



# FALSCH VERBUNDEN

EIN MINI-LARP VON MARTINA RYSSEL

*Aus Protest auf die Gleise gekettet – leider an der falschen Stelle.  
Ein Spiel in Episoden.*

# INHALTSVERZEICHNIS

## Inhalt

Einleitung	1
Charaktere	2
Vorspiel	3
Hauptspiel	4
Abschluss	5
Anhang A – Stereotypen und Beziehungen	6
Anhang B – Argumente pro Atomkraft	7

## Einleitung

### WORUM GEHT'S?

Dies ist ein Spiel über eine Gruppe von Freunden, die sich entschlossen haben, gegen einen Castor-Transport zu protestieren, indem sie sich an die Gleise ketten. Leider haben sie sich nicht gut genug informiert, und sitzen nun festgekettet auf den falschen Gleisen. Das Spiel erzählt ihre Geschichte, unter anderem in Rückblenden und „Was wäre, wenn...“-Szenen.

### AUFBAU

Das Spiel ist in vier Phasen aufgebaut. Diese sind:

- Charaktererschaffung
- Vorspiel
- Hauptspiel
- Abschluss

Insgesamt dauert das Spiel ca. 2 Stunden. Es ist ausgelegt auf ca. 5-8 SpielerInnen, kann aber auch mit wenigen Einschränkungen mit mehr oder weniger SpielerInnen gespielt werden.

### STIMMUNG

Das Spiel stellt eine absurde Situation dar, und daher soll auch die Stimmung absurd/skurril sein. Es kann zwar auch als Lernspiel zum Thema Atomkraft oder hochdramatisches Spiel verstanden werden (und hat in jeder Form Elemente von beidem), jedoch geht es eher um das Darstellen, Fühlen und Erleben des Absurden. Ebenso geht es aber um das Beziehungsspiel bei eingeschränkter Interaktion. Wie spielt man Beziehungen oder Emotionen, wenn man mit den Rücken zueinander sitzt? Wie, wenn jeder alles hört, und es keine Möglichkeit zur Flucht gibt?

## Charaktere

Zu Beginn werden Charaktere und deren Beziehungen untereinander erschaffen und verteilt.

Dazu erhalten alle Teilnehmenden einen Stereotypen – entweder nach eigenen Vorlieben, oder zufällig verteilt. Die Stereotypen befinden sich im Anhang.

Dann bekommt jeder eine Beziehungskarte, sowie eine Nummernkarte (diese sind den Stereotypen zugeordnet). Das heißt jeder hat dann eine Beziehung (z.B. „heimliche Affäre“, „neidisch auf“, ...) mit einem zugelosten Charakter, und eine weitere, die von einem anderen gezogen wurde (sofern sich nicht zwei Personen gegenseitig ziehen).

Es folgt eine Phase von ca. 10-20 Minuten, in der alle die Gelegenheit haben, sich aus den Stereotypen und den Beziehungen zueinander gemeinsam ihre Charaktere zu entwickeln.

## Vorspiel

### AUFWÄRMEN

Zum Aufwärmen und zum Abbau von Berührungsängsten wird das Knotenspiel ([https://de.wikipedia.org/wiki/Gordischer\\_Knoten\\_\(Spiel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Gordischer_Knoten_(Spiel))) gespielt. Ziel ist nicht nur, die Gruppe miteinander vertraut zu machen, sondern hier wird auch die Sitzordnung für das Hauptspiel festgelegt. Die Gruppe muss sich also merken, wer am Ende neben wem stand.

### DIE ERSTE SZENE

Als erste Szene zum Einspielen wird die Sitzung gespielt, in der die Gruppe sich findet. Ob es eine Gruppe für den Umweltschutz, gegen Atomkraft, gegen Globalisierung oder mit einem anderen Schwerpunkt ist, wird sich nun herausstellen. In jedem Fall muss der Protest gegen Castortransporte eine dem Ziel entsprechende Aktion sein.

Die Szene soll dazu dienen, dass man sich gegenseitig vorstellt und kennenlernt (da ja kein Charakter alle anderen kennt). Hier soll auch die Stimmung festgelegt werden – ist man eher radikal oder pazifistisch unterwegs? Aggressiv oder gemäßigt? Natürlich kann es hier auch schon Konfliktpotenzial geben – es muss nicht jeder die gleiche Richtung einschlagen wollen.

## Hauptspiel

### DIE RAHMENHANDLUNG

Als Rahmen und Haupthandlung wird das Sitzen auf den Gleisen gespielt. Dabei sitzen die SpielerInnen je nach Wunsch entweder auf dem Boden, auf Decken oder auf Stühlen im Kreis mit dem Rücken zueinander und auf irgendeine Art und Weise untergehakt/verbunden. Dies sollte im Vorspiel (Knotenspiel) schon ausgemacht worden sein.

Die Rahmenhandlung findet in mehreren Teilen statt, die jeweils von Zwischenepisoden unterbrochen wird. Die Rahmenhandlungsteile sind jeweils 5-10 Minuten lang (bei vielen Teilnehmern empfiehlt es sich, etwas kürzere Episodenzeiten zu wählen, damit das Spiel sich nicht zu sehr zieht), und das Ende jedes Teils wird mit dem Sound eines vorbeifahrenden Zuges angekündigt (Vorbeifahrend bedeutet hier: Der Zug hat irgendwo vor den SpielerInnen eine Weiche genommen und fährt nicht die Strecke, auf denen diese angekettet sind). Je nach Geschmack und Färbung der Spielstimmung kann beim letzten Zug auch ein Zusammenstoß-Geräusch verwendet werden.

Es gibt keine weitere Vorgabe über die Rahmenhandlungsteile, außer dass eine Eskalation von Episode zu Episode empfehlenswert ist. Es ist völlig in Ordnung, wenn eine „Durststrecke“ entsteht, und mal ein paar Minuten Stille oder Langeweile herrscht. Dies zu erkunden ist Teil des Spiels.

### DIE ZWISCHENEPISODEN

Die Rahmenhandlung wird von ebenso vielen Zwischenepisoden unterbrochen, wie SpielerInnen am Spiel teilnehmen. Jede/r darf sich hierbei seine eigene Episode ausdenken, oder aber man wählt eine der vorgegebenen Episoden – in jedem Fall ist es empfehlenswert, diese vorgegebenen Episoden zu spielen.

Die vorgegebenen Episoden sind:

- Die Planung der Aktion Castorblockade
- Einige Gruppenmitglieder besuchen/stören eine politische Veranstaltung zum Thema Atomkraft (hierzu findet sich im Anhang eine Liste mit Pro-Argumenten)
- Eine „Was-wäre-wenn“-Episode, in der die Gruppe an der richtigen Stelle sitzt, und von Polizisten und Reportern umgeben ist.

Bei jeder Unterbrechung wählt ein Spieler/eine Spielerin das Thema für die Zwischenepisode. Diese Episode darf dazu dienen, den eigenen Charakter weiter zu entwickeln, oder aber ein Gruppenerlebnis darzustellen. Es kann eine Rückblende sein, oder eine „Was-wäre-wenn“-Geschichte, eine Allegorie, oder was immer sonst gewünscht ist. Die SpielerInnen entscheiden gemeinsam, welche Charaktere in der Szene vorkommen, und welche Personen die anderen SpielerInnen darstellen. Dabei sollten möglichst immer alle beschäftigt sein, müssen aber nicht notwendigerweise reale Personen spielen. Beispielsweise könnten einige SpielerInnen jeweils das Gewissen der anderen Charaktere darstellen. Die Entscheidung für eine Episode und die Rollenzuweisung sollten relativ zügig ablaufen.

Die Zwischenepisoden dauern ebenfalls 5-10 Minuten als Richtwert. Dessen sollten sich alle Teilnehmenden bewusst sein, damit sie sich auf diese kurzen Zeiten einstellen können.

## Abschluss

Nach dem letzten Rahmenhandlungsteil endet das Hauptspiel – keiner weiß, ob die Charaktere noch befreit werden konnten oder dort auf den Gleisen verhungert sind oder überfahren wurden. Zum Abschluss bekommen alle ein Blatt Papier, auf das sie eine Pressemitteilung schreiben über die Ereignisse – welche auch immer das sind. So kann jeder das Spiel nach seiner Vorstellung zum Abschluss bringen. Die Berichte können vorgelesen werden oder auch nicht, ganz nach Belieben.

## Anhang A – Stereotypen und Beziehungen

### STEREOTYPEN

1 – die Anführerin	2 – Der Mitläufer	3 – die Idealistin	4 – der PR-Experte
5 – die Naive	6 – der Nerd	7 – die Informierte	8 – der Friedensstifter
9 – die Alternative	10 – der Skeptiker	11 – die Begeisterte	12 – der Radikale

### BEZIEHUNGEN

Heimlich/unglücklich verliebt in	In einer Beziehung mit	Neidisch auf	„Sidekick“ von
In Konkurrenz mit	Bester Freund von	Steht in der Schuld bei	Kennt ein Geheimnis von
Verheimlicht etwas vor	Ist nur wegen ... hier	Ist nie einer Meinung mit	Auseinandergeliebter Sandkastenkumpel von

### BEZIEHUNGSZUORDNUNG

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



## Anhang B – Argumente pro Atomkraft

(Quelle: <http://nuklearia.de/2012/09/21/kurz-und-knapp-17-pro-atom-argumente/>)

### 1. Hohe Flächenleistungsdichte – niedriger Platzbedarf

Besonders in dicht besiedelten Industrieländern wie Deutschland ist es wichtig, dass Energiequellen nicht übermäßig viel Platz verbrauchen. Ein 1 GW-Kernkraftwerk benötigt mit allen Gebäuden und Anlagen ca. 1 Quadratkilometer: Dies entspricht einer Flusssdichte von 1000 W pro Quadratmeter. Die sonstigen postfossilen Energiequellen erreichen diesbezüglich kaum mehr als einstellige Werte.

### 2. Sehr hohe Energiedichte pro Rohstoffmasse

Ein Konverter (Leichtwasserreaktor) benötigt zwischen 100 und 200 t Uran pro Gigawattjahr. Zum Vergleich: Ein 1 GW-Kohlekraftwerk verbrennt *über 20.000 t Kohle pro Tag!*

### 3. Keine Schadstoffemissionen, exzellente Klimabilanz

Alle Abfallprodukte des Energieerzeugungsprozesses im Kraftwerk bleiben eingeschlossen. Es wird keinerlei Kohlendioxid freigesetzt. Auch wenn man die diversen Prozesse außen herum (Bau des Kraftwerks, Uranförderung, -anreicherung usw.) miteinbezieht, ist die Klimabilanz der Kernkraft vergleichbar mit der der klassischen Erneuerbaren.

### 4. Zuverlässig

Viele postfossile Energiequellen (insbesondere Wind und Solar) unterliegen unberechenbaren Schwankungen. Die Kernkraft dagegen steht 24/7 zur Verfügung.

### 5. Hohe Sicherheit

Die bisherige Sicherheitsbilanz von Kernkraftwerken ist herausragend: Es gab nur einen einzigen größeren Unfall mit Todesfolgen (Chernobyl), und dieser wurde durch einen außerhalb der ehemaligen Ostblockstaaten nicht zulässigen Reaktortyp (positiver Temperaturkoeffizient) ohne Containment ausgelöst.

### 6. Wassertransport

Aufgrund seiner verhältnismäßig hohen Dichte ist es sehr energieaufwändig, Wasser bergauf zu pumpen – dies sieht man daran, wieviel Energie in einem Pumpspeicherwerk deponiert werden kann. Auch hier können Kernkraftwerke die benötigte Leistung liefern.

### 7. So gut wie unbegrenzte Ressourcen

Der Einsatz fortgeschrittener Brennstoffzyklen – und zukünftig Fusionsreaktoren – erlaubt es, die riesigen Mengen an Kernbrennstoffen in Ozean und Erdkruste zu erschließen: **Energie bis in die fernste Zukunft.**

### 8. Erzeugung neuer Nuklide und Materialien durch Neutronenbestrahlung

Für Industrie, Medizin und Forschung.

### 9. Recycling von bestehenden Reaktorabfällen durch Aktiniden-Transmutation

Weltweit sind rund 300.000 t Spent Fuel vorhanden (aus ca. 9000 Gigawattjahren Stromproduktion), und die verschwinden nicht einfach so, egal ob mit oder ohne Kernkraftwerke. Da niemand die Sicherheit eines geologischen Lagers für Jahrhunderttausende garantieren kann, benötigen wir Kernreaktoren der IV. Generation, die die langlebigen Komponenten des Abfalls (die Transurane) recyceln und spalten.

Erfreulicherweise gewinnen wir hierbei gewaltige Mengen an klimaneutraler Energie: Spent Fuel und abgereichertes Uran zusammen (ca. 1.5 Mio t) vermögen den Weltstrombedarf 500 Jahre lang zu speisen.

## 10. Behandlung von Nahrungsmitteln

Bestrahlung von Nahrungsmitteln mit energiereichen Teilchen **tötet Krankheitserreger und Schädlinge, wodurch sie haltbarer werden**. Dies ist besonders in wärmeren Ländern nützlich!

## 11. Antrieb von Ozeanschiffen

Wenn man ein großes Handels- oder Passagierschiff postfossil antreiben möchte, wird man auf Kernreaktoren nicht verzichten können! Um ein mehrere (zehn)tausend Tonnen schweres Schiff in Fahrt zu bringen, sind Motoren mit Leistungen im Zehn-Megawattbereich nötig. Dies vermögen Schwerdiesel, Gasturbinen – oder eben als postfossile Option Kernreaktoren.

## 12. Industrialisierung Afrikas, Südamerikas und Südasiens

Auch die bisher ärmsten Regionen der Erde sollen endlich einen menschenwürdigen Lebensstandard und Wohlstand genießen können. Dazu genügt es nicht, diesen Ländern dann und wann Almosen zu schicken – sie müssen vielmehr im Stil des Marshallplans Hilfe zur Industrialisierung erhalten. Industrie benötigt viel Energie. Nur Erneuerbare alleine werden den Aufbau Afrikas nicht unterstützen können.

## 13. Plasmarecycling aller Abfälle

Das Material im Haushalts-, Landwirtschafts- oder Industrieabfall geht nicht verloren. Steht genügend Energie zur Verfügung, können sämtliche Abfälle in ihre niedermolekularen oder elementaren Bestandteile zerlegt und in den Produktionskreislauf zurückgeführt werden. Ein Verfahren hierfür, das heute schon zur Verfügung steht, ist das **Plasmarecycling**. Bei niedrig oxidierten Substanzen arbeitet es sogar als Energiequelle, bei hochoxidierten, insbesondere Metallen und Silikaten, muss Energie zugeführt werden, um die Molekülbindungen aufzubrechen. Diese Energie kann von Kernkraftwerken der IV. Generation kommen – insbesondere können diese das Verfahren noch durch Prozesswärme unterstützen.

Wenn alle Abfälle recycelt werden, existiert auf der Erde keine Rohstoffknappheit...

## 14. Keine Grenzen des Wachstums

...und deshalb gibt es auch keine „Grenzen des Wachstums“, solange genug Energie zur Rohstoffgewinnung und zum Recycling zur Verfügung steht. Kernenergie kann es allen Menschen auf der Erde ermöglichen, auf europäischem Niveau zu leben.

## 15. Raumfahrt

Wir stehen gerade an der Schwelle zur raumfahrenden Zivilisation: Die Öffnung des ganzen Sonnensystems – und in kommenden Jahrtausenden der Galaxis – für menschliche Aktivitäten ist der Beginn eines neuen Zeitalters, einer kosmischen Renaissance, die die Menschheit auf ein völlig neues philosophisches, wissenschaftliches und künstlerisches Niveau heben wird – das Niveau einer Spezies, die die gravitativen Fesseln ihres Heimatplaneten überwunden hat und andere Himmelskörper erforscht.