

Dennis Lange

KEINE ANGST VOR PUBERTIERENDEN SCHÜLERN

LARP ALS PROJEKTWOCHE

Live-Rollenspiel-Elemente in der pädagogischen Arbeit einzusetzen ist längst kein neues Thema mehr. Gerade in kleineren Jugendgruppen oder AGs ist ein kleines LARP schnell auf die Beine gestellt. Doch kann man LARP-ähnliche Veranstaltungen auch mit Schulklassen oder ganzen Jahrgangsstufen durchführen? Wo liegen die Gemeinsamkeiten zur LARP-Planung und welche Aspekte weichen völlig davon ab? Sollte man bei Schulveranstaltungen vornehmlich einen pädagogischen oder einen spielerischen Schwerpunkt setzen? Und vor allem: Wie ziehe ich Schüler und Lehrer gekonnt auf meine Seite?

Der Waldritter e. V.¹ hat seit seiner Gründung verschiedene Konzepte für Schulen entwickelt und umgesetzt – hauptsächlich jedoch für kleinere Gruppen. In Kooperation mit dem Peter-Paul-Rubens-Gymnasium in Siegen wurden diese Dimensionen erstmals erweitert. So machten an drei Tagen insgesamt 75 Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 7 erste Erfahrungen mit LARP in einer fiktiven Fantasy-Welt. Eingebettet in eine Projektwoche mit dem Schwerpunkt *Suchtprävention*, lag dabei die inhaltliche Zielsetzung des Spiels vor allem in der Erfahrung von Gruppenprozessen, der Wahrnehmung eigener Stärken und nicht zuletzt im Spaß am Spielen selbst.

DAS PROJEKT

Ausgangspunkt für das Schulprojekt war die Anfrage einer Lehrerin des Gymnasiums an die Leiter der Siegener Waldritter-Gruppe, ob ein Abenteuerspiel im Rahmen einer Projektwoche mit einer kompletten Jahrgangsstufe, sprich 75 Jugendlichen, denkbar sei. Zeitlich ständen drei bis fünf Schultage zur Verfügung, räumlich mehrere nahe gelegene Waldstücke sowie einige Klassenräume. Zudem könne man personell auf die Lehrkräfte der Klassen sowie zwei Referendare zurückgreifen, eine der Lehrerinnen besaß sogar bereits LARP-Erfahrung.

Ein mehrtätiges Live-Rollenspiel mit Jugendlichen? Spielgelände, das man nicht anmieten muss? Keine Frage – mit einem erprobtem Team sollte das kein Problem sein! Gute Gelegenheit, endlich mal wieder ein paar gute Plotideen aus der Schublade zu holen ... oder? Ach ja, richtig, da war noch eine Kleinigkeit: 13jährige Jugendliche, alle ohne Ausrüstung und Rollenspielerfahrung, dafür aber mitten in der Pubertät. Einen pädagogischen Rahmen sollte die Sache nach Möglichkeit auch noch haben. Im Wissen, dass die Gestaltung des Projekts eine echte Herausforderung werden würde, beschloss man, sich dieser Aufgabe trotzdem zu stellen.

ZIELSETZUNG

Wer schon mal ein Live-Rollenspiel organisiert hat weiß, dass es viele Erfahrungsbereiche in sich vereint: geschichtliches Wissen, Handwerk, Rollendarstellung, Naturkunde, (Selbst-)Organisation, Kommunikation und Improvisation, um nur einige zu nennen. Nicht jeder dieser Aspekte eignet sich jedoch als inhaltlicher Schwerpunkt einer Projektwoche. Prädestiniert sind die Themengebiete Natur, Märchen oder Ritter, an sozialen Aspekten vor allem Schauspiel oder Interaktion.

Da während der Projektwoche das Thema Suchtprävention im Vordergrund stehen sollte, vereinbarte man mit den Lehrkräften den inhaltlichen Schwerpunkt auf Team- und Gruppenprozesse zu legen. Das Projekt sollte die Möglichkeit bieten, mit der eigenen Rolle in einer Gruppe zu experimentieren, eigene Stärken zu erkennen, Teamfähigkeit zu fördern

und nebenbei die Mitschüler der Jahrgangsstufe besser kennen zu lernen. Sowohl durch die damit einhergehenden persönlichen Erfolgserlebnisse als auch durch eine verbesserte Selbstwahrnehmung sollte das Angebot letztlich dazu beitragen, die Entwicklung der Schüler zu starken, selbstständigen Menschen zu fördern, welche sich weniger leicht in (Drogen-) Abhängigkeiten begeben. Um diesen Aspekt zu unterstützen, wurde zudem vereinbart, dass das Abenteuerspiel an drei Tagen stattfinden soll, während man die verbleibenden zwei Tage für weitere Angebote zur Suchtprävention (wie etwa den Besuch von Beratern der Polizei oder Krankenkassen) nutzen wollte. Nachdem die groben Rahmenbedingungen feststanden, ging es um die konkrete Planung der Veranstaltung.

ORGANISATORISCHE VORPLANUNG

Wie bei der Planung eines „klassischen“ Live-Rollenspiels sind auch im Vorfeld einer Schulveranstaltung einige organisatorische Rahmenbedingungen zu klären. Neben der Plotentwicklung, auf die später eingegangen werden soll, sind dies vor allem die Punkte *Location*, *Personal*, *Ausstattung* und *Finanzierung*, welche Hand in Hand gehen.

LOCATION

Da die Möglichkeit für einen zeit- und kostenintensiven Ortswechsel (beispielsweise zu einer Burg) nicht gegeben war, entschied man sich bei diesem Projekt für einen nahe gelegenen Wald. Bei schlechtem Wetter hätten die Schulräume als Alternative zur Verfügung gestanden. Da Siegen von reichlich Wäldern umgeben ist, kamen mehrere Spielgebiete in Frage, von denen eins ausgewählt wurde. Dank guter Kontakte zur Forstverwaltung und vor dem Hintergrund einer Schulveranstaltung war auch eine offizielle Genehmigung kein Problem.

PERSONAL

Wesentlich komplizierter gestaltete sich die Personalfrage, welche direkt mit der Finanzierungsfrage verknüpft ist. Im Gegensatz zu einem LARP können die entstehenden Kosten nicht ausschließlich von den Teilnehmenden,

sprich den Schülern, getragen werden. Gleichzeitig sind gerade die Personalausgaben für das Projekt höher als beim Live-Rollenspiel, da der Waldritter e.V. ausschließlich mit pädagogisch erfahrenen Honorarkräften zusammenarbeitet. Bei einem Betreuungsschlüssel von 1:15 erfordert eine Veranstaltung mit 75 Teilnehmern mindestens fünf Betreuer. Bedingt durch das Wesen des Rollenspiels benötigt man zudem noch einige NSCs², die das Spiel vorantreiben und steuernd eingreifen können. In diesem Fall benötigte man fünf weitere Helfer. In der Kooperation mit Schulen ist es durchaus denkbar, Lehrkräfte als NSCs mit ins Spiel einzubauen, wodurch die Kosten des Projekts reduziert werden könnten. Man sollte sich jedoch bewusst sein, dass sich dann vermutlich die Vorbereitungszeit verlängert, da die wenigsten Lehrer eine konkrete Vorstellung von Live-Rollenspiel haben. Diese müssten ihnen die Veranstalter zunächst vermitteln.

AUSSTATTUNG

Eine weitere wichtige Entscheidung im Vorfeld betrifft die Ausstattung des Spiels. Wie beim LARP gilt: Je mehr Kulissen, Requisiten, Kostüme, Masken, desto schöner der Gesamteindruck der Veranstaltung – aber desto höher auch die Kosten sowie der Transport- und Aufbauaufwand. Hier gilt es, einen akzeptablen Mittelweg zu finden. Der entscheidende Nachteil einer Schulveranstaltung liegt darin, dass das Gelände nicht durchgängig bespielt wird und man daher alle Kulissen täglich neu auf- und abbauen muss. Zudem besitzen, anders als beim gewöhnlichen Live-Rollenspiel, die Schüler meist keine Kostüme und Polsterwaffen. Erneut geht es darum, Kosten gegen Nutzen abzuwägen und sich zu überlegen, wie man die Teilnehmer ausstatten möchte. Im konkreten Fall konnte man in Absprache mit dem Siegener LARP-Veranstalter *Phantastische Welten e. V.*³ einen bestehenden Fundus nutzen. Der Schwerpunkt wurde somit auf NSC-Kostüme, Masken und kleinere Requisiten gelegt. Außerdem entschied man sich, 75 Polsterschwerter für die Jugendlichen anzuschaffen.

FINANZIERUNG

Schwerter und Honorare machten den Großteil der Projektkosten aus, so dass man für dieses 3-Tages-LARP ohne Verpflegung bei rund 45

Euro pro Teilnehmer lag. Zur Refinanzierung dieser Summe bietet die Zusammenarbeit mit einer Schule jedoch eine gute Möglichkeit, Sponsoren zu gewinnen. Zum Beispiel verfügen einige Unternehmen, wie etwa Banken, über ein Budget zur Förderung von Bildung und Kultur, welches man in Anspruch nehmen kann. Zudem besteht die Möglichkeit, finanzielle Unterstützung der städtischen Jugendförderung zu bekommen. Viele Schulen haben einen Förderverein, der ebenfalls einen Teil der Kosten übernehmen kann. Nachdem die externen Sponsoringmöglichkeiten ausgeschöpft sind, sollte man abwägen, ob man die Restsumme auf die Schüler, beziehungsweise auf deren Eltern umlegen kann.

Beim Projekt mit dem Siegener Gymnasium gelang es (vor allem durch das hohe Engagement einer Lehrerin), rund ein Drittel der Kosten durch Sponsorengelder zu decken und den Förderverein dafür zu gewinnen, den Kauf der Schwerter für die Schule zu übernehmen (etwa ein weiteres Drittel der Kosten). Somit blieb ein Drittel der Summe, welche von den Teilnehmenden getragen werden sollte.

ELTERNARBEIT

Um die Eltern nicht mit einem fremdartigen, kostenintensiven Projekt zu überfallen und um die Schule möglichst gut zu unterstützen, empfiehlt es sich, vorab einen Elternabend zu veranstalten. Dort sollte man ausführlich erklären, was Live-Rollenspiel ist, wie es funktioniert, einige Bilder von vorherigen Projekten zeigen und das aktuelle Projekt möglichst konkret vorstellen. Dies ist auch eine gute Gelegenheit, die geplanten pädagogischen Schwerpunkte darzustellen. Gleichzeitig sollte man für kritische Fragen offen sein, selbst wenn man für diese keine Pauschallösung parat hat. Wichtige Themen sind Kleidung, Gefahren im Wald (zum Beispiel Zecken) und Kampfsimulationen mit Schwertern.

Viele Fragen der Eltern betreffen den Themenbereich Wald – dabei ist es klar, dass die richtige Kleidung wichtig ist und man nicht jedes Kraut unbedarft in den Mund stecken sollte. Da sich Kinder und Jugendliche aber auch außerhalb von Live-Rollenspielen im Wald aufhalten, sind die meisten Risiken (etwa durch Zeckenbisse) den Eltern bereits bekannt. Als

Veranstalter ist es daher vor allem wichtig, sich mit der Thematik vertraut zu machen, um Tipps und Hinweise geben zu können.⁴

Beispielsweise empfiehlt es sich für Eltern, ihre Kinder nach dem Spiel auf Zecken zu untersuchen und diese richtig zu entfernen. Die Sorge hinsichtlich des Umgangs mit „Waffen“ lässt sich nicht völlig entkräften. Im Spiel wird der Einsatz des Schwertes stets nur eine von mehreren Optionen sein – allerdings ist es eine attraktive Option, wie fast jeder Live-Rollenspieler aus eigener Erfahrung weiß. Kinder und Jugendliche haben den natürlichen Drang, sich untereinander zu messen, um ihre Kraft und Geschicklichkeit einzuschätzen. Dies geschieht meist ohne Hilfsmittel, gerne aber auch unter Einsatz selbst gebauter Waffen aus Stöcken oder Ähnlichem. Der Schwerpunkt solcher Auseinandersetzungen liegt weniger darauf, sich gegenseitig zu verletzen oder zu unterdrücken, sondern vielmehr im sportlichen, spielerischen Wettkampf, wie etwa bei einer Kissenschlacht. Diese Tatsachen sollten auf einem Elternabend dargestellt werden. Dennoch gibt es Eltern, die versuchen, ihre Kinder generell vom Umgang mit Waffen fernzuhalten, egal ob echt oder simuliert. Diese Einwände muss man als Veranstalter respektieren und ernst nehmen, um dann im Einzelfall zu entscheiden, wie ein weiteres Vorgehen aussehen kann. Bei diesem Projekt gab es beispielsweise Bedenken einer Mutter, die jedoch vom Rest der Eltern nicht geteilt wurden. Mehrheitlich wurde daher von den Eltern beschlossen, die Veranstaltung durchzuführen und die restlichen Kosten zu übernehmen, so dass die Organisatoren mit der konkreten inhaltlichen Planung beginnen konnten.

INHALTLICHE AUSRICHTUNG

Wie gestaltet man ein 3-Tages-LARP mit 12- bis 13jährigen Jugendlichen, wenn man ein Spieler-NSC-Verhältnis von 75:10 hat? Die Spieler gemeinsam losschicken, NSCs befragen lassen, Artefakte in Dungeons, Friedhöfen und bei bestimmten NSCs finden, ein großes Ritual mit den Magiern, abschließend Endschlacht mit der kontinuierlich aufgebauten Feindesgruppe? Der typische LARP-Ansatz klappt vermutlich nicht. Schließlich sind die Voraussetzungen der Teilnehmenden völlig anders als beim üblichen Live-Rollenspiel.

VORWISSEN

Zunächst einmal muss man, gerade hinsichtlich des Spielablaufs, von wenig Vorwissen ausgehen. Das Fantasy-Genre ist den meisten Jugendlichen durch Bücher oder Filme wie *Harry Potter*, *Narnia* und *Der Herr der Ringe* bekannt. Dies bietet sowohl einen Vorteil bei der Darstellung phantastischer Wesenheiten, setzt aber andererseits auch hohe Erwartungen an Ausstattung, Schauspiel und Maske, die man in diesem Rahmen nur schwer erfüllen kann. Trotz der allgemeinen Beliebtheit von Fantasygeschichten sollte man bei einem Schulspiel von ausgefallenen Rassen wie Drow oder seltenen Feengestalten wie Redcaps absehen. Für den Einstieg ist man mit einem aus Märchen bekannten Personenkreis auf der sicheren Seite.

HINFÜHRUNG ZUM ROLLENSPIEL

Wesentlich schwieriger als die Einführung fremder Wesen gestaltet sich die Einführung ins Rollenspiel. Während Live-Rollenspieler sich mit Begeisterung ins Spiel stürzen, ist eine Projektwoche immerhin eine Schul- und damit Pflichtveranstaltung, zu der die Schüler nur bedingt freiwillig kommen. Die Verkörperung einer fremden Person mag zwar psychologisch und pädagogisch sehr spannend sein, im Kreise der Klassenkameraden wird sie jedoch schnell peinlich oder albern. Gerade von 13jährigen Teenagern, die sich zum Teil sowieso schon in einer Orientierungsphase ihrer Entwicklung befinden, kann man nicht erwarten, dass sie sich völlig auf die Darstellung einer Rolle einlassen. Für die Betreuer bedeutete diese Überlegung vor allem, dass man einen Weg finden musste, die Jugendlichen ins Spiel hinein zu ziehen, ohne dass sie sich dabei lächerlich vorkommen oder unwohl fühlen.

PÄDAGOGIK VERSUS SPIELSPASS

Gleichzeitig stand die Überlegung im Vordergrund, wie man die (selbst gewählte) pädagogische Vorgabe, Gruppen- und Teamprozesse erfahrbar zu machen, umsetzen kann, ohne dabei den Spielspaß zu gefährden. Schließlich wird kein Rollenspieler gerne von der SL⁵ gegängelt, nur weil *das Plotbuch⁶ es so vorsieht*. Wer findet schon gerne einen Schatz, um sich kurz darauf von einem *weisen* Charakter oberlehrerhaft vorschreiben zu lassen, dass er ihn doch *bestimmt gerne mit seiner Gruppe teilt*? Hier wurde ein Prinzip der *spielerischen Konsequenz* angewendet, wonach es eine innere Spiellogik

gibt, auf deren Basis sich Charaktere und Wesen verhalten. Wenn also eine Spielergruppe die Information bekommen hat, dass man höflich und leise mit Feen sprechen sollte, weil sie sonst eingeschnappt sind, sollte man die nächste Fee, welche man trifft, nicht lautstark anschreien. Natürlich hat man die Möglichkeit, eben dies zu tun. Das hat aber als Konsequenz zur Folge, dass die Fee brummelnd abzieht und nicht mehr mit der Gruppe spricht. Was im Sinne der spielerischen Konsequenz nicht passieren darf, ist, dass eine SL, die die Gruppe begleitet, den pöbelnden Spieler als außenstehende Autoritätsperson ermahnt, also etwa: *Na, na, so sprechen wir doch nicht mit Feen! Wie spricht man mit Feen?* oder gar: *Wenn du nicht sofort aufhörst, die Fee anzuschreien, darfst du nicht mehr mitspielen!* Es muss erlaubt bleiben, verschiedene Verhaltensweisen und Taktiken auszuprobieren, um den Spielspaß zu erhalten. Andererseits wird die Fee im Beispiel auch nicht durch: *Ha, ha, war nur Spaß, kannst wieder herkommen!* zur Rückkehr zu bewegen sein. Falls sie einen spielentscheidenden Gegenstand dabei hatte – schade! Die Spielergruppe hat sich dadurch möglicherweise wieder ein Stück weiter vom eigentlichen Ziel entfernt. Gleichzeitig bietet sich jedoch auch eine Fülle an neuen Lösungswegen, um das eigentliche Ziel dennoch zu erreichen. Bedingung für spielerische Konsequenz ist auf jeden Fall eine hohe Flexibilität der Betreuer sowie eine Spielstruktur, die je nach Situation den Entscheidungen der Jugendlichen angepasst werden kann. Für die Projektwoche musste daher ein Spielablauf entwickelt werden, der im Spiel die Notwendigkeit dynamischer Gruppenprozesse schafft, ohne die Schüler zu stark in eine vorgefertigte Richtung zu drängen.

LEHRER-NSC?

Nachdem die Lehrerinnen und Lehrer zwar ihre Bereitschaft erklärt hatten, kleinere Aufgaben oder Rollen zu übernehmen, gleichzeitig aber auch den Wunsch äußerten, nach Möglichkeit selbst mit zu spielen, war für die Organisatoren klar, dass alle NSC-Rollen von den zehn Betreuern übernommen werden mussten. Dies bot gleichzeitig den Vorteil, dass man die Lehrkräfte als mitspielende Betreuer einsetzen konnte, ohne ihnen den Plot vorher zu verraten. Auf diese Weise wurden die Bedenken der Lehrer, was alles nicht funktionieren könnte, möglichst klein gehalten, und sie konnten sich mit der gleichen Begeisterung ins Abenteuer stürzen wie ihre Schüler.

Die Organisatoren waren dadurch in der vorteilhaften Lage, die Einführung ins Spiel ohne Vorinformationen der Mitspielenden zu gestalten und alle Informationen zum passenden Zeitpunkt an diese weiterzugeben.

PLOTALANSATZ

Da fest stand, dass man nicht als Gruppe von 75 Leuten agieren kann, beschlossen die Betreuer, die Jugendlichen in vier Gruppen aufzuteilen. Eine erste Idee, verschiedene Positionen im Wald mit NSCs zu besetzen, die im Verlauf der Geschichte von jeder Gruppe besucht werden können, wurde bald zugunsten eines gruppenorientierteren Konzepts verworfen. Um die Jugendlichen ins Spiel zu ziehen, ohne ihnen eine feste Rolle aufzudrängen, entwarf man die Geschichte von vier Völkern, die seit langer Zeit miteinander im Krieg lagen. Ein weiser Druide, der im Spiel gleichzeitig als zentrale Anlaufstelle für Fragen und Probleme aller Art diente, hatte die Völker zusammengerufen und ihnen prophezeit, dass nur außenstehende Helden diesen Streit entscheiden können. Somit startete das Spiel an der Schule mit einem Brief des Druiden, der vor allem eine Wegbeschreibung zum Spielgebiet enthielt, die Schüler konnten erst einmal Schüler bleiben und wurden dennoch direkt zu Beginn des Spiels von den vier Völkern in die Pflicht genommen. In vier kleinere Gruppen aufgeteilt bekamen die Jugendlichen jeweils einen Mentoren, der eines der streitenden Völker repräsentierte. Konkret waren dies ein Ritter, ein Ork, ein Elf und eine Koboldin. Über die Mentoren sollte zunächst eine starke Identifikation mit dem „eigenen Volk“ und der neu gegründeten Gruppe erzeugt werden. Jede Gruppe besaß ein „geheimes“ Lager im Spielgebiet, ein Banner und vereinbarte eine eigene Gruppenhierarchie sowie individuelle Zeichen und Taktiken. Um die Interaktion innerhalb und zwischen den Gruppen möglichst hoch zu halten, waren am ersten Tag ausschließlich Aufgaben mit der eigenen Gruppe gegen die anderen Völker zu erledigen. Am zweiten Tag wurde ein Nekromant als Oberschurke eingeführt, der von einigen personifizierten „Seuchen“ mit entsprechenden Latexmasken begleitet wurde. Zum Heilen der ausbrechenden Krankheiten musste man jedoch die Hilfe anderer Völker in Anspruch nehmen.

Zudem wurden Schriftrollen in allen Sprachen der Völker gefunden. Durch diese Art des Plots wurde eine Interaktion unter den Völkern an-

geregt, wobei die Art des Austauschs und der Verhandlungen völlig den Jugendlichen überlassen blieb. Aufbauend auf dem vorangegangenen Spiel forderte der letzte Tag viele Entscheidungen. Es gab Hinweise auf einen Schatz, der möglicherweise ein kriegsentscheidendes Artefakt enthalten sollte, gleichzeitig wurden die Schergen des Bösen immer stärker. Man kannte einen Weg den Nekromanten zu besiegen, der jedoch die Beteiligung aller Völker erforderte. Zudem besaß fast jedes Volk einen Kristall der Macht, welchen man offenbar für mehrere Zwecke einsetzen konnte. So mussten sich die Völker bei einem großen Treffen auf ein weiteres Vorgehen einigen. Die SL hatte hierfür keinen „richtigen“ Weg vorgesehen, sondern im Vorfeld einen Plotstrang für jede mögliche Entscheidung ausgearbeitet.

Für die Organisatoren standen bei der Spielentwicklung vor allem drei Dinge im Vordergrund: Ein mitreißender Anfang, der verhindert, dass man auf einmal vor einer rebellierenden Meute lustloser Teenager steht, ein sinnvoller Verlauf der Spielgeschichte im Sinne der inhaltlichen Ziele und ein konsequentes Ende, welches nach dem eigentlichen Spiel ausreichend Zeit für ein Feedback lässt.

DAS SPIEL

EINSTIEG

Live-Rollenspiel mit Jugendlichen durchzuführen kann sehr spannend und schön sein. Es kann aber schnell schwierig werden, wenn die Schüler das Gefühl bekommen, dass das Spiel albern oder lächerlich ist. Verstärkt wird dieser Effekt, wenn Personen aus bereits existierenden Cliquen sich in „Coolness“ und aggressiv-ablehnender Haltung überbieten. Dann wird ein eigentlich vielseitiges Spiel zu einem dreitägigen Spießrutenlaufen für Organisatoren, Lehrer und Schüler. Von Beginn der Planung an beinhaltete das schlimmste denkbare Szenario für die Betreuer derartige Verhaltensweisen. Daher wurde sehr viel Sorgfalt auf einen Einstieg gelegt, der dem „worst case“ auf jeden Fall entgegen steuert.

Vor dem eigentlichen Spiel wurden auf dem Schulhof nur einige Out-time-Grundregeln⁷ erklärt: *Stopp-Befehl*⁸, im Spielgebiet bleiben, Gefechte nur mit Polsterwaffen. Danach bekamen die Schüler In-time-

Wegbeschreibung zum Spielgebiet, wo am Waldrand eine beeindruckende Eröffnungsszene auf sie wartete: Ein Druide trat auf sie zu, musterte alle prüfend und begrüßte sie dann als „Auserwählte“. Statt großer Erklärungen beschwor er (mithilfe einer größeren Menge Rauchpulver) den *Nebel der Vergangenheit*. Begleitet von theatralischen Gesten des Druiden und atmosphärischer Musik erzählte eine effektverzierte Stimme aus dem Wald die Legende des Krieges zwischen den vier Völkern. Gleichzeitig traten die Mentoren der Völker bei ihrer Nennung in der Legende aus dem Nebel, gut kostümiert und geschminkt, versteht sich. Ohne weitere Erklärungen forderte der Druide die Völker auf, sich Gefolgsleute unter den Fremden zu suchen und sie mit in ihr Lager zu nehmen. Die Mentoren wählten sich also aus dem Bauch heraus Schüler für ihr Volk, markierten sie farbig auf der Hand und versammelten sie unter ihrem Banner. Nach der Teilung zog jede Gruppe zu ihrem Lager im Wald.

Der geplante Überraschungseffekt war gelungen. Keiner der Jugendlichen hatte mit solch einem Spektakel zu Beginn des Spiels gerechnet. Während dieser Phase des Staunens wurden sie bereits aufgeteilt und sofort mit ins Spiel gezogen, ohne dass ihnen Zeit blieb, zu überlegen, mit wem man am liebsten in einer Gruppe gewesen wäre. Zur Auswahl der Schüler für ein Volk hatte übrigens jeder Mentoren-NSC seine eigene Taktik: Die Koboldin schnappte sich sofort jeden, der bereits zu Beginn einen dummen Spruch gemacht hatte. Der Elf suchte nach ruhigen, neugierigen, der Ritter nach mutigen und aufmerksamen Schülern. Eine etwas ausgefallene Methode wählte schließlich der Ork-NSC, welcher unter seiner Halb-Maske kaum zu erkennen war: Er ging zügig auf die Jugendlichen zu und machte alle, die zurückwichen, zu seinem Gefolge.

GRUPPENSTRUKTUR

Da für den weiteren Verlauf eine Identifikation mit der jeweiligen Völkergruppe entscheidend war, wurde viel Zeit und Sorgfalt auf die Gruppenbildungsphase gelegt. Die zentrale Fragestellung im Hintergrund lautete: *Was macht meine Gruppe oder mein Volk einzigartig, und wodurch grenzt es sich von den anderen Gruppen ab?* Hier war schauspielerisches Können der NSC gefragt, die ausschließlich über ihr Verhalten grundsätzliche Eigenarten der Völker darstellen mussten. Bei Orks und Rittern waren

das natürlich der jeweilige Kodex des Kämpfers, bei Kobolden Spaß oder Albernheit und die Elfen widmeten sich den Besonderheiten der Natur sowie des Geländes. Dabei konnte jeder Schüler selbst entscheiden, wie stark er sich auf das Spiel und die Charakterdarstellung einlassen wollte. Schließlich war man ja kein Kobold, Ritter, Ork oder Elf, sondern kämpfte nur an der Seite des jeweiligen Volkes und blieb dabei man selbst. Eine innere Struktur der Völkergruppe aufzubauen, blieb dennoch komplett den Teilnehmenden überlassen. Die neuen Streiter aller Völker bekamen als Erkennungsmerkmal Schärpen in ihrer Farbe, ein Schwert pro Person, sowie ein großes Banner. Zudem lernten sie bei ihrem Mentor den Umgang mit dem Schwert und die damit verbundenen Regeln. Innerhalb der Gruppe konnten besondere Positionen wie Anführer, Diplomat, Heiler, Späher oder Schriftgelehrter vergeben und bestimmte Gruppenmerkmale, Zeichen oder Taktiken vereinbart werden. Außerdem musste man entscheiden, ob das Lager befestigt oder mit Fallen (Schnüren mit Glöckchen) versehen werden sollte. Die Entscheidung über diese Elemente war dabei völlig der Gruppe überlassen. Die begleitenden NSCs beschränkten sich ausschließlich auf Vorschläge zum Aufbau und griffen in ihrer Rolle nur selten steuernd ein. Die Positionen innerhalb der Gruppe waren dabei keineswegs starr, sondern konnten im Verlauf des Spiels jederzeit gewechselt, verändert und angepasst werden. Als zusätzliches Spielelement verfügte jedes Volk über einen Fertigungsbonus. Elfen und Kobolde konnten einige kleine Zauber wirken (Freundschaft, mit dem Wald verschmelzen, Windstoß etc.), während Orks und Ritter vor allem einen weiteren Trefferpunkt und die Fähigkeit zur beschleunigten Regeneration nach einem Kampf besaßen.⁹

SPIELENTWICKLUNG

Im Verlauf des Spiels entwickelte sich die Beziehung der Völker immer mehr von autarken Kleingruppen zu einer großen Gemeinschaft. Während am ersten Tag noch jede Gruppe für sich agierte, wurde es im Verlauf des Spiels immer wichtiger, mit anderen Gruppen zu kooperieren.

Zunächst sollte jedes Volk einen *Kristall der Tapferkeit* für jedes Gruppenmitglied finden. Dafür gab es mehrere Möglichkeiten: Zum einen konnte man im Gelände einige *Bäume der Weisheit* aufspüren, in denen die Kristalle versteckt waren. Zum anderen warteten im Spielgebiet meh-

rere NSCs mit Rätseln, Aufgaben und Spielen, bei denen man sich die Kristalle „erarbeiten“ konnte. Nicht zuletzt bestand die Option, „feindliche“ Spielergruppen anzugreifen, um deren Steine zu erbeuten. Kämpfe wurden generell mit einem einfachen Trefferpunktesystem realisiert. Da ein Durchsuchen „ohnmächtiger“ Personen stets etwas schwierig ist, einigte man sich auf die Regel, dass jeder Besiegte auf Nachfrage einen seiner Kristalle (falls vorhanden) an den Sieger abgeben musste. Zudem durften die Steine nicht im Wald versteckt werden, sondern sollten stets bei sich getragen werden.

Durch diese verschiedene Optionen entwickelte jedes Volk eigene Taktiken, um die Kristalle zu erhalten. Die Elfen konzentrierten sich beispielsweise stark auf das Lösen der Aufgaben sowie die Suche nach den Bäumen, während die Orks sehr schnell als große Gruppe auf Beutezug gingen. Dabei wurden die Strategien – je nach Spielverlauf – immer wieder an die aktuelle Situation angepasst. So wurden mit Zunahme der „Orkbedrohung“ auch die Expeditionstruppen der anderen Völker größer, um im direkten Kampf eine bessere Chance zu haben.

Am zweiten Tag bekam die Auseinandersetzung der Völker eine weitere Komponente. Erneut wurde ein szenischer Einstieg ins Spiel gewählt, bei dem ein Nekromant und einige „Pestschergen“ mit entsprechenden Latexmasken in einem kleinen Kampf sowohl den Druiden als auch die Mentoren der Völker mühelos nieder rangen. Wie sich im weiteren Spiel zeigte, gab es zunächst keine Möglichkeit, die Bösewichte zu besiegen. Unangenehmerweise verbreiteten die Pestschergen eine Krankheit unter den Völkern, dargestellt durch einen farbigen Schminkepunkt auf der Stirn. Die Auswirkungen der Krankheit darzustellen, blieb den Schülern selbst überlassen. Fieber, Schwäche, Übelkeit sowie keine Lust mehr zu kämpfen – hier konnte jeder sein schauspielerisches Können erproben. Allerdings konnte die Krankheit nicht von den eigenen Heilern behandelt werden, sondern nur von denen des Volkes, dessen Farbe man als Punkt auf der Stirn trug und die zu diesem Zweck eine Geheimmedizin (Center-Shock-Kaugummis – eklig sauer, aber lustig) vom Druiden bekommen hatten. Verhandlungen und Bündnisse unter den Völkergruppen waren so vorprogrammiert. Die Hauptaufgabe der Spieler bestand jedoch im Aufspüren der

alten *Kristalle der Macht*, die sowohl den Weg zum kriegsentscheidenden Artefakt bahnten, aber möglicherweise auch als Waffe gegen das Böse eingesetzt werden konnten. Da man als Hinweis jedoch nur eine Schriftrolle in der Sprache eines anderen Volkes besaß und sich die Machtkristalle stets inmitten eines „Feindeslagers“ befanden, bot sich ein Austausch zwischen den Gruppen an. So wurden neue Strategien entwickelt, höchst vorsichtig verhandelt und sehr kurzfristige Bündnisse geschlossen. Die Erwartung, dass die Orks sich zur hinterlistigsten und schwierigsten Gruppe entwickeln würde, traf erstaunlicherweise nicht ein. Vielmehr zogen sich die Kobolde den Unmut aller zu, da sie nach wie vor in chaotischen Kleingruppen agierten, während die restlichen Völker meist als große Gruppe unterwegs waren. So schafften sie es beispielsweise, durch einen geschickten Angriff den Frieden zwischen Elfen und Rittern zu verhindern und spazierten unauffällig in das besetzte Lager der Orks, um dort vor den Augen aller einen Kristall auszugraben und schnell zu verschwinden. Später stellte sich heraus, dass nie eine Untergruppe der Kobolde wusste, was die anderen gerade taten, dennoch waren sie sehr erfolgreich mit dieser Taktik und sicherten sich auf diese Weise gleich mehrere Kristalle.

Der letzte Tag sollte unter dem Motto *Entscheidungen und Gemeinschaft* stehen. Die Organisatoren hatten im Vorfeld bewusst mehrere Optionen für den Ausgang des Spiels vorgesehen, um flexibel auf die vorherige Entwicklung und individuelle Tendenzen der Spielergruppen eingehen zu können. In der Eröffnungsszene wurde ein erster Hinweis gegeben, dass die Zusammenarbeit der Völker hilfreich sein könnte. Einige Pestschergen tauchten auf und konnten durch einen gemeinsamen Angriff der Mentoren in die Flucht geschlagen werden. Der Druide forderte die Gruppen auf, sich in ihren Lagern zu besprechen und sich dann zur großen Lagebesprechung an seiner Hütte zu treffen. Zu diesem Zeitpunkt des Spiels waren zwei mögliche Ziele bekannt: Die Suche nach einem alten Schatz, in dem sich der Legende nach ein Artefakt befand, mit dem man den Krieg der Völker für sich entscheiden konnte – oder der Kampf gegen den Nekromanten und seine Schergen. Klar war, dass man in beiden Fällen die Kraft aller Kristalle der Macht benötigte und dass die Pestschergen mit der Zeit immer stärker wurden. Die endgültige Entscheidung sollten die Schüler jedoch völlig frei

treffen. Zunächst wurde abgestimmt, ob alle Völker gemeinsam agieren wollten. Dies befürworteten, nach zum Teil sehr knappen Abstimmungen innerhalb der Völker, alle Gruppen, wobei die Unbeliebtheit der Kobolde diese Einigung fast verhindert hätte. Als Zeichen der Zusammenarbeit bekam jedes Volk seinen Kristall der Macht. Die nächste Abstimmung betraf das gemeinsame Ziel: Schatz oder Nekromant. Nach einem weiteren knappen Ergebnis wurde beschlossen, gegen das Böse vorzugehen. Ausschlaggebend für die Entscheidung war vermutlich die Tatsache, dass dieser Handlungsstrang am meisten „Action“ versprach.

Offensichtlich zufrieden mit dem Pakt der Völker erklärte der Druide, dass man den Nekromanten an einem Seelenstein besiegen könne, wenn man die Kraft der Kristalle einsetze und je eine Auserwählte oder ein Auserwählter der Völker eine heilige Waffe führe, die zuvor noch zu finden sei. Zudem verriet er den Spielern den Weg zu einem Orakel, welches die Verstecke der heiligen Waffen kannte.

ABSCHLUSS

Als Live-Rollenspieler kann man sich nur schwer vom Wunsch nach der „Endschlacht“ trennen, einer großen, gemeinsamen Aktion, in der das lang ersehnte Ziel erreicht wird und zu der jeder seinen Teil beiträgt. Sowohl symbolisch als auch emotional stellt das gemeinsame Besiegen eines „Endgegners“ einen erfolgreichen und runden Abschluss für ein längeres Live-Rollenspiel dar. Daher wurde auch für das Schulspiel eine Möglichkeit gesucht, trotz geringer NSC-Anzahl eine kleine Endschlacht zu inszenieren, bei der alle Jugendlichen involviert sein sollten. Also entschieden sich die Organisatoren für mehrere Abschlusselemente: Jeder Schüler sollte beim großen Zauber am Seelenstein beteiligt sein, symbolisch traten vier Vertreter gegen den Nekromanten an, während die restlichen Schüler gemeinsam die sehr starken Pestschergen besiegen sollten.

Nachdem durch unterschiedliche Prüfungen, bei denen sich die Gruppen erneut mit ihren Fähigkeiten unterstützen mussten, die heiligen Waffen der Völker gefunden wurden, erwartete der Druide alle am Seelenstein. Um die bösen Wesen zu schwächen und anzulocken, war ein besonderes Ritual von Nöten: Jeder Spieler musste mit dem Machtkristall seiner Gruppe den Stein berühren und laut verkünden, was er besonders

positiv an der Art seines Volkes (und damit natürlich auch am Spiel) fand. Abschließend wurden alle Kristalle in eine Steinplatte eingesetzt, das Böse erschien und die Schlacht konnte beginnen. Um den Kampf gegen den Nekromanten darzustellen, wurden die auserwählten Kämpferinnen und Kämpfer von den Organisatoren kurz instruiert, wie sie sich einen schönen Schaukampf mit dem NSC liefern könnten.

Nach der Schlacht lobte der Druiden die Spieler ausgiebig und überreichte ihnen zum Dank feierlich eine Schatztruhe mit Süßigkeiten und *Kristallen der Tapferkeit* als Andenken. Danach beendete er offiziell das Spiel.

Zur Auswertung der Projekteindrücke baten die Betreuer zunächst die Schüler sowie später auch die Lehrer, in einer kurzen Feedbackrunde zu erzählen, was ihnen besonders gut oder schlecht gefallen hat und welche Erfahrungen sie beim Spiel gesammelt haben. Weitere Eindrücke wurden am nächsten Tag (wieder in den Schulklassen) von den beteiligten Lehrern gesammelt.

MEHR SCHUL-LARPs?

Der Spaß hat einen einfach angesteckt, man konnte nichts dagegen machen. Es war lustig und spannend zugleich.

Bewertung eines Teilnehmers

Die Abschlussreflexion der Projektwoche zeigte, dass die Erwartungen an das Spiel voll erfüllt werden konnten. Das gemeinschaftsorientierte Verhalten innerhalb der Gruppen und die Erkenntnis, dass man alleine nicht weiter kommt, weil jeder gebraucht wird, wurden ebenso positiv erwähnt, wie die Tatsache, dass man Mitschüler auf diese Weise anders und besser kennen lernen konnte. Kritisch wurden lediglich einige Spiel-Details (mehr Rätsel, mehr Gegner, bessere Gruppenkennzeichnung) und organisatorische Anregungen (Lagerfeuer, mehr Pausen, Dixi-Klos) angemerkt. Sowohl die beteiligten Lehrerinnen und Lehrer des Peter-Paul-Rubens-Gymnasiums wie auch die Betreuer des Waldritter e. V. sind sich einig, dass das Konzept für diese Gruppengröße inhaltlich und organisatorisch bestens aufgegangen ist und planen daher weitere Veranstaltungen dieser Art.

Dennis Lange leitet seit zwei Jahren die Waldrittergruppe in Siegen und verfügt über langjährige Erfahrungen in den Bereichen Theater, Jugendarbeit und LARP-Planung (Phantastische Welten e. V./Winningen-Orga). Er hat einen Magisterabschluss in Literaturwissenschaft und arbeitet als freier Texter für Werbeagenturen und Unternehmen.

-
- 1 Weitere Informationen zum Verein Waldritter e. V. finden sich online unter www.waldritter.de
 - 2 NSC = Nicht-Spieler-Charaktere. Die NSCs verkörpern die Figuren, denen die Spieler im Live-Rollenspiel begegnen.
 - 3 Informationen zum Verein Phantastische Welten e. V. gibt es unter www.phantastische-welten.de/
 - 4 Mittlerweile hat fast jedes Bundesland eine eigene Informationsbroschüre zum Thema Zecken herausgebracht. Einen guten Überblick bieten dabei beispielsweise die folgenden Broschüren: Ministerium für Soziales, Gesundheit und Verbraucherschutz des Landes Schleswig-Holstein (Hrsg.): Über die Gesundheitsgefahren durch Zeckenstiche. Vorsicht! Diese Tiere haben Sie zum „Anbeißen gern.“ Kiel 2004. und Niedersächsisches Ministerium für Soziales, Frauen, Familie und Gesundheit (Hrsg.): Risiko Zeckenstich: Borreliose. Hannover 2007. Auch im Internet finden sich zahlreiche Tipps und Hinweise zur Vermeidung und zum Umgang mit Zeckenstichen zum Beispiel unter www.zecken.de
 - 5 SL = Spielleitung. Personen, die nicht selbst am Spiel teilnehmen, sondern die Handlung steuern und die Einhaltung der Regeln überwachen.
 - 6 Plotbuch = Ein mehr oder weniger umfangreicher Text, in dem die Organisatoren den geplanten Handlungsverlauf eines Rollenspiels festhalten.
 - 7 Out-time/In-time = Man unterscheidet zwischen Aktionen und Handlungen, die im Spiel (In-time) oder außerhalb des Spiels, beziehungsweise im organisatorischen Rahmen um das Spiel herum (Out-time) statt finden.
 - 8 Stopp-Befehl = Jeder Teilnehmer kann das Spiel durch lautes Rufen des Wortes *Stopp* unterbrechen. Als Konsequenz stellen sofort alle anderen Teilnehmenden ihre Spielhandlungen ein und verharren in ihrer jeweiligen Position. Der Stopp-Befehl sollte verwendet werden, wenn beispielsweise ein Kämpfender Gefahr läuft, sich zu verletzen (durch einen Abgrund oder eine Wurzel hinter sich), jemand real verwundet ist oder eine Brille zu Boden gefallen ist. Für Kinder bietet der Stopp-Befehl gleichzeitig auch die Möglichkeit, sich zu versichern, dass es sich bei auftretenden „Monstern“ wirklich um bekannte Betreuer handelt oder die Spielhandlung zu verlassen, wenn sie zu große Angst verspüren. Der Stopp-Befehl wird durch die Person, welche ihn ausgesprochen hat, durch das laute Rufen des Wortes *Weiter* wieder aufgehoben.
 - 9 Im Groben wurde sich hier an ein paar Grundregeln des Live-Rollenspiel-Systems DragonSys orientiert. Siehe auch: DragonSys – Regelwerk für Fantasy-Live-Rollenspiele. Braunschweig, 2009.