

## Stundenbild | Wie geht's weiter?

Thema	Reflexion des Themas Risiko im Gruppenkontext
Methode	Rollenspiel, Austausch in der Gruppe
Setting	Klassenzimmer oder geeignete Schulumgebung
Unterrichtsmaterial	3 Aktionskarten, 5 Risi & Ko Rollenkarten, Schreibmaterial
Fächer	<u>Unterrichtsgegenstände:</u> Deutsch, lebende Fremdsprache, Religion, Kommunikation und Sozialkompetenz/Soziales Lernen <u>Unverbindliche Übung/Freigegegenstände:</u> Darstellendes Spiel
Schulstufe	6. bis 7.
Dauer	1-2 UE
Literaturverweis	<i>Eichhorn, A. et al. (2012). Risi &amp; Ko. Wie Kinder und Jugendliche mit Risiko umgehen lernen. Handbuch für den Unterricht. Wien: KfV.</i>
Schwerpunkte	Strategien zum Umgang mit Risiken, Reflexion über Risikoverhalten in Gruppensituationen, Umgang mit Gruppendruck, soziale Kompetenz



### Einführung

Im Rahmen eines Rollenspiels soll mit den Schülerinnen und Schülern das Konzept „zuerst denken, dann handeln“ im realitätsnahen Kontext bewusst erlebt werden. Da die Schritte des Wahrnehmens, Beurteilens und Entscheidens im Alltag oft an Gruppensituationen gebunden sind, soll eine solche Situation nachgespielt und deren Einfluss auf das eigene Entscheidungsverhalten erfasst werden.



### Ziel

Durch das Rollenspiel soll der Transfer von Risikostrategien in den Alltag erleichtert und der Einfluss der Gruppe auf eigene Entscheidungen bewusst gemacht werden.



### Arbeitsauftrag

Ein Teil der Klasse soll als Darstellerinnen und Darsteller einen bestimmten Charakter repräsentieren. Dazu werden die Charaktere der Clique „Risi & Ko“ herangezogen. Im Spiel wird der Einfluss des entsprechenden Charakters auf die Gruppe in einer Risikosituation erfasst. Der Rest der Klasse fungiert als Beobachterinnen und Beobachter.



## Ablauf und Regeln

Jeweils 5 freiwillige Schülerinnen und Schüler spielen eine der 2 Risikosituationen der Aktionskarten „*Wie geht's weiter?*“ vor der Klasse nach und sollen den offenen Ausgang der Geschichte spontan zu Ende denken und spielen. Vor Beginn erhält jede Darstellerin bzw. jeder Darsteller eines der Rollenkärtchen der Clique „Risi & Ko“, an dem sich ihr bzw. sein Verhalten im Spiel orientieren soll. Zwischen den Darstellerinnen bzw. Darstellern soll ein Dialog entsprechend der einzelnen Charaktere entwickelt werden. Die Pädagogin bzw. der Pädagoge soll diese dabei unterstützen, sich mittels folgender Fragestellungen in die jeweiligen Charaktere einzufühlen:

- Wie geht die Situation weiter bzw. wie geht die Situation aus?
- Was ist das jeweils Markante an den einzelnen Charakteren der Clique „Risi & Ko“ und wie beeinflusst das die Situation?

Die übrigen Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, die Szene zu beobachten und sich zu den folgenden Fragen (diese stehen als Aktionskarte zur Verfügung oder können auf Flipchart/Whiteboard notiert werden) Notizen zu machen :

1. Welche Charaktere sind erkennbar?
2. Wie reagieren die Charaktere bzw. wie wirken sich die Charaktere auf den Entscheidungsprozess aus? (Gruppendynamik)
3. Welches Risiko ist aufgetreten?
4. Wie hätten die Beobachterinnen und Beobachter selber in dieser Situation reagiert bzw. entschieden?

Nach ca. 10-15 Minuten beendet die Pädagogin bzw. der Pädagoge die Szene.

Anschließend wird die Situation in den folgenden Schritten nachbesprochen:

1. Die Beobachterinnen und Beobachter erzählen, welche Charaktere sie erkennen konnten und wie diese in der Situation reagiert haben (z.B. überlegt, spontan).
2. Jede Darstellerin bzw. jeder Darsteller deckt ihre/seine Rolle auf und beschreibt, wie sie/er die Situation erlebt hat.
3. Die Beobachterinnen und Beobachter bringen ihre Notizen ein und beschreiben die erlebten Situationen aus ihrer Perspektive (z.B. Welches Risiko wurde sichtbar? Wie hätten sie in dieser Situation reagiert bzw. entschieden?).
4. Die gesamte Gruppe diskutiert über das Thema Risiko, die jeweils gewählten Situationen und deren Verlauf während des Spielens in der Gruppe: Was sind mögliche Schwierigkeiten für bewusstes Reflektieren über eine Risikosituation? Welchen Einfluss können andere in der Gruppe haben?



## Wichtig

Die gesamte Klasse sollte mit den Charakteren von Risi & Ko bereits vertraut sein. Falls nicht, müssen die Charaktere einleitend vorgestellt werden.

Wichtig ist, dass die Pädagogin bzw. der Pädagoge am Ende des Rollenspiels die Darstellerinnen und Darsteller von ihren Rollen „befreit“ und so eine neutrale Diskussion anregt. In der abschließenden Diskussion sollte immer wieder auf das Thema Risikokompetenz „zuerst denken, dann handeln“ zurückgekommen werden, um ein zu starkes Abschweifen zu vermeiden.



## Hinweis

Alternativ können auch drei 5er-Gruppen die gleiche Situation „bearbeiten“. Die unterschiedlichen Dialoge und Lösungsstrategien werden dann am Ende im Klassenverband diskutiert. Zusätzlich können folgende Fragestellungen behandelt werden:

- Gab es unterschiedliche Wege, eine Lösung für die Situation zu finden?
- Warum hat sich die Gruppe für ein bestimmtes Ende der Situation entschieden?
- Mit welcher Lösungsstrategie konnten sich die Schülerinnen und Schüler am besten identifizieren und warum?



## Weiterführende Ideen

Wenn das Thema vertieft werden soll, können die Schülerinnen und Schüler (idealerweise in 5er-Gruppen) im Zuge einer Projektarbeit eine neue Situation mit den vorgegebenen Charakteren konzipieren und entwickeln. Die Situation soll anschließend nachgespielt und aufgezeichnet werden. Die unterschiedlichen Videos können am Ende des Projekts im Unterricht vorgestellt und diskutiert werden.

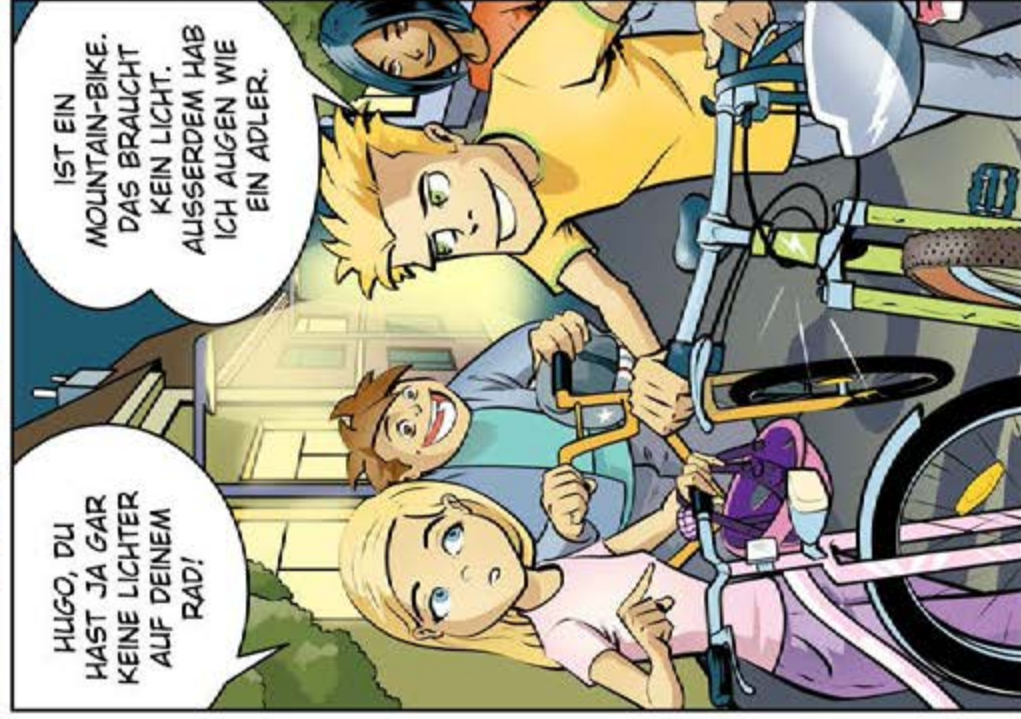




NA, DAS WAR SCHON ZIEMLICH VIEL ACTION!

JA, DAS GEHÖRT SO. SCHAUEN WIR NOCH MONSTER-CRASH 3?

ES IST SCHON ZIEMLICH SPÄT. MACHEN WIR NÄCHSTE WOCHE WEITER.



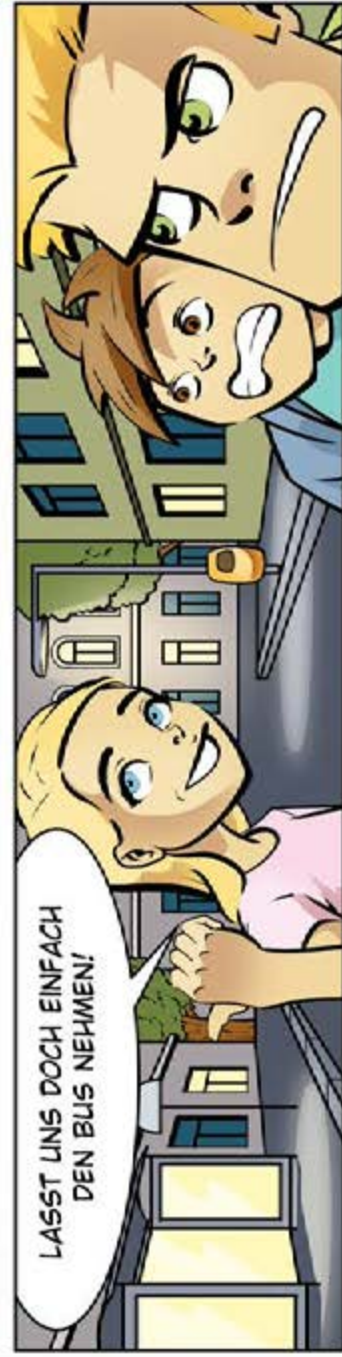
HUGO, DU HAST JA GAR KEINE LICHTER AUF DEINEM RAD!

IST EIN MOUNTAIN-BIKE. DAS BRAUCHT KEIN LICHT. AUSSERDEM HAB ICH AUGEN WIE EIN ADLER.



WIR KÖNNEN DICH JA ZWISCHEN LINS NEHMEN.

HEY, ICH BRAUCH KEINEN BLINDENHUND.



LASST LINS DOCH EINFACH DEN BUS NEHMEN!



NIX DA, MIT DEM BUS DAUERT DAS EWIG.

DA RUF ICH LIEBER DAHEIM AN. IRGENDWER HOLT LINS SCHON.

... LIND, WIE GEHT'S JETZT WEITER?






KEINE SORGE, IHR  
WERDET ALLE PÜNKTLICH  
ZU HAUSE SEIN.


VERTRAUT HUGO!

VERTRAUT HUGO IST GUT!  
DU HAST UNS DOCH MIT DEINEN  
KUNSTSTÜCKEN SO LANGE  
AUFGEHALTEN UND  
VERSprochen, DASS DU  
EINEN SCHNELLEN HEIMWEG  
KENNST.




WIR KÖNNTEN IMMER NOCH ZUM  
FELDWEG ZURÜCK GEHEN. UNSERE  
ELTERN WERDEN UNS SCHON NICHT DEN  
KOPF ABREISSEN, WENN WIR ETWAS  
SPÄTER KOMMEN.

GUTE IDEE! DA  
KOMMEN WIR AUCH  
AN DER KONDITOREI  
VORBEI.



ICH HAB JA NICHTS GEGEN EINEN KLEINEN  
ABENTELERSPAZIERGANG DURCH DEN WALD, ABER  
LANGSAM WIRD ES MÜHSAM UND EHRlich GESAGT,  
HAB ICH LÄNGST DIE ORIENTIERUNG  
VERLOREN.

KEINE SORGE RISI,  
THEO WEISS IMMER,  
WO ER IST!



ALSO, DIESER  
KARTE NACH IST  
VOR UNS GAR  
NICHTS. DA IST  
NUR DIE...



OH  
NEIN!



...DIE VIERSPURIGE  
BUNDESSTRASSE!?

ÄH, LEUTE,  
HABEN WIR ES WIRKLICH  
SOO EILIG?

... LIND, WIE GEHT'S JETZT WEITER?



# Wie geht's weiter?

1. Welche Charaktere sind erkennbar?
2. Wie reagieren die Charaktere bzw. wie wirken sich diese auf den Entscheidungsprozess in der Gruppe aus?
3. Welches Risiko ist aufgetreten?
4. Wie hättet ihr selber in dieser Situation reagiert bzw. entschieden?



Risi: ist ehrgeizig, selbstbewusst, mutig und handelt immer überlegt



Hugo: ist schlau, risikofreudig und fair, aber manchmal auch gedankenlos



Theo: ist klug, vorausschauend und vorsichtig



Keule: ist gutmütig, immer gut gelaunt und bequem, aber auch bei jedem Blödsinn dabei

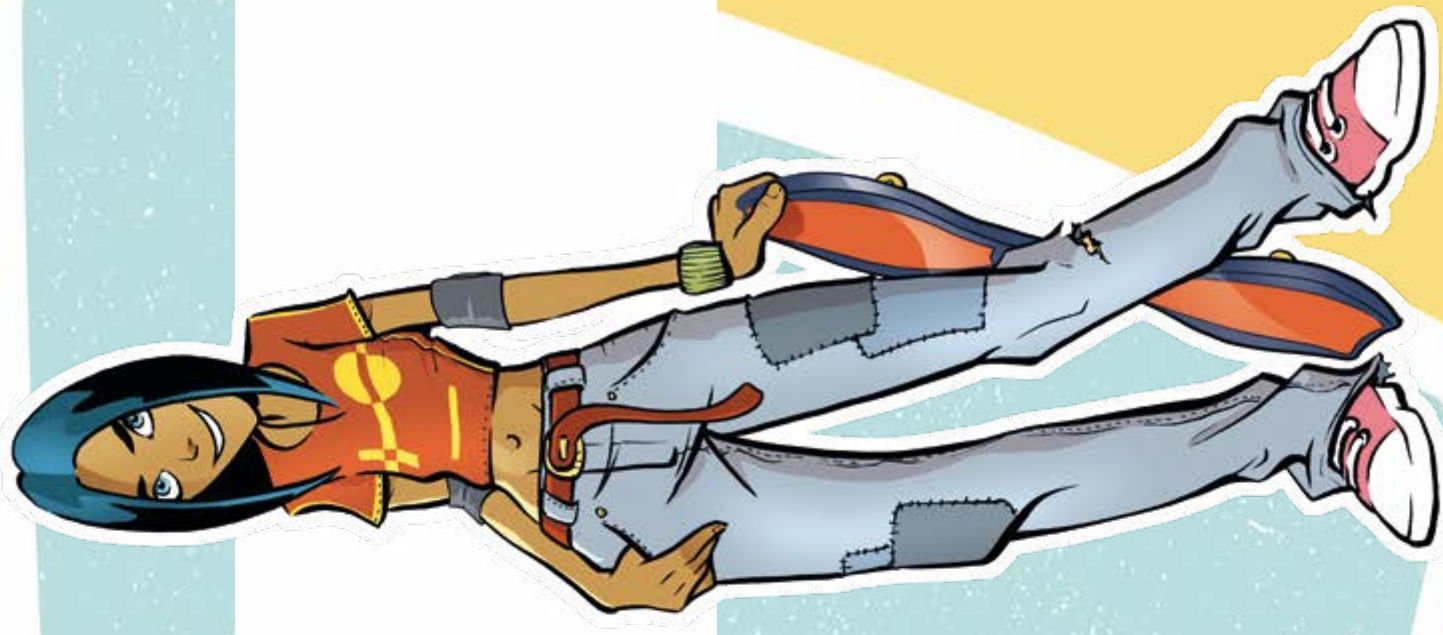


Lila: ist gut gestylt, hilfsbereit und auf Sicherheit bedacht

# Risi

Sie ist mit Sicherheit die einzige Person, von der sich Hugo von noch größeren Dummheiten abhalten lässt. Vermutlich weil er weiß, dass sie genauso furchtlos ist wie er, aber weniger Wert darauf legt, dies auch immer wieder beweisen zu müssen. Ehrgeizig, selbstbewusst und mutig, aber auch verlässlich und immer überlegt in ihren Aktionen, so kennen sie ihre Freunde.

Alter: 13



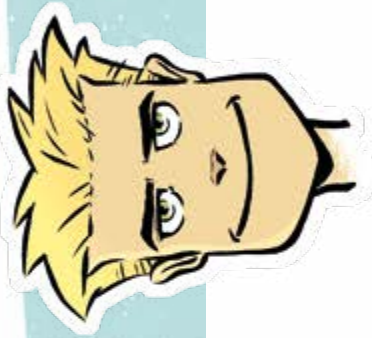


# HUGO

“... aber der Hugo aus der Vierten hat das auch schon mal gemacht“, ist der gängige Spruch, wenn Kinder über Dinge reden, die unmöglich scheinen. Einen Feigling hat ihn noch niemand genannt, und Hugo tut auch alles, um diesem Ruf gerecht zu werden.

Schlau, risikofreudig und fair, aber oft auch gedankenlos, so kennen ihn seine Freunde.

Alter: 14



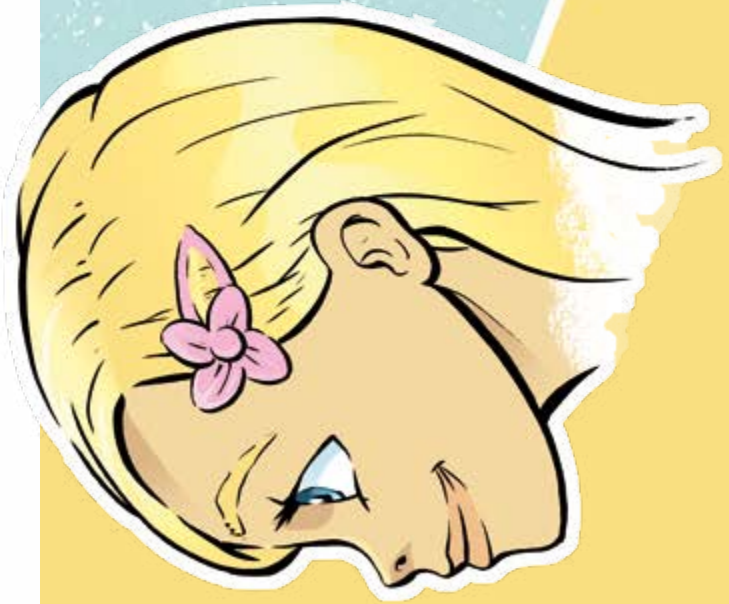


# LILA

Was Leute dazu antreibt, unvernünftige Dinge zu tun, wird Lila nie verstehen. Und trotzdem sind einige ihrer besten Freunde richtige Draufgängerinnen bzw. Draufgänger. Ohne Lilas Fürsorge hätten „Risi & Ko“ längst ein eigenes Zimmer im Krankenhaus.

Immer gut gestylt, aber auch beschützend, hilfsbereit und auf Sicherheit bedacht, so kennen sie ihre Freunde.

Alter: 12





# Keule

Keule ist natürlich nicht sein richtiger Name, aber der treffendste. Ein echt gewichtiger Kerl. Vielleicht nicht immer der Schnellste, aber auf jeden Fall einer, auf den man sich verlassen kann. Gutmütig, immer gut gelaunt, witzig und bequem, aber auch bei jedem Blödsinn dabei, so kennen ihn seine Freunde.

Alter: 14





# THEO

Theo ist der Mann mit dem Plan. Er hat auf jede Frage eine Antwort und für jedes Problem eine Lösung in seinem Rucksack. Er ist über seine waghalsigen Vorschläge oft selbst überrascht, weil sein Ideenreichtum größer ist als sein Mut. Ein wohlzogener Bub, der sich nach dem Essen lieber die Hände wäscht, als mit dem Finger aus dem Marmeladenglas zu naschen. Ideenreich, klug, vorausschauend und vorsichtig, so kennen ihn seine Freunde.

Alter: 11

