

## Handout: LARP-Beispiel

Zur Veranschaulichung finden Sie hier nun ein ausgefülltes Beispiel für eine mögliche LARP-Handlung (angelehnt an „Vampire: Die Maskerade“) und anschließender Analyse für ein Team, welches Probleme bei der Findung konstruktiver Lösungen hat.

*Vorbereitung: Insgesamt 15 Teilnehmende*

- **Organisatoren-Team:** 10 Personen
- **Materialien-Team:** 5 Personen

### *Spielhandlung*

*Gott legte Kain zur Strafe an den Mord an Abel den Vampirismus auf, er ist der mächtigste Vampir. Kain nahm 3 weiteren Menschen das Leben und machte sie zu Vampiren der 2. Generation, welche wiederum weitere Vampire erschufen. Je weiter eine Generation von Kain entfernt ist, umso schwächer sind deren Vampir-Kräfte. So sind Vampire der 2. Oder 3. Generation noch mit übersinnlichen Fähigkeiten ausgestattet, die 14. oder 15. Generation unterscheidet sich von Menschen jedoch kaum. Die 15. Generation ist sogar so schwach, dass sie keine weiteren Vampire erschaffen kann.*

*Vampire altern nicht, haben keinen Herzschlag und ernähren sich von Blut. Nur das Blut in ihren Adern hindert sie vom Sterben und verbraucht sich dadurch, sodass die Vampire regelmäßig Blut trinken müssen. Vampire werden durch Sonnenlicht verbrannt und können durch Silber und Weihwasser geschwächt werden. Sterben können Vampire daher nur durch Nahrungsentzug und Sonnenlicht.*

*Durch den Kuss des Blutes werden Menschen zu Vampiren: Dafür muss ein Vampir das gesamte Blut des Menschen trinken und dann sein eigenes Blut diesem einflößen. Wenn ein Vampir nur einen Teil des Blutes trinkt, bindet er den Menschen emotional stark an sich, was diesen zu einem willenlosen Sklaven macht.*

*Damit eigene Vampir-Kräfte stärker werden, kann ein Vampir das Blut eines anderen Vampirs trinken, wodurch dieser stirbt. Dies gilt jedoch als schweres Vergehen. Jeder Vampir besitzt zudem noch weitere übernatürliche Fähigkeiten, die er einsetzen kann, wann er will, wie z.B.:*

- ➔ *Hypnose: Durch bloßen Blickkontakt Macht über jemanden ausüben*
- ➔ *Kälte: Kann Kälte verströmen*
- ➔ *Schmerz: Kann jemandem starke Schmerzen mit purem Blickkontakt zufügen*
- ➔ *Verfügt über höhere Geschwindigkeit*
- ➔ *Gestaltwandel: Kann sich in eine Schlange verwandeln*
- ➔ *Besitzt messerscharfe Krallen, die alles durchdringen können*
- ➔ *Extreme Stärke*

*Es gibt 3 Spielleiter, 5 Vampire und 7 Menschen*

*Materialien: Vampir-Kostüme, Schlangen-Kostüme, Weihwasserflaschen, Silberschmuck*

*Setting: Ausreichend große Waldlichtung mit Schatten- und Sonnenplätzen*



## Präventa

Dauer: 6 Stunden und mindestens 2 Stunden Reflexion

Durchführung

### Worauf Sie als Führungskraft während des Spiels achten können

- Wie werden die Rollen umgesetzt?  
→ Die Teilnehmenden konnten sich gut in die Rollen eindenken und diese umsetzen. Am Anfang gab es Schwierigkeiten/Unsicherheiten, bis sich alle eingefunden haben und die Hemmungen gefallen sind, auch eine solche abstrakte Handlung umzusetzen. Die Teilnehmenden schienen Spaß am Spiel zu haben. Die Fähigkeit der Gestaltwandlung war jedoch am schwersten umzusetzen.
- Halten sich die Teammitglieder an die Regeln?  
→ Die Teilnehmenden schienen sich zu bemühen, die Regeln einzuhalten. Sie begegneten sich stets respektvoll. Allerdings gab es Startschwierigkeiten, alle Regeln sofort einzuhalten und umzusetzen. Die Spielleiter mussten an einigen Stellen eingreifen und auf die Regeln hinweisen.
- Wie beteiligen sich die Teilnehmenden?  
→ Alle hatten sichtlich Spaß am Spiel und waren motiviert. Teilnehmer 3 (Vampir) und Teilnehmer 5 (Vampir) dominierten das Spiel, während Teilnehmer 7 (Mensch) eher zurückhaltend war. Die Beteiligung war aber sehr zufriedenstellend.
- Wie unterstützen sich die Teilnehmenden untereinander?  
→ Sie unterstützten sich bei Problemen gut, indem jeder jedem zur Hilfe war. Die dominanten Teilnehmenden sind hier besonders zu nennen. Sie schienen bei möglichen Lösungen für Hindernisse jedoch eine kritische Haltung zu haben und verunsichern die anderen.
- Was sind Schwierigkeiten? Wie wird mit Problemen umgegangen?  
→ Die Teilnehmenden schienen unsicher bei der Bewältigung von Problemen und gingen mit Lösungen eher kritisch um. Jeder schlug zwar bei Problemen eine Lösung vor, allerdings konnten sie sich nicht auf eine Lösung einigen. Die dominanten Teilnehmenden verunsichern dabei die anderen. Das Team erkennt eigene Leistungen nicht an.
- Welche Abläufe gibt es im Team?  
→ Bei Herausforderungen wurde eingehend über die Schwierigkeit diskutiert und Lösungen vorgeschlagen. Die Lösungen schienen die Teammitglieder (insbesondere die beiden dominanten) jedoch nicht zu befriedigen. Nach einer erfolgreichen Lösung wurde darüber diskutiert, dass man es auch besser machen könnte.
- Wie kommunizieren die Teammitglieder?  
→ Die beiden dominanten Teammitglieder nahmen schnell eine moderierende Leitung an. Die Kommunikation erfolgte offen und vertrauensvoll, Probleme wurden rasch angesprochen. Die zurückhaltenden Teammitglieder kamen jedoch kaum zu Wort, schienen aber auch wenig Bestreben zu haben, viel beitragen zu wollen.

## Reflexionsfragen

Damit das Gelernte auch in den beruflichen Alltag umgesetzt werden kann, sollten Sie eine Reflexion mit den Teilnehmenden durchführen und die Inhalte so visualisieren, dass diese auch im beruflichen Alltag genutzt werden können.

- Was hat Ihnen an der Übung gefallen?  
➔ *Es war toll, eine Übung zu machen, bei der man Phantasie braucht und kreativ sein kann. Dies war eine vollkommene Abwechslung zum beruflichen Alltag, besonders draußen an der frischen Luft zu spielen. Solche Aktivitäten fördern auch den Zusammenhalt und motivieren.*
- Was lief gut? Worauf sind Sie als Team stolz?  
➔ *Wir sind stolz darauf, dass wir uns so schnell in die Rollen und das Setting eindenken konnten. Auch lief unsere Kommunikation untereinander sehr gut, da wir immer offen über alles gesprochen haben.*
- Wie haben Sie die Umsetzung der Rollen erlebt?  
➔ *Am Anfang war es sehr schwer, sich einzudenken, weil es ja sehr phantasievolle Rollen sind. Aber wenn man einmal anfang, hat es sehr viel Spaß gemacht und man hat sich richtig in die Rolle hineinversetzt und die Fähigkeiten ausgelebt.*
- Welche Regeln haben Sie als förderlich/hinderlich erlebt?  
➔ *Es war hinderlich, dass die Vampirkräfte von Generation zu Generation abnehmen. Förderlich waren die Superkräfte der Vampire, da man diese vielfältig einsetzen konnte.*
- Inwiefern sind Sie mit der Umsetzung zufrieden?  
➔ *Die Umsetzung hätte noch besser erfolgen können, wenn wir bereits Übung im LARP hätten, da dies anfängliche Startschwierigkeiten erleichtert hätte. Außerdem wären wir dann vertrauter in Sachen Regeln. Außerdem hätte man die Vampir-Superkräfte noch besser umsetzen können. Bei Lösungen haben wir uns oft im Kreis gedreht, was man auch verbessern könnte.*
- Inwiefern haben Sie das Ziel des Spiels erreicht? Woran lag dies?  
➔ *Das Ziel wurde erreicht durch die gute Kommunikation untereinander. Jeder hat jeden unterstützt und es gab kaum Allianzen. Es waren alle an einem „Happy Ending“ interessiert.*
- Wie haben Sie die Kommunikation und den persönlichen Kontakt untereinander erlebt?  
➔ *Wir haben offen untereinander kommuniziert und Probleme rasch angesprochen. Allerdings haben wir uns bei Lösungen oft im Kreis gedreht und wussten nicht so wirklich, wie wir Probleme lösen können. Das hat uns Zeit gekostet und war frustrierend.*
- Was würden Sie beim nächsten Mal besser machen?

- ➔ *Schneller auf die Lösung kommen und vielleicht auch ein paar Lösungswege ausprobieren anstatt auf die „perfekte“ Lösung zu warten, die es vielleicht gar nicht gibt. Vielleicht sollten wir auch optimistischer sein, dass wir überhaupt Probleme lösen können. Wir sollten uns außerdem nicht in Details verlieren, sondern das Große und Ganze im Blick behalten.*
- Wo erkennen Sie Parallelen zum beruflichen Alltag?
  - ➔ *Unsere Problemlöse-Strategie findet sich auch im beruflichen Alltag. Bei Schwierigkeiten wie z.B. unvorhergesehene Aufgaben oder soziale Konflikte hängen wir als Team oft in Details fest und kommen so nicht so gut voran. Dadurch geht viel Zeit verloren oder es geht zulasten der Qualität unserer finalen Projekte.*
- Was können Sie auf die Teamarbeit im beruflichen Alltag übertragen? Was bedeutet das für die Arbeit im Team?
  - ➔ *Es ist wichtig, bei der Lösung von Problemen strukturierter vorzugehen als wir es bis jetzt getan haben. Ein Plan könnte helfen, den roten Faden nicht zu verlieren und das Problem konkret und zügig zu lösen. Dabei sollten die Lösungen eher optimistisch überdacht werden als kritisch beiseite geworfen zu werden. Dies setzt eine offene, vertrauensvolle Beziehung im persönlichen Kontakt voraus. Man sollte offen über alles kommunizieren und jeden zu Wort kommen lassen.*
- Welche Abläufe im Team können Sie anhand der Erkenntnisse optimieren?
  - ➔ *Den Prozess der Lösungsfindung könnte hier optimiert werden, um schneller auf eine konstruktive Lösung zu stoßen und gemeinsam gestärkt aus Schwierigkeiten herauszugehen.*
- Wie können Sie den persönlichen Kontakt im Team optimieren?
  - ➔ *Dies kann durch eine offene, akzeptierende Kommunikation geschehen. Jeder sollte den Mut haben, Lösungen vorzuschlagen. Diese sollten jedoch nicht kritisch beiseite geworfen werden, sondern akzeptierend überdacht werden. Wir sollten hier respektvolles und wertschätzendes Feedback geben.*
- Inwiefern können Sie die Erkenntnisse auch im beruflichen Alltag umsetzen? Welche Erkenntnisse möchten Sie umsetzen?
  - ➔ *Um den persönlichen Kontakt zu optimieren, können wir regelmäßige im persönlichen Kontakt Teamsitzungen stattfinden lassen, z.B. alle 2 Wochen. Hier können wir beispielsweise bei Schwierigkeiten konkret Pläne zum strukturierten Vorgehen erarbeiten und lernen, wertschätzend Feedback zu geben.*
- Was ist Ihr persönliches Fazit/Ihre Hauptidee?
  - ➔ *Mache einen Plan und behalte das Ziel vor Augen.*

Quelle: angelehnt an Hagen, M.R. (1991). *Vampire: The Masquerade*. Stockholm: White Wolf.