

NAUSIKA jugendagentur WALD RITTER

Co-funded by
the European Union

Impressum

Jugendagentur gGmbH
Schloßstraße 22 | 74372 Sersheim, Deutschland
+49 15 73 - 83 99 484
www.jugendagentur.de
info@jugendagentur.de

Waldritter e.V.
Ewaldstr. 20 | 45699 Herten, Deutschland
+49 23 66 - 50 80 338
www.waldritter.de
info@waldritter.de

Nausika Educational Foundation
ul. Świętego Krzyża 11 | Polen, Kraków,
www.nausika.eu
biuro@nausika.eu

Projektleitung: Zbigniew Janczukowicz, Dennis Lange, Stella Loock, Daniela Schumacher

Redaktion: Günter Bressau, Zbigniew Janczukowicz, Emmanouil Koniordos, Dennis Lange, Stella Loock, Chiara Pumper, Daniela Schumacher, Lisa Marie Stricker

Design: Michelle Schwefel

Veröffentlicht: Mai 2025

Finanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können für diese verantwortlich gemacht werden.

Co-funded by the European Union

Inhaltsübersicht

1. Einleitung 4

2. Was ist Edularp? 6
   2. 1. Edularp - auf einen Blick 7
   2. 2. Das Wichtigste zuerst - Was ist Larp? 8
   2. 3. Edularp – Spielend lernen 12
   2. 4. Wann wird Larp zur Bildung? 15

3. Edularp-Konzepte 20
   3. 1. Konzepte zu Umweltschutz und Klimawandel 21

4. Digitale Werkzeuge für Edularp-Projekte 26
   4. 1. Planung 27
   4. 2. Organisation 28
   4. 3. Umsetzung 28
   4. 4. Bewertung 28
   4. 5. Kommunikation 29

5. Entwicklung von Workshop-Konzepten zur Hybridisierung von Edularps 30
   5. 1. Konzept 1: Workshop in Herten, Deutschland | 10.-11.12.2024 31
   5. 2. Konzept 2: Workshop in Krakau, Polen | 3.-4.2.2025 36
   5. 3. Online-Workshops 40

6. Fazit und Ausblick 41

Anhang 46

1 Einleitung

Hast du schon einmal gelarpt? Und das noch mit pädagogischen Zielen?

Wenn ja: dann hast du bereits die Welt des pädagogischen Liverollenspiels (Edularp) kennengelernt. Das ist großartig!

Wenn nein: kein Problem. Der Leitfaden nimmt dich an die Hand und hilft dir, die ersten Schritte in die faszinierende Welt einer innovativen, pädagogischen Methode zu machen. In beiden Fällen gilt: Nutze diesen Leitfaden als praktisches Hilfsmittel, lies die Kapitel, die dich interessieren, und lerne aus den dargestellten Erfahrungen. Nutz den Leitfaden für deine individuellen Ziele, involviere junge Menschen und lass sie durch Larps an Lernerfahrungen teilhaben.

Doch zunächst zurück zum Anfang: Der Leitfaden wurde im Rahmen des Erasmus+-Projekts „Hybridizing Edularp" erstellt, an dem die folgenden **drei Partnerorganisationen** beteiligt sind:

- Die Jugendagentur konzentriert sich auf europäische Jugendprojekte. Eine zentrale Kompetenz ist die digitale Kommunikation.
- Nausika entwickelt hochwertige Lernmethoden in der non-formalen Bildung und hat viel Erfahrung mit Rollenspielen und deren Umsetzung in Veranstaltungen.
- Waldritter arbeitet ebenfalls im Bereich der non-formalen (Jugend-)Bildung und verfügt über Expertise in den Bereichen politische Bildung, Jugendarbeit, Gamification und Veranstaltungsdurchführung.

Ziel des Projekts war es, voneinander zu lernen, Erfahrungen mit Edularp zu machen, Wege zu finden, die Methode zu hybridisieren, verschiedene Perspektiven einzubeziehen und unsere Ergebnisse zu teilen. Deshalb kannst du jetzt durch diese Sammlung von Edularp-Informationen blättern! Was wirst du also in diesem Leitfaden finden?

Um einen Eindruck von Edularps zu bekommen, beginnt der Leitfaden mit verschiedenen Aspekten, die **das Feld der Edularps definieren** - basierend auf den Erfahrungen von Nausika und Waldritter.

Um das Grundverständnis von Edularps zu erweitern, werden in **Kapitel 3 konkrete Konzepte** mit spielfertigen Szenarien vorgestellt. Dabei geht es zum einen um Umweltschutz und Klimawandel. Andererseits liegt der zweite Schwerpunkt auf technischen Entwicklungen und Kommunikation.

Kapitel 4 erweitert unsere technisch/kommunikative Perspektive und fügt Informationen über die Nutzung **digitaler Werkzeuge** hinzu. Die Ausweitung unserer Digitalisierungsstrategie könnte dazu beitragen, die Beteiligung junger Menschen an unseren Projektentwicklungen zu erhöhen.

Kapitel 5 zeigt, wie wir (im Rahmen des Projekts) **Hybridisierungsstrategien** ausprobiert haben. Es wurde ein Workshop in Deutschland und einer in Polen sowie additive Online-Angebote durchgeführt. Dieses Kapitel sichert, verbreitet und evaluiert unsere Ergebnisse und Erkenntnisse aus den Workshops.

Ein **abschließendes Kapitel** enthält weitere Überlegungen zu **digitalen Edularps**. Als letzte Ergänzung erweitert der **Anhang** den Blick auf weitere **Edularp-Projekte im europäischen Kontext** und präsentiert Links zu bereits veröffentlichten Szenarien und Netzwerken.

Gibt es noch mehr zu sagen? Ja. Wir danken dir für dein Interesse an Edularps. Wir hoffen, dass dieser Leitfaden nützliche Informationen zu verschiedenen Themen bietet, um das Bewusstsein für die innovative Methode zu wecken und die Qualität der Jugendarbeit durch Edularps und digitale Kompetenzen zu verbessern. Wir hoffen, dass noch mehr junge Menschen die Erfahrung des Lernens durch Edularps machen können.

Wir freuen uns über Kommentare und Gedanken. Und jetzt kannst du endlich anfangen, voll in die Inhalte einzutauchen ;)

2

Was ist Edularp?

Die folgende Beschreibung und Erläuterung von Edularp basiert in erster Linie auf den Erfahrungen und Kenntnissen der Organisationen Nausika (aus Polen) und Waldritter (in Deutschland). Beide Organisationen nutzen Edularp seit Jahren in ihrer täglichen (Jugend-)Bildungsarbeit und sind in ihren Ländern in Fachnetzwerken mit anderen Partner:innen und Akteur:innen zu diesem Thema verbunden.

2. 1. Edularp - auf einen Blick

Edularp (oder Edu-LARP), kurz für Educational Live Action Role-Playing, ist eine innovative Lehr- und Lernmethode, die Elemente traditioneller Liverollenspiele mit pädagogischen Zielen verbindet. In einem Edularp nehmen die Teilnehmer:innen an immersiven, interaktiven Szenarien teil, in denen sie die Rollen von Figuren in einer fiktiven Welt übernehmen. Diese Szenarien werden sorgfältig designed, um bestimmte Lernziele zu erreichen, und können eine breite Themenpalette abdecken, von Geschichte über Sozialkunde bis hin zu wissenschaftlichen Fachthemen, Führungskräftetrainings oder der Entwicklung von Konfliktlösungsstrategien.

Edularp ist in seiner einfachsten Form eine Methode, die, wenn sie einmal fertig entwickelt ist, in der Regel ohne große Vorbereitung vor Ort umgesetzt werden kann. Das Spielmaterial besteht oft aus einer Textvorlage (Rollenbeschreibungen, Notizen, Ablauf, Spielanleitung, Namensschilder...), ergänzt durch einige (symbolische) Requisiten wie Mützen, Schals etc. und Moderationsmaterial (Karten, Klebeband, Flipchart usw.). Die Spiele sind meist räumlich flexibel, so dass sie in fast jedem Raum mit Tischen und Stühlen gespielt werden können. Je nach Lust und Laune können die Spielkonzepte liebevoll mit zusätzlichem Zubehör ausgestattet werden - sie funktionieren aber auch ohne.

Der entscheidende Aspekt von Edularp ist, dass es den Teilnehmer:innen die Möglichkeit bietet, durch eigene Erfahrungen zu lernen, anstatt Informationen in einem traditionellen, frontalen Lernsetting vermittelt zu bekommen. Indem sie selbst eine Figur verkörpern und an der Geschichte oder an Problemlösungsaktivitäten teilnehmen, entwickeln die Teilnehmer:innen ein tieferes Verständnis für den Stoff. Diese praktische Herangehensweise fördert auch kritisches Denken, Kreativität und Zusammenarbeit, da die Teilnehmer:innen oft zusammenarbeiten müssen, um die Geschichte des Larps zu bewältigen. Edularp-Szenarien können unterschiedlich komplex sein, von einfachen, sofort spielbaren Szenarien bis hin zu Settings mit hohem Vorbereitungsaufwand, die von größeren Teams durchgeführt werden. Da sie in der Regel von Pädagog:innen verwendet werden, erfreuen sich spielfertige Versionen in letzter Zeit immer größerer Beliebtheit. Viele wenden sich an und nutzen kostenloses Material zum Ausdrucken oder Spieleboxen mit bereits vorbereiteten Materialien.



Larp Alchemy Projektmaterial von Nausika

Eine Liste von verwendbaren Edularps gibt‘s beispielsweise hier:
https://nausika.eu/games/
http://www.drama-games.de/game-collection/

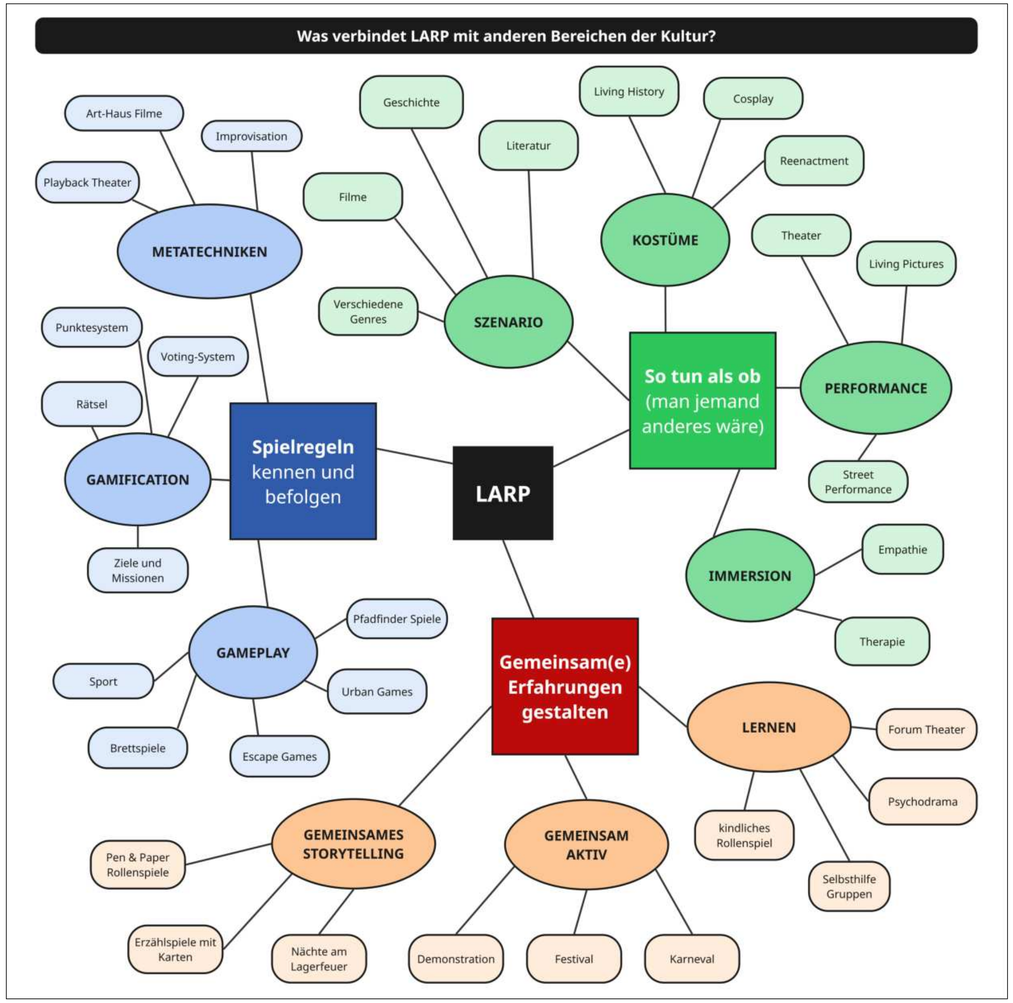
2. 2. Das Wichtigste zuerst - Was ist Larp?

Wenn du wenig über Larp weißt, denkst du wahrscheinlich an Erwachsene, die sich am Wochenende in ihrer Freizeit als Fantasy-Figuren verkleiden und so tun, als würden sie im Mittelalter leben und die sich gegenseitig mit Polsterschwertern schlagen.

Und in der Tat gibt es Menschen, die genau das tun - aber diese Beschreibung ist nur eine Seite der Medaille, denn Larp ist so vielfältig und bunt wie die Menschen, die es betreiben, und reicht vom Kneipenabend im Kostüm bis zur Großveranstaltung mit 10.000 Menschen. Es deckt fast alle aus den Medien bekannten Genres ab - und zu fast jeder guten Fernsehserie gibt es ein Larp. Menschen verkörpern alberne oder ernste Rollen, genießen die Gemeinschaft oder gehen individuell an ihre psychischen und physischen Grenzen - wobei die Inszenierungen von ganz einfach bis extrem aufwändig reichen.

Aber fangen wir am Anfang an. Larp (oft auch ‚LARP' geschrieben) ist die Abkürzung für Live Action Role Play und hat seine Ursprünge in den 80er Jahren als Adaptionen von Comic- und Fantasy-Serien und Spielen, wie Conan, Play-by-Mail-Adventures und Dungeons and Dragons. Inzwischen ist das Wort aus der Abkürzung herausgewachsen und wird meist als eigenständiges Wort („Larp") verwendet.

Von außen betrachtet ist Larp in erster Linie eine Form des kulturellen und künstlerischen Zeitvertreibs, die oft mit dem (Improvisations-)Theater in Verbindung gebracht wird, aber in ihren Elementen vielen anderen kulturellen Phänomenen ähnlich ist. In der folgenden Grafik haben wir versucht, LARP in den Kontext anderer kultureller Formate und Ereignisse zu stellen.



Wir haben drei typische Merkmale des Larp hervorgehoben, die in ihrer Kombination die besondere Ausdrucks- und Erscheinungsform des Larp ausmachen: die Darstellung oder Verkörperung von Figuren oder Rollen (sich vorstellen, jemand anderes zu sein), ein vor dem Spiel festgelegtes Regelwerk (den Spielregeln folgen) und das gemeinsame Erschaffen einer Erfahrung (die Erfahrung mitgestalten).

Kernelemente von Larp und Edularp

Lasst uns so tun, als ob...

Jedes Larp beginnt mit dem grundlegenden Wunsch, so zu tun, als wäre man jemand oder etwas anderes - eine andere Rolle, ein anderes Wesen, in einer anderen Welt oder Zeit. Figuren in einem Szenario, das so faszinierend ist, dass wir ein Teil davon sein wollen. Vielleicht, weil wir uns für die Welt oder das Thema interessieren, das möglicherweise sogar von unseren Lieblingsbüchern, Filmen, Serien oder Tabletop-Rollenspielen inspiriert ist. Vielleicht, weil das LARP uns in Situationen, Herausforderungen oder Konflikte wirft, mit denen wir im Alltag nicht konfrontiert sind und bei denen wir erst im Spiel merken, wie wir darauf reagieren - und so vielleicht etwas Neues über uns selbst lernen. Vielleicht ist es aber auch nur eine Flucht mit anderen kreativen Menschen aus unserem anstrengenden oder tristen Alltag...

Kollaborative Erfahrung

Generell könnte man Larp jedoch als ein kollaboratives, improvisiertes Spiel beschreiben, bei dem es eher darum geht, eine Erfahrung zu machen, als ein Ziel zu erreichen.



Blackbox-Larp-Stil mit Lichtern und symbolischen Kostümen für emotionale Erfahrungen. Rabka-Zdrój, Polen, Larp Alchemy Projekt von Nausika

Gemeinsam vereinbarte Regeln

Obwohl Larp größtenteils improvisiert ist und aus der spontanen Interaktion der verschiedenen Rollen entsteht, gibt es dennoch einen vorher festgelegten Rahmen und damit verbundene Regeln, die von einem Spielleitungsteam (sowie den Spieler:innen selbst) während des Spiels überwacht werden. Dabei geht es um Ort und Zeit des Spiels, Regeln für den einfühlsamen Umgang miteinander, Sicherheit und Rückzugsmöglichkeiten, Fairness und eine ständige Überprüfung, ob die Art und Weise, wie wir eine Szene darstellen, für alle Beteiligten in Ordnung ist.

Meta Techniken

Als besondere Form der Regeln bedürfen viele Szenarien einer Erläuterung der Metatechniken, d.h. der Spannung zwischen dem „Verhalten im Spiel" und der Interpretation dieses Verhaltens durch die Person, die die Figur spielt oder ihr begegnet. In den meisten Fällen handelt es sich bei Metatechniken um Ereignisse im Spiel, die im wirklichen Leben nicht dargestellt werden können oder sollen - zum Beispiel Magie oder intime Handlungen. Wenn also im Voraus klargestellt wird, dass das Aussprechen eines Zauberspruchs und das Werfen eines roten Softballs die Metatechnik für das Erzeugen eines „magischen Feuerballs" ist, können sich die werfenden und verzauberten Figuren sowie die Umstehenden vorstellen, was gerade dargestellt wird, und ihr Verhalten entsprechend anpassen. In kompakteren Larps werden Metatechniken oft dazu verwendet, das Spiel oder den Spielverlauf des Spiels zu gestalten - man kann sich zum Beispiel darauf einigen, dass es Zeitsprünge gibt, dass eine Geschichte rückwärts erzählt wird, dass es Einschränkungen in der Kommunikation gibt oder man sich den Raum auf eine bestimmte Weise vorstellt.

Kein Publikum oder Drehbuch

Es gibt kein Publikum oder Skript, das gespielt werden muss, und der Schwerpunkt liegt eher auf der Erfahrung. Durch das Eintauchen in eine andere Welt kann ein:e Spieler:in andere Regeln, Perspektiven und Ideen erleben.

Fokus auf Sicherheitsmechanik

Es ist wichtig zu erwähnen, dass Edularps Umgebungen schaffen, die als sicher gelten, um darin zu experimentieren. Und es ist von entscheidender Bedeutung, sie als solche zu behandeln! Sicherheits-Worte und -Gesten werden als grundlegende Sicherheitsmaßnahme vereinbart. Spielleiter:innen informieren über weitere Sicherheitsmaßnahmen und darüber, wie das Spiel sicher bleiben kann. Da Edularps potenzielle Trigger-Themen wie psychische Gesundheit, Migration oder Intoleranz berühren können, ist es möglich, dass Emotionen auftauchen, mit denen die Spieler:innen beim Einstieg in das Spiel nicht gerechnet haben. Dies ist kein Grund zur Panik - sich in andere hineinzuversetzen ist oft das Ziel des Spiels. Es ist jedoch wichtig zu wissen, wann und wie man mit solchen Situationen umgeht, damit die Spieler:innen nicht nur sicher sind, sondern auch die Immersion des Spiels nicht fortwährend unterbrochen wird.

Orks - und andere „High Fantasy"-Charaktere

Larp ist inspiriert von „Herr der Ringe", „Conan" und anderen „High Fantasy"-Erzählungen - und seien wir ehrlich: Mittelalterliches Fantasy-Larp ist immer noch das meistgespielte Larp-Szenario und für viele Spieler:innen der Beginn einer „Larp-Karriere".

So findet man vielleicht Ritter und Bauern in mittelalterlichen Reenactment- oder Living-History-Veranstaltungen oder folkloristischen Hintergründen; Kostüme und Live-Interaktion in Theater- oder Stadtspielen - aber wenn man einem Ork begegnet - wird es wahrscheinlich Larp sein (oder Cosplay ;)).

Larp - oder kein Larp?

Larps und damit auch Edularps begegnen uns in vielen verschiedenen Formen. Jeden Tag entstehen neue Spielarten und viele Spieldesigner:innen versuchen, die Grenzen dessen, was als „traditionelles" Larp gilt, absichtlich zu sprengen, indem sie z.B. technologische Elemente, ungewöhnliche oder fehlende Figurendarstellungen oder Settings einführen, die mit Emotionen und Spielgestaltung spielen, um ein Spiel so zu einer eigenen Form zu machen.

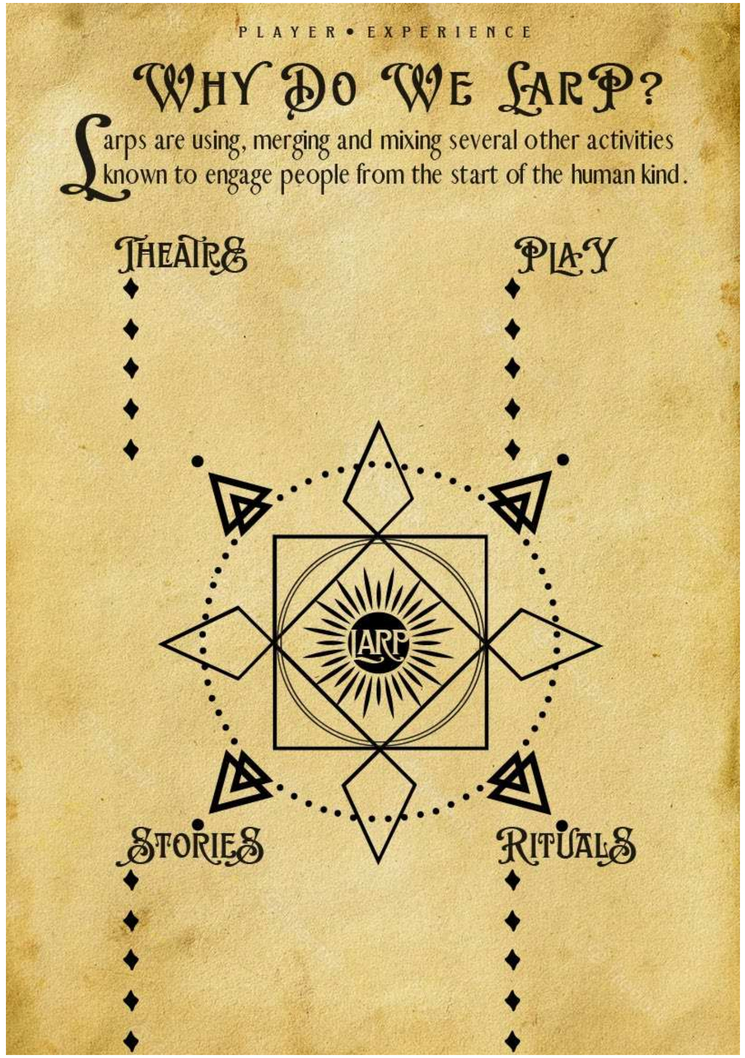
Seit den Anfängen des Larp Mitte der 80er Jahre gibt es eine anhaltende Diskussion darüber, ob man jedes „larpige" interaktive Spielkonzept „Larp" nennen sollte, auch um den Bekanntheitsgrad des Begriffs zu erhöhen oder ob man lieber einen anderen Namen für jedes individuelles Konzept finden sollte, um sich von der Masse abzugrenzen.



Malerband für die räumliche Gestaltung einer fiktiven Larp-Welt

Persönliche Motivation: Warum machen Menschen Larp?

Larp zieht die Menschen aus mehreren Gründen an:



Larp Alchemy Projektmaterial von Nausika

Immersive Erfahrung: Beim Larp können Teilnehmer:innen in die Rolle ihrer Figuren schlüpfen und so ein intensives Erlebnis schaffen, das Geschichtenerzählen, Schauspielerei und körperliche Aktivität miteinander verbindet.

Kreativität: Es fördert die Kreativität bei der Figurenentwicklung, dem Aufbau einer Welt und der Improvisation. Die Teilnehmer:innen können sich durch ihre Rollen und Szenarien selbst ausdrücken.

Gemeinschaft und soziale Interaktion: Larp fördert das Gemeinschaftsgefühl. Es bringt Menschen zusammen, die ähnliche Interessen an Fantasy, Geschichte oder bestimmten Genres haben, und schafft Freundschaften und soziale Netzwerke.

Eskapismus: Viele Menschen genießen die Flucht aus dem Alltag, die Larp bietet. Es ermöglicht ihnen, verschiedene Identitäten und Szenarien in einer sicheren Umgebung zu erkunden.

Körperliche Aktivität: Viele Larp-Veranstaltungen beinhalten körperliche Herausforderungen, sei es durch Kampfsimulationen, Quests oder Erkundung, was diejenigen anspricht, die gerne aktiv teilnehmen.

Entwicklung von Fertigkeiten: Die Teilnehmer:innen können verschiedene Fähigkeiten entwickeln, darunter Teamarbeit, Problemlösung und Improvisation. Einige lernen auch praktische Fertigkeiten wie Kostüm- oder Requisitenherstellung, Handschriftenkunde oder Bühnenkampf.

Geschichtenerzählen: Beim Larp geht es oft um gemeinschaftliches Geschichtenerzählen, bei dem Teilnehmer:innen zu einer größeren Geschichte beitragen. Diese Erfahrung des gemeinsamen Geschichtenerzählens kann sehr erfüllend sein – vor allem. wenn sie zu einer „Fan-Fiction“ beliebter Fernsehserien, Spiele oder Bücher wird.

2. 3. Edularp – Spielend lernen

Um ein besseres Verständnis von Edularp zu vermitteln, erläutern wir in diesem Kapitel die Art und Weise seiner Verwendung. Edularp ist eine Art des Lernens (ähnlich wie andere Arten der nicht-formalen Bildung), die nachweislich das Engagement, langfristiger Wissenserwerb und die zwischenmenschlichen Fähigkeiten verbessert. Besonders beliebt ist Edularp in Bildungseinrichtungen wie Schulen, Universitäten und sogar in Schulungsprogrammen von Unternehmen, da es Spaß und Spannung in den Lernprozess bringt und gleichzeitig sinnvolle Lektionen vermittelt. Der interaktive Charakter von Edularp fördert auch Anpassungsfähigkeit, da sich die Geschichte oder Situation je nach den Entscheidungen und Handlungen der Teilnehmer:innen ändern kann. Jedes Erlebnis ist also einzigartig.

Was machst du dabei genau?

Kurze, szenische Rollenspiele benötigen wenig Material und haben kein Publikum. Alle Rollen werden von den teilnehmenden Personen verkörpert, während ein:e Regisseur:in oder Spielleiter:in die szenische Gestaltung übernimmt. In der Vorbereitung auf das Spiel werden die Charaktere und die Art des Rollenspiels besprochen - nach dem Spiel werden die Erfahrungen des Spiels diskutiert und reflektiert.

Inhaltlich kann die gespielte Geschichte sowohl klassisch als auch experimentell sein. Ob man gleichbleibende Charaktere in chronologischer Reihenfolge spielt oder mit Zeit-, Charakter- oder Ortswechseln durch den Einsatz von Metatechniken experimentiert, hängt in erster Linie vom behandelten Thema und dem Spieldesign ab. Intensive Spielerlebnisse, ganzheitliches Rollenspiel und themenbezogene Reflexion ermöglichen eine unterhaltsame Lernmethode, die nachhaltige Lerneffekte erzeugt. Komplexe gesellschaftliche oder politische Themen wie Interkulturalität, Rechtsextremismus, Migration, Mobbing oder psychische Erkrankungen werden emotional greifbar und damit persönlich.

Video zur Methode: http://www.drama-games.de/pictures-and-videos/drama-game-video/



Improvisiertes Larp, das von den Teilnehmenden erstellt und am selben Tag im gesamten Gebäude gespielt wurde. Rabka-Zdrój, Polen, Larp Alchemy Projekt von Nausika

Dauer

Edularps können in Umfang, Ausstattung und Dauer sehr unterschiedlich sein. Edularps sind meist kurze Rollenspiele (meist ca. 2-5 Stunden), die es ermöglichen, einen emotionalen Zugang zu (politischen) Themen zu schaffen. Im Gegensatz zu verwandten Spieltypen (Mini-LARP, Chamber-Larp, Freeform-Larp oder Interactive Drama) steht bei Edularps ein klar formuliertes Bildungsziel oder Thema im Vordergrund. Edularp-Konzepte, die einen größeren Umfang haben, dauern mehrere Tage, vergleichbar mit einer Fortbildung und finden meist an Wochenenden statt. In diesem Fall wird der Freitagnachmittag und -abend in der Regel damit verbracht, das Spiel vorzubereiten und Workshops durchzuführen, die die Spieler:innen auf die Grundstimmung und den Ton des Spiels vorbereiten („Kalibrierung“) und um die Grundregeln einzuüben. Der Freitagabend und der Samstag werden dann mit Rollenspiel verbracht, und der Sonntagmorgen ist schließlich für die Reflexion und Auswertung des Spiels reserviert. Dabei sind Spielzeiten von 10 Stunden und mehr pro Tag keine Seltenheit - allerdings gibt es in der Regel Pausen oder die Möglichkeit, das Spielgeschehen für eine Weile zu verlassen und später wieder einzusteigen.

Intentionen / pädagogischer Ansatz

Edularp ist eine Methode, die in ihrer einfachsten Form ohne große Vorbereitung durchgeführt werden kann und dennoch sehr effektiv ist. Durch die Übernahme von Rollen in einem konfliktorientierten Setting werden die Teilnehmer:innen emotional in ein Thema „hineingeworfen" und müssen auf der Basis ihrer eigenen Erfahrungen Entscheidungen für ihre Figur treffen. Die Auswirkungen dieser Entscheidungen sind oft schon während des Spiels erlebbar und werden spätestens in der Auswertung nach dem Spiel besprochen.

Edularps bieten den Teilnehmer:innen ein Alibi, sich auf Perspektiven oder Figuren einzulassen und grundsätzlich die „Erlaubnis", alternative Verhaltensweisen und Perspektiven im Spiel auszuprobieren. In ihrer emotionalen Dimension stellen sie eine „individuelle" Auseinandersetzung mit Themen dar, was sie für die Teilnehmer:innen persönlich bedeutsam macht und somit intrinsisch motivierte Lernprozesse erzeugt. Nicht zuletzt sind sie ein attraktives Gemeinschaftserlebnis, das zum einen Gruppenprozesse begünstigt und zum anderen eine gemeinsame Bildsprache erzeugt, auf die im weiteren Reflexionsprozess zurückgegriffen werden kann.

Edularps sind auch ein guter Einstieg in längere Bildungsprozesse, da sie oft repräsentative, emotionale Aspekte eines umfassenderen Themas beleuchten und aufgrund ihrer kontroversen Struktur eine gute Grundlage für unterschiedliche Perspektiven bieten.

Umsetzung

Grundlegende Ideen

Edularp zu spielen, bedeutet oft, sich auf eine emotional bewegende Reise mit ungewissem Ausgang zu begeben. Aus dieser Ausgangssituation ergeben sich einige grundlegende Konsequenzen. Das Spielen sollte freiwillig und gemeinschaftlich sein, um Kooperation und Offenheit zu gewährleisten. Erst mit dieser Haltung beginnt eine „Reise" - ein Zwang zum Spiel oder „Zuschauer" sind Unsicherheitsfaktoren, die vermieden werden können und sollen. Da man sich auf Neuland begibt, sollte möglichst klar sein, was im Spiel passiert, was die Regeln sind und wo die Grenzen des Spiels liegen bzw. welche Sicherheits- oder Abbruchmechanismen es gibt. Es sollte von Anfang an klar sein, dass Vorbereitung, Spiel und Auswertung Teil des Prozesses und der Methode sind, und dass von den Teilnehmer:innen erwartet wird, dass sie in allen Phasen anwesend sind. Generell sollte ein starker Fokus auf Sicherheit und Wohlbefinden gelegt werden, um ein größtmögliches Vertrauen in eine sichere Spielumgebung zu erzeugen, in der sich alle auf das Spiel einlassen können.

Die Rolle des Spielleiters oder der Spielleiterin

Natürlich sind Spielleiter:innen dazu da, Regeln und Spielmechaniken zu erklären - aber vor allem, um die Sicherheit der Spieler:innen zu gewährleisten. Neben der oben erwähnten Einführung bedeutet dies, auf die Teilnehmenden einzugehen, ihnen zu helfen, sich in Rollen oder Settings hineinzuversetzen und sich ihrer Grenzen bewusst zu sein. Menschen sind unterschiedlich und nehmen emotional konstruierte Situationen unterschiedlich intensiv wahr. Der/die Spielleiter:in sollte daher ein Auge darauf haben, ob sich Mitspieler:innen überfordert fühlen und ggf. versuchen, die Situationen zu entschärfen, aufzulösen oder abzubrechen. Es sollte klar sein, dass jede:r jederzeit das Spiel unterbrechen oder verlassen kann - dennoch gibt es Situationen, in denen die Überforderung diese Möglichkeiten außer Kraft setzt und die Akteur:innen handlungsunfähig sind („freeze"). Der/die Spielleiter:in sollte Partner:in der Spieler:innen sein und ihnen den Rücken freihalten, damit alle einen sicheren Raum haben, um sich auszuprobieren. Dabei sollte ein weiterer Fokus auf Machtpositionen gelegt werden – der/die Spielleiter:in ist aufgrund seiner Funktion in einer mächtigen Rolle. Daher sollte man es vermeiden, diese Position mit der Darstellung mächtiger Charaktere zu verknüpfen, um eine

Überforderung oder Überwältigung zu vermeiden (insbesondere wenn mit jungen Menschen gearbeitet wird).

Struktur

In seiner Grundstruktur gibt es 3 Spielmechanismen, die das Rollenspiel vorantreiben: der Konflikt zwischen den Charakteren, der an Intensität zunimmt, eine spielprägende Geschichte, die eine Entwicklung szenisch vorantreibt, oder eine Spielregel, die den Spielverlauf dominiert. Ein Stilmittel, das vor allem in den kürzeren, komprimierteren Formen des Edularp häufig eingesetzt wird, ist die Metatechnik, d. h. das Spannungsfeld, das sich aus der Beziehung zwischen einer Figur und der sie spielenden Person ergibt. Das kann z. B. ein „innerer Monolog" sein: Die Schauspielerin, die eine Figur spielt, spricht laut aus, was ihre Figur „denkt" (nach vorher vereinbarten Regeln, wie z. B. zweimaliges Klatschen vor dem Auftritt). Die anderen Schauspieler:innen hören, was die Spielerin sagt, aber nicht ihre Figuren. Nach dem „inneren Monolog" steht es den Schauspieler:innen jedoch frei, sich „plötzlich" auf das Handeln mit der „denkenden" Figur zu konzentrieren und damit das gesamte Szenario zu verändern. Eine Vielzahl bestehender Metatechniken erlaubt es, den Raum, die Interaktion zwischen den Figuren oder die Abfolge der Ereignisse zu beeinflussen, je nach Absicht des Spiels.

Bildung in einer spielerischen Umgebung

Edularp besteht aus Vorbereitung, (Rollen-)Spiel und Auswertung. Die pädagogischen Wirkungen finden oft in der Auswertung statt. Ein Szenario skizziert unterschiedliche Haltungen, die, verkörpert durch Charaktere, aufeinanderprallen und kontrovers behandelt werden. Das Spiel verlangt eine Handlung oder Positionierung, die meist „instinktiv" vorgenommen wird. Erst im Nachhinein, in einer rollenübergreifenden Betrachtung des Verhaltens und der Motive der Figuren und Akteur:innen, kann eine Abwägung oder Bewertung des jeweiligen Verhaltens erfolgen. Manchmal werden Aspekte der zentralen Fragestellungen oder Ziele des Planspiels schon bei der Gestaltung der Figuren oder im Spiel deutlich und berühren die Teilnehmenden emotional. Aber auch in diesen Fällen hilft die Auswertung, Emotionen und Eindrücke in einen größeren Zusammenhang einzuordnen und liefert Ansätze zur Bewertung des eigenen Handelns.



Debriefing nach einem Larp mit Karten und Gegenständen, die Erinnerungen und Gefühle wecken. Rabka-Zdrój, Polen, Larp Alchemy Projekt von Nausika

CC-Lizenz, Danksagung und Feedback

Unter der Prämisse „Caring is sharing" sind die Anleitungen für die meisten der nachspielbaren Edularps unter einer CC-(creative commons) Lizenz zu finden. Die Idee ist, dass gut gestaltete Spiele Impulse zum Nachdenken über eine „bessere Welt" geben. Oft inspirieren sie andere Spieleautor:innen zu neuen, gut gestalteten Spielen, die dann wiederum weitergegeben werden können. Aus diesem Grund ist es wünschenswert, Spiele für eigene Bildungszwecke zu nutzen und weiterzugeben - aber aus Respekt und Höflichkeit solltest du die Autor:innen nennen und vielleicht sogar ein Feedback mit ihnen nach deiner Spielerfahrung austauschen. Schließlich sind die Anerkennung und das wohlwollende Spielen und Teilen der eigenen Spielideen oft der einzige Nutzen, den die Autor:innen aus ihrer kreativen Arbeit ziehen.

Reflexion / Nachbesprechung

Den Veranstalter:innen stehen zahlreiche Methoden zur Bewertung der Spielereignisse zur Verfügung, die aus anderen Kontexten bekannt sind und die je nach Zielsetzung des Spiels (kürzer oder länger, formell oder informell usw.) eingesetzt werden können.

Es ist jedoch wichtig zu verstehen, dass Edularps emotional herausfordernde Situationen schaffen und dass ein erster Schritt nach dem Spiel daher darin bestehen sollte, einen Raum zu schaffen, in dem die Menschen ihre Gefühle „loswerden" können. Dazu gehört sowohl die direkte Aufarbeitung der Spielsituationen („Warum hast du das zu mir gesagt?" „Ich dachte, du wärst so blöd in deiner Rolle!" oder ähnliches), als auch eine erste emotionale Einschätzung von Befindlichkeiten („Ich fühle mich jetzt richtig schlecht - du nicht?"). Diese Phase hat einen sehr informellen Charakter, sie kann z.B. in Form von „kurz rausgehen" stattfinden, ist aber für den Gesamtprozess äußerst wichtig. Es gibt verschiedene Techniken, um „die Verkörperung der eigenen Figur zu verlassen". Je höher die emotionale Intensität eines Spiels ist, desto umfangreicher und kraftvoller sollten die Methoden sein (z. B. ein Loch graben und die Figuren gemeinsam „begraben" oder ähnliches). Das Freisetzen von Emotionen ist der erste Schritt zur Reflexion.

Erst dann beginnt der formalisierte Teil einer Reflexion, moderiert durch den/die Spielleiter:in oder weitere Moderator:innen dieses Prozesses. Dieser könnte z.B. mit einer „Wie geht es dir?"-Runde beginnen, in der die ersten „rohen" Emotionen vorsortiert zum Ausdruck gebracht werden. Im Folgenden können verschiedene Aspekte des Spiels reflexiv angesprochen werden, die im Hinblick auf die Zielsetzung interessant sind.

Der dritte Teil der Reflexion sollte es den Teilnehmer:innen idealerweise ermöglichen, eine Brücke zu ihrem Alltag zu schlagen. Wie realistisch sind Aspekte des Spiels? Gibt es Parallelen zum eigenen Leben? Mit dem Erlebnis und der Reflexion der Spielszenen im Hinterkopf: Wo gibt es zukünftig Möglichkeiten, das eigene Verhalten zu überdenken oder zu verändern? Bei umfangreicheren Seminaren könnten hier auch direkt konkrete Schritte zur gesellschaftlichen Veränderung gemeinsam angegangen werden.

2. 4. Wann wird Larp zur Bildung?

Bildungsziele

Es scheint klar zu sein, dass Edularp „Larp in der Bildung" bedeutet und dass der Bildungsrahmen zu diesem Zweck entworfen wurde, während "klassisches" Larp in erster Linie „zum Spaß", als Freizeitaktivität, gespielt wird. Aufgrund unserer praktischen Erfahrung wissen wir jedoch, dass diese Klarheit leicht verloren geht, wenn sich Pädagog:innen und Larper:innen in Projekten und Seminaren treffen, die darauf abzielen, Edularp als pädagogische Methodik zu begreifen. Larps, die nicht als Edularp konzipiert wurden, werden in der pädagogischen Ausbildung verwendet und Larps, die eigentlich pädagogisch sein sollten, werden zum Spaß gespielt... wie können wir also erkennen, ob ein Spiel pädagogisch ist?



Blackbox-Larp-Stil mit Lichtern und symbolischen Kostümen für emotionale Erfahrungen. Rabka-Zdrój, Polen, Larp Alchemy Projekt von Nausika

Anstatt eine feste Definition zu geben, sollten wir uns die verschiedenen Rahmen von Edularps in Bezug auf INHALT, KONTEXT und HALTUNG ansehen.

Inhalt

Wenn wir uns den INHALT ansehen, dann sind Edularp-Spiele Szenarien, die für Lern- oder Trainingszwecke entwickelt wurden. Daher ist ihr Inhalt normalerweise auf eine der folgenden Arten organisiert:

- Die Erzählung des Spiels ist mit den üblichen Bildungsthemen verbunden. Wenn die Spieler:innen zum Beispiel die Krönung Karls des Großen nachspielen, lernen sie etwas über die mittelalterliche Geschichte des Frankenreiches (wie sie in den Schulgeschichtsbüchern steht).

- Ein Thema oder Inhalt muss gelernt werden, um die Aufgaben des Szenarios zu erfüllen. Zum Beispiel können die Spieler eine magische Schatztruhe nur öffnen, wenn sie ein Eichenblatt auf das magische Schloss legen (sie brauchen also Waldwissen).

- Die Teilnehmer:innen müssen sich in ungewohnte Rollen in sozialen oder politischen Konfliktfeldern begeben, um ihre Perspektive zu erweitern und diese Art von Konflikten ganzheitlich zu erleben. Diese Form der Erfahrung wird in der anschließenden Reflexion nach dem Spiel verarbeitet und ausgewertet.

- Die Teilnehmer:innen müssen sich mit dem Bildungsthema auseinandersetzen, weil sie ein Larp veranstalten - sie müssen also als Game Designer:innen über das Thema informiert sein, was eine innere Motivation mit sich bringt.

- Die Kompetenzen, die durch das Spielen entwickelt werden, werden im Szenario klar erwähnt, sind den Organisator:innen bekannt und stehen im Zusammenhang mit einem breiteren Bildungsrahmen (z.B. Europäische Jugendziele), der durch das Erasmus+ Programm und 152 Projekte unterstützt wird, die Edularp als eines der Lehrmittel beinhalten).

- Der Rahmen des Larps ist als Erfahrungsfeld mit einem besonderen Interesse für eine spezielle Zielgruppe konzipiert, um Peer- und Selbstlernen zu fördern. Zum Beispiel das Erlernen spezieller handwerklicher Fähigkeiten während eines Larp-Camps.

Als Praktiker:innen wissen wir auch, dass es Überschneidungen mit anderen Konzepten und Lernformaten gibt, die sich nicht eindeutig kategorisieren lassen:

- Viele Spiele, die nicht als Lernspiele konzipiert wurden, werden tatsächlich in der Bildung eingesetzt, z.B. bei Ferienlagern oder Moderationstrainings zur Unterstützung von Gruppenphasen oder Teambuilding.

- Bestimmte Spiele oder Bildungsprogramme können nur bestimmte Larp-Elemente enthalten (z.B. das Verkörpern von Figuren oder das Erschaffen einer fiktiven Welt), ohne ein vollwertiges Larp-Spiel zu sein.

Kontext

Wenn wir versuchen, es durch den KONTEXT zu definieren, dann sind Edularps jene Spiele, die im Bildungskontext eingesetzt werden. Die gebräuchlichste Typologie der Bildung ist die zwischen FORMAL, NON-FORMAL und INFORMELL, die wir auch für das Verständnis von Edularp nützlich finden (mehr über die Typologie in einem gut ausgearbeiteten Artikel im englischsprachigen Wikipedia, siehe auch die Zitate in der erweiterten Bibliographie dort).

1. Formale Bildung

„Formale Bildung findet innerhalb eines strukturierten institutionellen Rahmens statt, typischerweise mit einer chronologischen und hierarchischen Ordnung." (Wikipedia)

Larps können als Teil des formalen Bildungscurriculums in regulären Bildungseinrichtungen durchgeführt werden: während des Schulunterrichts, in Universitätsseminaren oder in Berufsausbildungen für Erwachsene. In diesem Zusammenhang werden am ehesten Szenarien verwendet, die offen als Bildungsszenarien konzipiert sind, aber wir haben auch schon gesehen, dass "Nicht-Edularps" erfolgreich in Bildungseinrichtungen gespielt wurden, also schränkt euch bitte nicht ein! Die größte Herausforderung in diesem Zusammenhang ist die Tatsache, dass die Teilnahme an Lerneinheiten selten freiwillig ist - was wiederum eine der Grundvoraussetzungen für Larp ist.

2. Non-formale Bildung

Nicht-formale und informelle Bildung finden außerhalb des formalen Schulsystems statt, wobei die nicht-formale Bildung ein Mittelding darstellt. Wie die formale Bildung ist auch die nicht-formale Bildung organisiert, systematisch und verfolgt einen klaren Zweck, wie man an Aktivitäten wie Nachhilfeunterricht, in Fitnesskursen und der Teilnahme an der Pfadfinderbewegung sieht. (Wikipedia)

Larps können im Rahmen der non-formalen Bildung, die von kleineren Einrichtungen angeboten wird, durchgeführt werden: in Abendkursen und Workshops, Sommerlagern, Jugendbegegnungen, internationalen Schulungen.

Es gibt auch Möglichkeiten für non-formale Bildung innerhalb formaler Strukturen in Form von Projekt- oder Exkursionstagen, ganztägigen Aktivitäten oder außerhalb des regulären Unterrichts. In diesem Zusammenhang werden sowohl „edu"- als auch "nicht-edu"-Larp-Szenarien verwendet. Manchmal werden Spiele, die zum Spaß oder für die Kunst entwickelt wurden, geschickt in längere Lernprogramme integriert, entweder als Teil von mehrtägigen Intensivprogrammen (z.B. ein politisches Larp im Rahmen eines einwöchigen Jugendaustauschs über europäische Demokratie) oder als regelmäßige Serie von Einzelveranstaltungen (z.B. eine Theater-AG an einer Schule, die jeden Monat ein Larp-Spiel mit denselben Teilnehmer:innen spielt).

3. Informelle Bildung

Informelle Bildung erfolgt auf unsystematische Weise durch tägliche Erfahrungen und den Kontakt mit der Umwelt. Im Gegensatz zur formalen und non-formalen Bildung gibt es in der Regel keine Autoritätsperson, die für den Unterricht verantwortlich ist. Informelle Bildung entfaltet sich in verschiedenen Umgebungen und Situationen im Laufe des Lebens, oft spontan, wie z. B. Kinder, die ihre erste Sprache von ihren Eltern lernen, oder Einzelpersonen, die sich Kochkenntnisse aneignen, indem sie gemeinsam ein Gericht zubereiten. (Wikipedia)

Typische Larp-Spiele (nicht „edu") werden außerhalb von Bildungskontexten und -institutionen organisiert - als private Veranstaltungen, kommerzielle Freizeitaktivitäten (Burg-Larp) oder während Larp-Festivals für die Nerd-Larp-Community. Andererseits nehmen viele Erwachsene an Larp-Spielen teil, um etwas zu lernen, auch wenn es sehr persönlich erscheint, z.B. wie man mit sicheren mittelalterlichen Waffen kämpft oder wie man selbstbewusst mit Mädchen oder Jungen flirtet. Oft sind körperliche Beweglichkeit und Selbstvertrauen Kompetenzen (Soft Skills), die erwachsene Menschen im informellen Prozess des lebenslangen Lernens entwickeln wollen. Aus pädagogischer Sicht würden wir dies eher als „zufälliges" denn als „erzieherisches" Lernen bezeichnen, da „erzieherische" Prozesse geplanten, strukturierten und sinnvollen Methoden folgen, um die persönliche Entwicklung und selbstbewusstes Verhalten zu fördern.

Die Grenze zwischen „informell" und non-formal „pädagogisch" ist jedoch heikel. Der Unterschied liegt in der persönlichen Herangehensweise: Wenn eine Person an einem Larp-Spiel zur Unterhaltung teilnehmen möchte, kann sie das tun, aber eine andere Person kann daran teilnehmen, um sich persönlich weiterzuentwickeln, und das auch tun. Beide Spieler:innen werden das gleiche Spiel spielen und sich gleich verhalten, nur in ihren Köpfen und ihrer grundsätzlichen Haltung unterscheidet sich, ob sie etwas lernen oder nicht.

Haltung

Zurück zum Anfang unserer Überlegungen: Lernspiele werden mit einem bestimmten Ziel konzipiert oder durchgeführt. Ob ein Spiel nur zum Spaß oder mit einem pädagogischen Ziel vor Augen gespielt wird, hängt nicht zuletzt von der Einstellung der Designer:innen, Spieler:innen und Ausbilder:innen ab.

Geht man davon aus, dass es sich bei der Vermittlung von Lerninhalten nicht um einen bloßen Transfer von angesammeltem Wissen handelt, das eins zu eins übertragen werden kann, hängt der Erfolg von Lernprozessen von vielen verschiedenen Faktoren ab. Idealerweise ist ein Edularp ein Lernarrangement, das möglichst viele Chancen bietet, sich einem bestimmten Thema zu nähern: durch Dekoration, Geschichte, Interaktion, Figuren und Setting - nicht zuletzt durch die gemeinsame Auswertung von Erfahrungen. Die Durchführung eines Edularp setzt bei den Moderator:innen die Haltung voraus, bestimmte Inhalte und soziale Spannungen innerhalb eines bestimmten Rahmens zur Diskussion und Verhandlung stellen zu wollen, um den Teilnehmer:innen zu ermöglichen, daran zu wachsen und ihre eigenen Handlungsoptionen zu erproben.

Dazu ist es notwendig, das Edularp und seine Zielgruppe zu kennen, aber auch ein Ziel zu formulieren, das durch das Larp erreicht werden soll - und dieses Ziel immer wieder zu überprüfen und gegebenenfalls anzupassen

Einige zusätzliche Gedanken:

- Es wäre für die Lernenden von Vorteil, wenn die Spielszenarien gut ausgearbeitete Teile des Briefings und der Nachbesprechung enthalten, die eine Einführung und Vertiefung der Lerninhalte bieten.

- Es wäre für Lehrpersonen und ihre Einrichtungen von Vorteil, wenn die Szenarien in direktem Zusammenhang mit dem offiziellen Lehrplan stehen, so dass das Spielen des Spiels formal als Erwerb bestimmter Kenntnisse oder Fähigkeiten aus dem offiziellen Programm gerechtfertigt werden kann.

- Da die meisten Larp-Szenarien nicht als Bücher oder Spielschachteln, sondern als Druck- und Spielmaterial im Internet veröffentlicht werden, wäre es für die Lehrpersonen eine große Erleichterung, wenn die Szenarien mit klaren Schritt-für-Schritt-Anleitungen für die Spielleiter:innen versehen sind (viele Szenarien hochwertiger Larp-Spiele haben das nicht) und in einem Format aufbereitet sind, das den Ausdruck auf Heim- oder Bürodruckern einfach macht.

- Kürze niemals die Zeit für Briefing und Debriefing, gib den Spieler:innen immer Zeit zum Reden und zum Nachdenken über ihre Erfahrungen.

- Wenn möglich, nimm eine Sicherheitsperson dazu - jemand aus dem Erzieher:innenteam, der/die außerhalb des Spiels sitzt und für jede:n Spieler:in da ist, der/die sich (aus welchen Gründen auch immer) unwohl fühlt und das Spiel für einige Zeit verlassen möchte, um mit jemandem darüber zu sprechen. Man muss kein Psychologe sein, um als Sicherheitsperson zu fungieren, man muss einfach da sein, zuhören und reden.

Vorteile der Verwendung von Larp in der Bildung

- Die Spieler:innen entwickeln Soft Skills und soziale Kompetenzen, einschließlich Meta-Skills wie Anpassungsfähigkeit, Empathie und Lernfähigkeit. (mehr über die durch Larp erlernten Kompetenzen in der von Zbigniew Janczukowicz im Rahmen des Larp Alchemy-Projekts durchgeführten Untersuchung).

- Die Welt aus dem Blickwinkel mehrerer fiktiver Charaktere zu sehen, eröffnet das Verständnis für die Komplexität der Welt und die unterschiedlichen Perspektiven verschiedener gesellschaftlicher Gruppen.

- Emotionale Erfahrungen helfen, sich an die Lerninhalte zu erinnern und eröffnen den Akteur:innen die Möglichkeit, langfristige Einstellungen und Gewohnheiten zu ändern.

- Die Erprobung des eigenen Handelns in Form von Modelllernen in einem sicheren Umfeld (ohne mögliche negative Folgen) ermöglicht es, in ähnlichen Situationen im wirklichen Leben selbstbewusst und entschlossen zu handeln.

- Das Experimentieren mit verschiedenen Emotionen und Motivationen der gespielten Charaktere ermöglicht eine bewusste Arbeit an der persönlichen Entwicklung und Selbsterkenntnis, einschließlich Bereichen wie Ängste, Ressentiments und Geschlechtsidentität.

Schwachpunkte von Larp in der Bildung

- Viele Spiel verlangen von dem/r Spielleiter:in mehr Vorbereitung als ein normaler Schul- oder Universitätskurs. Dazu kann es gehören, farbige Materialien auszudrucken und mehrere Karten auszuschneiden, lange Spielanleitungen zu studieren, auswendig zu lernen, sich mental auf die Improvisation und das Schauspiel vorzubereiten. Darüber hinaus erfordern einige der Spiele physische Kostüme oder Bühnenbilder, die auf Fotos gut aussehen, deren Vorbereitung aber viel Zeit und Geld kostet.

- Das Risiko eines negativen „Bleed-Out-Effekts" – Spieler:innen übertragen Emotionen von der Ebene der Figuren (im Spiel) auf die Ebene der Spieler:innen (außerhalb des Spiels). Die Organisator:innen sollten ein Auge darauf haben, aber es kann trotzdem passieren. Wenn man sich nicht darum kümmert, kann dies zu Konflikten und unangenehmen Auseinandersetzungen führen, die umso schlimmer sind, je weniger darüber im Spiel selbst gesprochen wird oder wurde.

- Missbrauchspotenzial oder (unbeabsichtigtes) Triggern - Edularp kann zwar eine mächtige Methode sein, die Menschen stärkt, ihnen neue Perspektiven aufzeigt und ihnen hilft, sich zu eigenständigen und reifen Individuen zu entwickeln, sie kann aber ebenso leicht missbraucht werden, wenn es bspw. nicht möglich ist, Anleiter:innen oder Inhalte kritisch zu hinterfragen oder jederzeit aus dem Spiel auszusteigen. In Verbindung mit narrativen Strukturen, die z.B. Unterwerfung, Konformität und Gehorsam gegenüber autoritären Systemen verherrlichen, kann Larp auch eine Methode sein, die Unfreiheit und Unabhängigkeit fördert.

- Rollenspiele bringen die Spieler:innen aus ihrer Komfortzone, was dazu führen kann, dass sie sich unbehaglich fühlen oder ablehnend reagieren, v.a. wenn der/die Moderator:in die Spieler:innen nicht im Voraus kennt und keine anfängliche Vertrauensebene zwischen ihnen aufgebaut wurde. Warum sollten sie als fiktive Figuren herumlaufen oder gefühlsbetont reden, wenn sie einfach passiv im Raum sitzen können, ohne Gefahr zu laufen, sich vor der Gruppe lächerlich zu machen?

3

Edularp Konzepte

3. 1. Konzepte zu Umweltschutz und Klimawandel

PIG GROVE / „Schweinehain“



INTERAKTIVES BRETTSPIEL ÜBER DIE TRAGÖDIE DES ALLGEMEINGUTS

10-20 Spielende | 13 Jahre+ | 45-90 Minuten

Die Spieler:innen schlüpfen in die Rollen von 5 örtlichen Bauernfamilien, die einen öffentlichen Hain zur Fütterung ihrer Schweine nutzen. Jede Familie möchte das Spiel gewinnen, indem sie reich wird, aber die begrenzte Anzahl gemeinsamer Ressourcen kann dazu führen, dass alle gemeinsam verlieren, wenn sie die Ressourcen nicht nachhaltig nutzen.

Das Verständnis der wirtschaftlichen Modelle, die hinter dem Klimawandel stehen, ist von entscheidender Bedeutung. Dieses Spiel konzentriert sich insbesondere auf ein Phänomen, das als „Tragedy of Commons“ (Tragödie des Allgemeinguts/ Tragik der Allmende) bezeichnet wird - eine Situation, in der Einzelpersonen, die Zugang zu einer öffentlichen haben, in ihrem eigenen Interesse handeln und dabei die Ressource letztendlich erschöpfen. Die Menschen neigen dazu, kurzfristige Gewinne zu erzielen, ohne Rücksicht darauf, ob sie mit einer maßvollen und zurückhaltenden Nutzung von Allgemeingütern langfristig mehr gewonnen hätten. Beispiele für dieses Phänomen sehen wir nur allzu oft, von der übermäßigen Abholzung der Wälder über die Überfischung bis hin zu Fast Fashion und fossilen Brennstoffen.

Das Spiel erreicht dies, indem es die Spieler:innen in eine Situation versetzt, in der sie bei ihrem Streben nach höherem Profit die öffentlichen Ressourcen des Hains mit ziemlicher Sicherheit bis zur Ausrottung ausbeuten. Darüber hinaus soll dieses Spiel zur Zusammenarbeit, effektiven Kommunikation und Verantwortung für verschiedene Arten von Gemeingütern auf lokaler, nationaler und globaler Ebene motivieren, entsprechend Ziel 12 der SDGs der UN-Agenda 2030 “verantwortungsvoller Konsum und Produktion“.



Es wurde bereits hunderte Male in Schulen, auf Kongressen und anderen Veranstaltungen in vielen Ländern eingesetzt und wird von vielen Institutionen genutzt.
Man benötigt einen Drucker und zwei Arten von Spielsteinen, von denen einer die Schweine und einer das Geld darstellt. Alle druckbaren Materialien sind online kostenlos erhältlich. Es werden ein oder besser zwei Moderator:innen benötigt.

Anleitungen und Materialien für das Spiel gibt’s auf der Webseite von Nausika.

CLIMATE PERSPECTIVES / „Klimaperspektiven“



DIPLOMATISCHES SPIEL ZUM KLIMAWANDEL

10-35 Spielende | 13 Jahre+ | 45-120 Minuten

Diplomat:innen aus Ländern rund um den Globus treffen sich auf einem Klimagipfel im Jahr 2050. Lokale Interessen einzelner Länder kollidieren mit dem globalen Ziel, den Planeten zu schützen. Das Spiel stellt Fragen über die Welt der internationalen Politik und wie sie unsere Umwelt prägt.

„Climate Perspectives“ ist ein pädagogisches Larp-Spiel, das sich an Schulen, Schüler:innen, Aktivist:innen und Entscheidungsträger:innen richtet.

- Verbessert die Klimakompetenz und vermittelt Wissen über nachhaltige Entwicklung im ökologischen, wirtschaftlichen und staatsbürgerlichen Kontext.
- Motiviert individuelle und systemische Veränderungen von Einstellungen und Verhalten in Richtung Klimaschutz.
- Stärkt das kritische Denken und den Widerstand gegen die Manipulation durch Medien.
- Konzipiert auf der Grundlage der Zukunftsprognosen der IPCC-Expert:innen.

In diesem Spiel verkörpern die Spielenden Diplomat:innen aus der ganzen Welt, die überzeugen, argumentieren und darüber abstimmen, welche Angelegenheiten, finanzielle Unterstützung benötigen, Vorrang haben und begrenzte Mittel erhalten sollen. Dies ist ein wichtiger Aspekt des Spiels, denn Entscheidungen zu treffen und herauszufinden, was vorrangig behandelt werden muss, ist etwas, mit dem wir alle in den kommenden Jahren zurechtkommen müssen. Dadurch, dass jedes Land widersprüchliche Interessen hat, wird das komplexe Geflecht der Kräfte deutlich, die die Länder dazu bewegen, auf bestimmte (oft nachteilige) Weise zu handeln. Darüber hinaus ist dieses widersprüchliche Geflecht von Prioritäten der Grund für die politische Blockade vieler Klimamaßnahmen, da jedes Land auf die Prioritäten drängt, die für die eigene Bevölkerung am vorteilhaftesten sind, sie bereichern und retten.



Das Spiel besteht aus drei Abstimmungsrunden mit offenen und strukturierten Gesprächen dazwischen, um den Spieler:innen die Möglichkeit zu geben, sich sowohl in Rhetorik als auch in intimeren Einzelgesprächen und Strategien zu üben.

Anleitungen und Materialien für das Spiel gibt es auf der Nausika-Webseite.

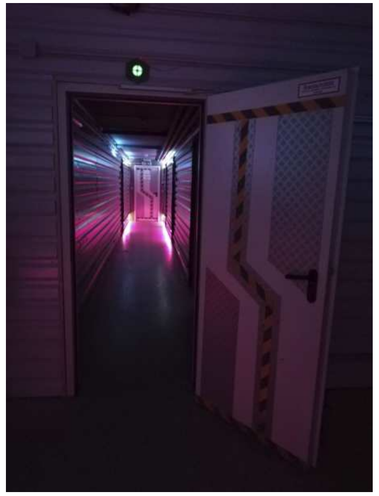
Du brauchst einen Drucker, um alle Materialien herzustellen und ein/e Betreuer:in, um das Projekt durchzuführen.

3.2. Konzepte zu technischen Entwicklungen und Kommunikation

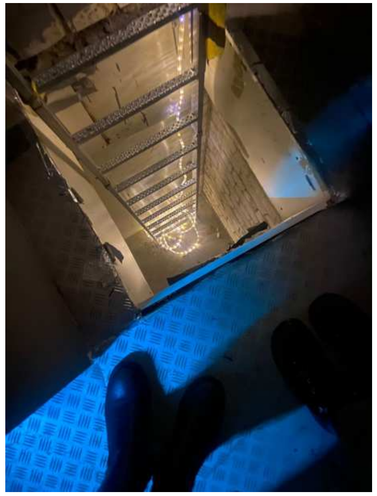
Erschaffung pädagogischer Spielumgebungen: Das Raumschiff

Ausgehend von der Idee, dass innovative non-formale Bildungsprojekte einen ansprechenden Bildungsraum brauchen und mit anderen attraktiven Freizeitangeboten konkurrieren, nutzen die Waldritter ein ehemaliges Kaufhaus in Herten (Deutschland) und haben es in ein Bildungsraumschiff verwandelt.

Multifunktionale Räume mit viel Dekoration und flexibler technischer Ausstattung ermöglichen die Umsetzung interaktiver Edularp-Konzepte, in denen soziale Konflikte persönlich verankert werden können. Verschiedene technische Möglichkeiten konnten während des Workshops ausprobiert und genutzt werden (siehe 5.1).







In Edularps wird versucht, Repräsentationen von realen Machtverhältnissen und Partizipationsstrukturen zu finden, die im Spiel erlebt werden können, um die Erfahrungen innerhalb dieser Strukturen nach dem Spiel zu reflektieren, insbesondere im Hinblick auf Privilegien und Machtstrukturen in der realen Welt.

Hier sind einige Ansätze, wie das (technische) Weltraumszenario genutzt wird, um bestimmte Spieleffekte zu erzielen:

Räume und Flächen

Die Nutzung von Räumen wird nicht nur durch organisatorische Fragen bestimmt; in den meisten Fällen ist es sogar von großer Bedeutung, wer die „Kontrolle" oder den Zugang zu bestimmten Räumen hat und wie oft: Hast du einen „privaten" Raum? Dann hast du vielleicht eine besondere Aufgabe (Brücke, Maschinenraum, Krankenstation) oder eine besondere Position (Kapitän:in, Schiffsingenieur:in) - in jedem Fall bedeutet dieser Zugang besondere Privilegien gegenüber Menschen in beengten Mannschaftsquartieren oder ohne festen Arbeitsplatz. In manchen Szenarien stehen die Etagen für bestimmte soziale Zugehörigkeiten - oben Kundenkontakt, dann Technik und unten Wartung und Roboter. Damit korrespondieren auch bestimmte soziale Ebenen, die auch mit Ansehen und Erfahrung zu tun haben und im Spiel schnell zu Konflikten führen. Bei über 20 Räumen auf drei Etagen können auf diese Weise soziale Spannungen entstehen. Gepaart mit Licht (hell oder dunkel?) und Geräuschen (Naturgeräusche oder Maschinenbrummen?) werden diese Spannungsfelder physisch erfahrbar.

Darüber hinaus können durch die Möblierung und geschickte räumliche Platzierung von Gegenständen Zonen geschaffen werden, in denen man sich gerne oder ungern aufhält und die für gezielte Auseinandersetzungen im Spiel genutzt werden.

Kommunikation

Innerhalb eines Spielszenarios können die Spieler:innen über textbasierte Terminals kommunizieren, die in fast jedem Raum zu finden sind oder über Telefone, die an zentralen Stellen in den Fluren angebracht wurden. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, bestimmte Türen, Gänge oder Bereiche zu „verriegeln", indem die Warnleuchten an den Türen von grün auf rot wechseln (aus Sicherheitsgründen wird natürlich niemand wirklich eingeschlossen, d.h. die Türen sind „im Spiel" geschlossen und „im wirklichen Leben" offen). Außerdem kann die Beleuchtung in jedem Raum individuell gesteuert werden, so dass „Alarm", „Kontamination" oder „Radioaktivität" durch unterschiedliche Lichtstimmungen oder Farben angezeigt werden können.

Es gibt also viele Möglichkeiten, das Spielgeschehen zu beeinflussen und die Möglichkeit, Informationen zu erhalten oder nicht. Vor allem die Terminals bieten eine gute Möglichkeit, Verbindungen zwischen den Stationen herzustellen oder zu verhindern, Abfragen über den Status des Schiffes zu simulieren, zu „hacken", wenn man die richtigen „Codes" hat oder als Spielleiter:in zusätzliche Informationen zu liefern.

Aufgaben

Bestimmte technische Spielelemente ermöglichen es, bestimmte Aufgaben im Spiel zu lösen. So gibt es zum Beispiel verschiedene „Filterröhren", die in geeignete Basisstationen eingesetzt werden können. Über das Leitsystem können die Röhren benannt und auf den Terminals angezeigt werden - auch die Dauer der Filterung lässt sich damit einstellen. So lassen sich Luft-, Wasser- oder Sauerstofffilter simulieren, die gewechselt werden müssen, nur Neige gehen können oder an derzeit unzugänglichen Orten gelagert werden - so ergeben sich unendliche Möglichkeiten, Geschichten zu erzählen. Ein weiteres Beispiel ist die Synchronisation von Wellenlängen über mehrere Terminals, die sich in verschiedenen Teilen des Raumschiffs befinden - so müssen Informationen geteilt und weitergegeben werden, um bestimmte Aufgaben im Team zu lösen.

Nutzung von Discord im Edularp „Green Lobbying" (Grüne Lobbyarbeit)

Im Edularp „Green Lobbying" soll ein altes Gebäude im Besitz der Stadt renoviert und für einen gemeinwohlorientierten Zweck zur Verfügung gestellt werden. Die Gelegenheit ist günstig, denn ein Strukturförderprogramm der Europäischen Union hat kurzfristig eine große Summe Geld zur Verfügung gestellt, die die Stadt zurückgeben müsste, wenn sie sie nicht nutzt. Im Larp spielen wir eine Reihe verschiedener Szenen, die sich um den Prozess der Vergabe des alten Gebäudes drehen. Dabei geht es nicht so sehr darum, einen Charakter zu verkörpern, sondern vielmehr darum, verschiedene Perspektiven auf einen Bewerbungs-, Werbe- und Lobbyingprozess zu bekommen.

Die Spieler werden in kleine Gruppen aufgeteilt, um ihre eigenen Charaktere und Aufgaben kennenzulernen. Da das Spiel für junge Erwachsene konzipiert ist, erfolgt die Kommunikation über Discord. So sind die Spieler:innen nicht auf vorgegebene Orte beschränkt, sondern können ihren Standort frei wählen - und stehen dennoch in Kontakt mit Spielleiter:in, Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) und anderen Gruppen.
Innerhalb des Szenarios verkörpern die Spieler:innen zunächst Mitarbeitende mehrerer Werbeagenturen, die strategische Kampagnen für verschiedene Interessengruppen entwickeln (die sie auch im weiteren Verlauf verkörpern) - dafür benötigen sie Informationen, die sie von Stakeholdern und Entscheidungsträger:innen erhalten können - dafür müssen sie natürlich einen offiziellen „Termin" wahrnehmen. Die räumliche Distanz, gepaart mit der Notwendigkeit, mit Menschen in Kontakt zu treten, schafft für die Akteur:innen eine größere Freiheit, ihr Handeln selbst zu gestalten, aber gleichzeitig einen hohen Grad an Realismus.

Die Kanalbeschränkungen geben den Spieler:innen die Möglichkeit, Kanäle von bestimmten Kontakten „freizuschalten", wenn sie sich das Recht dazu verdienen. Darüber hinaus gewinnen sie nach und nach mehr Einfluss und Souveränität innerhalb des Spiels und können ihre digital erstellten Inhalte auch direkt mit „Kund:innen" teilen.
Die Tatsache, dass die Spielleiter:innen Zugang zu allen Kanälen haben, macht es möglich, das Spiel gut zu kontrollieren - ein paar lustige „Nachrichten"- oder „Spam"-Kanäle sorgen für zusätzlichen Spaß und Spieloptionen, ohne direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

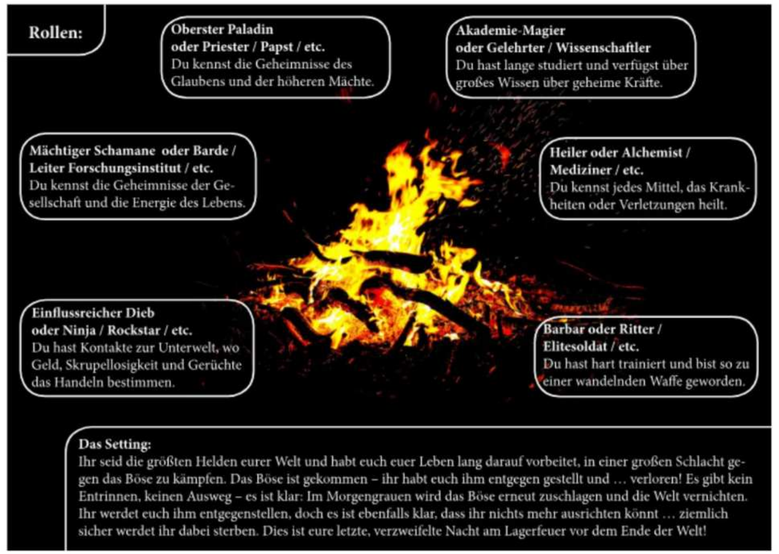
Kurz und bündig: Postkarten-Larps

Eines der größten Hindernisse, wenn es um Larp oder Rollenspiele im Allgemeinen geht, sind die sehr langen Regeln und Anleitungen. Gerade Deutschland ist bekannt für seine umständlichen Erklärungen, wie das Spiel funktioniert, was erlaubt ist und was nicht, wie man Rollen, Szenarien und Spielszenen erstellt - ergänzt durch Hintergrundgeschichten, Tabellen und Zusatzmaterial. Als Gegenbewegung zu dieser Überregulierung wurde auf einem Larp-Autor:innen-Sommercamp ein Wettbewerb veranstaltet, bei dem es darum ging, Larp-Anleitungen zu schreiben, die auf eine Postkarte passen (man könnte auch einen Bierdeckel oder ein Post-it verwenden). Inspiriert von dieser Idee sind einige sehr kreative Spiele entstanden, die dennoch eine sehr vielseitige und interessante Spielmechanik haben und für stundenlangen Spielspaß sorgen.

Die Ergebnisse sind hier zu finden: [Postkartenspiele]



Nutze diese Idee, um sofort und ohne hunderte Seiten Text direkt ins Spiel einzusteigen!





4

Digitale Werkzeuge für Edularp-Projekte

Sowohl im beruflichen als auch im privaten Umfeld unterstützen uns digitale Werkzeuge in unserem Leben. Wir nutzen sie zum Planen und Organisieren sowie für die Kommunikation im Allgemeinen. Wir nutzen viele verschiedene Tools (und es kommen immer wieder neue hinzu).

In diesem Leitfaden versuchen wir, Werkzeuge vorzustellen, die besonders für das pädagogische Larp-Umfeld und die Arbeit mit jungen Teilnehmer:innen (sowie mit Fachleuten der Jugendarbeit) hilfreich sind. Wir decken die Bereiche der Planung, Organisation, Durchführung und Auswertung von Edularps ab. Zusätzlich berücksichtigen wir die digitale Kommunikation. Nicht alle Edularp-Szenarien benötigen digitale Unterstützung. Schau dir einfach die Themen an, die dich wirklich interessieren. In jedem Kapitel werden die Werkzeuge durch Beispiele und/oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen begleitet. Auf https://e-parti.eu/, einer Website über Online-Beteiligung, findest du noch mehr...

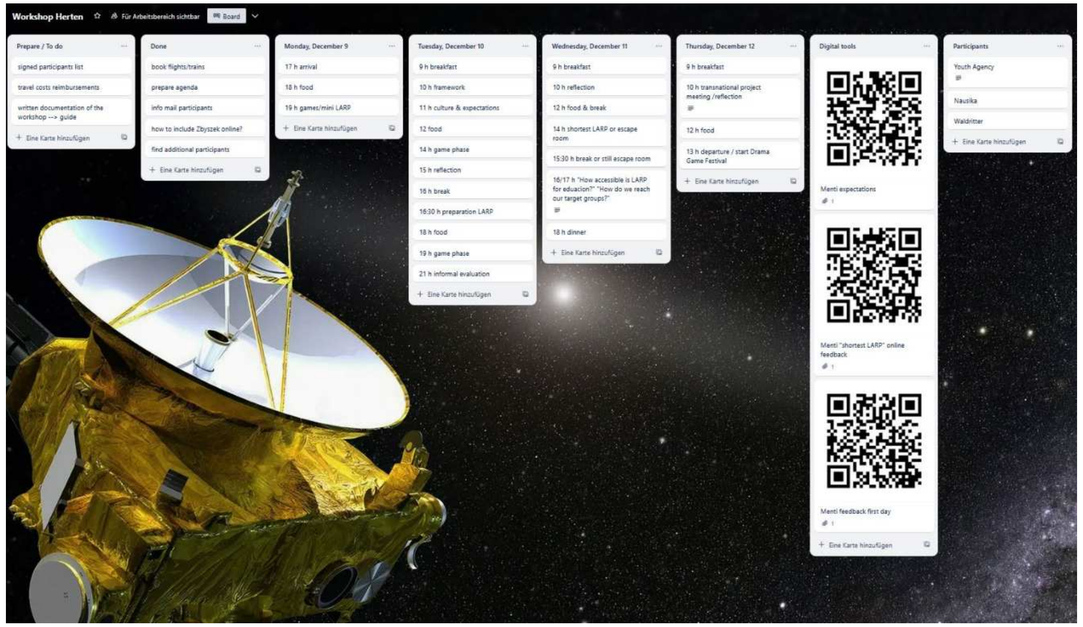
Denk immer daran, dass der Datenschutz ein Aspekt ist, an den du bei der Auswahl eines Tools für die Arbeit mit Jugendlichen denken solltest.

4. 1. Planung

Bei der Arbeit in einem Team, dessen Mitglieder sich nicht vor Ort treffen können/wollen, sind digitale Meetings sehr verbreitet. Videokonferenzen (z. B. über Zoom oder MS teams) können ein wesentlicher Bestandteil des Projektmanagements sein. Darüber hinaus können Chat-Messenger-Tools (wie WhatsApp, Signal, Threema usw.) für den kurzfristigen/schnellen Austausch und die Koordination sehr effektiv sein.

Um Ideen und Zeitpläne auszutauschen und einen kreativen Ansatz für die Zusammenarbeit zu finden, können digitale Boards hilfreich sein. Gängige Boards wie Conceptboard, Miro und Mural haben den selben Zweck und funktionieren ganz ähnlich. Sie können eine gute Möglichkeit sein, Planungsprozesse für jedes Teammitglied sichtbar zu machen. Auch Padlet und Taskcards können gute Werkzeuge sein, um Informationen, Ideen und Aufgaben zu visualisieren, zu sammeln, zu gruppieren oder zu bewerten.

Wenn Edularps ziemlich groß oder in ein größeres Projekt eingebunden sind, kann es sich lohnen, ein Projektmanagement-Tool wie Asana oder Trello. zu verwenden. Alle Teammitglieder können zusammenarbeiten, Listen und Pläne erstellen und Informationen über verschiedene Projektschritte austauschen.



Im Rahmen des Edularp-Projekts nutzten wir verschiedene Planungsinstrumente, die oben erwähnt wurden (monatliche Zoom-Treffen, eine WhatsApp-Gruppe, um sich auszutauschen usw.). Zur Planung des Workshops in Herten (siehe Kapitel 5.1) haben wir ein Trello-Board eingerichtet:

- wir teilten Aufgaben und hakten sie ab,
- wir erstellten einen möglichen Zeitplan für die Workshoptage und
- teilten gemeinsame QR-Codes für Mentimeter-Fragen.

4. 2. Organisation

Viele der genannten Planungstools eignen sich auch für die Organisation und Durchführung (Kapitel 4.3) von Edularps/Projekten. Chat-Messenger zum Beispiel helfen dabei, einfach und kurzfristig über den gesamten Prozess zu kommunizieren. Digitale Boards und Projektmanagement-Tools können ebenfalls hilfreich sein, um organisatorische Aufgaben zu visualisieren und den Überblick über To Do's zu behalten. Für die Erstellung von Texten (z. B. für Einladungen oder Zeitpläne) können kollaborative Texteditoren nützlich sein (z. B. edupad). Mehrere Personen können gleichzeitig an kollaborativen Texten arbeiten, Brainstorming in Echtzeit betreiben, wobei die verschiedenen Benutzer:innen farblich hervorgehoben werden.

Für verschiedene organisatorische Aufgaben benötigen wir Werkzeuge, um Umfragen durchzuführen, Termine/Informationen zu koordinieren und über Themen abzustimmen. Doodle ist ein digitales Tool, das dies recht einfach macht: Du kannst eine Gruppenumfrage erstellen, mit einem kurzen Text darüber informieren, was du planst und mehrere Termine zur Auswahl vorgeben. Nachdem die Teammitglieder geantwortet haben, erhält der/die Organisator:in einen Überblick über den/die am besten passenden Termin(e).

4. 3. Umsetzung

Bei der Durchführung eines pädagogischen Larps kann es hilfreich sein, digitale Tools zu einer Aktivität vor Ort hinzuzufügen. Wenn wir uns die Einführungs-, Spiel- und Nachbesprechungsphase ansehen, gibt es mehrere digitale Lösungen, die zu verschiedenen Zeitpunkten eingesetzt werden können:

- Vor Beginn des Spiels/Einführungsphase:
  Digitale Boards (s.o.) können helfen, Aufgaben, Netzwerke, Beziehungen usw. zu visualisieren. Die Teilnehmenden können sogar mit den digitalen Tafeln arbeiten, um ihre eigenen Figuren zu visualisieren. Es ist auch eine Möglichkeit, kurze Quizfragen zu verwenden, um in den Spielmodus zu kommen. Denkbare Tools wären z.B. Actionbound, Kahoot oder Mentimeter.

- Während des Spiels:
  Um während eines Spiels zu kommunizieren, könnten neben der face-to-face-Kommunikation auch Chat-Messenger hilfreich sein. Besonders in Szenarien, die sich mit der Zukunft befassen, können digitale Kommunikationsmittel zum futuristischen Charakter beitragen. Denkbare gängige Tools sind oben aufgeführt. Möglich ist auch die Verwendung von QR-Codes innerhalb eines Spiels, die mit einem digitalen Gerät gescannt werden müssen.

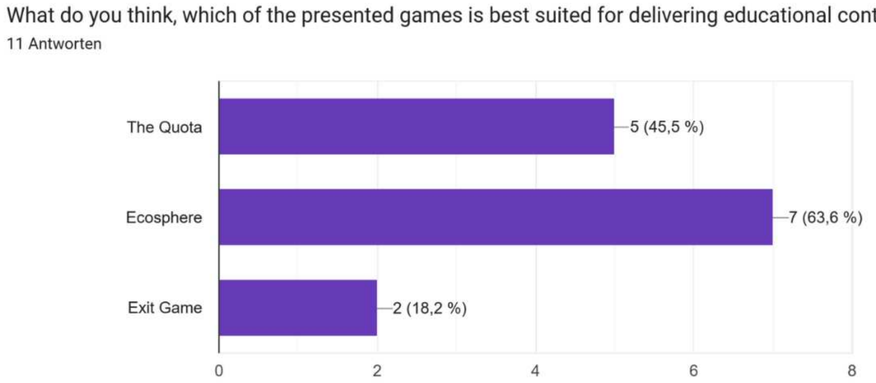
- Nach dem Spiel-/Debriefingphase:
  Auch hier können digitale Boards die Visualisierung bei der Nachbesprechung unterstützen. Du kannst auch kurze Menti-Umfragen nutzen, um herauszufinden, wie sich die Teilnehmenden fühlen oder um (kurze) Kommentare zu visualisieren.

Manchmal kann es funktionieren, das gesamte Edularp als digitale Erfahrung zu gestalten. Digitale Räume wie Gather.town oder Discord bieten die Möglichkeit, ein ganzes Spiel online umzusetzen. Auch wenn dies bei der Arbeit mit jungen Menschen mit unterschiedlichem Bildungsstand, technischer Ausstattung usw. mit verschiedenen Schwierigkeiten verbunden ist. Daher kann die Organisation im Vorfeld und die Durchführung mehr Aufwand und Zeit erfordern als bei Larps vor Ort. Weitere Überlegungen zur digitalen Spielweise eines Edularp werden in Kapiteln 5 und 6 beschrieben.

4. 4. Bewertung

Wie oben beschrieben beginnt die eigentliche Evaluierung bereits während der Nachbesprechungsphase eines Edularps. Wenn du einen Blick auf Edularps aus der Perspektive einer Organisation wirfst (d. h. aus einer breiteren Perspektive, nicht nur auf einzelne Teilnehmende), kannst du über Edularps als Ganzes nachdenken: War dein Edularp ein „Erfolg", wurden Ziele erreicht, hat alles gut funktioniert usw. In dieser Hinsicht könnten digitale Umfrage- und Bewertungsinstrumente gute Dienste leisten. Du kannst dir verschiedene (offene) Fragen überlegen, die du z. B. mit Limesurvey oder Google forms stellst und Feedback von Teilnehmenden, Organisator:innenen usw. einholst. Im Rahmen des Projekts haben wir Umfragen mit Google-Forms verwendet, um den Erfolg der

Workshops zu bewerten. Offene Fragen, Bewertungen, Ankreuzfelder und Multiple-Choice-Fragen gaben uns Eindrücke zu verschiedenen Themen (Feedback-Formulare s. Kapitel 5.1 und 5.2).



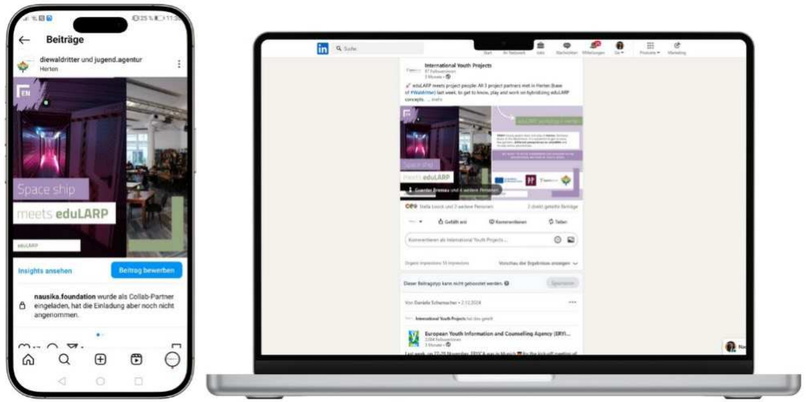
4. 5. Kommunikation

Vor allem im Bereich der Kommunikation gewöhnen wir uns mehr und mehr an digitale Möglichkeiten der Information, des Austauschs und der Interaktion. Nicht nur Gespräche zwischen Einzelpersonen werden digital geführt (z. B. in einem WhatsApp-Chat oder per E-Mail), sondern auch Gruppengespräche finden oft in digitalen Räumen statt (z. B. Zoom-Meetings, Gruppenchats usw.). Wenn es um die Kommunikation mit der Öffentlichkeit (d. h. um Öffentlichkeitsarbeit) geht, sind soziale Medien unverzichtbar. Vor allem wenn wir ein junges Publikum erreichen wollen, ist Kommunikation ohne Instagram, TikTok usw. nicht mehr denkbar. Im Rahmen des Projekts beschlossen wir, die Kanäle der drei Partnerorganisationen zu nutzen (und keinen neuen Kanal zu entwickeln, der nur für kurze Zeit bespielt wird). Daher lag unser Schwerpunkt auf Instagram (LinkedIn und auf den Websites der Organisationen).

Die (regelmäßige) Umsetzung geeigneter Kommunikationsinhalte erfordert viel Arbeit: Du musst nicht nur über den Inhalt selbst nachdenken, sondern auch über den Zeitpunkt, die Zielgruppe, die geeignete Sprache, ansprechende Grafiken und die Kapazität, wann alle erforderlichen Schritte zu realisieren sind. In den meisten Fällen ist es hilfreich, einen Redaktionsplan zu erstellen, in dem festgehalten ist, wie oft und welche Inhalte du veröffentlichen möchtest. Was die Gestaltung von Beiträgen angeht, so ist Canva ein intuitives Tool (Basis- und Non-Profit-Version ist kostenlos). Zahlreiche Vorlagen für verschiedene mögliche Formate geben eine Vorstellung davon, wie dein Beitrag aussehen könnte. Du kannst fertige Designvorlagen verwenden, dein Corporate Design integrieren und einfach zwischen Formaten wechseln, um Grafiken für verschiedene Plattformen zu erstellen.



Im Rahmen von „Edularp" haben wir Insta-Posts erstellt und die gleichen Inhalte für LinkedIn verwendet:



5

Entwicklung von Workshop-Konzepten zur Hybridisierung von Edularps

5. 1. Konzept 1: Workshop in Herten, Deutschland | 10.-11.12.2024

Grundgedanken des Workshops:

Wenn wir über Edularp sprechen, ist es wichtig, sowohl die Theorie als auch die pädagogische Zielsetzung zu verstehen sowie in der Praxis zu erleben, wie sich Larp im Allgemeinen und an ungewöhnlichen Bildungs- und Lernorten anfühlt. Da es das Ziel von Edularp ist, eine ganzheitliche Herangehensweise an Themen zu bieten, die die Emotionen und individuellen Hintergründe der Teilnehmer:innen berücksichtigt, lag es nahe, ein Workshop-Design zu wählen, das Wissen und praktische Erfahrung verbindet. Da viele der Larp-Konzepte recht zeitintensiv sind, wurden einige Spielformate nur „ausprobiert", was die Erfahrung reduzierte, aber gleichzeitig die Expertise der Teilnehmergruppe berücksichtigte, um Zeit zu haben, Inhalte auf einer Metaebene zu betrachten und zu bewerten. Ein Nebeneffekt war die Spielerfahrung in der Waldritter-Bildungsstätte, die in der Ästhetik eines Raumschiffs gestaltet ist und für (Bildungs-)Larps und Workshops genutzt werden kann.

Für den Workshop haben wir mit 4 grundlegenden Themen begonnen:

- Lernen im Raum - Wie können wir eine kreative und ganzheitliche Erfahrung schaffen?
- Direkt ins Geschehen - Wie können wir kurze Edu-Erlebnisse für Jugendgruppen/Schulen/Ausbildungen schaffen?
- Niederschwelliger Zugang - wie können wir Hürden abbauen, um breitere Zielgruppen zu erreichen?
- Technologie und technische Hilfsmittel - unterstützen oder blockieren sie Erfahrungen? Wie unterstützen sie die Bewertung?

Zeitplan und Inhalt

TAG 1	TAG 2	TAG 3	TAG 4
Fangen wir an...	Edularp kennenlernen theoretisch und praktisch	die Bildung, die darin liegt	Bevor alle gehen...
Ankunft	Aufwärmen	Aufwärmen	Aufwärmen
Gegenseitiges Kennenlernen, Aufwärmen	Einführung in Edularp - Vermittlung von Grundwissen	Ökosphäre - Reflexion auf der Meta-Ebene	Bewertung der Workshopinhalte
–	–	–	Pläne und Zusammenarbeit
Die ersten Edugames spielen	Edularp - "die Quote"	Das Lernspiel spielen: Wie zugänglich ist Edularp?	
	Nachbesprechung/ Metaebene	Was sind die Vorteile und Hindernisse?	
	–	Was bräuchte es, um Anfängerfreundlicher zu sein?	
	Edularp - Ökosphäre: Vorbereitungsphase/ Workshops	Können wir diese Ziele mit digitalen Mitteln erreichen?	
	Edularp - Ökosphäre: Spielphase	–	
	Edularp - Ökosphäre: Nachbesprechung	Herausforderung für das Spieldesign: "Das kürzeste Edugame, das du dir vorstellen kannst"	

Nützliche Nebenveranstaltungen (Förderung eines spielfreundlichen Umfelds)

Spiele-Abend
Escape Game
Networking / Austausch praktischer Erfahrungen

Nützliche Details zum Workshop

Einführung in Edularp

Um den Teilnehmer:innen einen Rahmen für Larp, Edularp und nicht-formale Bildung zu geben, ist es hilfreich, einige der grundlegenden Regeln, Ideen und Konzepte dahinter zu erklären. Wir erklären dies in Kapitel 2 - Was ist Edularp?

Aufwärmen

Aufwärmspiele, Eisbrecher und Energizer zielen in der Regel darauf ab, die Teilnehmenden auf zwei Ebenen zu aktivieren: körperlich und geistig. Daher können die Energizer für diese spezifischen Funktionen ausgewählt werden. Zum Beispiel kann zu Beginn ein körperlicher Energizer gewählt werden, um die Gruppe in Schwung zu bringen und um einander kennenzulernen. Der Aufbau einer Beziehung zwischen den Teilnehmer:innenn ist für ein qualitativ hochwertiges Trainingsprogramm immer notwendig. Wenn das Thema der Schulung eine geistige Herausforderung darstellt, kann der/die Trainer:in einen Energizer verwenden, der die Teilnehmenden geistig anregt, in das Thema einführt und sie motiviert, ihre Meinung zu dem Thema zu äußern, so dass das Engagement erhöht wird.

Im Internet gibt es Hunderte von Energizern – wähle also denjenigen aus, der zu deinen Zielen passt:

Aktivierungsspiele (Energizer)

Energizer und Spiele für Ihre Veranstaltung

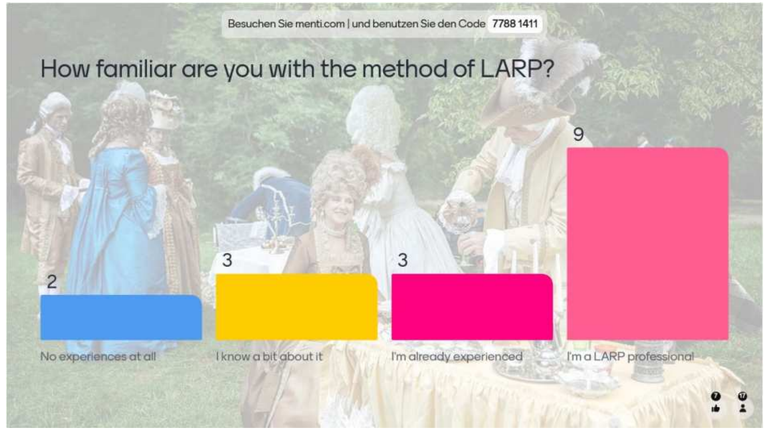
ENERGIZER

Energiespender und Eisbrecher-Spiele | SessionLab

Trainingsspiele, Eisbrecher und Energiespender

Hybridisierung von Teilen des Workshops

Um den Workshop mit digitalen Werkzeugen zu unterstützen, haben wir uns 3 verschiedene Verbindungen zum bestehenden Programm ausgedacht. Für das Edularp „Die Quote“ diskutierten wir, ob und wie das Spiel in einer digitalen Umgebung gespielt werden könnte (s.u.). Wir haben an mehreren Stellen Menti-Fragen eingesetzt, um in einer entspannten Atmosphäre den Gemütszustand und die Erwartungen der Teilnehmer:innen zu ermitteln. Und wir nutzten eine allgemeine Umfrage (Google-Forms) nach dem Workshop, um das Programm zu bewerten (s. Kapitel 5.4).





Die Edularps

“Die Quote”

Das Edularp „die Quote“ versetzt die Teilnehmenden in die Rolle von Entscheidungsträger:innen für Asylanträge. Sie erhalten keine vorgegebenen Rollen oder Charaktere, sondern bleiben mehr oder weniger sie selbst.

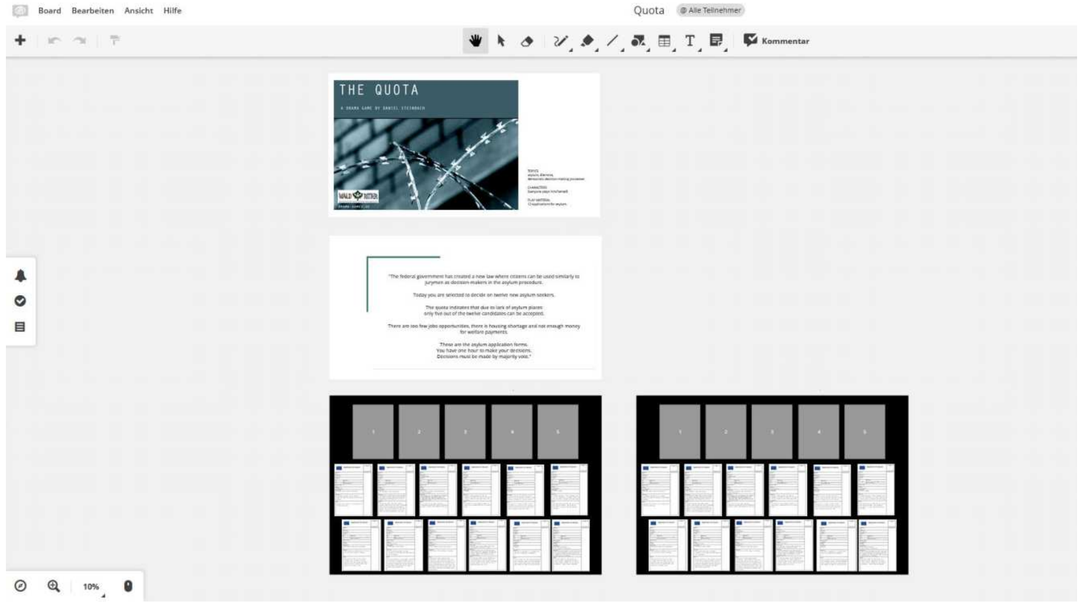
Das Szenario spielt in einem nicht definierten Staat (der auch für das Spiel irrelevant ist), in dem es keine festen Einwanderungs- oder Asylregeln gibt. Die Entscheidung, ob jemandem Asyl gewährt wird oder nicht, wird von zufällig ausgelosten, freiwilligen Bürger:innen getroffen, die diese Entscheidung auf der Grundlage ihres eigenen moralischen Kompasses und mit „gesundem Menschenverstand“ treffen. Im Zweifelsfall soll die Mehrheit entscheiden.

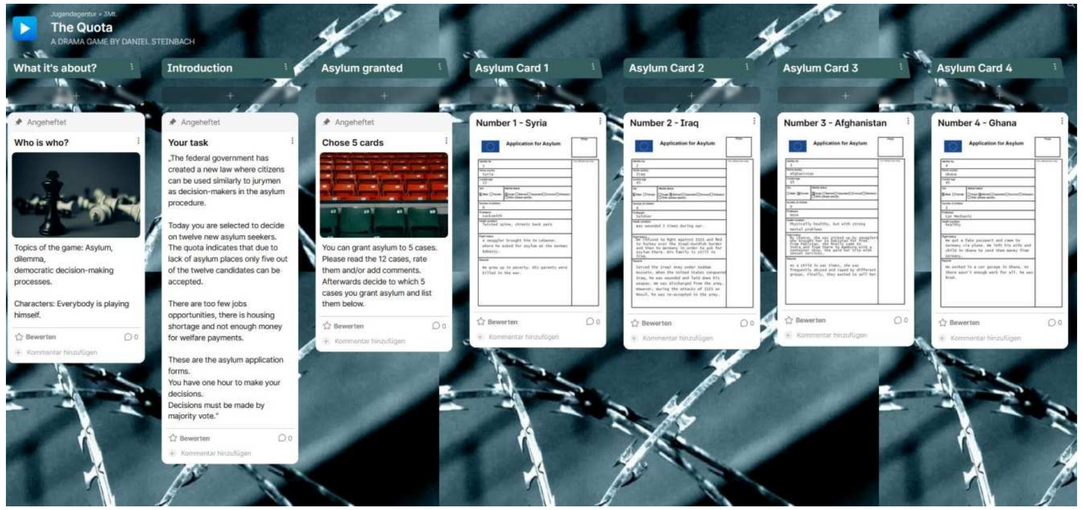
Das Dilemma des Spiels sieht folgendermaßen aus: Von 12 Asylbewerber:innen können nur 5 Personen aufgenommen werden, für mehr gibt es keine Mittel und keine freien Plätze in den Aufnahmezentren (laut der internen Spielerzählung, die auch im Spiel nicht hinterfragt werden soll).

Werden die Spieler:innen es schaffen, sich für 5 Personen zu entscheiden? Was sind ihre Kriterien? Wie wurden die Abstimmungen durchgeführt? Und wie funktionieren diese Entscheidungsprozesse eigentlich in unserem Land?
Das vollständige Spiel gibt es hier:

http://www.drama-games.de/wp-content/uploads/The-Quota-Drama-Game-by-Daniel-Steinbach.pdf

Nachdem wir „Die Quote“ vor Ort gespielt hatten, schauten wir uns 2 verschiedene Versionen an, wie das Spiel digital umgesetzt werden könnte und zwar auf Conceptboard und Padlet:





Ökosphäre

Hintergrund zum edugame:
Die „Biosphäre 2“ wurde 1991 in Arizona, USA, mit dem Ziel gebaut, ein von der Außenwelt unabhängiges und sich selbst erhaltendes Ökosystem zu schaffen. Das Experiment sollte beweisen, dass Leben in einem unabhängigen, geschlossenen Ökosystem auf Dauer möglich ist.

https://biosphere2.org/

Die Geschichte des Spiels:
Ein reicher Exzentriker hat sich die Finanzierung des Projekts „Biosphäre“ gesichert und will damit die Erforschung eines in sich geschlossenen Ökosystems unterstützen, das irgendwann einmal Weltraumkolonien ermöglichen soll. Vor zwei Jahren bewarben sich 16 willige Teilnehmer:innen für das erste Experiment in der „Biosphäre 2“. Der Beginn des Spiels ist die Feier, nachdem entschieden wurde, welche Personen in die Biosphäre gelassen werden und welche ausgeschieden sind. Die Augen der Weltöffentlichkeit sind auf dieses einzigartige Projekt gerichtet und alle Beteiligten sind allein durch ihre Teilnahme berühmt. Ein Scheitern des Projekts würde für viele auch ein Scheitern ihrer persönlichen Karriere und für den Finanzier einen herben finanziellen Verlust bedeuten. Der erfolgreiche Abschluss des Projekts würde zu Ruhm und weiterer Finanzierung führen.

Gameplay und Umsetzung im „edu-Raumschiff“



Feedback und Ideen

Als es um das Feedback zum Workshop ging, fragten wir die Teilnehmenden nach ihrer Meinung zu:

1. Larp-Erfahrungen
2. pädagogischen Aspekten des Larps
3. möglichen Hindernissen für Anfänger:innen
4. Einsichten aus dem Workshop

Eine der wichtigsten Erkenntnisse war, dass die Zeit für all die spannenden Themen zu knapp war und dass man den Workshop problemlos auf 5 Tage hätte ausdehnen können.

Die Larp-Erfahrung wurde allgemein als beziehungsfördernd beschrieben, und auch die Tatsache, dass sie sofort mit dem Spielen beginnen konnten, kam sehr gut an. Einige Larp-Neulinge hatten anfangs mit vielen neuen Informationen zu kämpfen und mussten sich erst orientieren - aber im Allgemeinen genossen alle den Spielteil.

Aus pädagogischer Sicht gab es viele interessante Impulse, insbesondere im Zusammenhang mit dem adaptierten „Ökosphären-Spiel“, das in einem Workshop gemeinsam vorbereitet und dann im Raumschiff gespielt wurde. Hier wurde der Wunsch geäußert, mehr Requisiten, Schaubilder oder Knöpfe zu haben, um sich noch besser in den Charakter hineinversetzen zu können - gleichzeitig wurde aber auch die Idee kommuniziert, dass es wohl spannend wäre, das Raumschiff bei den nächsten Durchläufen mit den Teilnehmer:innen zu gestalten - mit ein wenig Zeit auch mit naturwissenschaftlichem Hintergrundwissen.

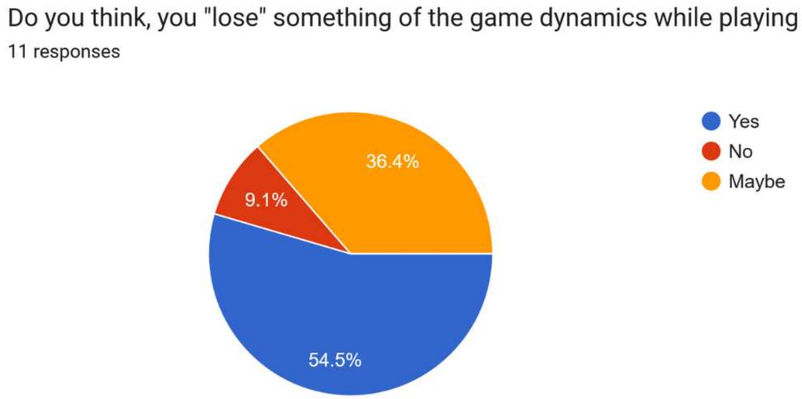
Es wurde intensiv darüber diskutiert, wie man neue Spieler:innen am besten in ein Edularp begleitet, insb. im Hinblick auf Motivation, Rollenfindung und die Anwesenheit von oft sehr präsenten Mitspieler:innen - hier wurde deutlich, dass ausreichend Zeit ein wichtiger Faktor für ein erfolgreiches Spiel ist.

Als größte Barrieren wurden die Angst, etwas falsch zu machen, und die Überforderung mit Informationen über Rollen, Szenarien und Hintergründe genannt. Kostüme, Sicherheitsmechanismen und Theaterworkshops im Vorfeld waren hilfreich für den Einstieg. Generell haben sich alle Teilnehmer:innen sehr wohl und gut betreut gefühlt, viel gelernt und für sich persönlich viel mitgenommen. Besonders positiv wurde der Austausch zwischen den Organisationen erwähnt sowie die Möglichkeit, einen breiteren Blick auf die Möglichkeiten von Larp im Bildungsbereich zu bekommen. Auch die Möglichkeit, im Anschluss das Drama Games Festival mit weiteren Spielen und Vernetzungsmöglichkeiten zu nutzen, wurde sehr gelobt.

Vor der Abreise baten wir alle Teilnehmenden, eine Google-Forms-Umfrage über den zweitägigen Workshop in Herten auszufüllen. Hier einige weitere Erkenntnisse:

- Der Workshop wurde insgesamt mit 4,73 (von 5) Sternen bewertet, so dass wir sagen können, dass er ein Erfolg war und den Teilnehmenden gefallen hat.
- Die Mischung aus Spielen und Arbeiten/Inhaltsentwicklung wurde positiv bewertet, auch die digitalen Tools gefielen allen.
- 0 Prozent der Teilnehmer:innen in Herten konnte sich ein Bild davon machen, wie digitale Tools die Planung und Umsetzung von Edularps unterstützen können.

Bezüglich der möglichen digitalen Versionen von „Die Quote“ in Conceptboard / Padlet hatten wir eine separate Umfrage: Die Teilnehmenden bevorzugten eine Implementierung in Conceptboard.



Aber mehr als 50 Prozent der Befragten waren der Meinung, dass das Spiel etwas verlieren könnte, wenn es online gespielt wird:

- „Die menschliche Interaktion. Dem kann man nur bis zu einem gewissen Grad entgegenwirken.“
- „Die Leute könnten sich noch mehr von dem Spiel oder der Diskussion distanzieren.“
- „Persönliche Interaktion verliert an Tiefe und Information“.
- „Bei einem Videoanruf können die Leute nicht wirklich gleichzeitig sprechen, so dass schüchterne Teilnehmende leicht verloren gehen - vielleicht kann ein aufmerksamer Moderator dafür sorgen, dass jeder die Chance bekommt, seine Meinung zu äußern.“
- „Das Fehlen einer persönlichen Beziehung kann den Stress noch verstärken, und ich denke, es ist generell schwieriger, dafür zu sorgen, dass sich alle nach dem Spiel wohl fühlen.“

Wir müssen diese Gedanken im Hinterkopf behalten, wenn wir Edularps hybridisieren oder wenn wir digitale Unterstützung in Spielen verwenden.

5. 2. Konzept 2: Workshop in Krakau, Polen | 3.-4.2.2025

Grundgedanken des Workshops

Das zweite Seminar des Projekts fand in Krakau statt, in den Räumen von Nausika. Das Programm war darauf ausgelegt, die in Deutschland begonnenen Diskussionen fortzusetzen und zu vertiefen sowie die zum Projekt passenden Spiele persönlich zu erleben.

Zeitplan und Inhalt

Hier ist der Link zum vollständigen INFOPACK, das allen Teilnehmenden vor ihrer Ankunft zugeschickt wurde. Im Folgenden gibt es einen Auszug aus dem Programm, der so bearbeitet wurde, dass er von anderen Organisator:innen genutzt werden kann.

Nützliche Details zum Workshop

Edularp-Theorie

Es wurden zwei digitale interaktive Präsentationen vorbereitet und moderiert, wobei Zeit für Fragen, Kommentare und Überarbeitungen blieb:

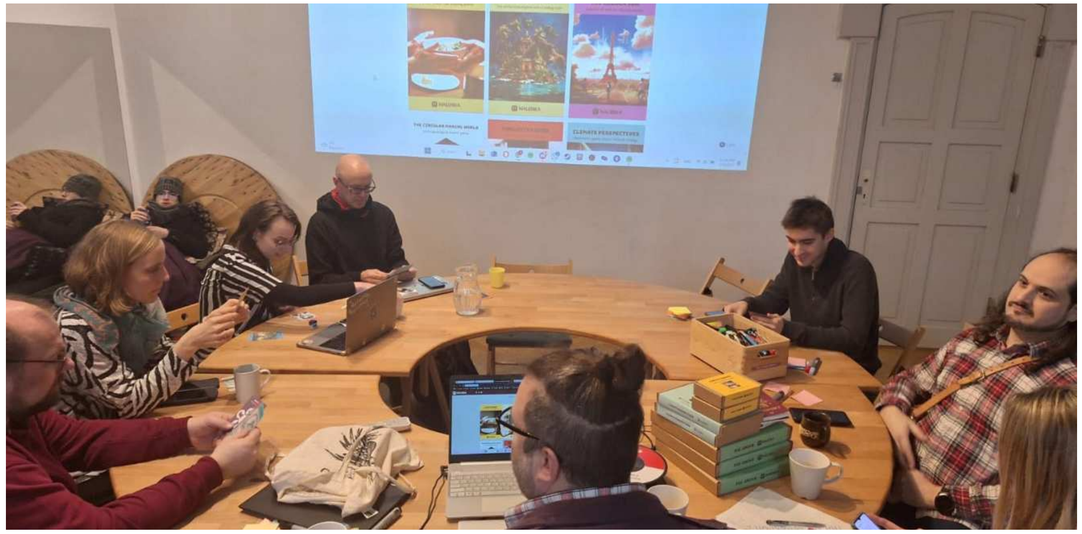
1. „Die Matrix für die Gestaltung von Bildungsrollenspielen: Mapping design components onto types of education". Es handelt sich um ein Modell, das von Josefin Westborg entwickelt und im International Journal of Role-playing veröffentlicht wurde.

2. „Learning in Larp - more than a serious research", eine unabhängige Untersuchung, die während Portal Larp Conventions und Larp Alchemy Training Courses durchgeführt und auf einem Miro Board veröffentlicht wurde.

Nausika Spiele

Es wurde eine Kurzpräsentation relevanter Spiele gezeigt, die von Nausika entwickelt wurden. Der Schwerpunkt lag auf der praktischen Umsetzung der Spiele (mit Zielgruppen, Lernkompetenzen, logistischen Anforderungen), wobei die Autor:innen Anekdoten aus der Praxis zum Besten gaben. Die Präsentation umfasste gedruckte Boxen zum Anfassen der folgenden Spiele:

1. Climate Perspectives
2. Forgotten Gods
3. Pig Grove
4. A Tree of Life
5. Family Dinner
6. Renaissance Art of Murder
7. The Price
8. The Tenants
9. From Under the Counter

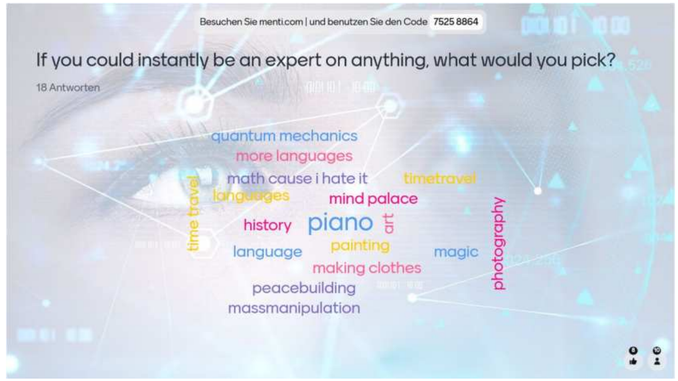


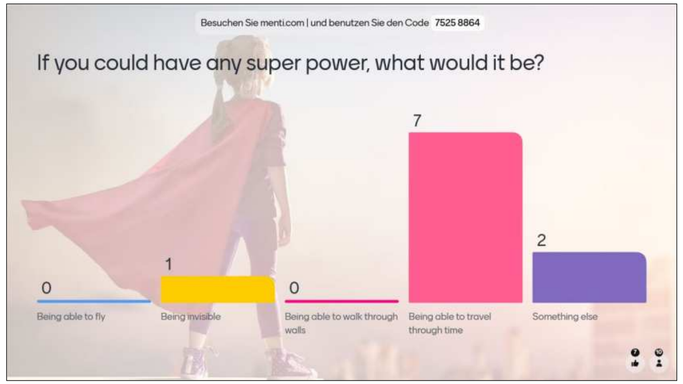
Zeitplan und Inhalt

TAG 1	TAG 2	TAG 3	TAG 4
Ankunftstag	Workshops Tag 1	Workshops Tag 2	Tag der Abreise
Ankunft	Projektvorstellung und digitales Quiz	LARP SPIEL "Pig Grove"	Projekttreffen
KAFFEE UND COWORKING Ort kennenlernen, über die Arbeit sprechen oder einfach den Coworking Space im Gemeinschaftsbüro nutzen	EDU-LARP THEORIE mit 2 digitalen interaktiven Präsentationen:	LARP-Spiel "Climate Perspectives"	Feedback
	1. "Die Matrix für die Gestaltung von Bildungsrollenspielen: Zuordnung von Designkomponenten zu Bildungstypen"	DOUBLE-FISHBOWL-DISKUSSIONS-TISCHE	
	2. "Lernen im Larp - mehr als eine ernsthafte Forschung"	1. EDU-LARP HYBRIDISIEREN Wie lässt sich Edularp in den digitalen oder halbdigitalen Bildungsbereich integrieren?	
	VORSCHAU AUF DIE NAUSIKA-SPIELE	2. EDU-LARP VERDICHTEN Wie kann nicht-digitales Edularp an die schulische Bildungspraxis angepasst werden?	
	LARP GAME “Strangers”	GESTALTUNG der PROJEKTPUBLIKATION	
	optional: DIGITALE WERKZEUGE		

Hybridisierung von Teilen des Workshops

Wie auch beim Workshop in Deutschland wurden während des Workshops digitale Werkzeuge eingesetzt. Mit Menti wurde ein kurzes „digitales Quiz“ als Eisbrecher-Aktivität durchgeführt:





Wir boten auch ein Zeitfenster an, um digitale Werkzeuge zu diskutieren und ihre Handhabung und Vorteile zu vertiefen. Da der Workshop mit vielen verschiedenen Aktivitäten bereits sehr voll war, beschlossen wir, einen Teil der Arbeit über Digitalisierung in den Online-Bereich zu verlagern. Wir einigten uns darauf, nach Krakau 2 weitere Online-Angebote anzubieten. Die meisten Teilnehmer:innen waren entweder sehr an Gather.town oder Canva interessiert. Deshalb wählten wir diese beiden Anwendungen aus, um uns online zu treffen (siehe Kapitel 5.3).

Die Edularps

“Die Fremden”

Wir spielten das Vollzeit-Larp Strangers von Nina Runa Essendrop im „Keller“ des Nausika-Büros. „Strangers“ ist ein abstraktes, nonverbales Larp über Integration. Es verwendet physische Methoden wie Zeichensprache und einfache Bewegungsroutinen, um die beiden Kulturen und das Gefühl der Zugehörigkeit bzw. Nichtzugehörigkeit darzustellen. Es erforscht die Situation von Flüchtlingen, die versuchen, sich anzupassen, und die Reaktionen der Menschen, unter die sie sich einzufügen versuchen.



Der gesamte Prozess von Briefing, Derolling und Debriefing wurde durchgeführt, um ein hochwertiges Spiel, das für künstlerische Zwecke entwickelt wurde, aber auch im Bildungskontext eingesetzt wird, live zu erleben.

„Pig Grove / Schweinehain“ und „Climate Perspectives / Klimaperspektiven“

Wir spielten eine kurze Version von „Pig Grove“ und „Climate Perspectives“. Dazu gehörten auch Diskussionen darüber, wie die Spiele moderiert werden können. Eine vollständige Beschreibung der beiden Spiele gibt es in Kapitel 3.1.

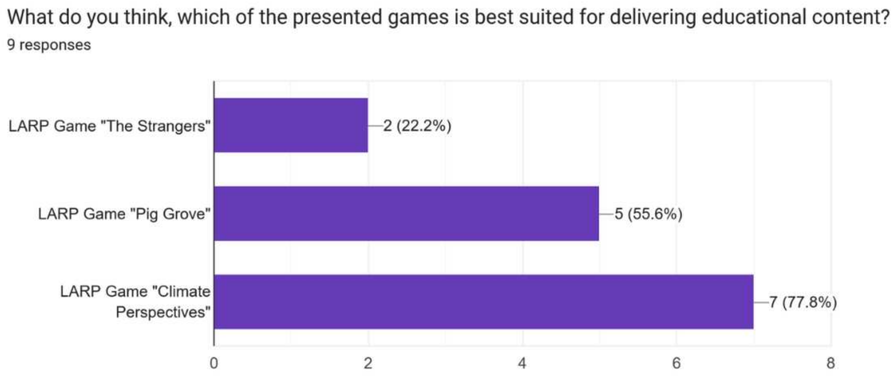
Feedback und Ideen

Wir haben eine tiefgehende Expertendiskussion über die Kombination von Larp und Bildung geführt. Die Diskussion profitierte von den unterschiedlichen Perspektiven, die alle 3 Partner in das Seminar einbrachten. Die Schlussfolgerungen lassen sich in den folgenden Punkten zusammenfassen:

- Die Unterscheidung von Larp und Edularp ist manchmal etwas willkürlich und sollte nicht als absolut angesehen werden. Je nach den Zielen der Organisator:innen können dieselben Spiele sowohl in Bildungs- als auch in Freizeitsituationen eingesetzt werden. Einige sagen, dass jedes Spiel pädagogisch ist, weil die Spielenden beim Spielen lernen (informeller Bildungsansatz).

- Vielen hochwertigen Larp-Spielen (einschließlich Edularps) fehlt es an hochwertigen Einführungsworkshops und Nachbesprechungen nach dem Spiel. Es sieht so aus, als hätten die Autoren ihre brillante Kreativität in die Gestaltung des Hauptspiels gesteckt und dann nicht die Energie gehabt, kreative Workshops darum zu gestalten. Die Nachbesprechung ist bei Edularp von entscheidender Bedeutung - sie hilft dabei, Erfahrungen in strukturierte Überlegungen umzuwandeln, und macht das Spiel erst lehrreich. Viele bestehende Spiele müssen überarbeitet werden, um eine strukturierte Nachbesprechung hinzuzufügen, die die Nicht-Larp-Methoden der nicht-formalen Bildung umsetzt, bei denen Ausbilder:innen und Jugendbetreuer:innen mehr Erfahrung haben als Larp-Spiel-Designer:innen.

- Viele Larp- und Edularp-Spiele wären für die Schulbildung wertvoll, müssen aber an das formale Bildungssystem angepasst werden. Dazu müssen die Spiele selbst nicht verändert werden. Es würde genügen, ein Spiel in einem formalen Netzwerk von Themen und Kompetenzen der relevanten Lehrpläne zu verorten. Es wäre für die Lehrpersonen viel einfacher, Edularp zu verwenden, wenn im Szenario klar angegeben würde, welche Kompetenzen und Informationen die Schüler:innen durch das Spiel erwerben und wie es mit dem nationalen Lehrplan zusammenhängt, dem die Schulen folgen. Dies ist möglich, muss aber im Rahmen zukünftiger Projekte geschehen.





Wenn man einige Erkenntnisse aus unserer Online-Umfrage über den 2-tägigen Workshop hinzufügt, können wir sagen, dass

- der Workshop insgesamt von allen Teilnehmenden als sehr gut bewertet wurde was Inhalt, Vernetzung, Spielerlebnis usw. betrifft.
- die Mischung aus Spielen und Inhaltsentwicklung sowie die Digitalisierungselemente positiv bewertet wurden.
- fast 80 Prozent der Teilnehmenden in Krakau sich ein Bild davon machen konnten, wie digitale Werkzeuge die Planung und Durchführung von Bildungsangeboten unterstützen können.

Hier sind einige der Kommentare, die die Befragten hinterlassen haben:

- „Eines Tages würde ich gerne eine vollständige digitale Version von Climate Perspective auf der Gather-Plattform erstellen".
- „Climate Perspectives mit etwas mehr audiovisueller Unterstützung"
- „AI" > kann es für Edularps hilfreich sein?
- „Ich wünschte, wir würden mehr über digitale Werkzeuge sprechen"

5. 3. Online-Workshops

Wie bereits erwähnt, beschlossen wir, uns online zu treffen, um digitale Workshops abzuhalten und Wissen über die beiden Tools „Canva“ und „Gather.town“ auszutauschen.

Canva Werkstatt

Am 11. Februar 2025 hatten wir die Möglichkeit, gemeinsam mit Canva zu arbeiten, einem Tool, das für Designprozesse verwendet wird. Das Tool bietet eine Vielzahl von Funktionen, die es einfach machen, Grafiken oder ganze Flyer/Plakate etc. zu erstellen, die auf Websites, als digitale Banner oder in sozialen Medien verwendet werden können. Gemeinsam erkundeten wir die verschiedenen Möglichkeiten, die Canva bietet, wie z. B. fertige Designvorlagen, Optionen für die Ablage von Branding-Kits (z. B. Logos, eine definierte Farbpalette, Schriftarten usw.) oder die Verwendung von Mockups. Wir waren uns einig, dass die KI-unterstützten Funktionen (z.B. zum Bearbeiten von Fotos) sehr nützlich und qualitativ schon recht akzeptabel sind.



Workshop „Gather.town“

Am 13. Februar 2025 stellte unser Gather.Town-Workshop den 5 Teilnehmer:innen die Möglichkeiten virtueller Räume für die Interaktion und insbesondere die Chancen der Gamification im Bereich der Bildung vor. Gather.Town ist eine Plattform für virtuelle Treffen, die die einzigartige Funktion beinhaltet, sich durch einen anpassbaren Online-Raum zu bewegen, mit bestimmten Personen zu sprechen und gleichzeitig ein Gefühl der Nähe zu vermitteln, das den meisten Plattformen für Videokommunikation fehlt.

Die grundlegende Einführung umfasste ein strukturiertes Tutorial der Plattform in ihren Funktionen sowie einfache Methoden zur Fehlerbehebung bei auftretenden Problemen. Anschließend hatten die Teilnehmenden die Möglichkeit, die virtuellen Karten durch spielerische Aufgaben zu erkunden und praktisch zu entdecken.





Der Workshop endete mit einer Diskussion über mögliche Verwendungszwecke und darüber, wie die Website in künftige Projekte eingebunden werden kann. Die Option, sich frei durch die Räume zu bewegen, bietet die Möglichkeit der Erkundung und des interaktiven Geschichtenerzählens, das durch das Zeigen und Erleben der Geschichte funktioniert, anstatt nur erzählt zu werden. Dies hinterlässt eine größere Wirkung und könnte für Rollenspiele verwendet werden, bei denen die Botschaft über mehrere Kanäle vermittelt werden muss, ohne dass sich das Publikum belehrt fühlt. Insgesamt war die Resonanz sehr positiv und es wurden neue Ideen entwickelt.

6

Fazit und Ausblick

Während des Projekts erlebten die drei Partnerorganisationen und die teilnehmenden Jugendlichen Edularp UND verschiedene Zugänge zur digitalen Welt. Die Kombination dieser beiden Themen machte das Projekt selbst zu einem interessanten Paket, von dem wir weiter profitieren können.

Das Projekt ermöglichte es uns, digitale Werkzeuge nicht nur beim Spielen, sondern auch im Rahmen des Projekts (Management) zu nutzen. Das Spielen und Arbeiten in dieser „digitalen Umgebung" ermöglichte es uns, digitale Geräte zu integrieren und zu erforschen, wie sie Edularps verbessern oder zumindest vereinfachen können.
Beim Treffen vor Ort, bei der Nutzung hybrider Wege und beim Ausprobieren rein digitaler Lösungen haben wir unterschiedliche Ansprüche erlebt. Wenn man sich vor Ort trifft, genießt man die persönliche Begegnung. Dann möchte man nicht nur digital arbeiten. Wenn man sich online trifft, sind die Grundlagen der Begegnung anders: Der Austausch ist vielleicht nicht so intuitiv wie in der realen Welt, man ermüdet leicht vor dem Bildschirm, es ist schwieriger, anderen zu folgen und man vermisst vielleicht das Gefühl für zwischenmenschliche Beziehungen.

Wenn wir das gesamte Projekt bewerten, sind wir froh, dass wir diesen Leitfaden gemeinsam erstellt haben. Wir erlebten ein gutes Team, haben Arbeitspakete geteilt, unterschiedliche Ansichten akzeptiert, wertvolle Momente der Begegnung erlebt, voneinander gelernt, miteinander gespielt und sind miteinander gewachsen. In diesem Leitfaden können wir unsere Gedanken und Ideen über Edularp und hybride Möglichkeiten festhalten - nun bist du an der Reihe, deine eigene Edularp-Welt (mit digitaler Hilfe) zu erleben.

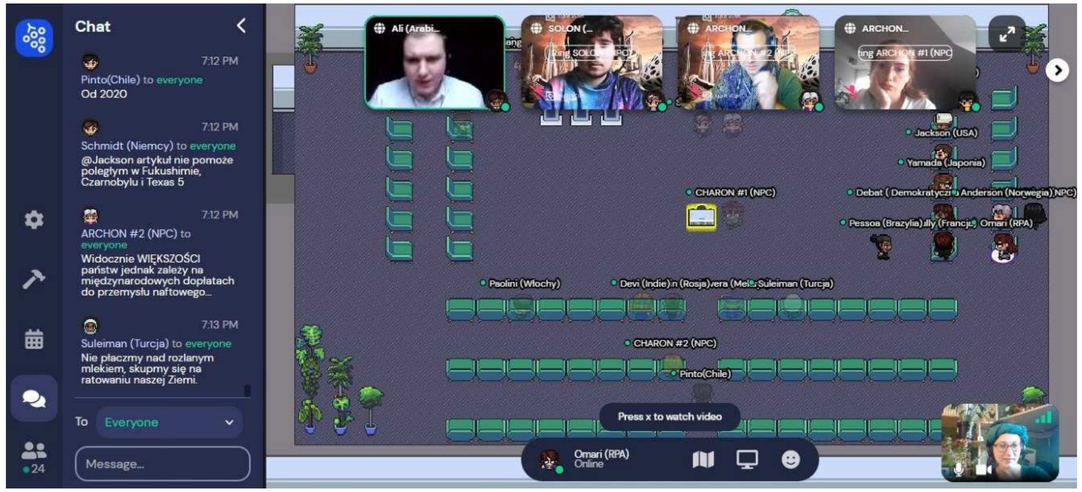
Während dieses Projekts haben wir über Konzepte, Szenarien und Edularp-Spiele im Allgemeinen gesprochen. Wir haben einige davon gespielt, andere wurden vorausgedacht. Wir diskutierten über die Erstellung von Online-/Digital- oder Hybridversionen bestehender Larps. Eine Idee war, eine vollständig digitale Version von „Climate Perspectives" zu erstellen - dem am häufigsten organisierten Edularp von Nausika (über 200 Veranstaltungen), s. Kapitel 3.1.

CLIMATE PERSPECTIVES - DIGITAL

Die Idee geht auf das Jahr 2021 zurück, als ein Prototyp des Spiels während Covid zwei Mal online durchgeführt wurde. Es wurde über die Gather.town für bis zu 50 Teilnehmer:innen organisiert (kostenpflichtig). Nausika entwarf eine eigene Karte - ein Schloss mit mehreren Konferenzräumen und Plakaten zum Klimawandel.

Die Online-Durchläufe wurden von den Spieler:innen positiv aufgenommen. Nach Covid wandte sich Nausika jedoch wieder den persönlichen Veranstaltungen zu und die Idee des Online-Spiels wurde eingefroren. Seitdem hat sich das Spiel weiterentwickelt und verändert, so dass es keine vorzeigbare aktualisierte Online-Version mehr gibt.

Die Erfahrungen mit dem Spiel auf Gather.town sind vorhanden. Nausika würde gerne weiter daran arbeiten, wenn sich eine Finanzierungsmöglichkeit ergibt. Dies würde etwa 50 Arbeitstage in Anspruch nehmen, so dass es nicht in den aktuellen Zeitplan des Projekts passt. Aus heutiger Sicht lassen sich Vor- und Nachteile der Nutzung von Gather.town zur Digitalisierung eines analogen Larp-Szenarios aufzeigen:



Vorteile:

- eine große Karte mit verschiedenen Räumen zu erstellen, von denen jeder einen bestimmten Teil des Spiels abbildet.
- einfacher Zugang für Spieler:innen (minimale technische Anforderungen, direkte Nutzung im Browser)
- flexible Möglichkeiten zur Festlegung von Rollen, Sprech- und Schreibrechten während des Spiels
- möglich, als Science-Fiction zu gestalten und zu zeigen, dass wir uns im Jahr 2050 befinden.
- die Möglichkeit, nur mit Personen zu sprechen, die sich in der Nähe auf der Karte befinden, sorgt für ein dynamisches und „realistisches" Erlebnis einer Konferenz und fördert ein gutes Verhalten der Spieler:innen
- flexible Optionen für die gemeinsame Nutzung der Karte



Nachteile von Gather.ton für „Climate Perspectives":

- App kostenpflichtig, wenn sie für mehr als 10 Spieler:innen genutzt wird, was die Nutzung teuer macht
- App sieht einfach/pixelig aus (was auch ein Pluspunkt sein kann).

FORGOTTEN GODS HYBRID

Im Rahmen des Projekts haben wir auch eine Hybridversion des Spiels „Vergessene Götter" (Forgotten Gods) ausprobiert. Dabei handelt es sich um ein Stadtspiel, bei dem die Spielenden in die Rollen antiker Götter schlüpfen, um die Städte (die sie vielleicht schon einmal gesehen haben) mit neuen Augen zu sehen. Die Spieler:innen haben die Aufgabe, die Stadt zu erkunden und dabei nach Zeichen ihrer „göttlichen Präsenz" zu suchen - die Interpretation ist den Spielenden selbst überlassen, was in der Regel zu lustigen, innovativen Schlussfolgerungen führt.

Die Götter sind durch verschiedene Kulturen (ägyptische, keltische Mythologien) und Gilden (Kriegs-, Natur-, Liebesgötter...) getrennt. Das Spiel ist in jeder Stadt und für die meisten Spielergruppen anwendbar, von unerfahrenen Spielenden bis hin zu Spielenden, die eine neue Erfahrung suchen.

Die Standardversion von „Forgotten Gods" hat eine digitale Komponente: Gruppen von Göttern kommunizieren über soziale Medien und posten Bilder, Videos oder Textnachrichten, in denen sie erklären, was sie gefunden haben. Dies gibt den anderen Spielenden die Möglichkeit, jederzeit auf dem Laufenden zu sein, während der/die Spielleiter:in gleichzeitig mit allen Spieler:innen kommunizieren und ihren Aufenthaltsort verfolgen kann. Da die Spieler:innen in der Regel in Gruppen aufgeteilt sind und alleine auf Entdeckungsreise gehen, bietet das digitale Element eine Struktur, die sonst nur schwer zu bewältigen wäre.

Für den Workshop in Krakau beschlossen wir, etwas Besonderes vorzubereiten - eine hybride Variante des Spiels. Es wurde online über einen speziellen WhatsApp-Kanal und eine Reihe von Google Docs durchgeführt und in der freien Zeit zwischen den Projektsitzungen gespielt, was den Teilnehmenden die Möglichkeit gab, sich in der Stadt umzusehen und aufmerksam nach potenziellen Spielelementen zu suchen.

Der Unterschied zwischen der alten und der neuen Version des Spiels lag vor allem in der Zeit, die die Spieler:innen in allen Phasen des Spiels miteinander verbrachten.





Während in der ursprünglichen Version die Spielenden zu Beginn (für die Einführung, die Spielregeln und die Hintergrundgeschichte) und am Ende (für das Ritual, das das Ende der Spielzeit bedeutet) zusammenkommen, trafen sich die Spieler:innen in dieser Version nur am Ende, um die Ergebnisse zu verkünden.

In der traditionellen Version kommen die Spielenden am Ende zusammen, um ihre Ergebnisse zu verkünden und Einblicke in das Leben der Menschen und die heutige Zeit zu geben. Danach folgt das Ritual, ein von allen Spielern gemeinsam gesungenes Lied.
In der Version, die die Teilnehmer:innen in Krakau spielten, hatte das Spiel neben dem kollaborativen auch einen kompetitiven Aspekt, denn die Götter sammelten Punkte auf Basis der Anzahl der Beiträge und Reaktionen. Dies führte dazu, dass die Spielenden nicht so tief in ihren Charakteren steckten wie in früheren Versionen, aber es erwies sich als Ausgangspunkt für potenzielle Erweiterungen des Spiels, die vollständig online gespielt werden könnten (oder sogar die Einführung einer Gemeinschaft, die Städte erforscht, um Erkenntnisse und lustige Geschichten zu teilen).

Es ist bemerkenswert, dass es bereits ein Potenzial für diese Art der Gemeinschaftsbildung gibt. Bei der dritten (und letzten) Version des Spiels, die in der Regel bei größeren Veranstaltungen (Konferenzen, Tagungen, Versammlungen) gespielt wird, finden die Spieler:innen die an den Veranstaltungsorten ausgehängten Charakterkarten, lesen die Regeln und entscheiden, ob sie die Initiative ergreifen und selbst mitspielen wollen oder nicht. Wenn sie sich für das Spiel entscheiden, ist es ihr Ziel, ein spielbezogenes Foto zu machen und es in den sozialen Medien (z. B. Instagram) mit dem Hashtag #forgottengods zu posten. Auf diese Weise könnte bereits der Grundstein für eine zukünftige Gemeinschaft gelegt werden.

Vielen Dank fürs Lesen! Wir wünschen Dir viel Spaß beim Umsetzen Deiner eigenen Edularps.

Bei Fragen, Anmerkungen oder weiteren Anregungen kontaktiere uns gerne!



NAUSIKA jugendagentur WALD RITTER

Anhang

Im Anhang gibt es weitere Informationen über Edularp: Wir haben andere Edularp-Projekte und Konzepte, die im europäischen Kontext verwendet werden sowie Informationen und Links zu verschiedenen Edularp-Netzwerken hinzugefügt. Tauch ein in deine Lieblingsthemen. Wir würden uns freuen, dich bei einem der nächsten Events oder Festivals zu treffen oder mehr von dir zu erfahren, wenn du uns kontaktierst, um an zukünftigen Edularp-Projekten mitzuarbeiten.

Andere Edularp-Projekte und -Konzepte im europäischen Kontext

LARP FÜR DAS KLIMA

https://nausika.eu/larpforclimate/

Erasmus+-Partnerschaft, aus der 5 hochwertige und vielfältige Edularp-Szenarien für die Klimabildung hervorgingen. Die Szenarien wurden über 300 Mal in mehr als 12 Ländern gespielt, werden kontinuierlich von Jugendarbeiter:innen und Bildungseinrichtungen genutzt und in neue Sprachen übersetzt. Das Projekt wurde mit dem Good Practices Label ausgezeichnet.

TIME DIVE

https://nausika.eu/timedive/

Erasmus+ Partnerschaft, die LARP mit der Sozialgeschichte der Städte Krakau, Prag und Budapest verband. Das Verständnis der Geschichte war der wichtigste pädagogische Wert, der zur Schaffung von 9 immersiven, fesselnden Spielszenarien führte, die auch in der Freizeit und bei Kulturfestivals leicht gespielt werden können.

Forgotten Gods / VERGESSENE GÖTTER

https://nausika.eu/forgottengods/

Erasmus+ Partnerschaft, die sich darauf konzentrierte, ein einziges Larp(-ähnliches) Szenario zu schaffen und seine Qualitäten maximal zu verbessern. Das Ergebnis sind die „Vergessenen Götter" - eine Mischung aus Rollenspiel und Stadtspiel im Freien, um neue europäische Städte zu erkunden oder die, in denen man lebt, neu zu entdecken, angetrieben von der Leidenschaft für Kulturstudien und antike Mythologien, mit einem Hauch von Philosophie und nachhaltigem Tourismus.

LARP ALCHEMIE

https://nausika.eu/larpalchemy/

Larp Alchemy ist eine Reihe von Schulungskursen für Jugendbetreuer:innen und Spieleautor:innen. Das Hauptziel ist die Erkundung der regulären Larp-Spiele (also nicht im Speziellen Edularps!) als Werkzeuge für nicht-formale Bildung, persönliche Entwicklung und sozialen Wandel. Die Reihe wird von Nausika mit über 20 Partnerorganisationen organisiert und ausgerichtet. Der grundlegende Zeitplan ist wie folgt:

- einmal pro Jahr ein Training für Fortgeschrittene und erfahrene Spielleiter:innen, Moderator:innen und Organisator:innen,
- einmal pro Jahr ein Larp-Einführungstraining für Lehrer:innen und Jugendbetreuer:innen ohne Erfahrung.

Das nächste Larp Alchemy Training wird 2026 stattfinden, die Anmeldungen werden auf der Nausika-Webseite veröffentlicht, die Materialien und viele Fotos sind bereits auf dem obigen Link zu finden.

DiveIN

https://europe4youth.eu/blog/portfolio/divein/

Erasmus+ Partnerschaft - Entwicklung der Edularp-Methodik zur Verhinderung der gewalttätigen Radikalisierung junger Menschen. Ergebnisse: 4 Larp-Szenarien, die kostenlos heruntergeladen werden können, und eine gedruckte Publikation mit einer interessanten Untersuchung zur Messung des Lerneffekts von Larp-Spielen.
Hast du dich schon einmal gefragt, unter welchen Bedingungen sich Überzeugungen und Meinungen verhärten, unnachgiebig und dünnhäutig werden? Wann können sie im Zusammenhang mit dem sozialen Zusammenhalt und der Solidarität problematisch werden? Unabhängig davon, welcher Art sie sind (links, rechts, anlassbezogen), kann ihre Radikalisierung zum Verlust einer ganzheitlichen Sichtweise auf uns als Gesellschaft und zum Abbau von Empathie gegenüber Andersdenkenden führen. Das Projekt „DiveIN" schlägt ein Instrument vor, das dabei hilft, die Legitimierung von Gewalt im Radikalisierungsprozess zu verhindern - Edularp.

Mehr Edularps von anderen Organisationen und Projekten

Einige Sammlungen von Spielen, die einen Blick wert sein könnten:
„#feminism" - eine Sammlung von Spielen von Autor:innen aus der „nordic larp community":
https://feministnanogames.wordpress.com/about-the-anthology/

„Crescendo giocoso" - eine Sammlung von Chamber-Larps aus der „südlichen Larp-Community":
https://nessundove.it/en/crescendo-giocoso/

Sammlung von weiterführenden Links im Rahmen der deutschen DRAMA GAMES Community:
http://www.drama-games.de/more-free-form-games/

Netzwerke

EDINU Larp-Gemeinschaft

https://www.edinu.eu/
Eine Serie von 6 dreitägigen Outdoor-Edularp-Spielen, die eine große Gemeinschaft von Spieler:innen und Pädagog:innen hervorbrachte. Der Schauplatz des Spiels war postapokalyptisch, sowohl in der Handlung als auch in den Kostümen, was sich als eine lebendige Umgebung für solide Lern- und Schauspielerfahrung auf höchstem Niveau erwies.

Die Spiele fanden im Berliner Abenteuerzentrumstatt und wurden im Rahmen von Erasmus+-Jugendbegegnungen und -Trainingskursen finanziert. Vorstandsmitglieder von Nausika arbeiteten dort als Spieldesigner:innen und Moderator:innen.

PORTAL Larp-Gemeinschaft

https://www.facebook.com/portallarpconvention
Eine internationale Gemeinschaft von Larpspieler:innen und -designer:innen, die sich hauptsächlich auf Südosteuropa konzentriert, aber den ganzen Kontinent anerkennt. Die persönlichen Konferenzen finden jedes Jahr statt und ziehen von Land zu Land. In den Jahren 2021-2024 erlebte die Portalgemeinschaft dank der Kofinanzierung im Rahmen von Erasmus-Projekten, die von Nausika initiiert und koordiniert wurden, ein intensives Abenteuer mit der Erwachsenenbildung und Edularp. Die Veranstaltungen wurden in folgenden Ländern organisiert (Links führen zu den Webseiten der Veranstaltungen):

Athens (September 2021)
Kraków (Juni 2022)
Budapest (Juni 2023)

GIMLE larp Gemeinschaft

https://gimlelarp.com/

Eine Reihe von 4-tägigen Outdoor-Edularp-Spielen in schwedischen Wäldern. Jedes Spiel war ein einzigartiges, starkes Erlebnis, das von den Gastgeber:innen und der Spielergemeinschaft das ganze Jahr über sorgfältig vorbereitet wurde, bis zum Larp, das immer am Neumond des Monats Juli stattfand. Schauplatz: Tolkien/Wikinger/GameOfThrones, mit geringer Magie. Austragungsort: Hastekasen Farm Association, die 13 Hektar Permakulturland besitzt, inklusive Wald mit Infrastruktur wie bewohnbare Hobbithöhlen, gruselige Orktürme und Baumelfenhäuser.

Die Gimle-Larp-Spiele sind ein seltenes Beispiel für eine Mischung aus Erasmus+-Jugendaustausch (~50) und regulären kommerziellen Spieler:innen (~150). Patrycja Paula Gas von Nausika ist eine der Gründerinnen und leitenden Designerinnen des gesamten Abenteuers. Neben dem Aufbau einer starken Gemeinschaft, die mit dem Larp verbunden ist, hat Gimle auch zum Wachstum der Permakulturfarm Hastekasen beigetragen, sowohl in Bezug auf die Menschen als auch auf die Infrastruktur (die Menschen leben im Sommer in den für die Larpspiele gebauten Häusern).

edularp:netzwerk

Das deutsche edularp:netzwerk ist ein offener Zusammenschluss von Akteur:innen, die Live-Rollenspiele als Methode zur Gestaltung von Bildungsprozessen nutzen. Ziel ist der Austausch von Erfahrungen und Methoden, um gemeinsam zu lernen und eine größere öffentliche Präsenz zu erreichen. Das Netzwerk versucht, sich mindestens einmal im Jahr zu treffen.

https://edularp.de/

DRAMA-GAMES-FESTIVAL

„DRAMA GAMES" ist ein anderer Begriff, den Waldritter für kürzere Larpspiele mit pädagogischem Ziel verwendet. Einmal im Jahr veranstaltet Waldritter ein 3-4 tägiges Event zum Kennenlernen, Spielen und Austauschen neuer oder interessanter Edularps - umgeben von einer spielerischen Umgebung mit Brett-, Straßen- und Escape-Games. Das DRAMA GAMES FESTIVAL startete 2014 als deutschsprachige Veranstaltung und hat sich in den letzten beiden Jahren mit englischen Slots internationalisiert.

http://www.drama-games.de/

Deutsche (Fantasy-) Larp-Kampagnen und Veranstaltungen

In Deutschland gibt es viele Spieler:innen, die Larp als Freizeitbeschäftigung oder Hobby betreiben. Die meisten Spiele können als „Fantasy-Larp" kategorisiert werden.

Es gibt einige Kampagnen, bei denen sich verschiedene Larp-Organisator:innen von Zeit zu Zeit treffen und die gleiche Hintergrundwelt mit einer gemeinsamen Karte teilen, die die verschiedenen Larp-Länder enthält, die miteinander interagieren und die Veranstaltungen der jeweils anderen besuchen:

https://mittellande.info/
https://www.suedlande.de/
https://www.ostlande.de/ostlande/

In Deutschland finden zwei der größten Larp-Veranstaltungen der Welt statt, mit rund 6000 (Drachenfest) und 8000 (Conquest of Mythodes) Teilnehmenden:

https://realmsofmythodea.com/conquest-von-mythodea/
https://www.drachenfest-larp.info/
Es gibt auch ein deutsches Larp-Wiki: https://www.larpwiki.de/LarpWiki

Wir freuen uns auf Kommentare. Bitte kontaktiere die Projektpartner über ihre Webseiten:

NAUSIKA jugendagentur WALD RITTER Co-funded by the European Union Erasmus+