

**Hans-Jürgen Kratz, 20 Rollenspiele für Führungssituationen. Für Trainer, Coaches, Berater und Führungskräfte. Beltz Verlag, 1. Auflage 2013**

**ISBN: 978-3-407-36525-5**

Das ausgesprochen durchdachte Konzept des Buches bietet tatsächlich allen Zielgruppen das, was sie sich wünschen: Informationen zu zentralen Führungskräftefragen sind für alle zur Selbsterarbeitung wichtig, Rollenspiel-Material für die Seminargestaltung ist sicherlich nicht für die Führungskraft notwendig, aber es kann durchaus auch als Alltags-Beispiel dienen.

In 20 Rollenspielen werden tatsächlich alle relevanten Führungskraftethemen exemplarisch angesprochen. Von der Einstellung einer neuen Mitarbeiterin – und das beinhaltet neben Hinweisen auf das eigentliche Einstellungsgespräch auch die Beteiligung betroffener Mitarbeiterinnen – über Change-Management-Prozesse und Burnout-Prophylaxe oder Impulsgespräche zum Selbstmanagement bis hin zu dem breiten Feld der Kritik- und Konflikt-Gespräche ist alles enthalten. Dabei baut Kratz jedes Kapitel wiedererkennbar und sehr geschickt auf.

1. Wird eine knappe Einleitung zum Thema gegeben, die die Relevanz und das mögliche Spektrum aufreißt
2. Hinweise zur Rollenbesetzung und –vorbereitung der Spielenden sowie des Publikums schließen sich optisch klar dargestellt an
3. Zum eigentlichen Rollenspiel gibt es keine weiteren Anleitungen, allerdings Hinweise, wie der Trainer oder Moderator mit möglichen Entwicklungen umgehen kann
4. Ausführliche Hintergrundinformationen zum jeweiligen Thema können auch völlig losgelöst von dem eigentlichen Rollenspiel-Szenario gelesen werden und bieten den aktuellen Diskussionsstand an
5. Mögliche Arbeitsblätter und Charts runden den Informationsblock ab und bieten im Seminar-, bzw. Coaching-Kontext wertvolle Anregungen zur Vertiefung
6. Schließlich bilden Merksätze einen guten Abschluss einer jeden „Lerneinheit“

Dass die „Drehbücher“, Arbeitsblätter und mögliche Empfehlungen als Downloadmaterial zur Verfügung stehen wundert bei dem insgesamt sehr sorgfältig ausgearbeiteten Buch nicht.

Den 20 Rollenspielen, die auf gut 300 Seiten vorgestellt werden, ist ein 30seitiges Grundlagenkapitel vorgestellt. Hier erhält der Leser zunächst Hinweise zur Organisation und zum Einsatz der Rollenspiele. Dazu gehört auch ein Beobachtungsbogen, der dem „Publikum“ einen Leitfaden für die sich jeweils anschließende Diskussion zum Rollenspiel an die Hand gibt. Etwas ausführlicher wird auf grundsätzliches Gesprächsverhalten hingewiesen, das nicht themenspezifisch ist und immer beachtet werden sollte: mit aktivem Zuhören für eine gute Beziehung sorgen, lächeln, Fragetechniken beherrschen, auf die eigene Gestik und Mimik achten und störende Ticks sein lassen (Beispiele sind u.a. mit dem Finger auf den Tisch klopfen, Bonbons kauen ...).

Ein Literaturverzeichnis mit 43 Titeln rundet das Buch ab. Wünschenswert wäre gewesen, wenn auch in den einzelnen Kapiteln Literaturhinweise zu den jeweiligen Themen aufgeführt worden wären.

Fazit: Man kann Hans-Jürgen Kratz nur sehr dankbar sein, dass er mit diesem umfangreichen und detailliert erarbeiteten Buch Einblick in seine Seminare erlaubt und den aktuellen Stand der Fragen rund um Führung wiedergibt.