

# ALLMENDEGÜTER

## Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung des Rollenspiels «Palamós»

Das Rollenspiel situiert das neu angeeignete Wissen über das Allmendegut «Fisch» in einem realitätsnahen Kontext und erweitert es um verschiedene Perspektiven auf die Problematik. Die Lernenden versetzen sich in die Lage von verschiedenen Gemeindegliedern eines spanischen Dorfes an der Mittelmeerküste, das von der Überfischung des Thunfischbestands unmittelbar betroffen ist.

Das Rollenspiel wird ergänzt durch das Video «Palamós» (Dauer: 08:29). Das Video gibt einen Einblick in die Situation der Hafenstadt an der Costa Brava und geht auf tatsächlich umgesetzte Lösungsmassnahmen ein. Es eignet sich als Einstieg in die Thematik sowie zur Auswertung nach der Durchführung des Rollenspiels.

Für die verschiedenen Rollen erarbeiten die Lernenden im Sinne der Förderung ethisch-reflexiver Kompetenz nicht nur Argumente für ihre Standpunkte, sondern versetzen sich auch auf einer emotionalen Ebene in die Betroffenen, indem sie deren Haltungen, Standpunkte und Konflikte in ein öffentliches Forum einbringen.

Die Rollenkarten sind so gestaltet, dass ein konkreter Kontext der Situationen beschrieben wird, aus dem die Lernenden die Haltung der Person und Argumente für den jeweiligen Standpunkt ableiten können. Ausserdem enthalten die Rollenkarten bereits Ideen für Massnahmen zum Umgang mit dem Dilemma aus der Perspektive der jeweiligen betroffenen Person. Auf dieser Grundlage ist das Ziel der Auseinandersetzung bei der Durchführung des Rollenspiels nicht das bloss Gegenüberstellen von Argumenten, sondern auch die Suche nach einer Einigung. Hier können Lernende auf Erfahrungen aus dem Fischteichspiel zurückgreifen und durch die Auseinandersetzung mit mehreren Perspektiven weitere Optionen entwickeln.

Bei der Diskussion sollte es mit Blick auf die Anschlussbesprechung Diskutierende und Beobachtende geben. Hierzu können auch konkrete Beobachtungsaufträge vergeben werden. Zur Dokumentation während des Rollenspiels und bei der Besprechung bietet sich die Tabelle auf Seite 6 im Aufgabenset 2 – Rollenspiel «Palamós» an.

### **Hinweis: ethisch-reflexive Kompetenzen fördern**

Ziel des Rollenspiels ist es, die erarbeiteten Positionen transparent zu machen und einander gegenüberzustellen, um verschiedene Handlungsalternativen zu verstehen und für die Gemeinde Palamós eine Einigung über das weitere Vorgehen zu erzielen. Dabei ist es wichtig, nicht nur zu problematisieren, d.h. unterschiedliche Perspektiven auf ein Problem sichtbar zu machen, sondern vor allem auch Massnahmen abzuwägen und zu ergreifen. Dies bedeutet, dass die Teilnehmenden den jeweils anderen aufmerksam zuhören, Positionen zueinander in Beziehung setzen und sie die ursprünglich eingenommene Position im Verlauf der Diskussion flexibel weiterentwickeln müssen.

## Möglicher Ablauf im Überblick

SCHRITTE	BESCHRIEB	MEDIEN/UNTERLAGEN	ZEIT
Einstieg	Einführung in die Situation der Gemeinde Palamós anhand des Videos «Palamós» (bis Minute 02:58)  Verteilen der Rollen und der Rollenkarten	Fallbeschrieb Aufgabenset 2  Rollenkarten  Video «Palamós» (Dauer: 08:29), zugänglich auf der Modulseite	5–10 Min.
Vorbereitung des Rollenspiels	Lernende erarbeiten in Partner- oder Gruppenarbeit für ihre jeweilige Rolle die jeweiligen Positionen und Massnahmen gegen den drohenden Kollaps	Aufgabenset 2, Auftrag A  Rollenkarten	25–40 Min.
Durchführung des Rollenspiels	Verteilen von Beobachterrollen und -aufträgen  Vorstellen der Beteiligten, ihrer Positionen und Lösungsansätze  Diskussion eines Konsens	Aufgabenset 2, Auftrag B	25–30 Min.
Auswertung des Rollenspiels	Vorstellung der Beobachtungen zu den Positionen im Plenum  Lehrgespräch oder Gruppenarbeit zu Dilemmata und Massnahmen der Betroffenen  Betrachtung der umgesetzten Massnahmen in Palamós anhand des Videos «Palamós» (ab Minute 02:58)	Aufgabenset 2, Auftrag C  Video «Palamós» (Dauer: 08:29), zugänglich auf der Modulseite	30–45 Min.
Reflexion des Rollenspiels	Lernende benennen und begründen in Einzelarbeit ihre persönliche Position und reflektieren das Rollenspiel  Lernende erarbeiten oder recherchieren ggf. zur globalen Reichweite des Problems	Aufgabenset 2, Auftrag D Weitere Materialien aus der Linksammlung, ggf. ergänzt um konkrete Fragestellungen der Lehrperson	10–40 Min.