



VORBEREITUNG FÜR DAS LIVE-ROLLENSPIEL

Ein Live-Rollenspiel (oder LARP) ist ein Rollenspiel, bei dem Studenten/junge Leute in einem lebensechten Spiel im Freien agieren, bei welchem sie den Charakter bzw. das Leben von jemand anderem annehmen. Das Live-Rollenspiel ermöglicht die Simulation realer Erfahrungen, inklusive eines Tests, weshalb und wann eine Person sich unter den neuen Umständen und/oder in den Situationen anders verhält.

Sich die Rollen anderer Personen vorzustellen, kann ein Erlebnis sein, das Veränderungen auslöst. Auf diese Weise stärken Studenten ihre Sensibilität und die Fähigkeit, für andere Empathie zu empfinden.

| Modul | Gruppengröße | Gruppenalter | Dauer |
|--------------|--------------|------------------------|------------|
| • Vorbeugung | • klein | • 16 - 19 • 20 - 24 | • 1 Stunde |

Ziele der Aktivität

- Identifizierung von Triggern, kritischen Bereichen und dem Grad der Anfälligkeit für Vorschläge;
- Bereiche identifizieren, in denen der Einzelne mehr Unterstützung und Integration braucht.

Teilnehmer

n.a. (kann geeignet sein für Schulabrecher, Immigranten, junge Männer etc.)

Beschreibung der Aktivität

Schritt 1:

Option 1: Der Trainer arrangiert einen oder zwei Tage für Aktivitäten im Freien, in Kooperation mit einem nationalen/regionalen Anbieter von Live-(LARP-)Rollenspielen.

Option 2: Der Trainer entwickelt ein eigenes Live-Rollenspiel (gemeinsam mit Mitarbeitern), basierend auf einem vorhergehenden Training für das Gestalten von Lernumgebungen, mit klaren Regeln für das Ergebnis (Live-Rollenspiel-Aktivitäten müssen genau beschrieben und überwacht werden.)

Schritt 2: mit Einleitung zum Live-Rollenspiel. Die Lernenden brauchen Informationen zum Live-Rollenspiel und zum Ziel ihrer Teilnahme. Zusammen mit dem Trainer gehen sie die Charaktere durch und jeder wählt den aus, der seinen persönlichen Zielen am meisten entspricht (z. B.

entschlossener oder prinzipientreuer zu werden, ein gerechter Anführer zu werden etc.) und der ausreichende Herausforderungen/persönliche Trigger aufweist. In diesem Schritt erfahren die Teilnehmer auch alles zum Spiel und dem Zeitplan ihres Live-Rollenspiel-Tags.

Schritt 2: Jeder Lernende benötigt eine/zwei Woche(n), um sich auf seine/ihre Rolle vorzubereiten. Er/sie muss sich über das Leben des Charakters, seinen sozialen Status, die persönlichen Merkmale und seine/ihre Rolle in der Gemeinschaft informieren.

Schritt 3 (nach einigen Tagen/Wochen): Teilnahme am Live-Rollenspiel. Das Spiel sollte so gestaltet werden, dass es den Teilnehmer im Hinblick auf seinen Überlebensinstinkt, seine Kommunikationsfähigkeiten, seine Empathie und hinsichtlich seiner Fähigkeit, Regeln für das allgemeine Wohl zu schaffen, testet.

Die Trainer nehmen die Rolle der Beobacher ein und schreiben einen Profilbericht zum Live-Rollenspiel, gemeinsam mit Psychologen, Sozialarbeitern oder Therapeuten.

Schritt 4: Bewertung

Hier gehört die Selbsteinschätzung der Lernenden zum ersten Teil. Der zweite Teil umfasst die Präsentation und Interpretation der Ergebnisse des Profils des Live-Rollenspiels.

Benötigte Materialien

Live-Rollenspiel-(LARP-)Programm mit Szenario, internes Material zum Live-Rollenspiel zum Einstudieren der Rolle, Live-Rollenspiel-Profilbericht, Laptops oder Computer für die Präsentation der Ergebnisse

Methodik

Erklärung, Vorbereitung, Demonstration, Rollenspiel, Bewertung

Beratung für Trainer

Option 2 erfordert ausreichende Vorbereitung und das Studium des Live-Rollenspiel-(LARP-)Programms, um die Ziele zu erreichen und um potenzielle Komplikationen und Lösungen im Rahmen des Spiels vorauszusehen. Wenn der Trainer sein eigenes Spiel entwickeln möchte, braucht er ein Team von Mitarbeitern, das er anleiten sollte. Mitarbeiter können Trainer sein, die über andere Kompetenzen verfügen (Sozialarbeit, Psychologie, Pädagogik, Mediation etc.).

Schritt 2 (Vorbereitung) sollte einige Tage/Wochen für das Einstudieren und Training umfassen. Je mehr Zeit verfügbar ist, umso besser. Die geheime Mission der oder des Trainer(s) ist, die Lernenden zu beobachten und solche Teilnehmer zu erkennen, die potenziell eine bestimmte Ideologie

verfolgen oder aggressiv handeln. Falls das Live-Rollenspiel-Programm keinen Profilbericht umfasst, sollten Trainer ihren eigenen erstellen. Mehr zum Live-Rollenspiel bzw. LARP finden Sie unter:

<http://www.larping.org/larp-definition/>

oder https://en.wikipedia.org/wiki/Live_action_role-playing_game

auch verfügbar in den Partnerländern:

Österreich: <http://www.viecc.com/en/highlights/fan-groups/LARP-community/>

Deutschland: <http://www.larping.org/tag/german-larp/>

Irland: <https://www.meetup.com/Nordic-Progressive-Larp-in-Britain-and-Ireland/>

Slowenien: <http://larpsto.si/>

Slowakei: <https://www.facebook.com/LARPNaSlovensku/>

Niederlande:

https://gamesnstuff.com/cms/index.php?option=com_content&view=article&id=317:terra-x-new-duty-larp-event&catid=66:terra-x-english-translation

Griechenland: <https://www.facebook.com/LARPGreece/>

Quellen / Literatur

Nives Hudej (Integra Institut), LARP



CC - Attribution-NonCommercial-ShareAlike

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

VORBEREITUNG FÜR DAS LIVE-ROLLENSPIEL. Abgerufen am Donnerstag Januar 22, 2026 von insgesamt <https://toolbox.ycare.eu/courses/YCARE377/>

<https://www.ycare.eu>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Dieses Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung trägt allein der Verfasser; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.