

Trotzburg – PIK8

URL: <http://www.pik8.at/wiki/Trotzburg/>

Archiviert am: 2025-09-20 00:23:06

Trotzburg ist ein [Kommunikationsspiel](#)

Inhaltsverzeichnis

- [1 Alias](#)
- [2 Art](#)
- [3 Ziel](#)
- [4 Dauer](#)
- [5 Wir brauchen dazu:](#)
- [6 So geht es](#)
- [7 Besondere Hinweise](#)
- [8 Wann einsetzen](#)
- [9 Weblinks](#)

Alias

Die belagerte Stadt

Art

heftiges Rollenspiel um eine belagerte mittelalterliche Stadt

Ziel

die Teilnehmerinnen für gruppendynamische Prozesse, Entscheidungsfindung in Gruppen, Sündenbockmechanismen und den Umgang mit Konflikten sensibilisieren

Dauer

1,5–2 Stunden (10 Minuten Vorbereitung, 1 Stunde Spiel, 20–50 Minuten Auswertung)

Wir brauchen dazu:

Stuhlhalbkreis (Podium) mit 5 Plätzen, Kopien der Rollenbeschreibungen (ab Seite) für die 5 Spielerinnen, Kopien der Auswertungsbögen für die Beobachterinnen (Seite)

So geht es

Fünf Spielerinnen aus der Gruppe erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rollenbeschreibungen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt: Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied.

Die anderen Spielerinnen übernehmen im folgenden Spiel eher passive Rollen: Sie beobachten und dokumentieren den Spielverlauf.

Die fünf Spielerinnen werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und die Informationen auf keinen Fall einer anderen Person mitzuteilen.

Die Spielleitung sollte in Rollenspielen unerfahrene Spielerinnen darauf hinweisen, dass sie versuchen sollen, sich gut in die beschriebene Rolle einzufühlen und im Spiel stimmig zu agieren. Sich in die Rolle einzufühlen bedeutet auch, die Rolle entsprechend auszubauen und sich zu überlegen, welche Informationen von seiner Rolle man im Spiel sofort, später oder überhaupt nicht preisgibt.

Die Spielleitung teilt der Gruppe kurz das Szenario mit:

Die mittelalterliche Stadt Trotzburg wird von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger,

Die Spielleitung kann der Gruppe auch gleich zu Beginn den Zweck des Spieles erläutern: Es geht darum, Verhaltensweisen zu studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollten die Zuschauerinnen das Verhalten der Spielerinnen beobachten und auf den Auswertungsbögen dokumentieren (Seite).

Sinnvoll ist es auch, einzelnen Zuschauerinnen bestimmte Spielerinnen zuzuordnen, so dass nicht alle alles beobachten.

Für die Spielerinnen wird eine Art kleiner Bühne vorbereitet, die zu den Zuschauerinnen hin offen ist, so dass der Spielverlauf gut beobachtet werden kann.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Beratung der fünf Beteiligten gespielt, in der entschieden werden muss, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll.

Es wird relativ schnell passieren, dass den fünf Bürger die Idee kommt, mit den Hochbergern zu reden. Wenn die Spielerinnen im Spiel auch weitgehend frei in ihren Entscheidungen ist: Die Forderung der Hochberger ist klar ausgesprochen, und sie werden auch nicht davon abrücken. Ebenso werden sie nach genau einer Stunde die Stadt stürmen und niederbrennen, wenn nicht ein Schuldiger ausgeliefert wird.

Auch eine Verteidigung ist für das arme Städtchen Trotzburg nicht denkbar oder sinnvoll.

Besondere Hinweise

Wie andere Rollenspiele mit einer starken Dynamik kann auch *Trotzburg* weit über den Rahmen des Spiels hinausgehen und zu Wut, Ohnmachtsgefühlen o.Ä. übergehen. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall deutlich machen, dass die gespielte Entwicklung der Beratung nicht von speziellen Personen abhängig ist, sondern in allen Gruppen so ähnlich ablaufen wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach eine Experiment, und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens, dass alle fünf sich stellen – was praktisch nie vorkommt, weil mindestens eine sich weigert und ihre Unschuld beteuert, – oder dass die Auszuliefernde ausgelöst wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind.

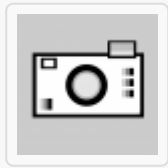
In der Regel wird heftig gekämpft – meist mit unsachlichen Argumenten –, bis schließlich einer, bei der es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird.

Bisher habe ich folgende brauchbare Lösungen kennen gelernt:

- Die Spielerinnen erzählen alle wahrheitsgemäß ihre Geschichte und stellen dabei fest, dass alle eine Teilschuld trifft. Sie lösen aus, wer ausgeliefert wird. Die restliche Zeit nutzen sie, um eine alternative Lösung zu finden.
- Es wird ein Gefangener aus dem Kerker ausgeliefert, der ohnehin hingerichtet werden sollte (eine sehr kreative Lösung).

Wann einsetzen

um die Teilnehmerinnen für Kommunikation, Entscheidungsfindung und Gruppenverhalten zu sensibilisieren



Diesem Artikel fehlt noch ein aussagekräftiges **Foto**. Wenn du der PIK8 ein Foto zur Verfügung stellen möchtest, kannst du das unter [Spezial:Hochladen](#) auf den Server laden. Bitte beachte dabei jedoch die Urheberrechte und lade nur selber gemacht Fotos hoch! Weitere Informationen findest du unter [Pik8:Fotos](#).

Weblinks

- [Spielereader](#) von *Oliver Klee*

Methoden zur Entscheidungsfindung

- [Lasst Körper sprechen](#)
- [Abstimmung mit den Füßen](#)
- [Abstand nehmen](#)
- [Pro-und-Contra-Diskussion](#)
- [Kopfstandmethode](#)
- [Stille Diskussion](#)
- [Entscheidungsmatrix](#)
- [Klebpunktemethode](#)
- [Stegreifmethode](#)

Kommunikationsspiele

- [NASA-Spiel](#)
- [Schiffbruch](#)
- [Insel ohne Wiederkehr](#)
- [Zwei Euro](#)
- [Brücke bauen](#)
- [Schere-Spiel](#)
- [Mörder, äh, Mörderin](#)
- [Nacht in Palermo](#)
- [Kommunikationsmetaphern](#)
- **Trotzburg**
- [Die heimliche Freundin](#)
- [Kreisflucht](#)
- [Gummibärchenanalyse](#)