

Spätes Theater

Eine Bildungsliverollenspielparty

Tristan, Ronja, Anna, Jan

3. 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	Gruppen	4
4.1	Die Liebes Afäre	4
4.2	Seduction	4
4.3	Politische Intrigen	4
4.4	Gruppe 4	4
5	Characterere	5
5.1	Figuren	5
5.2	Mögliche Charaktere	5
5.3	Characterbeschreibungen	5
5.3.1	Nietzsche	5
6	OT-Mechanismen	6
7	Regeln	7
7.1	Schießt euch nicht ab	7
8	Orga	8
8.1	OT-Raum	8
9	Random Ideen	9
10	Genres	10
11	Lerninhalte	11
11.1	Sozial Media	11
11.2	Warum Briefe	11
11.3	Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion	11

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

Gruppen

4.1. Die Liebes Affäre

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

4.2. Seduction

Die Künstler wollen die Wissenschaftler mit Alkohol zum Rausch verführen.

4.3. 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.

4.4. Gruppe 4

Characterere

Hier können wir alle Characterere Versammeln.

5.1. Figuren

- Buddler
- Diener
- Veranstalter

5.2. Mögliche Charaktere

-

5.3. Characterbeschreibungen

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

5.3.1 Nietzsche

Hintergrundgeschichte

Beziehungen

Psychologie

Deine Ziele

OT-Mechanismen

Regeln

7.1. 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.

regeln erstellen

Orga

8.1. 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

11.1. Sozial Media

11.2. Warum Briefe

11.3. Antisemitismus und die Protokolle der Weisen von Zion

Todo list

regeln erstellen	7
wer ist immer im OT Raum?	8