

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
4	Events	4
4.1	Präsentation	4
4.2	Glücksspiel	4
5	Gruppen	5
5.1	Die Liebes Afäre	5
5.2	Seduction	5
5.3	Politische Intrigen	5
5.4	Gruppe 4	5
6	Charactere	6
6.1	Figuren	6
6.2	Mögliche Charaktere	6
6.3	Characterbeschreibungen	6
6.3.1	Nietzsche	6
7	OT-Mechanismen	7
8	Regeln	8
8.1	Schießt euch nicht ab	8
9	Orga	9
9.1	OT-Raum	9
10	Random Ideen	10
11	Genres	11

12 Lerninhalte	12
12.1 Sozial Media	12
12.2 Warum Briefe	12
12.3 Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion	12

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

Events

4.1. Präsentation

4.2. Glücksspiel

Eventuell als Verantwortliche/r : Michelle und Don

Gruppen

5.1. Die Liebes Affäre

Einige Charaktere wollen Character XY mit Charakter XZ verkuppeln. Allerdings wollen ein bis drei Menschen dieser Gruppe Charakter XY mit Charakter XW verkuppeln. Vielleicht will diese Gruppe auch Menschen auseinander bringen.

5.2. Seduction

Die Künstler wollen die Wissenschaftler mit Alkohol zum Rausch verführen.

5.3. Politische Intrigen

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

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. Gruppe 4

Möglicherweise ein grausiger Plan die Weltherrschaft zu übernehmen. Ein haufen militärischer und dogmatischer unantastbarer Egozentriker (nein nicht Hitler) die mithilfe von machiavelistischen Mitteln die Weltherrschaft an sich reißen moechten. Das koennten die geheimen Gegner der Party sein und das waere unser "Mordim Orient Express. So kommt auch der Antisemitismus zum Vorschein und so findet unser Oberthema (Obermythe) die Protokolle der Weisen von Zion einen Sinn.

IT koennen sie in Gesprächen Schaden anrichten und OT kann die Part sabotiert werden.

Characterere

Hier können wir alle Characterere Versammeln.

6.1. Figuren

- Butler
- Diener
- Veranstalter

6.2. Mögliche Charaktere

Vorschlaege von Tristan Schriftsteller

- Ernest Hemingway (geboren 1899)
- C. S. Lewis (geboren 1898)
- Alfred Hitchcock
- Enzo Ferrari (geboren 1898)
- Rudolf und Adolf Dassler (geboren 1998 und 1900)

6.3. Characterbeschreibungen

Das sind die Beschreibungen, die die Teinehmer*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. 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

-

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

12.1. Sozial Media

12.2. Warum Briefe

12.3. Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion

Todo list

wer ist immer im OT Raum?	9
-------------------------------------	---