

Dirk Springenberg · Daniel Steinbach

---

# LARP MIT KINDERN

## DAS WALDRITTER-KONZEPT

*Kinder haben die märchenhafte Kraft,  
sich in alles zu verwandeln,  
was immer sie sich wünschen.*

(Jean Cocteau)

Schon im frühen Alter ist die Haupttätigkeit von Kindern das Spiel. Spielen fördert vielseitig die geistige, soziale, emotionale, motorische und kreative Entwicklung des Menschen. Der Motor für diese Entwicklung ist die Phantasie, die es den Kindern erlaubt, Gegenstände zu „beleben“ und in Geschichten einzutauchen. Im Alter von etwa drei Jahren beginnen Kinder mit dem Rollenspiel. Bis zu einem Alter von etwa sechs Jahre können sie noch nicht ausreichend abstrahieren und halten den Spieler mit einer Maske oder einem Helm, dessen Gesicht sie nicht sehen können, für jemand völlig anderes. So entsteht bei ihnen eine besondere Spannung, denn für die Kinder handelt es sich um *Realität*. Ein einfaches Bettlaken reicht den Kindern aus, um sich in einen Ritter zu verwandeln, und etwas grüne Schminke macht aus ihnen einen gefährlichen Ork. Ein Stock wird zu einem Schwert und eine Handpuppe zu einem *lebendigen* Wesen einer anderen Welt.

Diese Rollenspiele wirken sich positiv auf Kinder aus, da sie mit anderen Kindern oder auch mit Erwachsenen interagieren und mit unterschiedlichen Handlungsweisen experimentieren können. So erlernen sie grundsätzliche soziale Fertigkeiten wie Konfliktfähigkeit und Kooperationsbereitschaft.

Das Fantasy-Thema hat für Kinder und Jugendliche einen besonderen Reiz. Das Interesse an phantastischen (Jugend-)Büchern und Filmen hat in den letzten Jahren rasant zugenommen. Dies belegen die außerordentlichen

Kassen- und Verkaufserfolge der Harry-Potter-Romane und der Herrder-Ringe-Filme. Auch der immens gewachsene Computer- und Online-Rollenspiel-Markt, deren Zielgruppe überwiegend Kinder und Jugendliche sind, bedient sich mit seinem erfolgreichsten Titel *World of Warcraft* nicht zufällig des Fantasy-Genres.

Kinder sind neugierig und haben einen Drang nach Weite und nach Abenteuer, der befriedigt werden will. Sie möchten ihre eigenen Grenzen austesten und ihre Ängste besiegen. Leider bietet ihnen unsere von einem gesteigerten Effizienzdenken geprägte Gesellschaft dafür immer weniger Raum, und das Kinderspiel wird oft abgewertet oder sogar abgelehnt. Einzig die Phantasiewelten von Computerspielen bedienen noch diese Bedürfnisse und simulieren eine unendlich weite Welt mit unendlich vielen Möglichkeiten. Diese letzten Freiräume in den künstlichen Welten aus Bits und Bytes sind besonders attraktiv und stellen oft einen letzten Fluchtraum dar. Exzessiv genutzt führt die einfache Bedürfnisbefriedigung durch einklinken in die Online-Welten in nicht wenigen Fällen zu Verhaltenssüchten.

Computerspiele, Filme und Bücher bieten eine eingeschränkte Erfahrungs- und Erlebniswelt. Ein großer Teil von Sinnes- und Bewegungseindrücken, die für eine gesunde emotionale, geistige und körperliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen notwendig sind, werden nicht gefördert. Live-Rollenspiele, die zum großen Teil in der Natur stattfinden und viel Bewegung erfordern, bieten dazu einen attraktiven Ausgleich.

## ***LARP MIT KINDERN IST NICHT GLEICH LARP MIT KINDERN***

Es gibt verschiedene Möglichkeiten in denen Kinder mit Live-Rollenspiel in Kontakt kommen. Erstens wenn Kinder und Jugendliche ihre Eltern oder eine benannte Aufsichtsperson auf ein Spiel begleiten und zweitens wenn Kinder und Jugendliche, alleine ohne besondere Aufsichtsperson an einem Spiel teilnehmen. Im letzteren Fall übernimmt der Veranstalter automatisch die Aufsicht.

Zunächst werden allgemein zwei Arten der Spielgestaltung unterschieden und detaillierter ausgeführt: Zum einen die Teilnahme von Kindern und Jugendlichen an einem Spiel, dessen Zielgruppe hauptsächlich

Erwachsene sind und zum anderen ein Spiel, das speziell für Minderjährige ausgerichtet wird.

Kinder können ein Live-Rollenspiel – auch wenn dies in erster Linie für Erwachsene geplant ist – sehr bereichern. Kinder in ein Spiel einzubinden, sollte jedoch wohlüberlegt sein und einem Konzept folgen. Für beide Varianten müssen zuvor zwei wichtige Fragen immer berücksichtigt werden, die wir nun näher betrachten wollen:

- Ist die Spielhandlung kindgerecht?
- Ist die Aufsicht gewährleistet?

### **IST DIE SPIELHANDLUNG KINDGERECHT?**

Eine gute Orientierung, ob eine bestimmte Szene oder Spielhandlung für Kinder geeignet ist, gibt die Alterseinstufung der freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)<sup>1</sup>, die wir an dieser Stelle für das Live-Rollenspiel angepasst und ergänzt haben:

#### **bis 6 Jahre**

Kleinkinder erleben szenische Darstellungen unmittelbar und spontan. Schon dunkle Szenarien oder eine laute und bedrohliche Geräuschkulisse können diese Kinder ängstigen. Kinder bis zum Alter von sechs Jahren identifizieren sich vollständig mit der Spielhandlung und den Charakteren. Vor allem bei Bedrohungssituationen findet eine direkte Übertragung statt. Gewaltaktionen, aber auch Verfolgungen oder Beziehungskonflikte, lösen Ängste aus, die nicht selbständig und alleine abgebaut werden können. Eine schnelle und positive Auflösung problematischer Situationen ist daher sehr wichtig.

#### **6 bis 12 Jahre**

Ab sechs Jahren entwickeln Kinder zunehmend die Fähigkeit zu kognitiver Verarbeitung von Sinneseindrücken. Spannungs- und Bedrohungsmomente können zwar schon verkraftet werden, dürfen aber weder zu lang anhalten noch zu nachhaltig wirken. Eine positive Auflösung von Konfliktsituationen ist auch hier maßgebend. Etwa mit dem neunten Lebensjahr beginnen Kinder, fiktionale und reale Geschichten unterscheiden zu können. Eine distanzierende Wahrnehmung wird damit möglich.

## **12 bis 16 Jahre**

Ab zwölf Jahren ist die Fähigkeit zu distanzierter Wahrnehmung und rationaler Verarbeitung meist bereits ausgebildet. Erste Genre-Kenntnisse sind vorhanden. Eine höhere Erregungsintensität, durch spannende Plots, wird verkraftet. Problematisch sind dagegen zum Beispiel harte, gewaltbezogene Szenen, die zumeist noch nicht selbständig verarbeitet werden können. 12- bis 15-jährige befinden sich in einer Selbstfindungsphase, die mit großer Unsicherheit und Verletzbarkeit verbunden ist. Antisoziale, destruktive oder gewalttätige Charakterrollen bieten ein Gefährdungspotenzial. Eine seriöse Problematisierung dieser Thematiken sind dieser Altersgruppe jedoch durchaus zumutbar und kann für ihre Meinungs- und Bewusstseinsbildung sogar bedeutsam sein.

## **16 bis 18 Jahre**

Bei 16- bis 18-jährigen kann von entwickelten Sozialkompetenzen ausgegangen werden. Problematisch bleibt die Vermittlung sozialschädigender Botschaften, die sich natürlich auf unsere reale Gesellschaft beziehen. Auf Szenen, die reale Gewalt verherrlichen, dem partnerschaftlichen Rollenverhältnis der Geschlechter entgegenstehen, einzelne real existierende Gruppen diskriminieren oder Sexualität auf ein reines Instrumentarium der Triebbefriedigung reduzieren, sollte verzichtet werden. Auch mit Werteorientierung in Bereichen wie Drogenkonsum, politischer Radikalismus oder Ausländerfeindlichkeit sollte sensibel umgegangen werden.

## **IST DIE AUFSICHT GEWÄHRLEISTET?**

Dreh- und Angelpunkt der Arbeit mit Kindern ist die Aufsichtspflicht. Besonders bei Organisatoren von Live-Rollenspielen herrscht oft große Unsicherheit bei diesem Thema, was mitunter dazu führt, dass viele Veranstalter Teilnehmer unter 18 Jahren nicht zulassen. Diese Unsicherheit rührt zum Teil sicher daher, dass die Aufsichtspflicht und deren Umfang nicht unmittelbar gesetzlich geregelt sind. Nur die rechtlichen Folgen einer Verletzung der Aufsichtspflicht sind klar aufgezählt und wirken auf den ersten Blick abschreckend. Der Gesetzgeber hat jedoch die Regelungen bewusst offen gehalten, um der pädagogischen Arbeit einen möglichst großen Spielraum zu bieten.

Die Aufsichtspflichtübertragung ist ein Vertrag zwischen den Eltern und dem Aufsichtspflichtigen, der keiner besonderen Form bedarf. Die Übertragung kann sogar stillschweigend erfolgen. Ein Veranstalter hat beispielsweise automatisch die Aufsichtspflicht, wenn er minderjährige Teilnehmer auf seinen Veranstaltungen zulässt, die nicht in Begleitung eines Aufsichtspflichtigen teilnehmen. Aus der Verletzung der Aufsichtspflicht können sich Schadensersatzforderungen ergeben, wenn der Beauftragte oder ein Dritter zu Schaden kommen.

Sind Kinder oder Jugendliche in Begleitung ihrer Eltern oder eines von den Eltern (am besten schriftlich) benannten Aufsichtspflichtigen auf einer Veranstaltung, übernehmen diese die Aufsicht, mit allen daraus entstehenden rechtlichen Konsequenzen.

Der Veranstalter hat bei Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen das Jugendschutzgesetz zu beachten. Dazu gehört insbesondere die Regelung über den Ausschank von Alkohol. Zwar dürfen laut Gesetz Jugendliche ab 16 Jahren Wein und Bier trinken – und in Begleitung der Eltern sogar noch früher – aber jedem Veranstalter ist es selbst überlassen diese Regelungen strenger auszulegen und den Alkoholausschank an Jugendliche ganz zu verbieten.

Um die Aufsichtspflicht zu erfüllen, muss auf folgende Dinge geachtet werden:

- Der Aufsichtspflichtige muss sich über die persönlichen Verhältnisse wie Alter und eventuelle individuelle Besonderheiten des Aufsichtsbedürftigen sowie über die besonderen örtlichen Begebenheiten des Veranstaltungsortes informieren, sofern sie für die Durchführung der Veranstaltung wichtig sein könnten. Durch Beobachtungen und gegebenenfalls Befragungen hat sich der Aufsichtspflichtige ein Bild über den Anvertrauten zu machen.
- Soweit möglich müssen Gefahrenquellen vermieden und beseitigt werden. Bekannte, nicht vermeidbare Gefahrenquellen haben einen erhöhten Aufsichtsbedarf zur Folge.
- Der Aufsichtsbedürftige muss vor Gefahrenquellen gewarnt und gegebenenfalls mit Verboten ferngehalten werden. Wenn möglich sind Hinweise zum Umgang mit Gefahrenquellen zu geben. Dies alles muss natürlich verständlich und altersgerecht geschehen. Die Betreuer müs-

sen sich davon überzeugen, dass ausgesprochene Warnungen, Verbote und Hinweise verstanden worden sind.

- Bekommt der Veranstalter Kenntnis über einen akuten Gefahrenfall, muss er sofort eingreifen.

Eine ständige Beobachtung ist nicht pauschal erforderlich. Der Aufsichtspflichtige muss aber ständig wissen, wo der ihm Anvertraute ist und was er gerade tut. Hierüber muss er sich in regelmäßigen Abständen versichern. Wie intensiv der Minderjährige beaufsichtigt werden muss, hängt von vielen Faktoren ab, wie zum Beispiel Alter und individuelle Besonderheiten des Beaufsichtigten, örtliche Verhältnisse sowie Gefährlichkeit der Aktivitäten und des Geländes.

Eine Veranstalter-Haftpflichtversicherung kommt selbst bei leicht fahrlässigen Verletzungen der Aufsichtspflicht für eventuelle Schäden auf. Haften muss der Aufsichtspflichtige nur dann, wenn der Schützling einen Schaden erleidet bzw. dieser einem Dritten Schaden zufügt, es dadurch zu einer Schadensersatzforderung kommt und die Aufsichtspflicht grob fahrlässig oder mit Vorsatz verletzt worden ist.<sup>2</sup>

## **KINDER AUF ERWACHSENEN-LARPS**

Ob Kinder und Jugendliche auf Live-Rollenspiel-Veranstaltungen zugelassen werden, die sich hauptsächlich an Erwachsene richten, muss jeder Organisator für sich selbst beantworten. Wenn ein Veranstalter nicht bereit ist, sein Konzept anzupassen oder unwillig Kompromisse eingehen müsste, um Kinder zu integrieren, dann raten wir davon ab, die Veranstaltung für Kinder zu öffnen. Auch ist – wie oben bereits erwähnt – nicht jede Veranstaltung für Kinder geeignet.

Zudem muss man Kinder und Jugendliche mögen, um mit ihnen zu spielen. Ohne ein gewisses Wohlwollen der Organisatoren wird eine Veranstaltung mit Kindern selten gelingen. Wer sich darauf einlässt, kann das Spiel für alle Teilnehmer bereichern. Wir plädieren dafür, mit den Kindern zu spielen und sie nicht nur während des Spiels zu betreuen.

Wichtig ist in jedem Fall, dass Kinder beschäftigt werden. Gelangweilte Kinder können das Spiel stören. Jeder Veranstalter sollte also immer ein

Beschäftigungsprogramm für Kinder einplanen, wenn er sie auf seiner Veranstaltung zulässt. Dieses Programm kann auch von Eltern selbstorganisiert sein.

Es gibt einige Argumente, die dagegen sprechen, dass sich Kinder an Kämpfen mit Erwachsenen beteiligen. Ein Hauptgrund, der immer wieder angeführt wird, ist der Größenunterschied und die damit verbundene höhere Gefahr für Kopftreffer. Im Vorfeld eines Spieles sollten sich die Veranstalter sehr gut Gedanken darüber machen, ob und ab welchem Alter sie Kinder und Jugendliche an Kämpfen teilnehmen lassen. Unsere Erfahrung hat gezeigt, dass viele Kinder ab 12 Jahren, wenn sie eine ordentliche Einführung bekommen haben, schon so gut mit Polsterwaffen umgehen können, dass sie auch an einem Kampf mit Erwachsenen teilnehmen könnten. Der Größenunterschied spielt in diesem Alter ohnehin eine eher untergeordnete Rolle.

Genauso wie es anstrengende und störende erwachsene Spieler gibt, gibt es solche auch unter Jüngeren. Mit Kindern muss genauso konsequent umgegangen werden, und wenn nötig müssen die Aufsichtspflichtigen in ihre Pflicht genommen werden, wenn die Kinder andere Spieler in ihrem Spiel beeinträchtigen. Unserer Erfahrung nach sind jüngere Teilnehmer jedoch nicht problematischer als ältere.

## **LIVE-ROLLENSPIELE FÜR KINDER**

Eine gute Möglichkeit, um in das Hobby einzusteigen, bietet sich für Kinder und Jugendliche mit speziell auf sie zugeschnittenen Veranstaltungen an.

Live-Rollenspiele speziell für Kinder und Jugendliche werden meist von motivierten LARPern im Rahmen der offenen und freien Jugendarbeit, in Schulen und im Rahmen der Live-Rollenspiel-Vereinsarbeit angeboten. Auch die Jugendverbände wie beispielsweise Pfadfindergruppen haben in den letzten Jahren für ihre Mitglieder LARP-Veranstaltungen durchgeführt. Fortlaufende Kampagnen sind jedoch selten. Noch seltener sind im deutschsprachigen Raum reine Kinder-Live-Rollenspiel-Veranstalter. Der LARP-Waffen-Hersteller Forgotten Dreams hat mit seiner SwordMasters-Reihe in den letzten Jahren versucht, Kinder über den Schwertkampf einen Teilaspekt des Rollenspiel-Hobbies nahezubringen. Seit Mitte 2007 bietet der Waldritter e.V. regelmäßig Live-Rollenspiel für Kinder und Jugendliche von 6 bis 16 Jahren an verschiedenen Standorten in Deutschland an.

Angebote für Kinder und Jugendliche sollten altersgerecht durchgeführt werden. Die Art des Spieles für Sechsjährige sollte sich deutlich von dem Angebot für 16jährige unterscheiden. Das Spiel für ältere Kinder ab etwa zwölf Jahren muss sich kaum vom LARP für Erwachsene abheben. Individuelles Charakterspiel sowie ein anspruchsvoller und spannungsreicher Plot bekommen Vorrang vor gemeinsamen, teils lustigen Gruppenspielen. Der Anspruch an das Ambiente und an stimmige Kostüme wird höher.

Bei Live-Rollenspielen für jüngere Kinder sollte hingegen weniger Wert auf aufwändige Gewandungen gelegt werden. Hier stehen das Spiel und der Spaß im Vordergrund. Plots können sich mehr an dem Schwarz-Weiß-Schema von Gut und Böse orientieren. Eine detaillierte Charaktererstellung ist für dieses Alter eher ungeeignet, da die Kinder meist sich selbst spielen.

Die Plotgestaltung bei Live-Rollenspielen für Minderjährige ist nicht immer einfach – besonders wenn Kinder unterschiedlichen Alters teilnehmen. Um die Spannung bei den Kindern zu halten, ist ein leichtes Gruselgefühl förderlich, den Kindern sollte jedoch keine Angst gemacht werden. Was ältere Kinder gruselt, ist für jüngere meist schon zu viel. Gerade für jüngere und ängstliche Kinder hat es sich bewährt, eine sichere Rückzugsmöglichkeit zu bieten, falls es ihnen zu spannend wird. Dies könnte ein spezieller Schutz-Zauber, ein sicheres Geländestück oder ein extra abgestellter Betreuer sein.

Für manche kleineren Kinder ist die Arbeit mit Masken und/oder Schminke schon fast zu gruselig. Wie bereits erwähnt, haben sie manchmal noch Probleme mit dem Abstrahieren und sehen in dem geschminkten Spieler nur den Charakter, den er darstellt. Als vorteilhaft hat sich herausgestellt, kleinere Kinder ab und an selbst die Rolle der Bösewichte spielen zu lassen und sie zu diesem Zweck zu schminken – so können sie sich besser an die Rollenwechsel gewöhnen.

Da besonders interaktive Spiele mit viel Handlungsspielraum nur grob zeitlich abzuschätzen sind, ist es immer gut, Spiele und Aktionen in der Hinterhand zu haben, die schnell eingebaut werden können. Plots sollten beim Live-Rollenspiel mit Kindern nicht um jeden Preis durchgedrückt werden. Aktions- und Ruhephasen sollten sich abwechseln, dabei bedarf es einiger Aufmerksamkeit auf die Kinder, um den richtigen Rhythmus herauszufinden.



Der Kampf mit Polsterwaffen ist ein attraktives Element im Live-Rollenspiel und spricht Kinder sehr an. Im Spiel mit Kindern sollte dieser aber nur ein Teil neben den anderen kreativen und interaktiven Spielelementen sein.

Moralisch hat für die Kinder der Kampf mit Polsterwaffen eher den Wert einer Kissenschlacht. Das Schwert wird nicht als reale Waffe begriffen, mit dem man jemanden real verletzen kann. Somit stellt es ein nützliches pädagogisches Mittel dar, um sich in einem klar abgesteckten Rahmen mit festen Regeln auszuüben zu können. Die Kinder bewegen sich viel und haben großen Spaß dabei.

Da man seinen Gegenüber beim unsachgemäßen Gebrauch mit Polsterwaffen Verletzungen zufügen kann, ist eine gute Einführung Pflicht. Die Kinder sollten bei den Kämpfen stets beobachtet werden, damit bei Missachtung der aufgestellten Regeln mit klaren und sofortigen Konsequenzen gehandelt werden kann. Sollte zum Beispiel ein Kind mehrfach zu fest schlagen, sollte es das Schwert abgeben müssen. Zu Beginn eines Live-Rollenspiels ist es am besten, die Kinder einzeln gegeneinander antreten lassen, um einen besseren Überblick über das Verhalten der Kinder zu bekommen. Kleine Kinder brauchen kurze Schwerter. Lange Schwerter haben Kinder besonders am Anfang nicht gut unter Kontrolle. Für jüngere Kinder sollten die Kampfregeln angepasst und vereinfacht werden. Übrigens kämpfen auch Mädchen gerne mit Polsterwaffen und sind in der Regel keine schlechteren Kämpfer als Jungen.

## **DAS WALDRITTER-KONZEPT**

Der gemeinnützige Verein Waldritter e.V. bietet deutschlandweit regelmäßige Live-Rollenspiele für Mädchen und Jungen von 6 bis 16 Jahren an. Die Waldritter-Gruppen mit 10 bis 20 Kindern treffen sich wöchentlich für zweieinhalb Stunden. Jeweils zwei bezahlte pädagogisch geschulte Gruppenleiter, die sogenannten Waldhüter, betreuen die Kinder, sind Spielleiter und verkörpern NSC-Rollen. Zusätzlich finden zahlreiche Einzel-Events statt, Spiele mit geistig und körperlich behinderten Kindern, Kooperationsveranstaltungen mit Jugendzentren, Ferienspiele, Ritterfeste, Erlebniswochen in Schulen und vieles mehr.

Alle Waldritter-Veranstaltungen stehen unter den drei Leitgedanken *Spannende Abenteuer erleben, Heimische Natur erkunden* und *Soziale Fertigkeiten erlernen*. Hierbei bedient sich das Konzept der Waldritter erlebnis-, spiel-, theater- und naturpädagogischer Elemente und verknüpft das Abenteuerspiel mit Lerninhalten.

### **SPANNENDE ABENTEUER ERLEBEN**

Im Vordergrund der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen steht der Spaß am Spiel. Um ein gruppenübergreifendes Kampagnenspiel zu ermöglichen, wurde die mittelalterlich-märchenhafte Hintergrundwelt – das Waldland Silvanien – erschaffen, in dem sowohl Ritter und Bauern, als auch Feen, Kobolde und Nixen ihr Zuhause haben. Die Figuren werden durch mehr oder weniger aufwändige Kostüme oder Handpuppen von den Waldhütern oder den Kindern gespielt und interagieren mit den übrigen Teilnehmern. Jedes Waldritter-Spiel bildet eine abgeschlossene Einheit in einem fortlaufenden Abenteuer und stellt eine Mischung aus Rätseln, Bewegungselementen, Gruppenaufgaben und Wissensvermittlung dar. Teil der Abenteuerspiele sind sowohl die Kämpfe mit Polsterschwertern sowie ein einfaches altersangepasstes Magiesystem.

Die Waldritter-Plots greifen Anreize aus (Online-)Computer-Spielen auf wie zum Beispiel die niemals endende Geschichte, bei der es immer weitergeht und es immer wieder ein neues Geheimnis zu erforschen gibt. Die Waldritter-Zentrale versorgt dafür ihre Gruppenleiter regelmäßig mit neuen Plots, so dass diese auf einen reichhaltigen Vorrat an Ideen und ausgearbeiteten Abenteuern zurückgreifen können. Plots und gute Ideen, die von Gruppenleitern entwickelt werden, werden über die Zentrale wieder an alle anderen Gruppenleiter verteilt. So sind die Waldritter eine attraktive Alternative, die die Kinder und Jugendlichen vom Fernseher und vom Monitor wegholt und sie hinein in den Wald bringt.

### **HEIMISCHE NATUR ERKUNDEN**

Die Waldritter-Spiele finden bei jeder Witterung statt – ausgenommen bei Unwetterwarnungen. Die Kinder erleben so den Facettenreichtum des Waldes zu verschiedenen Jahreszeiten. Wissen zu Tieren und Pflanzen wird spielerisch in die Handlung eingebaut. Neben der eigentlichen Geschichte

bleibt stets Zeit für spontane Tierbeobachtungen oder Walderkundungen. Auf diese Weise wird den Teilnehmern die Natur nähergebracht und gleichzeitig ein sorgsamer und bewusster Umgang mit der Natur vermittelt.

Der Wald stellt dabei einen idealen Lernort für die Kinder dar. Sie lernen Pflanzen und Tiere kennen, versuchen Tierspuren zu entschlüsseln, Blätter bestimmten Bäumen zuzuordnen oder eine Ameisenstraße zu verfolgen. Die Kinder und Jugendlichen lernen eine Menge, ohne dies bewusst zu merken und ohne Stress. Durch die hohe emotionale Stimulanz der Abenteuergeschichten nehmen die Teilnehmer Lerninhalte „en passant“ auf und speichern diese in ihrem Langzeitgedächtnis ab – ein ähnlicher Effekt, der dazu führt, dass Kinder den Inhalt eines zweistündigen Spielfilms nahezu lückenlos wiedergegeben können, jedoch Schwierigkeiten haben sich an den Lernstoff einer 45minütigen Unterrichtsstunde zu erinnern.

Die besonderen Lichtverhältnisse und das Dämpfen von Geräuschen im Wald führen zu Entspannung und Stressabbau. Die Bewegung an der frischen Luft tut ihr Übriges.

## **SOZIALE FERTIGKEITEN ERLERNEN**

Das „Miteinander“ steht im Zentrum der Waldritter-Philosophie. Aufgaben sollen vorwiegend gemeinsam bewältigt werden, wobei jedem Kind die Möglichkeit gegeben wird, seine individuellen Stärken einzubringen. Die Waldhüter nehmen eher eine fördernde oder vermittelnde Rolle ein und stehen den Teilnehmern als Berater zur Seite. Gruppenbildende Maßnahmen werden ins Spiel integriert, und Handlungskonsequenzen ergeben sich direkt aus den Situationen. Der Waldritter e.V. teilt die Kinder in unterschiedliche Altersgruppen ein, die sich an den entwicklungspsychologischen Phasen im Kindes- und Jugendalter orientieren, um gezielt auf die Bedürfnisse der Kinder und Jugendlichen eingehen zu können.

Auf eine unaufdringliche Art und Weise werden im Spiel die Kooperation in der Gruppe gestärkt sowie Kreativität und kritisches Denken gefördert. Die pädagogischen Ziele werden für die Kinder kaum bemerkbar in die Spiele mit eingebunden. Beispielsweise treffen die Waldritter auf zwei sich streitende Gnome und müssen sich als Schlichter erweisen. Alle Aufgaben werden gemeinsam gelöst und jedes Kind ist wichtig zur Problemlösung. Kooperations- und Vertrauensspiele stärken das Gruppengefühl.

## **DIE GRUPPENLEITER**

Der Waldritter e.V. hat es sich zur Aufgabe gemacht, ein qualitativ hochwertiges Angebot für Kinder und Jugendliche zu schaffen. Aus diesem Grund ist es wichtig, dass die Waldhüter über pädagogische Grundkenntnisse verfügen, die sie sich in speziellen Gruppenleiterschulungen aneignen.

Als selbstständige Übungsleiter haben die Waldhüter die Aufgabe, das wöchentliche Spiel vorzubereiten und durchzuführen. Dies beinhaltet das Ausdenken von Geschichten, das Vorbereiten des Spielmaterials sowie das Spielen von Rollen und die Begleitung der Gruppe. Anregungen der Teilnehmer werden aufgegriffen und in die Handlung eingebaut. Darüber hinaus halten die Waldhüter den Kontakt zu Eltern, Forstamt, Jagdpächtern sowie regionaler Presse. Durch den Austausch von Spielideen mit der Waldritter-Zentrale unterstützen sie das deutschlandweite Waldritter-Netzwerk.

## **UNTERSTÜTZUNG DURCH DEN WALDRITTER E.V.**

Der Waldritter e.V. kümmert sich neben der Verwaltung um alle rechtlichen Belange, um den Einzug der Mitgliedsbeiträge und um die Versicherung für Waldhüter und Waldritter.

Die Waldritter-Zentrale erstellt Werbematerialien und vorgefertigte Presstexte für die Waldhüter und hilft beim Aufbau von neuen Waldritter-Gruppen. Sie veranstaltet regelmäßig Schulungsseminare und versorgt die Waldhüter mit Spielanregungen und anderen wertvollen Hinweisen für ihre Arbeit. Die Waldritter-Zentrale ist darüber hinaus die Sammelstelle für neue Spielideen, Ratgeber bei pädagogischen Problemen innerhalb der Gruppen und koordiniert überregionale Treffen von mehreren Waldritter-Gruppen.

## **AUSBLICK**

Dass Live-Rollenspiel mit Kindern und Jugendlichen wunderbar funktioniert, kann man besonders in Dänemark beobachten. Laut dänischen Studien sind mehr als 12 % der 8-14jährigen Kinder aktive Live-Rollenspieler.<sup>3</sup> Es gibt sogar eine Schule, die Østerskov Efterskole, die ihre pädagogischen Ziele und Lerninhalte ausschließlich mit Live-Rollenspielen vermittelt.<sup>4</sup> Davon ist man in Deutschland zwar noch etwas entfernt, doch

zahlreiche Live-Rollenspiel-Projekte beispielsweise an Schulen haben gezeigt, dass die Bereitschaft bei Lehrkräften und Schülern für eine derartige Unterrichtskonzeption vorhanden ist.

LARP mit Kindern funktioniert also wunderbar, und es wird weiterhin funktionieren.

- 
- 1 Quelle: Alterseinstufung der freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft, im Internet abrufbar unter <http://www.spio.de/index.asp?SeitID=18>.
  - 2 Weitere Informationen zum Thema Aufsichtspflicht findet man im Internet unter <http://www.aufsichtspflicht.de/>.
  - 3 Gade, Morten: Danish larp in numbers. In: Bøckman, Petter/Hutchison, Ragnhild: Dissecting larp. Collected papers for Knutepunkt 2005. Oslo 2005, S. 83-90.
  - 4 Weitergehende Informationen zur Østerskov Efterskole gibt es unter <http://www.osterskov.dk/>. Malik Hyltoft, der Schulleiter der Schule, hat außerdem einen Artikel über das pädagogische Konzept verfasst: Hyltoft, Malik: The Role-Players' School: Østerskov Efterskole. In: Montola, Markus/Stenros, Jaakko: Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games. The book for Solmukohta 2008. Vantaa 2008, S. 12-25.

Karsten Dombrowski (Hrsg.)

# LARP: HINTER DEN KULISSEN

## AUFSATZSAMMLUNG ZUM MITTELPUNKT 2009

Welchen Bezug hatten Lord Byron und Mary Shelley zum Thema LARP? Wieso unterstützt die Bundeszentrale für politische Bildung Live-Rollenspiel? Und was macht man, wenn auf einer Veranstaltung unangemeldet die Presse vor der Tür steht? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigen sich die Autoren der Aufsatzsammlung *LARP: Hinter den Kulissen*. In elf ausgesuchten Beiträgen wagen sie philosophische und historische Betrachtungen des Hobbys, geben hilfreiche Tipps und Anregungen für Organisatoren und stellen Beispielprojekte vor. Ein Buch für Veranstalter und Interessierte, die der Blick hinter die Kulissen des Live-Rollenspiels reizt.

Zusammengestellt und aufbereitet anlässlich der Live-Rollenspiel-Konferenz *Mittelpunkt 2009*.



128 Seiten, Softcover, 14,8 x 21 cm, ISBN 978-3-938922-21-7, 9,90 Euro

**W W W . Z A U B E R F E D E R - V E R L A G . D E**  
**W W W . Z A U B E R F E D E R - S H O P . D E**