

Make Superheroes great again

Ein Drama Game zum Thema Vorurteile

Entstanden im Rahmen des Modellprojektes „Aktiv gegen Rechts“, gefördert vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**



Inhalt

EINFÜHRUNG	3
<i>Worum geht es im Spiel?</i>	4
<i>Wer ist die Zielgruppe des Drama Games?</i>	4
ZIELSETZUNG	5
<i>Lernziele auf einen Blick:</i>	7
WIE ENTSTEHEN VORURTEILE?	7
<i>Kognitive Ursachen</i>	7
<i>Soziale Ursachen</i>	9
<i>Emotionale Ursachen</i>	9
<i>Verwendung der soziologischen Ursachen im Spiel</i>	9
TAGESSTRUKTUR UND SEMINAR (INSGESAMT 6 ZEITSTUNDEN)	10
KLASSENBINGO	11
DRAMA GAME: MAKE SUPERHEROES GREAT AGAIN	12
A <i>Setting</i>	12
B <i>Allgemeingültige Spielregeln</i>	12
C <i>Spezifische Spielregeln für das Drama Game</i>	13
D <i>Schmierereien an der Schulmauer</i>	14
E <i>Verteilung der Rollenkarten</i>	14
F <i>Szenen</i>	16
<i>Übersicht der Figuren</i>	18
G <i>Reflexion</i>	19
<i>Benötigtes Material</i>	19
METHODEN ZUR KLEINGRUPPENBILDUNG	20
IMPRESSUM	23

EINFÜHRUNG

Das Spiel "Make Superheroes great again" ist ein Drama Game, also ein kurzes Rollenspiel-Szenario mit einem Bildungsziel - in diesem Fall die Auseinandersetzung mit Vorurteilen. Die Idee ist, dass man mit dieser Anleitung und der Hilfe von 1-2 zusätzlichen Personen die Spieleinheit selbst gestalten kann - für eine Gruppe von Jugendlichen oder jungen Erwachsenen.

Neben der Beschreibung des eigentlichen Spiels enthält diese Anleitung, abgesehen von einigen kleineren Requisiten, alles, was man für die Umsetzung des Spiels braucht, also Texte, Beschreibungen, Rollenkarten etc., aber auch alles, was für eine komplette Einheit zum Thema benötigt wird, also Vorbereitungsspiele, Auswertungsfragen und so weiter.

Um die Spieleinheit und die Funktionsweise des Games zu verstehen, ist es am einfachsten, sich die Anleitung vorab einmal komplett durchzulesen und sich alles Material anzuschauen. Wir haben versucht, möglichst gut zu beschreiben, was die Zielsetzung der Spieleinheit ist, um Anleitenden eine gute Idee davon zu vermitteln, was sie tun können und sollen. Die Anleitung versteht sich dabei eher als umfangreiche Anregung und nicht als unumstößliches Regelwerk - wenn einzelne Elemente zu kompliziert oder unhandlich erscheinen oder bessere Ideen für Spielelemente entstehen, können und sollen diese gerne eingebracht werden.

Das Drama Game "Make Superheroes great again" ist im Rahmen des Waldritter-Projekts "Larp für Demokratie" entstanden, welches als Modellprojekt im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert wird. Für inhaltliche Aussagen trägt Sabine Scheler als Autorin die Verantwortung.

Falls Fragen bestehen oder ihr das Drama Game umgesetzt habt und Lust habt, eure Erfahrungen mitzuteilen - schreibt gerne eine Mail: sabine.scheler@waldritter.de. Wir veröffentlichen das Drama Game frei unter der CC-Lizenz cc-by-

Bei Fragen, Anregungen oder Anmerkungen schaut doch auf unserer Seite vorbei und hinterlasst eine Nachricht im Kontaktformular:

<https://larp-fuer-demokratie.de>

Oder direkt an: info@waldritter.de



nc-sa 4.0 (Sie dürfen das vorliegende Spiel weitergeben, für Ihre nichtkommerziellen Zwecke verwenden und anpassen, solange Sie die Autorin als Urheber nennen, einen Link zur Lizenz beifügen und Änderungen kenntlich machen. Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten).

Inhalt & Zielgruppen

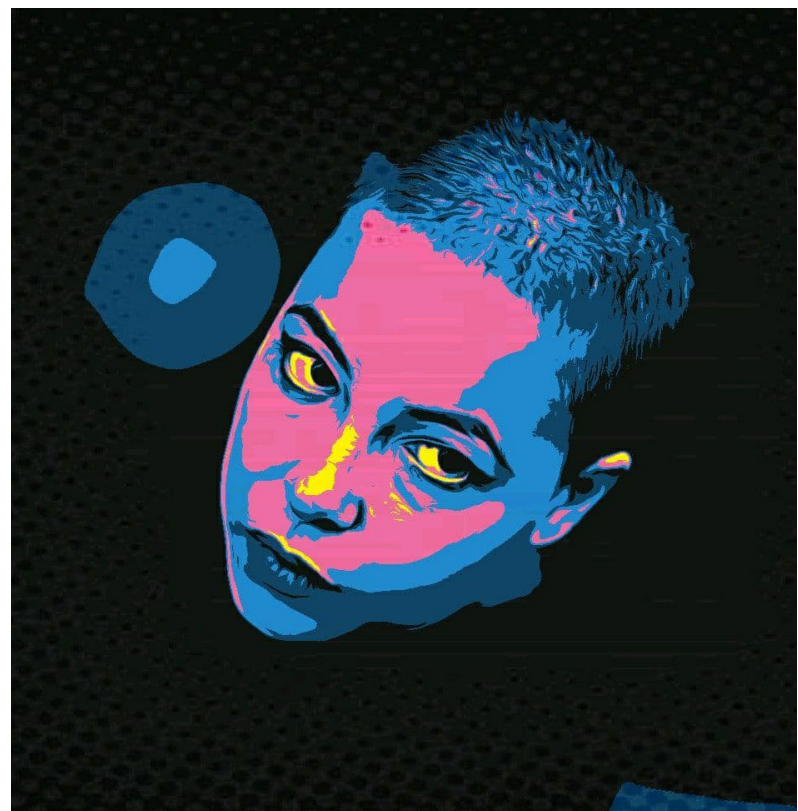
Für weitere Informationen zu
Drama Games schaut hier vorbei:
<http://www.drama-games.de>

Worum geht es im Spiel?

Ausgangspunkt des Spiels ist eine Welt, in der "Superheld*innen" und "Superkräfte", wie man sie aus Comics kennt, wirklich existieren. Leider gab es (durch den Einsatz von Superkräften) einen globalen Zwischenfall, bei dem viele Menschen zu Schaden kamen, deshalb werden Menschen mit Superkräften jetzt äußerst kritisch beäugt und teilweise sogar von sozialen Events ausgeschlossen. Diese Ablehnung zieht sich durch die Gesellschaft - bis hinein in die Schule, in der das Szenario spielt. In fiktiven Szenen verkörpern die teilnehmenden Schüler*innen, von denen ein Teil über Superkräfte verfügt, andere wiederum nicht. Eine Schulwand wurde mit Sprüchen gegen Superheld*innen beschmiert, es gibt getrennte Schüler*innen-Clubs und viel Gerede. Wie fühlt sich das an, in solch einer Situation zu sein? Welche Position vertritt man? Setzt man im Spiel seine Superkräfte ein, wenn man welche hat, obwohl es offiziell nicht erlaubt ist? Letztlich thematisieren die verschiedenen, konfliktorientierten Szenen des Spiels eine zentrale Frage: Wie ist deine Vorstellung von einem "gerechten", gesellschaftlichen Zusammenleben? Und wie kann es gelingen, sich eigene Vorurteile und "schräge Bilder im Kopf" bewusst zu machen?

Wer ist die Zielgruppe des Drama Games?

"Make Superheros great again" ist für Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren konzipiert. Es ist für größere (Jugend-)Gruppen von etwa 8-30 Personen geschrieben worden (weitere Figuren können bei Bedarf ergänzt werden), die sich mit dem Thema "Vorurteile" oder mit alltäglichen Erscheinungsformen von Diskriminierung auseinandersetzen wollen. Zentrales Element ist das Spiel selbst - die ebenfalls enthaltenen Elemente zur Vor- und Nachbereitung des Spiels helfen den Teilnehmenden, sich langsam an das Thema heranzutasten, sich nicht überrumpelt zu fühlen und sich besser auf die Thematik einlassen zu können. Bei Gruppen, die keine Erfahrung mit darstellendem Spiel haben, können zudem Zugangshürden und Ängste, vor anderen zu spielen, gemindert werden. Die gemeinsame Auswertung des Drama Games kann je nach Alter und Kenntnisstand der Gruppe intensiver oder etwas allgemeiner gestaltet werden. Wichtig ist, die Teilnehmenden nicht zu überfordern.



Zielsetzung

„Ein alter Mann saß mit seinem Enkelkind am Lagerfeuer. Es war schon dunkel geworden und das Feuer knackte, während die Flammen in den Himmel züngelten. Der Alte sagte nach einer Weile des Schweigens: „Weißt du, wie ich mich manchmal fühle? Es ist, als ob da zwei Wölfe in meinem Herzen miteinander kämpfen. Einer der beiden ist rachsüchtig, aggressiv und grausam. Der andere hingegen ist liebevoll, sanft und mitfühlend.“ „Welcher der beiden wird den Kampf um dein Herz gewinnen“, fragte das Kind. Nach einer Weile der erneuten Schweigens erwiderte der Alte: “Der Wolf, den ich füttere.“

Wir leben gegenwärtig in einer Welt, die von vielfältigen Ansichten, Lebensweisen und individuellen Überzeugungen geprägt ist. Menschen sind verschieden, sehen unterschiedlich aus und haben unterschiedliche Erfahrungen, Fertigkeiten, Fähigkeiten und religiöse Überzeugungen. Obwohl all diese Menschen in ihrer Vielfalt gleichwertig nebeneinanderstehen sollten, sind einige in ihrem Alltag stärker von Ausgrenzung und Diskriminierung betroffen als andere.

Da Diskriminierung ein gewaltiges Thema ist, welches sich durch viele Bereiche des gemeinsamen Lebens zieht, wurde mit diesem Spiel das Ziel verfolgt, mit jungen Menschen lebensweltnah über Ungleichbehandlung ins Gespräch zu kommen, ohne gleichzeitig bestehende Stereotype zu reproduzieren. Deshalb wird vor allem ein Schwerpunkt auf “Vorurteile” als spezifische “Erscheinungsform” diskriminierender Grundannahmen gelegt, welche innerhalb des Spiels klarer zu benennen und meist leichter auf die Lebenswelt der Teilnehmenden anzuwenden sind.

Zur Verdeutlichung ist das Drama Game so konstruiert, dass viele Grundvoraussetzungen für das Entstehen von Ausgrenzungsprozessen und Vorurteilen innerhalb des Spiels gegeben sind. Die Teilnehmenden werden dafür zufällig

einer Gruppe zugeordnet, die während des Spiels unterschiedlich gewertet und als homogene Gruppe (Schüler*innen mit Superkräften) benannt wird - gleichzeitig wird das “Superheld*innen”-Thema durch die beschmierte Wand innerhalb des Spiels als zentraler Handlungs- und Gesprächsanreiz gesetzt. Außerdem wird über die Rollen eine Verknüpfung zwischen den Figuren hergestellt und ein Spielraum geschaffen, der einen Austausch zwischen den Rollen nahelegt. Es ist also zu erwarten, dass es Gespräche über “Superheld*innen-Kräfte” an der Schule geben wird und Spieler*innen sind indirekt aufgefordert, sich zu den zwei (innerhalb des Spiels bewusst konstruierten) Gruppen zu positionieren. Auf diese Weise wird für die Teilnehmenden emotional erfahrbar, was es heißt, zur vermeintlich überlegenen oder unterlegenen Gruppe zu gehören und es wird sichtbar, welche Handlungsstrategien daraus resultieren. Auf diese Weise ist ein Perspektivwechsel möglich, Erklärungsansätze und Rechtfertigungsstrategien werden deutlich und können im Anschluss auf die eigene Realität übertragen werden.

Glossar

Ziel des Spiels ist es, die Teilnehmenden zu einer Auseinandersetzung mit ihren eigenen Vorurteilen zu motivieren, indem sie verstehen, dass die Entstehung von Vorurteilen ein soziologisch erklärbarer Vorgang ist, um das Leben zu vereinfachen - dass dieser Vorgang aber sowohl entscheidende Dinge ausblendet als auch im Alltag zur Ausgrenzung von Menschen führt. Diese unbewussten Prozesse zu erkennen und zu akzeptieren kann in einem nächsten Schritt dazu führen, die eigenen Handlungen bewusst zu hinterfragen und sich im Folgenden dafür zu entscheiden, entsprechende Vorurteile nicht das eigene Handeln bestimmen zu

lassen. Durch die simulierte Situation innerhalb der Spielumgebung sollen die Teilnehmenden üben, soziale Schief lagen oder Vorurteile zu erkennen und gleichzeitig empowered werden, Vorurteile offen anzusprechen und entsprechenden Wortführer*innen zu widersprechen.

Diskriminierung: Benachteiligung von Menschen oder Gruppen, weil sie zum Beispiel eine andere Herkunft, eine andere Hautfarbe oder eine andere Religion als die Mehrheit haben. Das Wort stammt aus dem Lateinischen und bedeutet „Unterscheidung“. Ungleichbehandlung aufgrund des Geschlechts, der Hautfarbe, der Zugehörigkeit zu einem bestimmten Volk, der Religion oder Weltanschauung, einer Behinderung, des Alters oder der sexuellen Ausrichtung.

Stereotyp: Zuschriebene Eigenschaften und / oder Verhaltensweisen aufgrund äußerer (klischeehafter) Merkmale. Eine als gültig geäußerte Beschreibung einer Gruppe.

Klischee: Festgefügte, oberflächliche, verbreitete Vorstellung einer Sache oder Person.

Quelle: Gerd Schneider / Christiane Toyka-Seid: Das junge Politik-Lexikon von www.hanisauland.de, Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung 2013.



WIE ENTSTEHEN VORURTEILE

Von klein auf werden Menschen mit Vorurteilen konfrontiert. Es gibt keinen Menschen, der vorurteilsfrei ist, denn Vorurteile haben nicht nur negative Auswirkungen auf unser Umfeld. Ihnen liegen wichtige und nützliche Prozesse zugrunde, die helfen, unsere Welt zu strukturieren, sie zu vereinfachen und unser soziales Miteinander zu organisieren. Um Vorurteile und daraus resultierende Diskriminierung zu reduzieren oder sogar zu verhindern ist es wichtig, die zugrunde liegenden Prozesse zu kennen und aktiv ins Bewusstsein zu heben.

Prinzipiell unterscheidet man in der Soziologie mehrere Ursachen, anhand derer das Aufkommen sowie die Verstärkung von Vorurteilen in einer Gesellschaft und/ oder bei einem Individuum erklärt werden. In diesem Zusammenhang unterscheidet man kognitive, soziale und emotionale Ursachen. Im Folgenden werden die Bekanntesten dieser Ursachen näher erläutert.

Kognitive Ursachen

Der kognitive Erklärungsansatz bezieht sich auf Prozesse im Gehirn, die uns helfen sollen, unsere Wahrnehmung zu strukturieren und zu ordnen. Diese Struktur dieser Prozesse zielt grundsätzlich darauf ab, uns eine Orientierung in der Welt zu erleichtern, sie kann aber gleichzeitig auch zu einer Voreingenommenheit innerhalb unserer Wahrnehmung beitragen, die wiederum das Entstehen von Vorurteilen begünstigt.

Die **Kategorisierung** bezeichnet den unbewussten, intuitiven oder tradierten Vorgang der Klassenbildung für beliebige Objekte oder Ereignisse der alltäglichen Wahrnehmung. Die Kategorien basieren dabei auf bestimmten Ähnlichkeiten oder auf einem Abgleich mit dem theoretischen Vorwissen.

Auf diese Weise ordnen und strukturieren wir unsere Welt, um sie in ihrer Komplexität auf eine fassbare Menge zu reduzieren.

(siehe auch <https://de.wikipedia.org/wiki/Komplexitätsreduktion>)

Die **Fokussierung** beschreibt ebenfalls eine reduzierte Wahrnehmung. Wir nehmen nicht alle Aspekte einer Person wahr, sondern konzentrieren uns bei unserem Gegenüber nur auf die auffälligsten Merkmale.

(siehe auch <https://de.wikipedia.org/wiki/Halo-Effekt>)

Das **Gerechte-Welt-Phänomen** basiert auf einem unbehaglichen Gefühl, welches entstehen kann, wenn eine Person vor unseren Augen zum Opfer wird. Um diese aversive Emotion loszulassen sind zwei Handlungsoptionen gängig. Dem Opfer zu helfen, oder es herabzusetzen (Es hat sich selbst in diese Lage gebracht). Meist tendieren Menschen zur Herabsetzung, wenn eine Hilfsmöglichkeit ausgeschlossen ist.

Lernziele auf einen Blick

1. Auseinandersetzung mit den Thema Vorurteilen und Klischees und der Bedeutung dieser Begriffe. Die Teilnehmenden sollen verstehen und akzeptieren, dass jeder Mensch Vorurteile hat, und welche entwicklungspsychologischen Mechanismen dies zugrundeliegen.
2. Die Teilnehmenden sollen verstehen, dass ein Zusammenhang zwischen Vorurteilen und Diskriminierung besteht. Die spielinterne Auseinandersetzung mit dem Thema "Vorurteile gegen Superheld*innen" soll in der Reflexion auf reale Gegebenheiten und Erfahrungen transferiert werden.
3. Selbstreflexion: Hinterfragen der eigenen (angenommenen) Zugehörigkeit zu Personenkreisen oder Gruppen. Anfangen, eigene Vorurteile zu erkennen und zu benennen, um in einem weiteren Schritt eigene Handlungen und Wahrnehmungen zu hinterfragen und anzupassen.

Soziale und emotionale Ursachen



Soziale Ursachen

Soziale Erklärungsansätze beziehen sich auf Wechselwirkungen zwischen Personen oder Gruppen.

Hierbei können **soziale Ungleichheiten** als Auslöser von Vorurteilen wirken. Statt diese sozialen Ungleichheiten als veränderlich wahrzunehmen, neigen Menschen dazu, diese auf unveränderliche Attribuierungen zurückzuführen.

Sozialer Gruppendruck kann ebenso zu persönlichen Vorurteilen führen. Häufig werden die Annahmen über andere Menschen von Personen des persönlichen, sozialen Umfelds übernommen oder weniger hinterfragt, um soziale Konflikte zu vermeiden.

Bei einer **selbsterfüllenden Prophezeiung** handelt es sich um eine Vorhersage, die selbst die Voraussetzung dafür schafft, dass sie in Erfüllung geht. In der Soziologie wird damit der Mechanismus erklärt, nach der sich eine Person an die an sie gestellten Erwartungen anpasst und sich dementsprechend verhält.

Emotionale Ursachen

Der Erklärungsansatz für emotionale Ursachen für die Entstehung von Vorurteilen bezieht sich auf die Wechselwirkung zwischen der eigenen emotionalen Befindlichkeit und der von anderen Personen oder Gruppen.

Beim **Ingroup Bias** wird davon ausgegangen, dass man sich stets Gruppen sucht, welchen man sich zugehörig fühlt. Menschen, welche nicht der Gruppe zugehören, werden dann mit Vorurteilen abgewertet, um die Identität der Gruppe zu wahren, das Gesamtgefüge zu stärken und sich so von anderen Gruppen abzugrenzen. Auf diese Weise wird auch der eigene Selbstwert gestärkt.

Die sogenannte **Sündenbocktheorie** besagt, dass wir uns für persönliche Frustrationen Sündenböcke suchen, wenn der eigentliche Grund der Frustration unbekannt oder unbequem ist. An diesen "Sündenböcken" können wir persönliche Frustrationen abbauen.

Quellen

<https://de.wikipedia.org/wiki/Vorurteil;>

Wörterbuch Politische Bildung von Georg Weißeno, Klaus-Peter Hufer, Hans-Werner Kuhn, Peter Massing, Dagmar Richter (Hrsg.) Wochenschau Verlag 200;

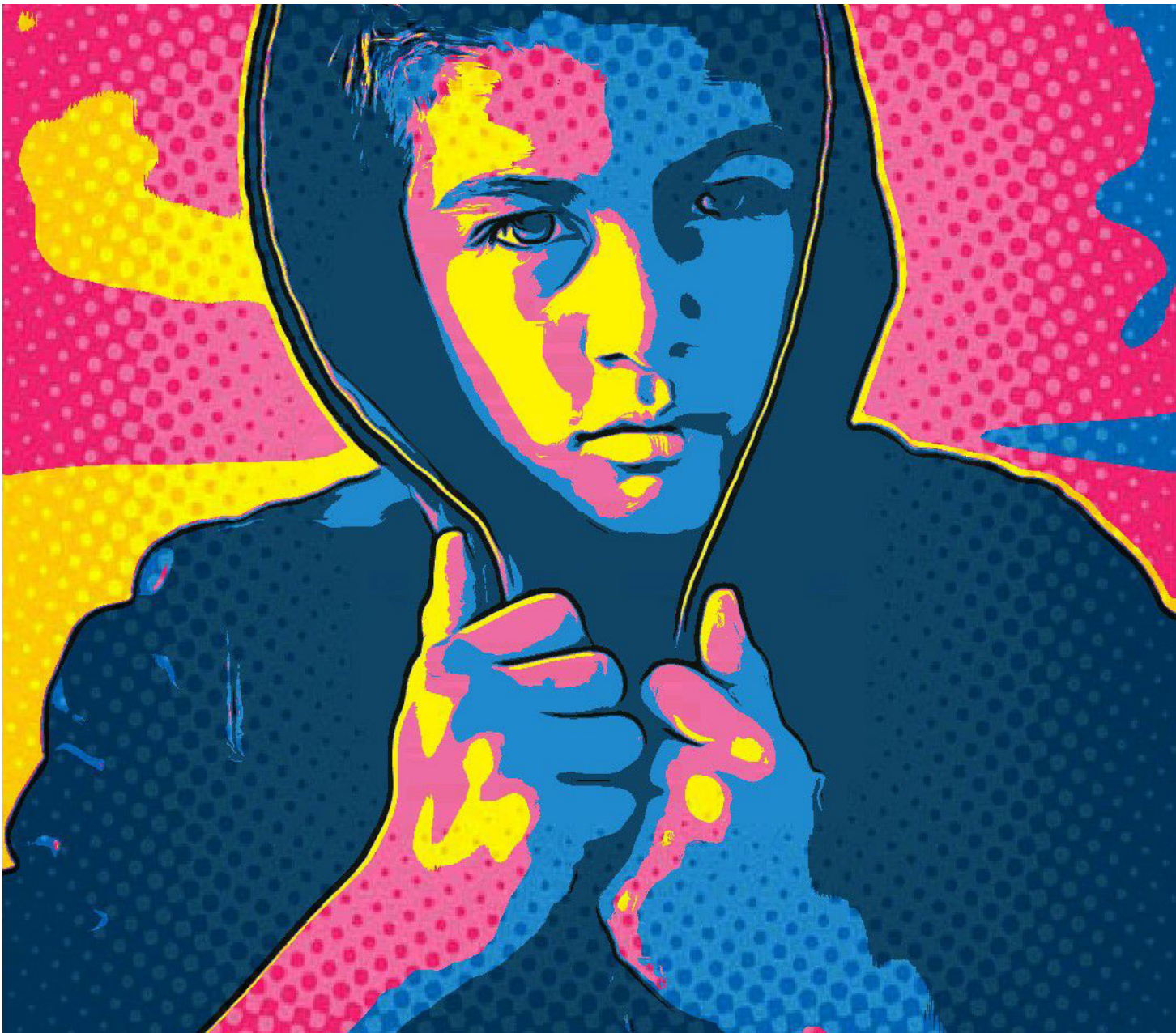
Verwendung der soziologischen Ursachen im Spiel

In die Tiefe der unterschiedlichen soziologischen Erklärungsansätze einzutauchen und jeden einzelnen detailliert zu beschreiben, würde an dieser Stelle zu weit gehen. Es ist jedoch wichtig, zu verstehen, dass es eine Fülle an (zT. unbewussten) Ursachen und (psychologisch motivierten) Gründen für Vorurteile gibt, die teilweise auch gemeinsam oder miteinander verknüpft auftreten. Bemerkenswert daran ist, dass einige der Mechanismen aus soziologischer Sicht helfen, das Leben leichter zu meistern, indem sie die Wahrnehmung beschränken, innere Widersprüche reduzieren und den eigenen Selbstwert fördern. Viele

dieser Mechanismen wurden über einen langen Zeitraum erlernt und verstetigt. Man kann also sagen, dass wir Menschen beste Voraussetzungen dafür haben, dass Vorurteile entstehen. Gleichzeitig grenzt die reduzierte Wahrnehmung, das Umgehen von Widersprüchen und die Stärkung des eigenen Selbstwerts auch häufig andere Wahrnehmungen oder Realitäten aus, welche durch die eigene Reduzierung der Wahrnehmung unsichtbar gemacht oder abgewertet werden.

Die Struktur des Drama Games ist so gewählt, dass die Teilnehmenden zufällig in Gruppen von Superheld*innen oder Nicht-Superheld*innen eingeteilt werden und dass dieses Merkmal einen besonderen Fokus durch das Spiel bekommt. Es besteht dadurch eine hohe Wahrscheinlichkeit, dass einige der soziologischen Ursachen ihre Wirkmächtigkeit auch im Spiel zeigen. In der Reflexion nach dem Spiel könnten die benannten Ursachen

(oder auch nur die Tatsache, dass es kognitive, soziale und emotionale Ursachen gibt) zur Sprache kommen und als Frage an die Teilnehmenden weitergegeben werden, inwiefern sie eine dieser Ursachen auch innerhalb ihrer Rollen wahrgenommen haben. Diese Form der Auseinandersetzung bietet einen fachlich-inhaltlichen Rahmen, um sich den oft sehr emotional besetzten Themen "Vorurteile" und "Schubladendenken" zu nähern.



TAGESSTRUKTUR & SEMINAR

Das Drama Game "Make superheroes great again" ist in einen Seminarkontext eingebunden. Der Ablauf basiert darauf, die Teilnehmenden ein bisschen kennenzulernen, zu schauen, ob sie Lust haben, das Spiel zu spielen und ihnen die Angst vorm Rollenspiel zu nehmen. So gibt es erst einmal einen kurzen Einstieg. Eine Kennenlernrunde kann je nach Vorliebe der Spielleitung gestaltet werden. Hier sollte auch der Tagesablauf skizziert werden und sichtbar irgendwo aufgehängt werden, damit die Teilnehmenden eine Struktur erhalten, an der sie sich orientieren können. Das Spiel "Klassenbingo" hat dabei zwei Funktionen. Zum einen sollen die Teilnehmenden sich bewegen, selbst aktiv werden und dabei üben, auf andere Teilnehmende der Gruppe zuzugehen. Zum anderen soll das Spiel bereits eine Heranführung an das Thema Vorurteile sein.

Kennenlernen, Vorstellungsrunde,
Tagesablauf (20 Minuten)
Erwartungen und Befürchtungen (20
Minuten)
Spiel: Klassenbingo (20 Minuten)

Nach einer Pause geht es dann mit dem eigentlichen Drama Game los. Das Spiel gliedert sich in die Vorbereitungsphase- hier werden alle wichtigen Regeln besprochen-, die Durchführungsphase - hier findet das eigentliche Drama Game statt- und die Reflexion.

Einführung ins Drama Game (ca. 120
Minuten)

An dieser Stelle soll das Setting der Spielwelt erklärt werden. Die allgemeinen Regeln, die es braucht, um ein Drama Game zu spielen und die spezifischen Regeln des Drama Games, wie die Superheldenfähigkeiten.

Diese sollten an dieser Stelle auch in einem kurzen Workshop ausprobiert werden. Danach wird eine Schulwand mit Vorurteilen bemalt und die Rollenkarten verteilt.

Drama Game (105 Minuten)

Das Drama Game wird in einzelnen Szenen gespielt. Die Spielleitung regelt im Spiel, wann die Szenen gewechselt werden und beendet das Spiel auch. Danach findet eine Pause statt.

Auswertung (60 Minuten)

In der Auswertung soll das Erlebte nochmals aufgegriffen werden, um im nächsten Schritt einen Transfer in die Lebenswelt der Jugendlichen zu ermöglichen. Also: „Was hat das Spiel mit Vorurteilen zu tun?“ und „Was hat das ganze mit den Teilnehmenden zu tun?“

Gemeinsamer Abschluss und Auswertung (15
Minuten)

Anschließend soll es noch einen kurzen gemeinsamen Abschluss geben. Insgesamt sind dies 6 Zeitstunden Programm. Mit Pausen kommt man auf eine Zeit von 7 Zeitstunden. Dies bezieht sich auf einen Schultag von 8 - 15 Uhr. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass dies ein guter Zeitrahmen ist, der mit variablen Pausen gut umsetzbar ist.

BINGO

THEMA	Reproduktion und Zuschreibung von Attributen
DAUER	Ca. 10 Minuten Spiel, 10 Minuten Auswertung
MATERIAL	Bingo-Karten für alle Teilnehmenden
ANZAHL	10 – 30 Teilnehmende
ORT	In einem großen leeren Raum, oder draußen.
ZIEL	Die Teilnehmenden erfahren etwas neues über die anderen Teilnehmenden, sie bemerken, dass ihr Handeln von inneren „Bildern“ bestimmt wird.
QUELLE	Couragiert Leben in Schule, Arbeit und Alltag // 03 Projekttag A „Schublade offen! Am Anfang war das Vorurteil“ vom Deutschen Gewerkschaftsbund DGB

Ablauf

Alle Teilnehmenden gehen mit ihren Bingo-Karten im Raum umher. Sie haben fünf Minuten Zeit, auf ihrem Blatt so viele Unterschriften wie möglich zu sammeln. Dafür müssen sie auf andere Personen zu gehen und sie nach einem konkreten Feld fragen. Wenn die Aussage auf die Person zutrifft, gibt diese eine Unterschrift in das Feld. Es dürfen keine Unterschriften doppelt vorkommen. Wer zuerst das eigene Blatt ausfüllen konnte, ruft laut „Bingo“ und das Spiel ist beendet. Bei kleineren Gruppen muss die Anzahl an Kästchen reduziert werden.

Danach erfolgt eine kurze Auswertung mit Hilfe folgender Fragen:

Hat es euch Spaß gemacht? Warum? Warum nicht?

War es leicht, Unterschreibende zu finden? Warum? Warum nicht?

Wonach habt ihr entschieden, wen habt ihr befragt?

Gab es Fragen, die euch häufig gestellt wurden? Welche waren das?

Im Fazit soll herausgestellt werden, dass unser Handeln und Denken schon vorgeprägt ist durch Dinge, die wir wissen oder zu wissen glauben, und durch Vorannahmen, die wir über Personen treffen, ohne zu wissen, ob diese zutreffen. Ebenso gibt es auch uns gegenüber Vorannahmen, die wir nicht beeinflussen können.



Make superheroes great again

Drama Game



a. SETTING

Lies diese Passage für alle Teilnehmenden vor, wenn du das Setting erklären willst:

Es ist still geworden im Superhelden Business. Vor ein paar Jahren gab es einen schlimmen Vorfall, bei dem ein sehr bekannter Superheld namens "Superhuman" beim Versuch, zwei kleine Kinder zu retten, fast die Welt vernichtet hätte. Der Vorfall geriet an die Öffentlichkeit und es wurde eine Diskussion angestoßen, ob man wirklich Superheld*innen für den Schutz der Bevölkerung braucht.

In dieser Welt, besucht ihr nun eine Schule. Einige der Schüler*innen besitzen Superheld*innenfähigkeiten, andere wiederum nicht. Den Schüler*innen mit Kräften ist es nicht gestattet, diese in der Schule einzusetzen. Bekommt eine Lehrperson dies mit, drohen Strafen, im schlimmsten Fall eine Suspendierung oder ein Verweis.

b. ALLGEMEINGÜLTIGE SPIELREGELN

Das Spiel wird in mehreren Szenen gespielt. Zu Beginn wird gemeinsam besprochen, was in dem Drama Game passiert, wie das Setting ist und worum es geht. Die einzelnen Spielszenen werden vorgestellt und sichtbar dargestellt. Die Spielleitung

erklärt allgemeingültige Regeln, die wichtig sind, um das Spiel zu spielen.

Man kann nichts falsch machen:

Es ist wichtig den Teilnehmenden zu Beginn zu erklären, dass sie nichts falsches sagen oder tun können. Da die Welt ausgedacht ist und nur gemeinsam Tiefe bekommt, ist dies ein wichtiger Aspekt. Es ist also nicht möglich, etwas falsch zu spielen. So wie sich die Teilnehmenden ihre Figur ausdenken, ist diese auch. Alles was eine Person im Spiel sagt, ist erst einmal wahr. Also wenn Figur A zu Figur B sagt: "Wir waren doch gestern abend im Kino, und erst um 23.00 Uhr zu Hause", dann war dies auch so und ist ein Spielangebot an den*die Darsteller*in von Figur B, der*die damit weiter spielen kann. Gesagte Dinge werden als gegeben hingenommen und die Teilnehmenden können damit weiterspielen.

Freiwilligkeit: Alle Teilnehmenden nehmen freiwillig am Drama Game teil. Haben Teilnehmende Gründe, nicht am Spiel teilzunehmen, verlassen diese den Raum und kommen wieder, wenn das Spiel vorbei ist. Hier kann mit einer Spielleitung (wenn gewünscht) geklärt werden, wieso nicht mitgespielt wird. (Keine Lust, andere Dinge im Kopf, Trigger etc)

Stopp: Jede*r Teilnehmende kann „Stopp“ sagen und somit eine Szene unterbrechen. Die Spielleitung schaut dann, wieso Stopp gesagt wurde und klärt die Situation. Dies ist ein Sicherheitsmechanismus, der von jedem*r Teilnehmenden eingesetzt werden kann. Die Person, die Stopp gesagt hat, lässt das Spiel mit einem „Weiter“ auch weiter laufen.

Rollen: Jede*r Teilnehmende bekommt eine Rolle, und handelt als diese. Es ist nicht Teilnehmender XY, der im Spiel so gehandelt hat, sondern die Figur des Teilnehmenden XY. Dies ist wichtig, um sich von Handlungen, die im Spiel passiert sind und die sich

nicht mit der Eigenwahrnehmung decken, oder gesellschaftlich weniger akzeptiert sind, abzugrenzen.

Höflichkeit: Bei Jugendlichen ist es wichtig, dies nochmals zu erwähnen. Auch im Drama Game wird höflich miteinander umgegangen. Niemand wird beleidigt oder beschimpft. Es gibt KEIN körperliches Spiel. Das bedeutet: niemand wird (auch nicht in der Darstellung der Figur) beschimpft, beleidigt oder in irgendeiner Form körperlich angegangen.

c. SPEZIFISCHE SPIELREGELN FÜR DAS DRAMA GAME

Im Spiel gelten folgende allgemeine Regeln:

Die Superheld*innen dürfen ihre **Fähigkeiten** an der Schule nicht einsetzen, es kann aber durchaus spielförderlich sein, wenn sie es tun. Deswegen ist es wichtig, den Teilnehmenden genau zu erklären, was hier auf sie zukommt. Es ist durchaus erlaubt die Kräfte einzusetzen, dies wird auch im Vorfeld in einem Workshop geübt. (siehe „Workshop“) allerdings ist es in der Spiellogik verboten. Das heißt, wenn es eine Lehrkraft, der Hausmeister oder ein Erwachsener mitbekommt, dann wird es eine Strafe geben. Diese kann dazu führen, dass ein*e Teilnehmende*r für einen kurzen Zeitraum von einer Szene ausgeschlossen wird. Das bedeutet, dass die Rolle für eine kurze Zeit nur zuschauen darf, aber nicht eingreifen. Hierfür sollte eine Location gewählt werden, wo der*die Teilnehmende alles mitbekommt, jedoch nicht in den Spielverlauf eingreifen kann. Dies kann dann im Spiel mit der Lehrer*in-Figur besprochen werden. Bitte macht klar, dass der Charakter dies auf gar keinen Fall riskieren möchte. Es sind Gerüchte unter

den Schüler*innen im Umlauf, dass Schüler*innen deswegen die Schule verlassen mussten.

Die Superheldenfähigkeiten:

Unsichtbar sein: Die Person mit dieser Superkraft kreuzt die Arme vor der Brust, und ist, solange diese gekreuzt sind, unsichtbar. Sie kann immer noch Geräusche machen und reden und auch gehört werden. Alle andere Teilnehmenden sollten die*den Unsichtbare*n ignorieren.

Lähmung: Kann Menschen bei Berührung kurzfristig erstarren lassen. Dafür wird die Person berührt und darauf aufmerksam gemacht, dass diese Fähigkeit eingesetzt wird. Die gelähmte Person „friert ein“, wie sie gerade steht und zählt langsam bis 15 - dann darf sie sich wieder bewegen.

Mentaler Befehl: Man geht zu der Person, der man diesen Befehl geben möchte, berührt sie und sagt, dass diese Fähigkeit eingesetzt wird. Daraufhin wird die letzte Aussage verändert und umgekehrt. Beispiel jemand sagt, „Bahn fahren ist toll“, nach dem Befehl wird gesagt: „Bahn fahren ist doof.“

Gutes Gedächtnis: Die Person mit dieser Fähigkeit darf in jeder Situation noch einmal nachfragen, was wer wann wie gesagt hat und muss eine Auskunft bekommen. Kann zum Beispiel bei Test und Klassenarbeiten und im Unterricht gut eingesetzt werden.

Telepathie: Die Person mit dieser Fähigkeit kann mit anderen ohne Worte reden. Dazu wird ein Zettel geschrieben und der entsprechenden Person gegeben oder ihr ins Ohr geflüstert. Es kann auch laut genutzt werden, in dem in die Hände geklatscht wird, das Wort Telepathie und der Adressat gesagt wird und daraufhin das laut ausgesprochen wird, was man sagen möchte.



Workshop zu den Superkräften:

Es sollte ein kurzer Workshop mit allen Teilnehmenden stattfinden, um den Einsatz der Fähigkeiten zu üben. Der Workshop sollte nach der Erklärung der Fähigkeiten stattfinden, aber vor dem Spiel, also bevor die Teilnehmenden wissen, welche Rolle sie spielen. In Kleingruppen sollen die Teilnehmenden die verschiedenen Fähigkeiten einsetzen und üben. Dabei hilft es ein Beispiel zu geben wie der Einsatz aussehen könnte. Jede Kleingruppe bekommt 2 oder 3 Fähigkeiten und soll 1-2 Szenen spielen, in der diese eingesetzt werden. Danach werden die Fähigkeiten getauscht. Es bietet sich an, passive und aktive Fähigkeiten in einer Gruppe zu mischen. Also zum Beispiel Unsichtbar sein, Lähmung und gutes Gedächtnis.

d. SCHMIEREREIEN AN DER SCHULMAUER

Der Einstieg in die Thematik Vorurteile wird eine Schulwand sein, die voll mit Schmierereien gegen Superhelden ist. Diese wird von den Teilnehmenden selber gestaltet. Dazu wird eine Wand im Klassenraum mit Flipchartpapier ausgestattet. Nun sollen alle zusammen die Wand mit Vorurteilen gegen Superhelden beschreiben. Dabei sind folgende Regeln zu beachten. Es sollen keine Beleidigungen an der Wand stehen, da viele dieser Beleidigungen alleine schon Vorurteile reproduzieren. Darüber kann in der Reflexion gesprochen werden. Also Dinge wie "Alle Superhelden sind behindert" ist nicht erlaubt. Es darf auch nur auf Deutsch bzw. auf der Sprache auf die sich die Gruppe geeinigt hat, (je nach Gruppe auch in Englisch) auf die Wand

geschrieben werden. Nicht in anderen Sprachen, denn jeder Teilnehmende soll verstehen, was dort steht. Die Schulwand wird gleichzeitig Gegenstand im Spiel sein und den Spieleinstieg im Klassenraum bieten. Wenn die Wand fertig gestaltet ist, ist die Gruppe bereit die Rollenkarten zu bekommen.

e. VERTEILUNG DER ROLLENKARTEN

Bei der Rollenverteilung muss darauf geachtet werden, dass möglichst keine Teilnehmenden Superheldencharaktere bekommen, die im echten Leben einer Gruppe angehören, über die es viele Vorurteile gibt oder die diskriminiert werden. Hier kann man sich ggf. bei einer Bezugsperson der Gruppe rückversichern. Es ist auch möglich, dass die Teilnehmenden sich die Rollen



selbst aussuchen. Dazu könnte man die Rollennamen vorlesen. Im Spiel gibt es Rollen, die wichtig sind. Diese müssen zum einen im Spiel sein und verteilt werden, zum anderen sollten diese Rollen von Teilnehmenden verkörpert werden, die Lust am Spiel haben und gerne sprechen. Diese Rollen sind in der Rollenübersicht mit einem ** gekennzeichnet.

Die Rollen sind alle so konstruiert, dass sie von männlichen und weiblichen Teilnehmenden gespielt werden können. Die Namen sind geschlechtsneutral. So gibt es beispielsweise den Charakter "Pat", dieser kann für den Namen Patrik oder auch Patricia stehen. Der Charakter kann ebenfalls weiterhin geschlechtsneutral als Pat gespielt werden. Damit jeder weiß, wie man im Spiel heißt, sollen sich die Teilnehmenden ein Namensschild aus Klebeband auf das Oberteil kleben.

Charaktere mit Fähigkeiten sollen auf ihrem Namensschild kennzeichnen, dass sie Superheld*innen sind (mit einem (S) oder einem Sternchen auf dem Klebeband). Es gibt einen Superheld, von dem niemand weiß, dass er*sie ein*e Held*in ist. Diese*r muss sich nicht kennzeichnen.

Die Teilnehmenden sollen sich ihre Rollenkarten durchlesen. Sie können in einer anschließenden Fragerunde Fragen stellen, die gemeinsam beantwortet werden. Einige Charaktere haben Verbindungen zueinander. Diese "Freunde" sollten kurz Zeit bekommen sich zu besprechen. Manche Rollen haben auch Geheimnisse miteinander, diese können ebenfalls besprochen werden. Hierzu sollen die Teilnehmenden ein bisschen Zeit bekommen.

Es gibt im Spiel den „Widerstand“ und den „Untergrund“ - beides sind Clubs

in der Schule. Im Widerstand befinden sich überwiegend Superheld*innen, im Untergrund hauptsächlich Schüler*innen ohne Kräfte. Die jeweiligen Anführer*innen dürfen andere Personen in Absprache mit ihrer Gruppe in ihre „Clubräume“ einladen. Charaktere, die weder zum Widerstand noch zum Untergrund gehören, befinden sich in den Pausen auf dem fiktiven "Schulhof" oder im fiktiven "Klassenraum" und können auf die jeweiligen Clubs angesprochen und eingeladen werden.

Im Verlauf des Spieles wird es Ortswechsel geben. Diese müssen gemeinsam mit den Teilnehmenden festgelegt werden. So kann der fiktive Schulhof die Hälfte des Klassenraumes einnehmen, und die Clubräume jeweils die andere Hälfte. Dies muss gemeinsam beim Szenenwechsel umgebaut werden.

f. Szenen

Szene 1: Schultag im Klassenraum

Die Spielleitung übernimmt die Rolle der Lehrkraft. Es wird eine kurze Alltagsszene aus dem Unterricht gespielt, in dem der*die Lehrer*in mit den Schüler*innen über die Schmierereien an der Mauer redet. Es ist klar: es waren Schüler*innen aus dieser Schule. Die Teilnehmenden sollen Vorschläge sammeln, was man machen kann, damit so etwas nicht wieder vorkommt, aber auch wie man die Schmiererei wieder los wird. Dabei gibt die Spielleitung das Maß vor, wie Superheld*innen im Alltag diskriminiert werden. Dies muss mit Feingefühl geschehen, die Spielleitung wird keine offene Diskriminierung dulden und ggf. sofort unterbinden. Diese Szene dient als Einstieg ins Rollenspiel. Die Jugendlichen können sich in die Rolle „Schüler*in“ gut reinversetzen, hier können sie also die Grenzen des Rollenspiels ausprobieren und sich gemeinsam „einspielen“.

Die Spielleitung in ihrer Rolle als Lehrkraft hat an dieser Stelle die Aufgabe, die Freizeitaktivitäten einzuteilen. Diese finden als AGs in der Schule statt und sollten zu Beginn gewählt werden. Es gibt vier Aktivitäten, die gewählt werden können. Es sollen ungefähr gleich viele Schüler*innen bei den Aktivitäten



sein, falls weniger als 5 Schüler*innen in einer Aktivität sind, fällt diese aus und die entsprechenden Personen müssen einer anderen zugeteilt werden.

Szene 2: Auf dem Schulhof

Die Spielleitung beendet die Stunde und schickt alle Teilnehmenden auf den „imaginären“ Schulhof, da nun Pause ist. An dieser Stelle muss gemeinsam der Raum umgestaltet werden. Mit Tischen und Stühlen kann der Schulhof von den beiden Clubräumen abgetrennt werden. Es wird eine Szene auf dem Schulhof gespielt. Die Teilnehmenden können zwischen Schulhof und den einzelnen Clubräumen, zu denen sie Zugang haben, wechseln. Dabei soll klar sein, dass es nicht darum geht, gewalttätig zu werden. Der Widerstand möchte die erneute Anerkennung von Superhelden und zwar auf eine

friedliche Weise. Der Untergrund möchte, dass Superhelden sich endlich anpassen und keinen Sonderstatus mehr haben. Dafür setzen sie sich ein. Aber ebenfalls ohne radikale Ansätze und Gewalt. Die Gruppe der „Anderen“ hat weder die eine noch die andere Meinung und kann von verschiedenen Seiten überzeugt werden.

An dieser Stelle kam es auch schon mal vor, dass Teile der Klasse den*die Hausmeister*in aufgesucht haben, da sie die Wand mit Farbe überstreichen wollten. Ideen können hier von der Spielleitung aufgegriffen und eingefügt werden. Es hat sich weiterhin herausgestellt, dass gerade jüngere Schüler*innen in dieser Szene ein wenig mehr Orientierung brauchen. Deswegen kann hier auch ein klarer „Arbeitsauftrag“ mitgegeben werden. Sowas wie: „Das Gesprächsthema auf dem Schulhof und in den Clubräumen ist die bemalte Schulwand. Wie ist Eure



Haltung zum Thema?“

Szene 3: Freizeitaktivität

Auf der Rollenkarte hat jede*r ein Hobby ausgewählt. Basketball, Heimwerken, Tanzen und Musik machen. In diesen Gruppen findet man sich nun zusammen. Die AG's fallen jedoch auf Grund der Vorfälle aus. Jede Gruppe soll einen Vorschlag erarbeiten, wie mit der bemalten Wand umgegangen wird. Im Anschluss an diese Runde trifft man sich noch einmal im Klassenverband für einen gemeinsamen Abschluss. Der*die Lehrer*in verabschiedet die Schüler*innen. Bei vergangenen Durchführungen wurde die Wand auch schon mal neu gestrichen oder übermalt. Wichtig ist hierbei nicht, was gemacht wird oder dass es ein Ergebnis gibt, sondern nur der gemeinsame Abschluss.

Szene 4: Dystopie und Utopie

Ein Blick in die Zukunft - wie stellen sich die Teilnehmenden die Zukunft ihrer Rolle vor. Hier wird in ein bis zwei Kleingruppen (je nach Größe der Gruppe und verbleibender Zeit) eine Runde gemacht, in der jede*r entweder eine düstere Zukunft oder eine perfekte Zukunft für seine Rolle erdenkt und in einem Abschlusssatz den anderen erzählt. Also: Was wird aus den Schüler*innen werden? Damit endet auch das Spiel. Die Teilnehmenden sollen ihr Namensschild und ihre Rollenkarte, nachdem sie gesprochen haben und ihre Zukunftsvision vorgestellt haben, ablegen. Dieser Rollenaustieg ist wichtig, um die Teilnehmenden aus der Dynamik des Spiels herauszuholen und eine sachliche Reflexion der Geschehnisse zu ermöglichen. Es kann ebenfalls sinnvoll sein (wenn genug Platz ist), den Raum für die

Reflexion zu wechseln. Wenn jede*r fertig haben die Teilnehmenden zusammen eine Pause.

Die letzte Szene kann, wenn die Zeit nicht ausreicht, weggelassen werden, dies kann bei großen Gruppen (um die 30 Personen) passieren.

Übersicht der Figuren

Superheld*innen:

****Alex:** Anführer*in Widerstand

Jamie: Widerstand

****Toni:** Unerkannte*r Superheld*in

Kaya: Widerstand

****Wanja:** Widerstand

Kim: Widerstand

Luan: nichts

Chris: nichts

Jona: nichts

Florin: Im Widerstand und im Untergrund

Keine Superheld*innen

****Cleo:** Widerstand

****Vick:** nichts

****Charlie:** Anführer*in Untergrund

Ike: Im Untergrund

****Michele:** Untergrund

Maxi: nichts

Pat: nichts

Cato: nichts

Jacky: nichts

Hayden: nichts

Mika: Untergrund

Tomke: nichts

Yannie: nichts

Curly: nichts

Erin: Im Untergrund

Sascha: Untergrund

Sidney: nichts

Uli: nichts

Riley: nichts

Sky: nichts

** (wichtige Rollen fürs Spiel)



REFLEXION

Vor einer inhaltlichen Reflexion ist es wichtig, noch einmal über das erlebte Spiel zu reden, hier kann man eine offene Gesprächsrunde anbieten. Wer etwas sagen möchte, kann dies gerne tun. Mögliche Fragen könnten sein: Wie war es, in die Rolle zu schlüpfen? Was waren Schwierigkeiten? Wie habt ihr euch während des Spiels gefühlt? Wo gab es Probleme? Wie hat es sich angefühlt ein*e Superheld*in zu spielen? Habt ihr Euch in der Gruppe akzeptiert gefühlt? Die inhaltliche Reflexion sollte mit Blick auf die generelle Zielsetzung des Drama Games durchgeführt werden. Daher sollte eine Übertragung stattfinden, inwieweit das Spiel mit Vorurteilen zu tun hat. Hierzu können Kleingruppen gebildet werden. In diesen Kleingruppen sollen sich die Teilnehmenden zunächst überlegen, für welche realen Gruppen die Superheld*innen des Spiel exemplarisch stehen könnten.

In einem nächsten Schritt sollen die Kleingruppen sich überlegen, ob sie Vorurteile zu den aufgeschriebenen Gruppen kennen und ob sich diese Vorurteile auf der „Schulwand“ (Flipchartpapier Wand), die sie zu Beginn des Drama Games gestaltet haben, wieder finden lassen. Im Anhang befinden sich drei kurze Spiele („Mayer, Meier, Baier“, „Moleküle“ und „Stumme Begrüßung“), die dazu geeignet sind, Kleingruppen per Zufall einzuteilen. Diese Kleingruppen sollten aus 4 bis 5 Personen bestehen.

Jede Kleingruppe soll ihre Ergebnisse in der gesamten Gruppe vorstellen. Im Anschluss soll darüber gesprochen werden. Hierbei kann man auf Gruppen eingehen, in denen sich die Schüler*innen selbst bewegen. Wieso gibt es diese Vorurteile? Wie kommen diese zustande? Und wieso ist es wichtig, dies zu hinterfragen? Dies sollten zentrale Punkte der Reflexion sein.

In einem Abschlussfazit sollte die Seminarleitung nochmals herausstellen, dass bestimmte Personengruppen aufgrund von Vorurteilen täglich Diskriminierung erfahren. Dies kann nur besser werden, wenn wir alle gemeinsam daran was ändern und bei uns selber anfangen, indem wir unsere eigenen Vorurteile hinterfragen.

BENÖTIGTES MATERIAL

Im Paket enthalten

M1 Charakterbögen
M2 Bingokarten
Methoden zur Gruppeneinteilung

Sollte man haben

Moderationskoffer mit Stiften
Flipchartpapier
Klebeband für Namensschilder



METHODEN

Stumme Begrüßung

THEMA	Kleingruppenbildung
DAUER	5 Minuten
MATERIAL	Zettel mit verschiedenen Begrüßungsritualen
ANZAHL	egal
ORT	In einem großen leeren Raum, im Wald, auf einer Wiese was auch immer
ZIEL	Aufteilung in Kleingruppen, kurze Auflockerung und Spaß
QUELLE	Abgewandelte Form des Spieles Stumme Begrüßung aus Werkzeugkasten Kreatives Spiel, Peter Thiesen; Lambertus Verlag 2012 ISBN: 978-3-7841-2057-7 Nr. 26

Ablauf:

Begrüßungsrituale werden auf den Karten notiert, jede*r Teilnehmende zieht eine der Karten mit einem Begrüßungsritual. Die Karten werden entsprechend der Gruppengröße, die erreicht werden soll, mehrfach verteilt. Jede*r Teilnehmende sucht nun seine Teammitglieder anhand der Begrüßung, dabei darf nicht geredet werden.

Mögliche Begrüßungen sind

Händeschütteln

Füße bzw. die Knöchel gegeneinander Schlagen

Den rechten Fuß gegen den linken Fuß des Gegenübers tippen.

Hände auf die Oberschenkel legen und verbeugen

Handinnenflächen aneinanderlegen und verbeugen

Erst leicht mit der Faust gegen den eigenen Kopf schlagen dann gegen die Schulter des Gegenübers.

Einfach geradestehen und schweigen

In die Hände klatschen



MAYER, MEIER, BAIER

THEMA	Kleingruppenbildung
DAUER	5 Minuten
MATERIAL	Zettel mit Familiennamen, für jeden Teilnehmenden einen. Möglichst viele gleich klingende Namen wie, Mayer, Meyer, Meier, Maier, Bayer, Baier etc.
ANZAHL	egal
ORT	In einem großen leeren Raum
ZIEL	Aufteilung in Kleingruppen, kurze Auflockerung und Spaß
QUELLE	--

Ablauf

Die Zettel werden so verteilt, dass jede*r Teilnehmende einen Zettel verdeckt zieht und diesen auch nicht zeigt. Auf ihm steht der Familienname. Es gibt jeden Familiennamen so oft wie später die Gruppe groß sein soll. Auf „Los“ rufen alle ihren Familiennamen (Meyer, Meier, Maier, Mayer, Beier...) in den Raum und versuchen so zusammenzufinden. Dabei darf man sich jedoch nicht die Zettel zeigen.



Moleküle

THEMA	Kleingruppenbildung
DAUER	5 Minuten
MATERIAL	keins
ANZAHL	egal
ORT	In einem großen leeren Raum, im Wald, auf einer Wiese etc.
ZIEL	Aufteilung in Kleingruppen, kurze Auflockerung durch Bewegung.
QUELLE	--

Ablauf

Die Gruppe bewegt sich frei in einem Raum. Die Spielleitung gibt die Temperatur vor, bei 1 Grad fangen die Moleküle an, sich sehr langsam zu bewegen, bei 80 Grad ist viel Bewegung im Raum. Irgendwann werden die Moleküle aufgefordert, Molekülketten zu bilden, dabei wird ebenfalls gesagt, wie viele Moleküle eine Kette braucht, um vollständig zu sein. Anschließend werden die Moleküle wieder voneinander gelöst. Auf diese Art und Weise können unterschiedlich große Gruppen gebildet werden.



Impressum

Waldritter e.V.

Liebigstraße 1
61191 Rosbach v.d.H.
Tel. (0 23 66) 50 80 338
E-Mail: info@waldritter.de
Internet: www.waldritter.de

Vertretungsberechtigter Vorstand

Silvia Fölsing
Philipp Schumann
Francisco Laguna de la Vera
Geschäftsführung
Daniel Steinbach, Nadine Groß

Verfasserin (V.i.S.d.P.)

Lektorat
Dennis Lange
Nadine Groß

August 2023

Druckerei

FLYERALARM GmbH
Alfred-Nobel-Str. 18
97080 Würzburg
Geschäftsführer: Thorsten Fischer



<https://larp-fuer-demokratie.de>