

Um den zukünftigen Schlichterinnen und Schlichtern die Möglichkeit zu geben, die neu erlernte Gesprächshaltung und den Umgang mit den vier Schritten der Schlichtung einzuüben, wird in den folgenden Sitzungen hauptsächlich mit der Methode des Rollenspiels gearbeitet.

Das Rollenspiel wird schon seit langem sehr effektiv zur Verhaltensänderung, zur Therapie, zur Schulung von Lehrern, Eltern und Erziehern und zur Ausbildung von Führungskräften angewandt. Es gehört zu den Methoden, mit deren Hilfe in der Gruppe Erfahrungen gemacht werden können. Rollenspiele ermöglichen soziales Lernen, Einstellungen und Verhaltensweisen können geändert werden.

In unserem Training wird in der Spielsituation eine Schlichtung nachgestellt. Ein Schüler wählt die Rolle des Schlichters, zwei andere die der "Streithähne", die nun wegen eines bestimmten Konflikts den Schlichter um Klärungshilfe bitten. Dabei erzielt nicht nur der übende Schlichter einen Lerneffekt, sondern auch die Mitspieler erhöhen durch die Übernahme einer bestimmten Rolle ihre Sensibilität und Einsicht in die Zusammenhänge der Interaktion verschiedener Menschen.

Den meisten ist es zunächst etwas peinlich und ungewohnt, wenn sie vor einer Gruppe spielen sollen. Das Spielen erscheint manchen auch zu kindlich. Um erste Hemmungen zu überwinden, braucht es meist eine kurze Anlaufzeit. Der Hinweis darauf, daß jeder mehrmals die Rolle des Schlichters spielen wird und daß ein solches Rollenspiel lernwirksamer ist als das Üben in Wirklichkeit, ist hier hilfreich. Denn im Spiel liegt der große Vorteil darin, daß wir die Wirklichkeit simulieren, ohne aber deren Ernsthaftigkeit befürchten zu müssen oder nachteilige Konsequenzen bei "Fehlern" zu erleben. Ein Spiel kann wiederholt werden. Durch die Möglichkeit, Kritik sofort konstruktiv in einem weiteren Spiel umzusetzen, wird effektives Lernen begünstigt. Ebenso bietet das Spielen der gleichen Situation mit mehreren verschiedenen Reaktionsweisen die Chance, uns Kommunikationszusammenhänge deutlicher vor Augen zu führen. Wenn wir im Spiel außerdem andere Rollen spielen als unsere eigenen, lernen wir besser die Gefühle und Reaktionsweisen unserer Sozialpartner kennen.

Insgesamt erlangen die zukünftigen Schlichterinnen und Schlichter anhand der Methode des Rollenspiels Sicherheit für ihre neue Aufgabe. Sie brauchen sich nicht mehr in erster Linie auf die Schritte der Schlichtung zu konzentrieren, sondern können ihre Aufmerksamkeit auf die beiden Streitenden richten.

*Was ist nach einem Rollenspiel zu beachten?* Wenn der Übende und die Mitspieler das Rollenspiel beendet haben, sollten nach einer ersten kurzen Stellungnahme der Spielerinnen und Spieler (wie habe ich mich gefühlt, wie ist es mir ergangen) der Reihe nach alle anderen Gruppenmitglieder Feedback geben und ihre Beobachtungen während des Spiels mitteilen. Wichtig ist die Unmittelbarkeit der Rückmeldung, also die Spezifizierung auf konkrete und beobachtbare Verhaltensdimensionen. Es geht um sachliche und hilfreiche Informationen für den Spieler und nicht um eine persönliche Klärung der Beziehung.

Der Spieler sollte zunächst nicht auf das Feedback der Gruppenmitglieder antworten, sondern nur aufmerksam zuhören. Ebensovichtig ist es, daß die Gruppenmitglieder akzeptieren, daß andere das gleiche Spiel anders wahrgenommen haben, als sie selbst und lernen, eine Diskussion darüber, wer recht oder unrecht hat zu vermeiden. Alternative Verhaltensweisen sollten dem Spieler immer mit einer positiven Haltung ihm gegenüber und als Angebot formuliert werden. Die vorgeschlagene Alternative in konkrete Sätze zu fassen oder vorzuspielen ist dabei immer hilfreich. Auf diese Weise kann der Spieler alternative Verhaltensweisen konkret betrachten und durch Modellernen das übernehmen, was er für gut hält.

Der Spieler ist die Hauptperson, und wenn er das Feed-back verarbeitet, sollte die Gruppe ihm akzeptierend zuhören und Gelegenheit geben, seine Gedanken und Gefühle darzustellen.

Wenn ein Spieler sehr unzufrieden mit sich sein sollte, ist es wichtig, ihn sofort zu einem zweiten Rollenspiel mit der gleichen Situation zu ermuntern, damit auch er mit einem Erfolgserlebnis abschließen kann. Für den Zweitversuch ist es dann günstig, wenn sich die anschließende Rückmeldung nicht mehr auf das gesamte Spiel bezieht, sondern vorher angegeben wird, auf welche Verhaltensweisen besonders geachtet werden soll (z.B. Blickkontakt, Zusammenfassung). Das Feed-back sollte sich dann auch in erster Linie auf positive Veränderungen in diesen Punkten konzentrieren und Verbesserungen des Spielers hervorheben und bekräftigen.

Eine große Hilfe für die Rückmeldung nach einem Rollenspiel können Video - Aufzeichnungen sein. Die Konfrontation mit dem eigenen Verhalten auf dem Bildschirm kann dem Spieler am deutlichsten zeigen, wie er sich verhalten hat und ob dieses Verhalten den Zielen entspricht. Es sollte dann nach folgendem Schema vorgegangen werden:

1. Das Rollenspiel
2. Anschauen der Videoaufzeichnung
3. Mitteilen der Gefühle und Beobachtungen der Spieler
4. Zusätzliches Feed-back von der Gruppe.

Nach dem Spiel und der Rückmeldung ist es notwendig, alle Spieler aus ihren Rollen zu entlassen, um Spiel- und Realsituation mit ihren jeweiligen Beziehungsgeflechten voneinander zu trennen.