

Spätes Theater

Eine Bildungsliverollenspielparty

Tristan, Ronja, Anna, Jan

25. Juni 2020

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Spielsetting	2
2.1	Zeitalter und Gefolgenheiten	2
2.2	Einladung für die Teilis/ grund der Zusammenkunft	2
3	Plot	3
3.1	Ronja	3
3.2	Tristan	3
4	Events	5
4.1	Präsentation	5
4.2	Tanzen	5
4.3	Glücksspiel	5
5	Gruppen	6
5.1	Die Liebes Affäre	6
5.2	Seduction	6
5.3	Politische Intrigen	7
5.4	Weltherrschaft	7
6	Charactere	8
6.1	Figuren der Verannstaltung	8
6.2	Mögliche Gast-Charaktere	8
6.3	Characterbeschreibungen	9
6.3.1	Nietzsche	9
7	OT-Mechanismen	10
8	Regeln	11
8.1	Schießt euch nicht ab	11
9	Orga	12
9.1	bridges	12
9.2	OT-Raum	12
10	Random Ideen	13

11 Briefing	14
12 Genres	15
13 Lerninhalte	16
13.1 Links zu (strukturellem) Antisemitismus	16
13.2 Sozial Media	16
13.3 Warum Briefe	16
13.4 Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion	16
14 Reflexion	17
14.1 Kurzes Debriefing	17
14.2 Stumme Diskussion	17
14.3 Reflexionstreffen	17
15 Material	18

Einleitung

Spielsetting

2.1. Zeitalter und Gefolgenheiten

2.2. Einladung für die Teilis/ grund der Zusammenkunft

Liebe Freunde und Vertraute,
wir leben in harten Zeiten. Um dies aufzuklären will ich dich klügsten Köpfe
unserer Zeit zusammenrufen. Wir werden uns versammeln, um aufzudecken,
wer die Protokolle der Weisen von Zion veröffentlicht hat.

Plot

3.1. Ronja

Alle kennen den Veranstalter. Er hat großen politischen Einfluss. Am Anfang wird eine kurze Eröffnungsrede gehalten in der vier Leute vorgestellt werden, die als langjährige Vertraute des Veranstalters vorgestellt werden (vermutlich seine Diener). Sie haben ein Projekt im Kopf und das wird im Laufe des Abends herumgetragen. Sie werden gleichzeitig durch den Abend die Gäste bewirtschaften und als Diener agieren. Zwei davon sind gut und zwei insgeheim böse. Der Veranstalter weiß es nicht. Die Bösen wissen, wer dessen Verbündeter ist. Die bösen haben somit einen Teamspieler. Im Verlaufe der Veranstaltung reden die vier Diener mit allen Gästen der Veranstaltung und versuchen sie für ihre Meinung zu gewinnen. Das soll son bisschen Werwolf-mäßig sein. Die Gäste müssen aus vorgeschriebenen Zetteln unterschreiben, auf denen ein konkreter Hinweis steht. Z.B.: „Wir sind gegen die Konzentration des Kapitals in den Händen von Hackennasen“ (alternativ: „von Puppenspielern“) Die Protokolle von Zion werden vorher kommuniziert. Beispielsweise dass wir dagegen sind, dass sich in bestimmten Händen kein Geld gelangen darf.

3.2. Tristan

Gehobene Veranstaltung von Wissenschaftlern, Künstlern, Politikern und Individuen.

Die Protokolle der Wissen von Zion sind entstanden wodurch die Juden als Böse Macht dargestellt werden. Die Gruppen der Veranstaltung arbeiten entweder für die Unterzeichnung dieser Protokolle oder dagegen. Sollten sie unterschrieben werden werden böse und zerstörerische Interessen zur Wahrheit. Wenn nicht, dann nimmt die Geschichte ihren Lauf und wir erreichen die uns bekannte Gegenwart. Es geht also darum, die Vergangenheit so zu beeinflussen, dass alle zukünftigen Ereignisse geschehen können. Beispiele: Relativitätstheorie wird entdeckt, Radioaktivität wird entdeckt, unglaubliche Kunstwerke entstehen, die unsere heutige Welt stark beeinflusst.

Sollten die Protokolle unterschrieben werden, würde die Jüdische Gemeinde als Böses Volk dargestellt.

Sollten sie nicht unterschrieben werden, würden sie in Zukunft nicht gehasst werden und sie könnten Ihren Beitrag zur Weltgeschichte bringen.

Über den Verlauf der Veranstaltung laufen 4 Kellner herum, die Unterschriften für ein Dokument sammeln. 2 dieser Kellner sind neutral und 2 haben ein böses Motiv. Alle Gäste

„Wir sind gegen die Konzentration des Kapitals in den Händen von Haken-nasen“

Events

4.1. Präsentation

4.2. Tanzen

Wir brauchen noch geile und passende Musik um zu tanzen: Jazz, Swing z.B.

4.3. Glücksspiel

Eventuell als Verantwortliche/r : Michelle und Don

Gruppen

5.1. Die Liebes Affäre

Backgroundstory

Hinweise für uns

Vielleicht will diese Gruppe auch Menschen auseinander bringen.

Beispiel: Simone de Barvoix (Frau von Sarte) mit jemandem verkuppeln

Beispiel: Love Triangle zwischen Nietzsche, Solme unnd Ree

Ziel

Einige Charaktere wollen Character XY mit Charakter XZ verkuppeln. Allerdings wollen ein bis drei Menschen dieser Gruppe Character XY mit Charakter XW verkuppeln.

5.2. Seduction

Backkgroundstory

Die Künstler*innen haben zum einen reguläre Künstler*innen-Skepzis gegen die Wissenschaftler, außerdem haben aber (einige) von ihnen Angst vor der fortschreitenden Technik (Atombombenrezept der Physiker*innen).

Ziel

Die Künstler und Schriftsteller wollen die Wissenschaftler mit Alkohol zum Rausch verführen.

Hinweise für uns

5.3. Politische Intrigen

Backkgroundstory

Ziel

Diese Gruppe will ihr Dokument gegen den aufkeimenden Nationalsozialisten besprechen und *alle* Menschen auf der Veranstaltung dazu bringen dieses Dokument zu unterschreiben.

Hinweisee für uns

Für diese Gruppe gibt es ein IT-Vortreffen, welches vor dem Spiel stattfindet. Das Treffen soll ohne sozial Media o.ä. kommuniziert werden.

5.4. Weltherrschaft

Backgroundstroy

Möglicherweise ein grausiger Plan die Weltherrschaft zu übernehmen. Ein haufen militaerischer und dogmatischer unantastbarer Egozentriker (nein nicht Hitler) die mithilfe von machiavelistischen Mitteln die Weltherrschaft an sich reißen moechten.

Ziel

Ihr Ziel ist es die geheimen Dokumente der Physiker zu erlangen, um die Baupläne für die Atombombe zu erhalten.

Hinweise für uns

Evtl. könnte diese Gruppe, um ihr Ziel zu erreichen, sich mit der Gruppe „Seduction“ zusammentun, um die abzufüllen.

Characterere

Hier können wir alle Characterere Versammeln.

6.1. Figuren der Verannstaltung

- Butler
- Diener
- Veranstalter

6.2. Mögliche Gast-Charaktere

Vorschlaege von Tristan

Schriftsteller

- Ernest Hemingway (geboren 1899)
- C. S. Lewis (geboren 1898)
- Jean-Paul Sartre
- Simone de Barvoiox
- Friedrich Nietzsche
- Lou Andreas Salomè
- Paul Rée

Wissennschaftler

- Max Planck
- Die Physiker (Dürrenmatt)
- Leibnitz (Optimist)

Künstler

- Alfred Hitchcock
- Frieda Kahlow
- Käthe Kollwitz

Andere Charaktere

- Enzo Ferrari (geboren 1898)
- Rudolf und Adolf Dassler (geboren 1908 und 1900)
- Sigmund Freud
- Albert Einstein

6.3. Characterbeschreibungen

Das sind die Beschreibungen, die die Teilnehmer*innen auch erhalten.

6.3.1 Nietzsche

Hintergrundgeschichte

Beziehungen

Psychologie

Deine Ziele

OT-Mechanismen

Regeln

8.1. Schießt euch nicht ab

Es wird IT-Alkohol zur Verfügung gestellt, bitte konsumiert während dem Spiel nichts zusätzliches, was darüber hinausgeht. OT-Drogen: macht was ihr wollt, aber achtet darauf, dass ihr euch nicht abschießt, hebt euch eure Emmas und Lucys auf für nach dem Spiel.

Orga

9.1. bridges

- wir können notfalls einen der physiker spielen, zum Beispiel, dass wenn wir merken, dass sie es mit dem Skript nicht auf die reihe kriegen, dass wir der Machtgruppe helfen und einen kleinen hint geben. Es gibt fünf Teile des Skripts.

9.2. OT-Raum

Wir brauchen einen OT Raum, der bisher folgende Funktionen erfüllen soll:

- Teilnehmer können ihre Sachen dort ablegen.
- Wir können uns besprechen, um spontan Entscheidungen zu treffen.
- Teilnehmer*innen können den OT-Raum als Rückzugsort benutzen.

wer ist immer
im OT Raum?

Random Ideen

- Livemusik von Tim, Vasco und Antonio.
- Zu Beginn der Veranstaltung müssen alle eine Unterschrift abgeben. Damit können im Nachhinein evtl. Unterschriftfälscher entlarvt werden, bzw. Menschen können Unterschriften fälschen.

Briefing

- Wir wollen jeder Person mitgeben, dass sie essentieller Bestandteil der Veranstaltung ist.

Genres

Folgende Genres kommen in dem Konzept bisher vor, welche wollen wir noch einbauen? Wie wollen wir den Flair von Theaterstücken/ Filmen aufnehmen?

Krimi Hauptthema: war hat die Protokolle der Weisen von Zion veröffentlicht?

Romanze Gruppe 1: Liebes Aphäre

Lerninhalte

13.1. Links zu (strukturellem) Antisemitismus

- BPB - Antisemitismus im deutschsprachigen Rap
- BDP - Antisemitismus heute

13.2. Sozial Media

13.3. Warum Briefe

13.4. Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion

Reflexion

14.1. Kurzes Debriefing

Körper ausschütteln/ Rolle abwerfen.

14.2. Stumme Diskussion

Nach dem Spiel werden Plakate zu verschiedenen Themen/ Fragen aufgehängt, à la „Was hat euch gestört?“, „Was fandet ihr mega?“... Auf denen „stumm“ diskutiert werden kann.

14.3. Reflexionstreffen

Eine Woche später Reflexionstreffen mit interessierten Menschen.

Material

- Unterschriftenzettel erstellen.

Todo list

wer ist immer im OT Raum?	12
-------------------------------------	----