

Spätes Theater

Eine Bildungsliverollenspielparty

Tristan, Ronja, Anna, Jan

28. Juli 2020

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | Einleitung | 1 |
| 2 | Spielsetting | 2 |
| 2.1 | Zeitalter und Gepflogenheiten | 2 |
| 2.2 | Einladung für die Teilnehmenden/ 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 |
| 4.4 | Polizei-Besuch | 5 |
| 5 | Gruppen | 6 |
| 5.1 | Die Liebes Affäre | 6 |
| 5.2 | Seduction | 6 |
| 5.3 | Politische Intrigen | 7 |
| 5.4 | Weltherrschaft | 7 |
| 5.5 | Atomskripte | 8 |
| 6 | Charaktere | 9 |
| 6.1 | Figuren der Veranstaltung | 9 |
| 6.2 | Mögliche Gast-Charaktere | 9 |
| 6.3 | Charakterbeschreibungen | 10 |
| 6.3.1 | Friedrich Nietzsche | 10 |
| 7 | OT-Mechanismen | 11 |
| 8 | Regeln | 12 |
| 8.1 | Schießt euch nicht ab | 12 |
| 9 | Orga | 13 |
| 9.1 | bridges | 13 |
| 9.2 | OT-Raum | 13 |

| | |
|--|-----------|
| 10 Random Ideen | 14 |
| 11 Briefing | 15 |
| 12 Genres | 16 |
| 13 Lerninhalte | 17 |
| 13.1 Links zu (strukturellem) Antisemitismus | 17 |
| 13.2 Sozial Media | 17 |
| 13.3 Warum Briefe | 17 |
| 13.4 Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion | 17 |
| 14 Reflexion | 18 |
| 14.1 Kurzes Debriefing | 18 |
| 14.2 Stumme Diskussion | 18 |
| 14.3 Reflexionstreffen | 18 |
| 15 Material | 19 |

Einleitung

Spielsetting

2.1. Zeitalter und Gepflogenheiten

2.2. Einladung für die Teilnehmenden/ Grund der Zusammenkunft

Liebe Freunde und Vertraute,
wir leben in harten Zeiten. Um dies aufklären 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 Hakennasen“ (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 : Michelle und Don

4.4. Polizei-Besuch

Zu einem bestimmten Zeitpunkt kommen die Bullen. (Evtl. ein Lied)

Gruppen

5.1. Die Liebes Affäre

Backgroundstory

Hinweise für uns

Vielleicht will diese Gruppe auch Menschen auseinander bringen.

Beispiel: Simone de Beauvoir (Frau von Sartre) mit jemandem verkuppeln

Beispiel: Love Triangle zwischen Nietzsche, Solomé und Rée

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

Backgroundstory

Die Künstler*innen haben zum einen reguläre Künstler:innen-Skepsis 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

Als eine weitere Idee erübrigte sich für uns, dass diese Gruppe einen der Butler dazu bringen müssen die Wissenschaftler abzufüllen bzw. nur die Butler Zugang zu dem Alkohol haben. Dies würde zum einen eine bessere Kontrolle über den tatsächlichen Alkoholkonsum mit sich bringen und macht zudem die Herausforderung der Gruppe interessanter. Hierzu wäre ein Ziel warum dieser Butler der Gruppe helfen sollte oder warum nicht zudem spektakulär.

5.3. Politische Intrigen

Backgroundstory

Diese Gruppe ist eine Linksradikale Gruppe.

Ziel

Diese Gruppe will, dass für einen Moment (z.B. während eines bestimmten Liedes) alle eine Maske tragen. Das will die Gruppe, weil sie weiß, dass zu dieser Zeit die Polizei kommt. Währenddessen wollen sie daher unerkannt bleiben.

Hinweise für uns

Falls diese Gruppe ihr Ziel nicht erfüllt und die Polizei auftritt, ohne, dass alle die Masken tragen, bzw. ohne, dass erkenntlich ist, dass es sich um einen Maskenball handelt, werden sie festgenommen. Dies verhindert letztendlich doch der Hausherr („das sind meine guten Freunde“), allerdings nimmt die Polizei ihnen ihr Stimmrecht entziehen (der Mechanismus fehlt noch; beispielsweise könnte jede*r einen nicht personalisierten Stimmzettel besitzen, der ihnen dann abgenommen wird [diesen könnten sie dann leicht fälschen]).

Hinweise 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

Backgroundstory

Möglicherweise ein grausiger Plan die Weltherrschaft zu übernehmen. Ein Haufen militärischer und dogmatischer unantastbarer Egozentriker (nein nicht Hitler) die mithilfe von machiavellistischen Mitteln die Weltherrschaft an sich reißen möchten.

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.

5.5. Atomskripte

Dies ist keine wirkliche Gruppe im eigenen Sinne (wie die 4 zuerst genannten es sind). Es handelt sich um vier Wissenschaftler (Einstein, Planc, Heisenberg und Schrödinger), von denen jeder jeweils ein teil eines Skriptes zum Bau von Atomwaffen besitzt. Diese Manuskripte, wollen andere Charaktere für sich nutzen (Beispiel: Gruppe Weltherrschaft). Außerdem Herrschaft innerhalb der Gruppe ein Zwist: so haben Heisenberg, Schrödinger und Planc vor »endlichen Jahren« beschlossen sich in eine Irrenanstalt zurückzuziehen, um die Manuskripte vor der Öffentlichkeit zu schützen (siehe: Dürrenmatts »Die Physiker« [Ja, wir wissen, dass es sich dort um andere Personen handelt]). Einstein, der ebenfalls eines der Manuskript-Teile besitzt, hat sich allerdings dagegen entschlossen, gleichfalls in die Irrenanstalt zu gehen.

Charaktere

Hier können wir alle Charaktere Versammeln.

6.1. Figuren der Veranstaltung

- Butler
- Diener
- Veranstalter

6.2. Mögliche Gast-Charaktere

Vorschläge

Schriftsteller:innen

- Ernest Hemingway (geboren 1899) (Seduction)
- Jean-Paul Sartre (Politische Intrigen)
- Simone de Beauvoir (Politische Intrige)
- Friedrich Nietzsche (Weltherrschaft)
- Lou Andreas Salomé (Weltherrschaft)
- Paul Rée (Liebes Affäre)

Wissenschaftler*innen

- Newton (Keine Gruppe)
- Möbius (Keine Gruppe)
- Albert Einstein (Weltherrschaft)
- Leibniz (Optimist) (Liebes Affäre)
- Sigmund Freud (Liebes Affäre)
- Marie Curie (Keine Gruppe)

Künstler:innen

- Alfred Hitchcock (Seduction)
- Frieda Kahlow (Seduction)
- Salvadore Dalí (Seduction)

Aktivist:innen

- Käthe Kollwitz (Politische Intriege)

Andere Charaktere

- Enzo Ferrari (geboren 1898) (Weltherrschaft)
- Rudolf und Adolf Dassler (geboren 1908 und 1900) (Weltherrschaft)
- Gloria Swanson (Weltherrschaft)

Politische Figuren

- Karl Liebknecht (Politische Intriegen)
- Rosa Luxemburg (Politische Intriegen)

6.3. Charakterbeschreibungen

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

6.3.1 Friedirch Nietzsche

Background

Psychologie

Politische Einstellung

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. Unterschriftenfälscher entlarvt werden, bzw. Menschen können Unterschriften fälschen.
- In der Charakterbeschreibung verstecktes Passwort, dass bei Telefonbriefing abgefragt wird.

Briefing

- Wir wollen jeder Person mitgeben, dass sie essentieller Bestandteil der Veranstaltung ist.
- Dazu aufrufen mal nach deinem Charakter zu googlen.
- Einige Textvorschläge schicken mit denen sich auseinandergesetzt werden könnte, um tiefer in den Charakter einsteigen zu können.
- Telefonbriefings für jeden in denen das (versteckte) Passwort abgefragt wird.

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 Affäre

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.
- Theatermasken

Todo list

| | |
|-------------------------------------|----|
| wer ist immer im OT Raum? | 13 |
|-------------------------------------|----|