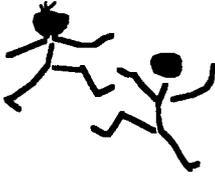


Praxiselement Spiel	Handlungskonzept	
Unterrichtsmaterial: Dialog-Beispiel Kopiervorlagen der Rollen-Kurzbeschreibungen		

Dialog-Beispiel:

Die drei Mitspieler erhalten unmittelbar vor Spielbeginn eine der nebenstehenden Karteikarten mit einer kurzen Zusammenfassung der von ihnen zu spielenden Rolle. Nachdem sich die Mitspieler mit ihrer eigenen Rolle vertraut gemacht haben, beginnt das Spiel.

Beispiel:

Der Spielleiter schildert als Repräsentant der **AUSSENWELT** folgende Situation: *Ein Schüler wird am Schulkiosk von einem anderen Schüler angerempelt. Wie reagieren Ich, Es und Über-Ich darauf?*

ICH: *Ich bin gestoßen worden. wendet sich ans*

ES: *So ein blöder Idiot! Sag ihm, daß er das nicht noch einmal mit Dir macht!*

ICH: *Moment mal! Der Typ sieht ganz schön kräftig aus.*

ES: *Ja und? Laß dir bloß nichts gefallen! Zeig dem Typen, wo's lang geht!*

ICH: *Meinst du wirklich? Vielleicht war der Rempler ja gar keine Absicht. wendet sich ans Über-Ich*

ÜBER-ICH:

Wegen so 'ner Kleinigkeit brauchst du wirklich nicht gleich ausflippen. Wenn du es im Leben zu etwas bringen willst, mußt du lernen, dich zu beherrschen. Disziplin ist wichtig! Also reiß' dich zusammen! (...)

Zum Abschluß der ersten Spielphase fragt der Spielleiter das **ICH**, zu welcher Handlung es sich nun tatsächlich entschließt.

Beispiel für eine Antwort des ICH: Ich beruhige mich wieder und tu' so, als wäre gar nichts gewesen.

In den folgenden Spielphasen entwickelt der Spielleiter die Situation jeweils weiter.

Beispiel für die weiteren Spielphasen Der Spielleiter sagt zum Ich: Dieselbe Person rempelt dich zum zweiten Mal, diesmal fällt dir die Currywurst samt Pommes auf den Boden, und der Typ beginnt auch noch frech zu grinsen... (u.s.w.)

Es folgt das **Auswertungsgespräch**.

ICH:

Du registrierst die Reize aus der Aussenwelt und verarbeitest diese.

Du versuchst, ein möglichst wirklichkeitsnahes Bild von der Aussenwelt zu erhalten.

Du vermittelst zwischen den Ansprüchen, die die Aussenwelt stellt und den Ansprüchen, die Dir in Deinem Inneren vom Es und vom Über-Ich her entgegengebracht werden.

Du steuerst das individuelle Handeln, indem Du Denkarbeit leistest.

Du trittst für Vernunft und Besonnenheit ein.

ES:

Du verkörperst das Lustprinzip.

Dein Kennzeichen ist die blinde Suche nach Triebbefriedigung.

Ungezügelter Leidenschaft und Erregungen kommen in Dir zum Ausdruck.

Du treibst das Ich an und versuchst, das Ich zu Handlungen zu bewegen, die Deine Bedürfnisse voll befriedigen. Du bist dabei nicht den Gesetzen der Logik unterworfen und kannst deshalb auch widersprüchliche Forderungen an das Ich stellen.

ÜBER-ICH:

Du beobachtest, überwachst und kontrollierst das Ich, indem Du Strafen für den Fall androht, daß das Ich Deine Gebote und Verbote verletzen sollte.

Du verkörperst die verinnerlichte Stimme der Eltern und all der Vorbilder und Autoritäten, an denen sich das Ich orientieren soll.

Du repräsentierst auch die Vorstellungen von Moral und Tradition, die in der sozialen Umwelt des Ich Gültigkeit besitzen.

Außerdem bist Du der Träger der Idealvorstellung des Ich und weist dem Ich den richtigen Weg zur Vollkommenheit.

Aus Dir stammt die innere Stimme des Gewissens, die sagt, was das Ich tun und lassen soll.