

Stefan Höhn · Steffen Rottler

---

# LARP ALS FERIENFREIZEIT

## „AKADEMIE VON ENDIRIA“

*Ich glaube, ich habe ewig gewartet bis die andere Gruppe endlich ihr Lager unbewacht gelassen hat. Dann bin ich aufgesprungen, beinahe noch über einen Ast gestolpert und hin zum Lager gerannt. Ich war noch nicht ganz an der Fahne, da kamen auch schon die ersten Fänger, aber zum Glück war ich schneller, alles kein Problem für mich ...*

Eine Geschichte wie sie jedes Kind erzählen könnte, das von einer Ferienfreizeit zurückkommt. Es könnte aber auch eine Geschichte unserer Eltern sein, mit einem Erlebnis aus einer ihrer Freizeiten.

Wenn sich Kinder heutzutage nach den Sommerferien über Erlebtes unterhalten, geht es allerdings meist um die neusten Video- und Computerspiele und nicht um Erlebnisse in einem Feriencamp oder einer Freizeit. Längst hat die multimediale Welt Kinder und Jugendliche fest in ihren Fängen. Es ist eben nur allzu leicht, sich berieseln zu lassen.

Aber wer könnte ihnen einen Vorwurf machen? Aus Sicht eines Kindes oder Jugendlichen ist es verlockend, durch den Einschaltknopf am Computer in eine phantastische Welt abzutauchen, in der man selbst der Held sein kann, der man gerne wäre. Dass Kinder dabei möglicherweise schädliche Folgen außer Acht lassen, als Beispiele seien hier nur kurz soziale Isolation und Bewegungsmangel angeführt, kann man ihnen schlecht anlasten, schließlich sind es Kinder und keine kleinen, mündigen Erwachsenen. Somit liegt es in der Verantwortung derjenigen, die Alternativen anbieten wollen, ein attraktives Programm zu gestalten.

Denn man darf sich nichts vormachen, als Veranstalter einer Freizeit oder eines anderen Outdoor-Events konkurriert man zwangsweise mit dem, was Jugendliche und Kinder als cool empfinden. Wenn also heute noch Freizeiten mit einem Programm angeboten werden, welches sich im Wesentlichen nicht von dem unterscheidet, das unsere Eltern schon vor 30 Jahren erleben konnten, so muss man sich leider eingestehen, dass hier Trends verpasst wurde. An dieser Stelle soll keine Diskussion darüber geführt werden, ob solche Angebote prinzipiell gut oder schlecht sind, vielmehr muss es darum gehen, zu erkennen, dass sich die Zeit in der wir und unsere Kinder leben grundsätzlich von der von vor 30 Jahren unterscheidet. Die Alternativen in der Freizeitgestaltung sind heute im Vergleich zu früher enorm. Und genau diesem Konkurrenzkampf sieht sich ein Veranstalter heute gegenüber. Beschäftigt man sich mit Fernsehen und Videospiele als Mitbewerber um die Freizeit von Kindern und Jugendlichen, muss man zunächst erfassen, was es ist, das diese Medien so faszinierend und attraktiv macht.

Der erste Punkt den man dabei herausarbeiten kann, ist die leichte Zugänglichkeit. Der Einschaltknopf und die Fernbedienung reichen schon um sich unterhalten zu lassen. Der zweite Punkt ist, dass Kinder und Jugendliche sich mit den Helden in ihren Serien und Computerspielen identifizieren, sie wollen etwas „erleben“ und sei es nur in der Phantasie, was sie von ihrem normalen (Schul-)Alltag ablenkt. Die Gründe dafür sind selbstverständlich unterschiedlich und sollen hier auch nicht Gegenstand einer Diskussion werden. Ein Held sein, jemand sein, das ist es, was sich vor allem viele Jugendliche wünschen. Es ist nur allzu leicht, sich mit Spielen wie *World of Warcraft* online als großer Krieger auszugeben. Dabei ist es ganz egal, wie man tatsächlich aussieht oder aber ob man einige Pfunde zu viel mit sich herumträgt. Soziale Kompetenzen werden z.B. bei den beliebten Ego-Shootern wenn überhaupt, dann nur im Einzelfall gefördert, das selbe gilt für ein gesundes Selbstvertrauen.

Will man sich gegen diese Punkte behaupten, so muss man Kindern und Jugendlichen etwas Phantastisches bieten, eine Möglichkeit, etwas zu erleben, bei dem sie selbst die Hauptrolle spielen, bei dem sie selbst die Helden sind und das sie selbst aktiv mitgestalten und erfahren können. Live-Rollenspiel für Kinder ermöglicht es, genau diese Bedürfnisse zufriede-

den zu stellen. Aber auch hier gilt: Die Dosis macht das Gift. Schließlich will man ja nicht den Teufel gegen den Beelzebub ersetzen. Ein Live-Rollenspiel wie es Erwachsene spielen ist sicherlich nicht geeignet für Kinder und Jugendliche. Man will Kindern ja keine Gewalt verherrlichende Welt vorleben, in welcher derjenige Recht bekommt, der am Stärksten ist. Um Live-Rollenspiele für diese Altersklasse als sinnvolle Alternative zum Fernsehen und Computerspielen anzubieten, benötigt man ein Konzept, welches altersspezifische Aspekte mit aufnimmt und berücksichtigt. Am Beispiel der Veranstaltungen des Vereins Spielebaukasten e.V.<sup>1</sup> soll im Folgenden aufgezeigt werden, wie aus einer klassischen Ferienfreizeit eine LARP-Ferienfreizeit wird.

## **DAS KONZEPT LARP FÜR KINDER UND JUGENDLICHE**

Bevor man beginnt sich ein Konzept zu überlegen, sollte man seine Ziele kennen. Mit den Überlegungen aus der Einleitung sowie aus weiteren pädagogischen Erwägungen heraus wurden bei diesem Projekt folgenden Ziele identifiziert;

- Die Phantasie der Spieler anregen
- Spaß an Bewegung erzeugen
- Das Gemeinschaftsgefühl stärken
- Problemlösungsstrategien erleben und verstehen
- Selbstvertrauen stärken
- Als Zielgruppe möglichst viele Kinder und Jugendliche ansprechen können (eben auch solche mit defizitärem Selbstvertrauen, egal aus welchen Gründen)

Die ersten Überlegungen, die sich daraus ergaben, gingen alle in eine Richtung: Welches Setting und welcher Hintergrund ist hierfür am Besten geeignet? Der Großteil der LARP-Veranstaltungen für Erwachsene besitzt einen Fantasyhintergrund. Dieser ist relativ einfach darzustellen und bietet einen großen Kontrast zur heutigen Welt. Filme wie *Herr der Ringe* zeigen, wie groß das Interesse der breiten Masse an diesem Genre ist. Somit war

schnell entschieden, dass das Konzept auf einem Fantasyhintergrund basieren soll. Idealerweise wird es natürlich immer der gleiche sein, damit man sich in die Spielwelt besser hineinversetzen kann. Die Erfahrung hat gezeigt, dass vor allem Kinder dazu neigen, unterschiedliche Settings für sich zu vereinfachen und auf einen gemeinsamen Nenner zu bringen. Eine durchgängige Spielwelt schafft somit einen Rahmen und eine gemeinsame Basis. Aus diesem Grund nahm man sich gängige Spielwelten vor und überprüfte sie im Hinblick auf die oben genannten Ziele und die Altersgerechtigkeit. Dabei ergaben sich schnell Probleme, die keine der betrachteten Spielwelten vernünftig lösen konnte. Deren Settings gehen davon aus, dass Gleichaltrige gegen- oder miteinander spielen, nicht aber von gemischten Gruppen. Wenn man als Spieler Kinder und/oder Jugendliche wählt und die Betreuer und NSCs zu einem großen Teil aus Erwachsenen bestehen, benötigt man aber eine Spielwelt, die genau das berücksichtigt.

Ein eigener Hintergrund, der genau diesem Problem Rechnung trägt, musste entwickelt werden. Mit der Spielwelt Endiria wurde ein solcher geschaffen. Eingebettet in den Hintergrund von Endiria sind die sog. Sphären. Jede Sphäre repräsentiert dabei eine Altersgruppe, wobei (von den Göttern dieser Spielwelt) genau geregelt wird, wie die Interaktion zwischen den Sphären aussehen kann. So können z.B. Dirianer (die Bewohner Endirias), die sich in der ersten Sphäre befinden (also Kinder) nicht sterben. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Kinder durchaus ihre Treffer zählen und ausspielen können, aber ihre gespielte Figur zu verlieren kann nur schwer vermittelt werden. Da Kinder in der Regel immer den gleichen Charakter verkörpern, kann dieser auch im Spiel nicht wirklich sterben, da der nächste genauso aussehen und handeln würde wie der erste. Außerdem ist es für die meisten Kinder nicht nachvollziehbar, warum sie freiwillig aus einem spannendem Spiel ausscheiden sollen, wenn sie einen Kampf verloren haben. Sich gegen diese Voraussetzungen zu wehren, heißt nur die Augen vor der Realität zu schließen. Es macht viel mehr Sinn dieses Verhalten gleich in der Spielwelt zu verankern und mit entsprechender Spiel-Logik zu erklären.

Das Sphärensystem regelt auch den Kampf zwischen Angehörigen unterschiedlicher Sphären und somit unterschiedlichen Alters. In der Regel kann man jemanden, der einer anderen Sphäre angehört „nur“ kampfunfähig

hig machen. Allerdings gibt es auch Ausnahmen von dieser Regel, um alle Konstellationen flexibel abbilden zu können.

Wie man an dieser Stelle bereits gut sehen kann, gehen die Regeln Hand in Hand mit der Spielwelt. Bei der Ausarbeitung der weiteren Regeln galt es klare und vor allem einfache Regeln zu erarbeiten, deren Komplexität mit der Sphäre wächst, um dem steigendem Anspruch gerecht zu werden, ohne aber inkompatibel zu den Regeln der anderen Sphären zu werden. Um den Rahmen nicht zu sprengen soll an dieser Stelle nicht weiter auf Regeldetails eingegangen werden, da diese auch alle im Regelwerk für Endiria nachgelesen werden können.

Ein wichtiges Element, welches vor allem bei großen Gruppen schnell an Relevanz gewinnt, sind die Gilden Endirias. Von ihnen gibt es vier an der Zahl, die Magier, die Ritter, die Händler und die Mönche. Ist man Mitglied in einer Gilde erhält man automatisch die Gildenfähigkeit, eine magische Fertigkeit wie z.B. die magische Heilung der Mönche oder aber der zusätzliche Trefferpunkt bei den Rittern. In organisatorischer Hinsicht können die Gilden bei der Einteilung der Spieler in Gruppen helfen. In spielerischer Hinsicht schaffen die Gilden eine gewisse Spieltiefe, die sich vor allem bei jüngeren Mitspielern auswirkt. So kann man auf einfache Weise den Charakteren von Kindern etwas mehr Farbe mitgeben.

Dieser Hintergrund und die dazugehörigen Regeln bilden zusammen eine Basis, um Live-Rollenspiele mit Kindern und Jugendlichen durchführen zu können.

Das eigentliche Spiel in einer fiktiven Welt eignet sich dann hervorragend dazu, den Kindern und Jugendlichen auf spielerische Art und Weise Soft-Skills zu vermitteln, die man am Besten durch eigenes Erfahren erlernt. Das wohl typische Beispiel dafür ist es die Spieler vor Aufgaben zu stellen, die sie nur gemeinsam bewältigen können. Hier kommen vor allem Aspekte aus dem erlebnispädagogischen Bereich zum Tragen, wobei die Spiele und Mechanismen in einen neuen spannenden Kontext – LARP – verpackt werden. Denkbar sind auch Szenarien, die man sich aus dem echten Leben entleiht und in angepasster Form im Spiel anbringt. So können spielerisch und unter Anleitung Handlungen und ihre Konsequenzen plastisch vermittelt werden.

Wie man genau diese graue Theorie in den praktischen Rahmen einer Veranstaltung zwingt, lässt sich am einfachsten an einem Beispiel aus dem *wahren Leben* zeigen.

## **DIE AKADEMIE VON ENDIRIA**

Welche Änderungen waren also im einzelnen nötig, um aus einer Ferienfreizeit, in diesem Fall eine Stadtranderholung, ein spannendes Live-Rollenspielevent zu machen? Die folgenden Zeilen stellen die Herangehensweise des Spielbaukasten e.V. bei der ersten Kinder-LARP-Großveranstaltung im Sommer 2008 dar. Diese wurde um die Erfahrungen ergänzt, die im Jahr 2009 bei der Neuauflage der Akademie gesammelt wurden.

### **AUSGANGSSITUATION**

Zunächst soll die Ausgangssituation beleuchtet werden. Status Quo war hier die Kinderzeltstadt des Stadtjugendring Ansbach, eine Veranstaltung die seit vielen Jahren nach dem immer gleichen Muster durchgeführt wurde. Zwar haben die Kinder auch bei der hundertsten Variation eines Spiels ihren Spaß, für die ehrenamtlichen Helfer verkommt das Programm aber schnell zur langweiligen und quälenden Pflicht. Im Ergebnis führte dies nicht nur zu unmotivierten Helfern, sondern auch zu immer durchschnittlicheren Programmideen. Bei den Veranstaltungen standen ca. 160 Kindern 24 ehrenamtlichen Helfern gegenüber. Durch die Förderung der Stadt Ansbach war auch das notwendige Budget vorhanden. Die Veranstaltung lief eine Woche und war eine Tagesbetreuung. Die Teilnehmer verbrachten die Nacht also zu Hause, die Helfer schliefen vor Ort.

Die Bekanntheit der Veranstaltung und die Beliebtheit bei vielen Ansbacher Kindern machte es außerdem möglich, das Thema LARP für Kinder einer breiten Zielgruppe nahezubringen, ohne im Vorfeld umfangreiche Aufklärungsmaßnahmen durchzuführen.

### **ZIELE DER NEUKONZEPTION**

Aus der Ausgangssituation ergaben sich Ziele, die mit der Neukonzeptionierung einhergingen: aus der vorhandenen Veranstaltung sollte

durch Veränderungen in Programm und Ablauf ein Live-Rollenspielevent für Kinder von 8 bis 12 Jahren geschaffen werden. Dies sollte dazu dienen, auch den Helfern (für die die immer gleichen Geländespiele zur Kreativitätsblockierenden Qual geworden waren) neue Anreize und Möglichkeiten zu schaffen, sich bei der Konzeption der Veranstaltungen einzubringen und neue, kreative Ideen zu verwirklichen. Nicht zuletzt sollte die Veranstaltung auch als Werbepattform dienen – die oben angesprochene, hohe Bekanntheit und Beliebtheit der bestehenden Veranstaltung sollte genutzt werden, Live-Rollenspiel als Freizeitbeschäftigung für Kinder und Jugendliche zu präsentieren und eventuellen Vorurteilen mit einem Gegenbeweis zu begegnen. Und schließlich ging es auch darum, weitere Veranstaltungen, die ohne eine solche prominente Basis durchgeführt werden mussten, zu bewerben.

Nicht nur die Helfer sollten neue Motivation erfahren, auch am pädagogischen Konzept sollten Anpassungen vorgenommen werden. Zwar wurde schon die Kinderzeltstadt dazu verwendet, den Teilnehmern so genannte *Soft Skills* zu vermitteln, doch erst die geplanten Modifikationen eröffneten wirklich umfangreiche Möglichkeiten zur konkreten Vermittlung von Kenntnissen.

Durch den niederschweligen Einstieg, den das Fantasysetting bietet, konnten die Teilnehmer Probleme der realen Welt, verpackt in die abstrakte phantastische Welt, spielerisch lösen und losgelöst von den Zwängen der „echten Welt“ Ideen und Lösungsansätze entwickeln. Wichtig war in diesem Zusammenhang die Einübung von Verhaltensweisen untereinander, aber auch das Kennenlernen der eigenen Rolle im Alltag der Fantasywelt, die sich in Kernpunkten nicht von der realen Welt unterscheiden sollte.

Zuletzt sollte die hohe Anziehungskraft, die LARP, vor allem ausgelöst durch Waffen und Ausrüstung, auf Kinder und Jugendliche ausübt, genutzt werden, um auch Zielgruppen zu erreichen, die sonst nicht Teilnehmer einer Ferienfreizeit wären. Auch diesen Kindern und Jugendlichen sollten die angesprochenen *Soft Skills*, aber auch der Spaß an Outdoor-Aktivitäten, die sonst vielleicht nicht erlebt werden, vermittelt werden. Wie eingangs erwähnt, müssen Veranstaltungen wie die Kinderzeltstadt mehr und mehr mit digitalen Freizeitbeschäftigungen konkurrieren. Dies macht es nötig,

mit vergleichbaren „coolen“ Inhalten und neuen spannenden Ideen aufzuwarten da nur so die gewünschte, breite Zielgruppe auch erreicht werden kann.

Am Ende sollte aus der Kinderzeltstadt am Zeilberg die phantastische „Akademie von Endiria“ werden, die ihre Teilnehmer (egal ob „alte Hasen“, was die Veranstaltungen des Spielebaukasten e.V. angeht oder neue Interessierte) in das *westliche Königreich* entführt. Nicht eine simple Ferienbespaßung in einer phantastischen Welt sollte Ziel der Veranstaltung sein, sondern die Vermittlung von realen Fähigkeiten stand im Vordergrund.

### **EINZELMASSNAHMEN**

Diese Ziele wurden durch ein Bündel von Einzelmaßnahmen erreicht. Natürlich ist jede einzelne Maßnahme auf die konkreten lokalen Bedürfnisse zugeschnitten, in aller Regel sind die Ideen, die dahinterstecken aber problemlos auf andere Begebenheiten übertragbar.

Zunächst wurde die Planungsstruktur verändert. Beteiligten sich sonst, aus einer Art Fairnessgedanke heraus, alle Helfer bei der Vorbereitung des Programms, wurde für die Akademie von Endiria ein Team gebildet, das die Vorbereitungsarbeiten unter sich aufteilte. Nur dieses Vorbereitungsteam kannte wirklich alle Rahmenbedingungen und die komplette Story der Woche. So wurde erreicht, dass sich die Helfer nicht zwanghaft an einen vorgegebenen Ablauf klammerten, sondern frei ihren Charakter spielten. Die umfangreichen Charaktere waren eine weitere Änderung, die in der Vorbereitung notwendig war: statt eines Ablaufplans, den einfach alle erhalten, wurde die Schreibearbeit für das Vorbereitungsteam massiv erhöht. Am Ende erhielt jeder Helfer individuell angepasste Informationen über seinen Charakter, seine Beziehungen zu anderen Spielern und Nichtspielern, grundlegende Infos über die Welt Endiria und eine kleine Einführung zum Thema LARP.

Während die meisten Mitglieder des Vorbereitungsteams schon erste Erfahrungen mit dem Thema LARP gemacht hatten oder gar schon alte Hasen auf dem Gebiet des Live-Rollenspiels waren, konnte ein Großteil der Helfer zunächst mit der Thematik nichts anfangen. Zwar waren alle interessiert an dieser neuen Erfahrung, gewisse Berührungspunkte bestanden jedoch. Die Helfer wurden daher in die Regeln und das Spielprinzip



separat eingeführt, auch kleinere Improvisationstheaterübungen wurden durchgeführt. Aus kleineren Events, die der ersten Akademie von Endiria vorausgingen, war bereits bekannt, dass Kinder naturgemäß großen Spaß am Kampf mit Polsterwaffen finden. Kampfregeln standen deshalb im Mittelpunkt der Regelerläuterungen, birgt doch der Kampf auch das größte Gefahrenpotential, mit dem die Betreuer fertig werden mussten.

Zuletzt war der Detailgrad der Vorbereitungen ein Punkt, der Anpassung an die neuen Bedürfnisse bedurfte. Während die üblichen Vorbereitungsergebnisse für eine Veranstaltungswoche zehn Seiten nicht übersteigen – was für diese Art der Veranstaltung vollkommen ausreichend ist – stand am Ende der Planungen für die Akademie von Endiria ein knapp 100-seitiges Plotbuch. Geschuldet war dies vor allem der Tatsache, dass die Materie auch für die Veranstalter in dieser Größenordnung – die Teilnehmerzahlen sollten bei den üblichen 150 Kindern bleiben – völliges Neuland war. Die Zahl der Lücken, die durch Improvisation während der Veranstaltung geschlossen werden sollten, musste deswegen so klein wie möglich gehalten werden. Im Endeffekt erhöht die Ausgestaltung einer Ferienfreizeit als Live-Rollenspiel bei gleichbleibender Qualitätsanforderung den Arbeitsaufwand enorm.

Die nächsten großen Maßnahmen waren in der Werbung für die Veranstaltung sowie in der Außendarstellung notwendig. Zwar konnte, wie bereits angesprochen, auf eine etablierte Veranstaltung zurückgegriffen werden, doch musste eine Menge Aufklärungsarbeit zum Thema „Live-Rollenspiel“ geleistet werden. Im Rahmen des Ansbacher Stadtfestes wurde eine Arena aufgebaut, in deren Rahmen die Eltern und Kindern die Leute, die hinter der Veranstaltung steckten, kennen lernen konnten. Auch wurden über Werbeflyer bereits umfangreiche Hintergrundinformationen ausgegeben, die offene Fragen der Eltern potentieller Teilnehmer beantworten konnten. Trotzdem musste mit Vorurteilen gekämpft werden, so verdächtigte eine Mutter die Planer der Veranstaltungen, den nahegelegenen Waldfriedhof in die Handlung mit einzubeziehen.

Teil dieser Aufklärungsarbeit war ein Elternnachmittag, der von Beginn an fest eingeplant war. Hierbei konnten die Eltern während der Freizeit an einem festgelegten Tag den Akademiealltag kennen lernen und

selbst erfahren, mit wie viel Spaß das Live-Rollenspiel für Kinder verbunden ist. Verschiedene Workshops präsentierten dabei einzelne Aspekte der Veranstaltung. Die Schulleitung der Akademie etwa stellte mit *Hinter den Kulissen der Akademie* die Planungen und Abläufe im Hintergrund vor. Dieser Elternnachmittag war ein wichtiges Element beim Ausräumen bestehender Vorurteile.

## **ABLAUF**

Ans Eingemachte ging es ab dem eigentlich Start der Veranstaltung: Wo sonst nur einige Zelte für das Gepäck der Kinder standen, sollte sich das ehemalige Schießhaus am Ansbacher Zeilberg für die Akademie so gut wie möglich in *Herbstsonnental*, die Sommerresidenz des Königs, verwandeln. Gegenüber den Freizeiten die sonst auf diesem Gelände ausgerichtet werden, wurden die Zelte neu angeordnet. Statt des ganzen vor Ort gelegenen Abenteuerspielplatzes, der sonst in den Lageraufbau einbezogen worden war, wurde nur ein kleiner Teil zur eigentlichen Akademie erklärt. Die Kooperation mit lokalen Partnern, vor allem einem Pfadfinderstamm und einem Bauunternehmen, machte außerdem Ausbaumaßnahmen wie weitere Zelte mit passendem Ambiente und das Aufstellen eines echten Holzwalls mit begehbarem Tor möglich, so dass eine tatsächliche Änderung gegenüber den bisherigen Freizeiten zu erkennen war. Dies vereinfachte den Kindern (die zu einem großen Teil das Gelände schon von früheren Veranstaltungen kannten) das Hineinversetzen in die Phantasiewelt enorm.

Auch der Ablauf wurde grundsätzlich verändert. Üblicherweise erfolgte am ersten Veranstaltungstag eine Einteilung in Kleingruppen mit je zwei Betreuern als festen Ansprechpartnern und festem Rahmen für die restliche Woche. Dieses Vorgehen wurde für die Akademie über den Haufen geworfen und durch etwas Neues ersetzt: statt in Kleingruppen waren die Kinder in einzelne Klassen eingeteilt, fünf solcher Klassen wiederum bildeten eine Gilde.

Diese Gilden waren für die Teilnehmer die Bezugsgruppen. Jede Gilde hatte auf dem Gelände der Akademie ein passendes, liebevoll eingerichtetes Gildenhauptquartier. So waren die Ritter in der Kaserne am Wall untergebracht, die Mönche im Tempel, die Händlergilde in der Taverne und

die Druiden in einer „Höhle“ im Wald. Zwischen den Gilden entwickelte sich über die Woche hinweg ein Wettstreit, der durch das berühmte *Arbeturnier*, einem Spiel in dem die Gilden gegeneinander antraten, noch weiter angeheizt wurde.

Auch das Programm der Woche folgte dieser Gruppeneinteilung: viele Aktivitäten liefen innerhalb der Gilden ab, die Unterrichtsstunden der Akademie wurden in den eingeteilten Klassen organisiert.

Generell wurde das Programm anders aufgebaut als es sonst üblich war: die ersten Tage standen ganz im Sinne der Akademie. Es gab „Unterrichtsstunden“, an denen die Kinder teilnahmen. Diese Stunden teilten sich in verschiedene Angebote auf: einerseits wurde in Bastelangeboten eine Grundgewandung, bestehend aus einem einfachen Wappenrock und einem Ledergürtel, hergestellt, andererseits ging es in actiongeladenen Stunden um den Kampf mit Polsterwaffen, Bogenschießen oder die Erkundung des Waldes.

Dieses Akademie-Standardprogramm mit den einzelnen Unterrichtsstunden lief bis zur Mitte der Woche. Ab diesem Zeitpunkt wechselte das Programm in den aufregenderen Teil. Der schulhafte Ablauf wurde zugunsten von großen, gemeinsamen Plotaktionen aufgelöst. Am Ende wurden in einer Endschlacht ein böser Paladin und seine Mannen in die Flucht geschlagen.

Die Anforderungen an das Programm führten zur letzten Änderung, die am ursprünglichen Ferienfreizeit-Konzept notwendig war: die Einteilung der Helfer. Üblicherweise teilen sich die Helfer der Kinderzeltstadt am Vorabend jeden Tages in die Rollen ein. So werden zum Beispiel generische Räuber, die für viele Geländespiele notwendig sind, immer wieder neu besetzt. Dieses Vorgehen war aber für die Akademie nicht tauglich, hatte doch jeder der Betreuer eine feste Rolle, in der ihn die Teilnehmer auch kannten. Das Problem wurde durch die Kooperation mit LARP-Gruppen gelöst. Hier fanden sich insgesamt drei Gruppen, die den Event unterstützen. Die Gruppe *Blutkorps* stellte die größte Gruppe und die NSC-Armee, die sich wieder und wieder bereitwillig von den Kindern verprügeln ließen. Zu ihnen stieß die Gruppe *Krähenfels*, während auf der guten Seite der *Grabfelder Pakt* mitkämpfte. Die Veranstaltung in dieser Größe war nur durch diese Unterstützung aus der LARP Szene möglich.

Mit all diesen Maßnahmen gestalteten die Aktiven des Spielebaukasten e.V. in den Jahren 2008 und 2009 ein bewährtes Standard-Zeltlager in ein Live-Rollenspiel für Kinder um, mit dichtem Ambiente, spannender Story und einer erlebnisreichen Woche im phantastischen Land Endiria.

## ERKENNTNISSE

Einige Punkte waren bei für die erfolgreiche Umwandlung der Kinderfreizeit zu einem Live-Rollenspiel besonders wichtig, zum Beispiel die grundsätzliche Wocheneinteilung.

Wie bereits erwähnt ist, gerade für Kinder, auch der Kampf ein wichtiger Bestandteil des LARPs. Besonders der Kampf gegen Erwachsene ist für Teilnehmer regelmäßig ein echtes Highlight und sollte bei jeder Veranstaltung dieser Art eingeplant sein.

Auch hat man bei einer solchen Umgestaltung einer Ferienfreizeit hin zu einem Live-Rollenspiel häufig mit dem Problem zu kämpfen, dass die Helfer, die sich an solchen Ferienangeboten beteiligen, mit Live-Rollenspiel oft wenig bis keine Erfahrung gesammelt haben. Dies erfordert einen erhöhten Schulungsaufwand: Der oben angesprochene Punkt, dass ein freies Spiel wichtig ist, ist elementarer Bestandteil des hier vorgestellten Konzepts. Dieses freie Spiel erfordert aber Betreuer, die souverän auf das jeweilige Geschehen reagieren. Oftmals ist es sogar notwendig die ursprüngliche Gruppe zusätzlich mit erfahrenen Live-Rollenspielern zu ergänzen.

Sinnvolles Herangehen an die Planung und Durchführung eines solchen Events ist sicherlich das vorherige Testen an kleineren Veranstaltungen. Ohne viel Vorbereitung lassen sich etwa *Capture-the-Flag* Veranstaltungen mit anschließendem Mini-Plot durchführen. Auf diese Art kann man den beteiligten Jugendleitern ein Gefühl für die Materie Live-Rollenspiel vermitteln und gleichzeitig am lebendigen Beispiel nachvollziehen, welche Elemente zu beachten sind.

Alles in allem ist die Möglichkeit, klassische Ferienfreizeiten zu Live-Rollenspiel-Events umzugestalten, eine spannende Option in der Erlebnispädagogik. Schließlich gibt auch der Erfolg des Spielebaukasten

e.V. dieser Behauptung Recht – schon am Abend nach der Veranstaltung konnte man im Gästebuch der Vereinshomepage das nachfolgende Teilnehmerstatement lesen, das hier am Ende stehen soll: *Ich bin jetzt ja der erste, deswegen wollte ich euch ein dickes fettes lob überbringen. das war das geilste, was ich je erlebt habe. ich bin nächstes jahr definitiv wieder dabei !!!!!*  
*Danke an alle.*

**STEFAN HÖHN** und **STEFFEN ROTTLER** sind die Vorsitzenden des Spielebaukasten e. V. Der Verein organisiert seit 2006 Live-Rollenspiele für Kinder und Jugendliche und wurde darin 2007 im Rahmen des Programms „JUGEND für Europa“ durch die EU gefördert.

---

1 Für mehr Informationen zu Verein und Konzept siehe [www.spielebaukasten.de](http://www.spielebaukasten.de).