

Methodenkompass für Exkursionen



Perspektivwechsel durch Rollenkarten

Autor: [Andreas Hoogen \(2022\)](#)

www.geo-exkursionen.de

Alle Rechte vorbehalten.

©2022 Andreas Hoogen, c/o Gymnasium Hochdahl, Rankestr. 4-6, 40593 Erkrath

Sämtliche Inhalte, Fotos, Texte, Karten und Graphiken sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung weder ganz noch auszugsweise vervielfältigt oder veröffentlicht werden. Die Speicherung, Veränderung und Vervielfältigung für unterrichtliche Zwecke sind hingegen zulässig.

Der Autor und Herausgeber übernehmen keine Haftung für inhaltliche oder drucktechnische Fehler. Für Hyperlinks im PDF gilt der Haftungsausschluss der Website www.geo-exkursionen.de.

Zum Autor:

Dr. Andreas Hoogen ist Lehrer am Gymnasium Hochdahl. Er war wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität zu Köln und Lehrbeauftragter an der Bergischen Universität Wuppertal.

Perspektivwechsel durch Rollenkarten

Bedeutung der Methode

Die Methode des Rollenspiels ist eine aus dem Unterricht bekannte handlungsorientierte Methode des simulativen Handelns, um demokratisches Sprechen und argumentative politische Auseinandersetzung zu fördern (vgl. ACKERMANN ET AL. 2015:124). Den Teilnehmenden wird die Möglichkeit gegeben, ihre Argumentationskompetenz zu schulen und Rollenempathie zu entwickeln. Gerade die mit der Rollenempathie verbundene Perspektivübernahme ist nach REINHARDT (2014:22f) eine der zentralen Demokratie-Kompetenzen.

Welche Bedeutung haben Rollenspiele nun aber für den Geographieunterricht und für Exkursionen? Die Sozialgeographie konnte vielfach nachweisen, dass sich raumbezogene Verhaltens- und Handlungsweisen von Akteur:innen nicht durch die objektive Beschreibung von Räumen erklären lassen. Die Unterschiedlichkeit des Raumverhaltens lässt sich nur mit gruppenspezifischen oder individuellen Wahrnehmungen und Bedeutungszuweisungen erklären. Um diese Ausprägung von Räumen zu verstehen, ist eine Betrachtung des sogenannten Wahrnehmungsraums (WARDENGA 2002) mit seinen verschiedenen Beobachtungsperspektiven sinnvoll und für Schüler*innen schnell verständlich. Die Schule kann beispielsweise für einige Schüler*innen und vielleicht auch für deren Eltern durch negative Erfahrungen zu einem Angstraum geworden sein, für andere hingegen ist der Raum ein positiv konnotierter Ort des Erfolges. Lehrer*innen sehen die Schule als ihren Arbeitsplatz wieder anders und für Kommunalpolitiker*innen gibt es nochmal eine andere Perspektive.

Aus diesem Grund müssen wir selbst bei einer ungelungenen Raumschließung immer von einer rollengebundenen Wahrnehmung sprechen. Die Schüler:innen schauen dabei durch ihre eigene gefärbte Brille. Um ihnen über ihre eigene Brille hinaus den Zugang zu anderen Wahrnehmungen zu öffnen, haben sich Rollenkarten als hilfreiches Mittel erwiesen. Über die Zuweisung von Personen oder Personengruppen an Schüler:innen wird ihnen die Möglichkeit eröffnet, sich in die Rolle eines anderen hineinzufühlen und auf diesem Weg aus der eigenen Wahrnehmung herauszutreten. Dabei vollziehen die Schüler:innen einen Perspektivwechsel, der für das Verständnis des



Während zwei Gruppenmitglieder einfach weitergehen, stellen der Zustand des Bürgersteiges sowie das parkende Auto handfeste Hindernisse für die Rollstuhlfahrerin dar, die den Vorhergehenden nicht aufgefallen sind.

Wahrnehmungsraums unerlässlich ist. Die nach der rollengebundenen Aufgabenstellung folgende Reflexion öffnet einen Zugang zu Multiperspektivität und der Diskussion über Unterschiede in der Wahrnehmung. Über diesen Perspektivwechsel wird Empathie für andere gefördert, aber auch ein Verständnis, um kompetent Raumnutzungskonflikte mit unterschiedlichen Akteuren beurteilen und in ihnen strategisch handeln zu können.

Beschreibung der Methode

Rollenkarten können zum einen eingesetzt werden, um Beobachtungen auf einer Begehung mit einer bestimmten Perspektive einzufärben (z.B. der Rolle als Tourist:in und Einheimischer:m), um anschließend die Unterschiedlichkeit der Wahrnehmungen herausarbeiten zu können (vgl. HEUZEROTH 2016).

Im Anschluss an die rollengebundene Aufgabenstellung ist es erforderlich, dass die Diskutierenden in einem Blitzlicht ihre Rolle verlassen und Rollendistanz herstellen. Nur so kann im Anschluss eine individuelle, rollenunabhängige Urteilsbildung erfolgen (GÄNGER 2020: 127).

All das stellt nach DAUM eine erhebliche Beeinträchtigung der Auseinandersetzung mit dem „geographischen Objekt“ dar (1982:72).

Es handelt sich natürlich um Rollenkarten, die sehr allgemein gehalten sind und nicht auf jede Fragestellung anwendbar sind. Grundsätzlich ist es

sinnvoll, sich ein Repertoire von Rollenkarten anzulegen, die immer wieder mit leichten Veränderungen neu zusammengestellt werden können. So ist der Aufwand, ein Rollenspiel einzusetzen, deutlich niedriger. Einen Vorschlag für solche Rollen findet sich im Materialanhang.

Anwendungsbereiche

- Menschen mit Behinderung auf alltäglichen Wegstrecken
- Spurensuche durch festgelegte Rollenbrillen ([hier](#))
- Tourist:in und Einheimische in einem touristischen Ort
- Planspiel zur Bebauung oder Bewertung eines Neubauviertels aus Sicht von Investor:innen, Politiker:innen, Einwohner:innen mit verschiedenen sozioökonomischen Hintergründen usw. ([hier](#))
- Diskussionen von diversen Raumnutzungskonflikte zwischen verschiedenen Interessengruppen

Literatur

- ACKERMANN, P. ET AL. (2015): Politikdidaktik kurzgefasst, 13 Planungsfragen für den Politikunterricht, 4. Aufl., Schwalbach
- GÄNGER, S. (2020): Streitgespräch Pro/ Kontra. In: REINHARDT, S.; RICHTER, D.: Politik- Methodik. Handbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin, S. 126-128
- HEUZEROTH, J. (2016): Glühwein Economy. Mit einer Exkursion das touristische Potenzial von Weihnachtsmärkten analysieren In: GEOGRAPHIE HEUTE, Band 37, Heft 331, S. 17-19
- REINHARDT, S. (2018): Politik Didaktik. Handbuch, Berlin
- WARDENGA, U. (2002): Alte und neue Raumkonzepte für den Geographieunterricht. In: GEOGRAPHIE HEUTE, Band 23, Heft 200, S. 8-10

Rollenkarten für Rollenspiele, Begehungen oder Planspiele

Rollenkarte

Du bist **internationale/r Stararchitekt*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Öffentliche Gebäude oder Firmenzentralen bringen dir gute Geschäfte.
- Du willst innenstadtnah hochklassige Architektur entstehen lassen.
- Du bist der Überzeugung, dass für gute Architektur Geld ausgegeben werden muss.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Investor*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Du hast Geld von Kunden, dass du gewinnbringend anlegen musst.
- Du willst viel Geld in die Hand nehmen, um dann mit zahlungskräftigen Mietern oder Eigentumswohnungskäufern deine Investition in die Gewinnzone zu bringen.
- Steigende Immobilienpreise sind gut fürs Geschäft.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Politiker*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Die Stadt hat Baugrund zur Verfügung, der natürlich Geld bringen muss.
- Die Opposition setzt auf bezahlbaren Wohnraum, der bringt kein Geld, aber Wählerstimmen.
- In so einer Gegend könnte man Glanzpunkte an Architektur setzen, die Touristen anlocken.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **alleinerziehende/r Mutter/Vater**.

Rahmen für deine Rolle:

- Wohnraum in Köln ist knapp und daher teuer.
- Du willst, dass sich die Stadt auch um Menschen ohne Geld kümmert und innenstadtnahen Wohnraum für ökonomisch schwache Gruppen schafft.
- Wohnviertel für Familien brauchen auch Versorgungseinrichtungen aller Art. Was Menschen halt so brauchen.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Stadtplaner*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Hochpreisiges Wohnen und Firmenzentralen führen zu toten Vierteln.
- Es muss eine Mischung aus verschiedenen Nutzungen geben, sonst ist das Viertel abends wie ausgestorben.
- Es muss auch an Parkplätze und Anbindung durch U-Bahnen gedacht werden.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Künstler*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Kunst muss in Innenstädten ihren Raum haben, das gilt für Galerien und Ateliers für Künstler genauso wie für kleine Veranstaltungsorte.
- Auch Discotheken müssen ihren Platz in Städten haben, man sollte diese nicht weiter an den Rand verdrängen.
- Nicht alle Freiflächen sollten an den Meistbietenden verkauft werden, Städte leben von Urbanität und die kommt nur durch Kultur und Nachtleben zustande.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Gewerkschafter*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Für dich stehen die Interessen der Arbeitnehmer im Vordergrund.
- Du setzt dich für höhere Löhne, mehr Kündigungsschutz und gute Arbeitsbedingungen ein.
- Arbeitnehmer sind diejenigen, die Unternehmensgewinne erwirtschaften.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Unternehmer*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Für dich ist alles gut, was für Unternehmen gut ist. Was für Unternehmen gut ist, ist auch für die Angestellten gut.
- Weil du viele Angestellte hast, trägst du eine hohe Verantwortung für diese Menschen, deren Lebensunterhalt durch deine Firma gesichert wird.
- Du hast genug Geld, um dir teure Dinge leisten zu können.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Umweltaktivist*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Die Umwelt hat einen Wert an sich und sollte deshalb geschützt werden.
- Dazu hat steigern Bäume, Rasenflächen oder Blumenrabatten nicht nur die Aufenthaltsqualität für Tiere wie Insekten, sondern auch für Menschen.
- Begrünung jeder Art ist nicht nur chic, sie senkt im Sommer auch die Temperatur und sorgt in den Häusern für angenehmeres Klima.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Profifußballspieler:in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Du verdienst 1,3 Mio. im Jahr.
- Du spielst zwar in Köln, aber wenn ein „großer“ Verein anklopft, würdest du natürlich auch wechseln. Die Stadt ist nicht so wichtig, die Chance auf Titel und letztendlich auch das Gehalt ist das, was zählt.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Streetworker*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Die Jugendlichen werden in einer alternden Gesellschaft oft vergessen.
- Auch diese Gruppen müssen ihren Platz in der Stadt haben, beispielsweise mit Sportangeboten, Skateparks oder Räumen zum Freunde treffen.
- Ohne diese Angebote „hängen“ Jugendliche auf der Straßen, was oftmals zu massiven Konflikten mit anderen Altersgruppen führt.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollenkarte

Du bist **Künstler*in**.

Rahmen für deine Rolle:

- Kunst muss in Innenstädten ihren Raum haben, das gilt für Galerien und Ateliers für unbekannte Künstler genauso wie für kleine Veranstaltungsorte.
- Auch Discotheken müssen ihren Platz in Städten haben, diese sollten nicht weiter an den Rand verdrängt werden.
- Man kann nicht alle Freiflächen an den Meistbietenden verkaufen, Städte leben von Urbanität und die kommt nur durch Kultur und Nachleben zustande.

Aufgaben:

1. Notiere Argumente für eine Diskussion.
2. Tausche dich mit den anderen deiner Gruppe über die Argumente aus. Antizipiert auch mögliche Argumente der Gegenseite.

Rollen für eine Begehung mit Handicaps

Problemstellung: Wie nehme ich einen Raum wahr, wenn ich ein Handicap habe?

Arbeitsauftrag: Geht die verschiedenen Routen ab und dokumentiert, was euch auf dem Weg aufgefallen ist (Wahrnehmungen, die Probleme und Defizite offenbaren, Hindernisse, fehlende Hilfen, hilfreiche Verhaltensweisen usw.). Zur Dokumentation sollt ihr sowohl Notizen machen als auch nach Abschluss des Ganges eine Mental Map (siehe Kasten) zeichnen.

Eine **Mental Map** ist eine Landkarte, welche die subjektive Vorstellung einer räumlichen Situation einer Person zeigt. In der Mental Map kann die Person die wahrgenommene Umwelt zu einem bestimmten Zeitpunkt festhalten. Sie spiegelt damit die Welt so wider, wie die Person sie empfindet.

Die Karte muss nicht korrekt sein, sie darf verzerrt und unvollständig sein. Sie dient einzig und allein dazu, Sinneseindrücke festzuhalten.

Rollenkarten

Rolle für Begehung:
gehörlos



Wichtige Infos:

- Gehörlose können in der Regel weder (gut) hören noch sprechen
- Du musst gerade im Verkehr ganz besonders aufpassen (nicht unkontrolliert auf dem Radweg gehen usw.)

Material:

- Ohropax

Rolle für Begehung:
querschnittsgelähmt



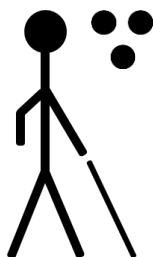
Wichtige Infos:

- Versuche, dir nicht anmerken zu lassen, dass es sich um eine Rolle handelt
- Achte auf das Verhalten anderer Personen dir gegenüber
- Achte darauf, wie sich Situationen durch den Rollstuhl verändern

Material:

- Rollstuhl

Rolle für Begehung:
blind



Wichtige Infos:

- Gehe auf keinen Fall unbegleitet
- An ungefährlichen Stellen kannst du das Gehen ohne Führung mal probieren
- Du musst gerade im Verkehr ganz besonders aufpassen

Material:

- Schlafmaske, Schal oder Simulationsbrillen zum Nachempfinden von Sehbehinderungen

Rolle für Begehung:
am Fuß verletzt



Wichtige Infos:

- Versuche, dir nicht anmerken zu lassen, dass es sich um eine Rolle handelt
- Achte auf das Verhalten anderer Personen dir gegenüber
- Achte darauf, wie sich Situationen durch die Krücken verändern

Material:

- Krücke(n)