

# Rollenspiele in einer inklusionsorientierten historisch-politischen Bildung

Sinn und Grenzen am Beispiel „Rosa Parks“  
Teil 1<sup>1</sup>

*Johannes Jöhnck*

## 1. Einleitung

Rollenspiele sind in verschiedenen (inklusionsorientierten) Fachdidaktiken wie auch speziell in der fachrichtungsbezogenen Didaktik im sonderpädagogischen Schwerpunkt Geistige Entwicklung (im Folgenden mit SGE abgekürzt) zuhause. In den Fächern Geschichte und Politik können sie, über alle Bildungsgänge und Schultypen hinweg, auf der einen Seite als ein Verfahren mit vielen Chancen gelten. So ermöglichen Rollenspiele den oft so wichtigen oder gar notwendigen enaktiven, erfahrungsbezogenen Zugang zu Inhalten. Ein beliebig gewähltes Beispiel hierfür ist das von Alavi und Franz (2017) dargestellte Rollenspiel zum Alten Rom, in welchem die Platzverteilung im Kolosseum nach sozialer Stellung im Klassenzimmer simuliert wird (vgl. ebd.: 93f.). Auf der anderen Seite stößt die Methode immer wieder, beispielsweise aus geschichtstheoretischen Gründen, auf Skepsis, Einwände oder Ablehnung (vgl. z.B. Bernhardt 2018: 172ff.).

In einem andernorts publizierten Artikel mit Bausteinen einer Unterrichtsidee zu „Rosa Parks – der Kampf um gleiche Rechte“ (Jöhnck 2022) habe ich ein Rollenspiel für den Auftakt eines historisch-politischen Lernprozesses in einer 10. Klasse an einer Schule mit dem SGE konzipiert. Ein Hintergrund dieses Artikels sind die in den letzten Jahren verstärkt hervortretenden Bemühungen, auch solchen Schüler:innen anspruchsvolle Bildungsinhalte zugänglich zu machen, denen die Auseinandersetzung mit diesen bislang nicht oder kaum zugetraut worden war, und auf diese Weise Bildungsbenachteiligung abzubauen (vgl. z.B. Meyer/Hilpert/Lindmeier 2020; Jöhnck/Baumann 2022).

Am Artikel und besonders an jenem Rollenspiel wurde zeitnah nach dem Er-



**Dr. Johannes Jöhnck**

Lehrer für sonderpädagogische Förderung mit den Fachrichtungen Geistige Entwicklung und Lernen sowie den Fächern Politik und Wirtschaft und Deutsch