdsprache – die Schüler auf eine kurze Fantasiereise durch die zu spielende Geschichte führen. Damit gilt es, deren Vorstellungskraft zu wecken und für den Zielwortschatz zu sensibilisieren.

Beginnen Sie mit einer Aufforderung, sich zu entspannen, die Augen zu schließen und zuzuhören. Entspannende Atemübungen können hier hilfreich sein. Dann sprechen Sie mit ruhiger Stimme: „Stellt euch vor, ihr befindet euch in der folgenden Situation ...“ Sie erzählen in der Fremdsprache von der Ausgangssituation und nutzen da-

bei sehr bewusst den Wortschatz, der in dem Rollenspiel zum Einsatz kommen soll.

Ein Beispiel soll illustrieren, wie eine solche Einführung funktioniert. Die Beispielsätze werden auf Englisch geschrieben (könnten aber genauso gut in jeder anderen Fremdsprache funktionieren). Im Unterricht sollten Sie, um den größtmöglichen Erfolg zu erzielen, die gesamte Vorbereitung, Durchführung und Diskussion des Rollenspiels in der Zielsprache abhalten und auf der ausschließliche Nutzung dieser Sprache der Schüler untereinander bestehen.

Als Beispiel nehmen wir das Thema „Joyriding“, das in der Sek. I im Englischunterricht behandelt wird. Dazu könnte die Einführung wie folgt klingen: *„It's the middle of the night, and you are sitting with your friends in a parking lot next to a major street downtown. You can hear cars racing by, and see the reflection of their headlamps on the wet pavement ...“*

Schüler ins Geschehnis integrieren (ca. 5–10 Minuten)

Nachdem Sie Ort, Zeit, Charaktere und Umgebung kurz etabliert haben (warum das wichtig ist, dazu später), fangen Sie an, die Schüler aktiv zu integrieren. Stellen Sie direkte Fragen an die Schüler, um sie aktiv mitdenken und die Geschichte mitgestalten zu lassen.

In unseren Beispiel könnten solche integrativen Fragen wie folgt



Diskussion erwünscht: Schon beim Erstellen der Vokabelliste tauchen die Schüler in die Welt des Rollenspiels ein. Unbewusst beginnen sie dabei, ihren Wortschatz für die bevorstehende Improvisation zu aktivieren

lauten: „*You climb into your cars. Who wants to drive? Who would rather sit in the passenger seat? What kind of car are you driving? How fast can it go? Does the vehicle belong to you, or to whom does it belong? Did you ask whether you could borrow it tonight, or is the owner in the dark about your loan? Perhaps you stole the car? What do you plan to do with it when you are finished with it?*“

Achten Sie darauf, die gesamte Geschichte mit allen wichtigen Elementen einmal durchzugehen, und beziehen Sie die Schüler durch direkte Fragen immer wieder ins Geschehnis ein. Abhängig von Lernstufe und Fähigkeit der Schüler kann deren Kreativität durch Fragen zu alternativen Verhaltensweisen in der jeweiligen Situation angeregt werden.

Im Beispiel: „*You drive off. Ahead of you, the traffic light turns red. While you are waiting for green, an acquaintance pulls up beside you and makes clear that he wants to challenge you to a race. He revs up his motor, leans over the steering wheel, and keeps looking over at your vehicle. What do you want to do? Do you choose to take up the challenge, or to let it go unanswered? What other alternatives can you come up with?*“

Die Spielwelt-Liste gemeinsam erstellen (ca. 10 Minuten)

Ermutigen Sie die Schüler zu antworten, wiederholen Sie deren Ant-

worten und diskutieren Sie nach Bedarf, so dass jeder versteht, was gemeint ist. Währenddessen schreiben Sie an der Tafel alle Wörter und Phrasen auf, die von den Schülern benutzt werden und zum Thema passen, nicht nur die Zielwörter aus dem Textbuch. Richtige Schreibweise und korrekte Aussprache sind äußerst wichtig, denn diese erste Auflistung dient für die Klasse als Referenz während der Spielszenen. Es ist eine Art Spielwelt-Zusammenfassung und könnte auch einen Namen erhalten wie „The World of our Play“ oder „The Rescue List“ oder Ähnliches. Alle vorgeschlagenen Wörter müssen für die Spieler sichtbar sein, so dass sie die Sicherheit haben, sich auf neues Sprachterrain zu bewegen, ohne dabei die Phrasen selbst ausdenken zu müssen.

Jeder profitiert vom anderen

Da jeder Schüler sein eigenes Vorwissen einbringen kann und es offen mit den anderen teilt, findet hier Binnendifferenzierung ohne Stress statt. Muttersprachler haben mehr und vielleicht andere Wörter anzubieten, und alle, auch die schwächeren Schüler, können davon profitieren, ohne dass sich Unmut oder Aggression aufbaut. Auch Schüler, die normalerweise nicht durch rege Unterrichtsteilnahme glänzen, können zumindest ihr eigenes Wissen über die behandelten Themen anbieten und andere die Begriffe in die Fremdsprache übersetzen las-

sen. Wichtig ist, dass alle die Gelegenheit haben, sich nach eigenem Können und Wissen einzubringen.

An dieser Stelle setzt bereits der Wiederholungseffekt ein, denn die Schüler haben den (zum Teil für sie neuen) Wortschatz nun schon mindestens zweimal gehört. Außerdem sind sie in der Lage, ihn jederzeit auf der Spielwelt-Liste nachzuschauen. Diese Sicherheit macht Mut, und vielen Schülern fällt es dadurch leichter, ihren aktiven Wortschatz zu erweitern.

Notwendigkeit zur Kommunikation wird hergestellt

Durch die Fantasiereise, in der Diskussion und während der Auflistung sollen einige „W-Fragen“ beantwortet werden: Wo und wann findet die Situation statt? Wer ist an diesem Ort zu diesem Zeitpunkt und welche Beziehungen existieren zwischen den beteiligten Personen? Was machen sie dort in diesem Moment? Und sehr wichtig: Warum tut jeder Mensch in der Situation das, was er dort tut? Würdest du das Gleiche machen wie er? Warum?

Die Antwort auf diese letzte Frage ergibt die Intention (oder Motivation), aus der die Notwendigkeit der jeweiligen Figur zur Handlung und zum Sprechen folgt. Weil er etwas erreichen will von seinem Gegenüber in einer Situation, tut der Mensch, was er tut – im Leben wie im Theaterspiel. Diese Gesetzmäßigkeit stellt den Grundsatz des Schau-



Voller Körper-einsatz: Je hand-lungsstärker die Themen für die Rollenspiele sind, desto einfacher fällt es den Schü-lern, in die Situa-tion einzutauchen. Dadurch werden Hemmun-gen abgebaut und das natür-liche Bedürfnis zu kommunizieren geweckt – auch in der Fremdsprache

spiels dar und gibt Fokus und Anreiz für jegliche Rollenspiele.

Kurze Wiederholung (ca. 5 Minuten)

Nach der gemeinsamen Vorbereitung ist es an der Zeit, die allge-meinen Antworten auf die W-Fra-gen kurz zusammenzufassen. Die Antworten sollten schon an der Tafel stehen. Dann können Sie die entsprechenden Wörter besonders kennzeichnen oder gegebenenfalls ergänzen. Dieses Vorgehen hilft den Schülern, auf das Wichtigste schnell Bezug zu nehmen, wenn die Kon-zentration während des Rollenspiels einmal nachlassen sollte.

Rollen verteilen und Intentionen annehmen (ca. 15 Minuten)

Sobald alle Beteiligten mit dem glei-chen Wortschatz durch die Auflis-tung an der Tafel ausgestattet und die wichtigsten Fakten wiederholt worden sind, können Sie mit dem Rollenspiel beginnen. Listen Sie die Charaktere nochmals auf und stellen Sie mit den Schülern fest, wie vie-le Gruppen mit je wie vielen Schü-lern spielen werden. Innerhalb jeder Kleingruppe sollen die Schüler entscheiden, wer welchen Charakter darstellt. Und jeder stellt für sich fest, was sein Charakter in der Szene von den anderen erreichen will und auf welche Art. („Was will ich? Was kann ich dafür tun?“) Dieses Ziel, seine Intention, kann er nur durch

Kommunikation erreichen, und die Wörter dazu stehen ihm auf der Spielwelt-Liste zur Verfügung.

Je besser die Intentionen verstan-den und zu eigen gemacht werden, desto dringlicher wird der Bedarf für die Schüler sein, im Spiel gut zu kommunizieren. Die Sprache folgt dem Spiel. Die Schüler werden, genau so wie im Leben, ihre Sprache einsetzen, um ans Ziel zu kommen, allerdings mit dem Vorteil, dass Fehler ohne langfristige Auswirkungen bleiben. So bauen sie ihre Angst vor dem Sprechen in der Fremdspra-che ab und bekommen Lust, sie öf-ter und umfangreicher einzusetzen.

Kommunikation ausschließlich in der Fremdsprache

Sie als Lehrkraft können diesen Pro-zess begünstigen, indem Sie herum-gehen und kurz in die Diskussionen hineinhören. Sie sollten sicherstel-len, dass alle Diskussionen in der Fremdsprache stattfinden, denn so werden die Schüler im Rollenspiel sicherer damit umgehen können (weitere Wiederholung). Helfen Sie den Unsicheren. Erinnern Sie die Schüler an die Wortschatzliste und machen Sie deutlich, dass sie sie nutzen sollen, wenn sie alleine nicht weiterkommen.

Alle Lösungen im Rollenspiel sind richtig, keine hat weniger Wert als die anderen. Manche sind aller-dings einfacher zu spielen als ande-re: starke, einfache und aktive Ver-

ben sind am besten fürs Spielen geeignet. Zu unserem Beispiel *Joyriding*: „I am Marie, and I'm letting my boyfriend Ben drive me through the city at 160 kilometers per hour in a stolen BMW. I want to impress Ben, and to achieve that, I will suppress my screams even though I am terrified.“

Der Schüler beginnt sich selber mit seiner Figur zu identifizieren (*I am ...*) und empfindet auch deren Dringlichkeit, ihre Intention in der Situation durchzusetzen (*I want ...*). Die Kommunikation dient dem Zweck, wie im richtigen Leben.

Proben einleiten: Anfang, Mitte und Ende festlegen (5 Minuten)

Jede Gruppe hat jetzt einige Charak-tere entwickelt mit verschiedenen, zum Teil gegensätzlichen, Intentionen. Sie können aus der Klasse Bei-spiele erfragen, um den Schülern klarzumachen, dass jede Antwort gut ist und akzeptiert wird. Zeigen Sie Ihre Begeisterung für die Mitar-beit der Schüler. Erinnern Sie sie da-ran, wie oft und wie viel sie schon allein in der Vorbereitungsphase in der Fremdsprache kommuniziert haben, um sie zu weiterem Gebrauch der Fremdsprache zu ermutigen.

Jetzt ist es für die Gruppen an der Zeit, den Ablauf der Szene fest-zulegen, so dass jeder weiß, wie die Szene beginnt, was darin pasi-ert und wie sie enden soll. Dieser Schritt ist besonders wichtig, wenn jede Gruppe eigene Spielideen zur Geschichte entwickeln soll. Die Fra-ge hierzu lautet: „*And then what will you do?*“

In unserem Beispiel könnte der Ablauf ungefähr so aussehen:

- Beginn: Sechs Jugendliche auf dem Parkplatz.
- Mitte: Zwei Jugendliche fahren in einem gestohlenen Auto los. Ein anderer Autofahrer fordert sie zum Rennen heraus. Zwei Zu-schauer kommentieren. Sie star-ten in Zeitlupe und der andere Fahrer gewinnt fast. Dann verliert er die Kontrolle über sein Auto und knallt gegen einen Baum. Eine Person vom Parkplatz ver-sucht, den Fahrer aus dem Auto zu befreien, während eine andere den Notruf wählt.
- Ende: Die Jugendlichen im Auto fahren schnell weg, weil sie Angst haben. Der andere Fahrer stirbt.

Auf die Plätze ... (ca. 15 Min.)

Die Gruppen sollen den Ablauf ein-mal in den jeweiligen Rollen und oh-

ne Zuschauer durchspielen, um bei Bedarf Änderungen vornehmen zu können. Es ist wichtig, dass sie tatsächlich in ihre Charaktere schlüpfen, als diese handeln und versuchen, durch den Einsatz von Sprache das zu erreichen, was sie zuvor als Intention benannt haben. Ermutigen Sie die Schüler dazu, mit Gefühl zu sprechen und Mimik und Geste zu nutzen, um ihr Anliegen glaubhaft zu vermitteln. Wenn der Platz es erlaubt, können die Schüler auch größere Bewegungen machen, die die Geschichte für Zuschauer verständlicher darstellen; also in unserem Beispiel vielleicht das Autorennen in Zeitlupe darstellen.

Hierbei werden für den Anfang und den Schluss der Szene stille Positionen, sog. Tableaus, festgelegt. Jeder verharrt dabei regungslos, wartet auf ein vereinbartes Signal und zählt im Kopf bis drei oder das Spiel wird von der restlichen Klasse eingezählt. Dann können sich alle wieder bewegen und das Rollenspiel beginnt. Solche Tableaus geben der Präsentation einen klaren Rahmen und helfen den Zuschauern, besser zu verstehen, was passiert.

In unserem *Joyriding*-Beispiel könnte eine Position auf dem Parkplatz als Tableau gefunden werden. Dann könnten die Fahrenden üben, in Zeitlupe die Strecke abzulaufen und dabei ihre Gefühle überdeutlich zu zeigen, während Schaulustige extra langsam kommentieren. Ein Schlussbild am Wrack in stiller Trauer wäre eine starke Endposition.

... fertig ... (beim ersten Mal 10 Minuten, später 5 Minuten)

Rufen Sie die Klasse zusammen, und besprechen Sie angemessenes Publikumsverhalten. Einige gute Regeln dafür könnten sein:

- Gelacht wird nur, wenn es gewollt lustig ist.
- Jeder darf sich Hilfe holen nach Bedarf, am besten von der Spielwelt-Liste.
- Es wird Empathie geübt: Jeder versucht, sich in die Spielenden hineinzuversetzen und deren Bemühungen wertzuschätzen. Diese Wertschätzung kommt unter anderem durch eine sorgfältige Wortwahl bei der Nachbesprechung und einer ehrlichen positiven Rückmeldung zum Ausdruck.
- Jeder hört leise zu und applaudiert den Spielenden am Ende der Präsentation, denn es braucht

Mut, vor Mitschülern zu spielen, und das soll belohnt werden.

... los! Zeit zum Spielen (ca. 5 Minuten je Gruppe)

Die erste Gruppe stellt sich auf die Spielfläche und nimmt die Anfangsposition ein, hält kurz still, wird evtl. eingezählt und fängt dann erst an. Sie spielt ihre Geschichte bis zum Ende der Szene, nimmt ihre Schlusspositionen ein und hält dort wieder kurz inne. Das ist das Signal für die Zuschauer zu applaudieren. Danach verfahren alle Gruppen in gleicher Weise.

Fruchtbare Diskussion anstatt furchtbares Zerreißen

Eine Diskussion (am besten in der Fremdsprache) nach allen Gruppenpräsentationen kann vielen Zwecken dienen. Sie kann das Spracherlebnis auf eine Metaebene heben, Anlass bieten, sich über die Wirkung von Tonfall und Körpersprache auszutauschen, oder Gelegenheit geben, über ethische Themen zu sprechen. Als Lehrkraft steuern Sie die Diskussion durch Ihre Fragestellungen.

Mögliche Fragen für verschiedene Diskussionen über unsere *Joyriding*-Beispiel könnten sein:

- „Which of the words in our Rescue List are verbs? Can we name two synonyms for each of those verbs? Why are verbs so important for acting and theatre games?“
- „What effect did the slow motion have on our understanding of the events? How did the exaggerated facial expressions and gestures change our perception of emotion?“
- „How would you have reacted in this situation? Would you have done the same thing? What could the two characters have done differently? Why was their behavior problematical?“

Diskussionen können sich auch um formelle Themen drehen wie Vielfalt im Stimmeinsatz, Lautstärke, körperlicher Einsatz und Einbezug aller Gruppenspieler. Sinn und Relevanz der Geschichte, Parallelen zum wirklichen Leben, Klarheit des Ablaufes sind mögliche inhaltliche Themen für angeregte Diskussionen.

Leiten Sie die Diskussion auf jeden Fall weg von persönlichem Gefallen oder gar Attacken auf die Spielenden (*You jerk! Why didn't you play it the way we agreed on?*), denn Schüler, die einmal darunter leiden, wie ihre Klassenkameraden

sie auslachen oder angreifen, werden Hemmungen haben, danach in der Fremdsprache frei zu reden. Auch Vergleiche zwischen Spielen oder Szenen sollen tabu sein.

Bravo!

Meine Erfahrungen mit der Durchführung von Rollenspielen nach dem vorgestellten Thema sind sehr positiv. Es ist bemerkenswert, mit welcher Einsatzkraft die Schüler teilnehmen und mit welcher Kreativität sie versuchen, ihren Intentionen nachzugehen und sie zu erreichen. Mit voller Konzentration kommunizieren sie in der Fremdsprache miteinander und nutzen dabei eigene Ressourcen, um ihren aktiven Wortschatz zu ergänzen.

In der spielerischen Situation können die Schüler Sicherheit und Vertrauen in den eigenen Sprachfähigkeiten gewinnen, was dazu führt, dass sie diese in Zukunft leichter auch in realen Situationen einsetzen können.

Vom Schulbuch in die Welt hinaus

Wenn Sie als Lehrkraft sich erst einmal mit Rollenspielen als effektivem Weg zur Erzielung von Sprachsicherheit in ihren Schülern beschäftigen, werden Sie Anregungen für Spielsituationen überall finden, nicht nur im Lehrbuch, sondern auch in Diskussionsartikeln und weiterführender Literatur. Jede Situation, die gespielt wird, stellt einen weiteren Lebensbereich dar, in dem die Schüler in der Fremdsprache frei kommunizieren können. Welchen besseren Grund könnte es geben, sich für Rollenspiele im Fremdsprachenunterricht Zeit zu nehmen?

Anmerkung

- 1 Zur besseren Lesbarkeit wird im Folgenden auf die weibliche Form verzichtet. Diese ist stets mitgemeint.

Literatur

- Johnstone, K. (1981): *IMPRO: Improvisation and the theater*. Methuen.
- Maley, A. & Duff, A. (2005): *Drama Techniques. A resource book of communication activities for language teachers*. Cambridge.
- Spolin, V. (1974): *Improvisation for the Theater. A handbook of teaching and directing techniques*. Northwestern.