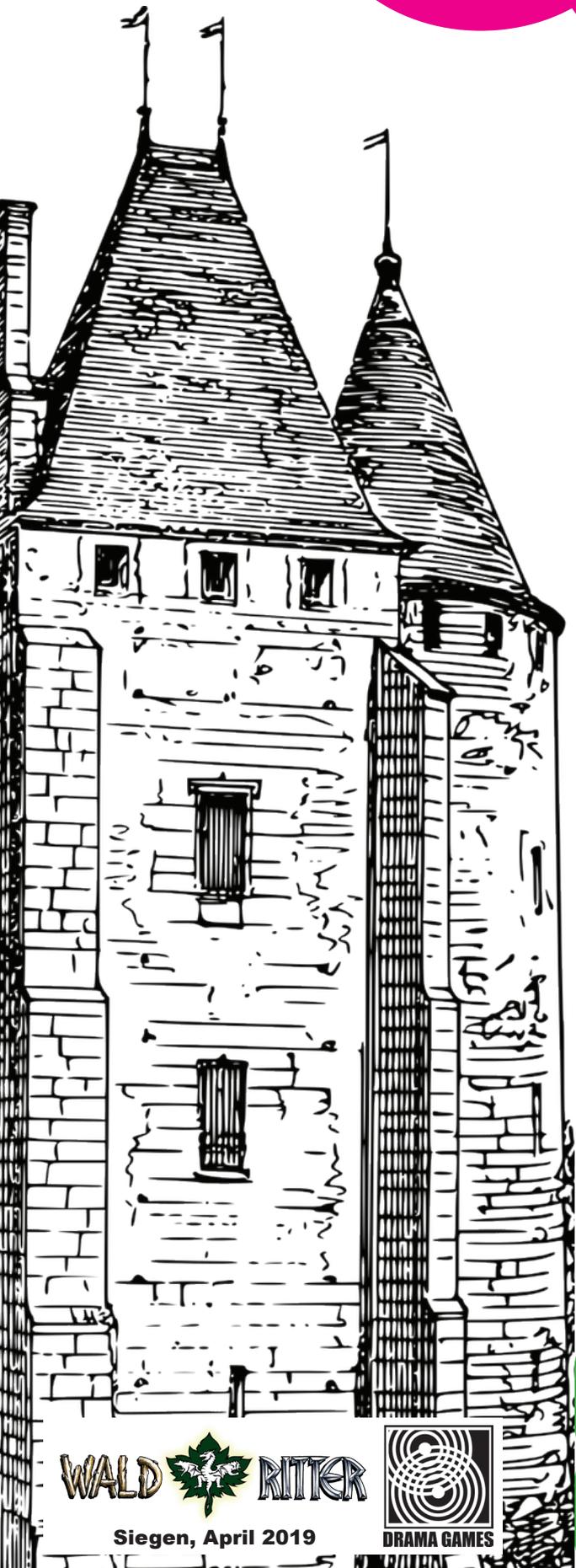


Prinzessinnenturm

ein Drama Game
über wahre Liebe,
Selbstbestimmung
und
falsche Prinzen



VON
Philipp Feltkamp, Romy Schreiber,
Lilli, Rebecca Müller
und Dennis Lange

WALD  RITTER

Siegen, April 2019



Spielidee

Holde Prinzessinnen, die von ihren Vätern oder Zauberinnen in steinerne Türme eingesperrt werden, sind schon lange nicht mehr zeitgemäß. Moderne Prinzessinnen nehmen ihr Leben selbst in die Hand, statt von ihrer Familie verheiratet zu werden oder auf „Mr. Right“ zu warten ... oder nicht?

Um herauszufinden, wieviel märchenhafte Prinzessin (noch) in uns steckt, haben wir dieses Spiel entwickelt...

Es war einmal...

... eine Gruppe junger Prinzessinnen, die allesamt von ihren Königsfamilien an vielversprechende Prinzen verheiratet werden sollten. Aber anstatt „für das Wohl des Königreichs“ die Verbindung einzugehen, nahmen die jungen Damen Reißaus und verschanzten sich gemeinsam selbst in einem steinernen Turm und warfen die schweren Türen hinter sich zu.

Fürs erste haben sie damit etwas Zeit gewonnen - doch die Ruhe wird nicht von Dauer sein, denn draußen versammeln sich bereits die adligen Familien und das gemeine Volk, um zu erfahren, was denn bloß in die Prinzessinnen gefahren ist und ob nun eine Hochzeit gefeiert wird oder nicht.

Doch bevor die Prinzessinnen vor die wartende Menge treten müssen, bleibt ihnen noch ein bisschen Zeit, um miteinander die Lage zu besprechen...

Einstieg

Um in die richtige Stimmung für das Spiel zu kommen, kann es, je nach Teilnehmendengruppe, von Vorteil sein, ein paar einfache und kooperative Theaterübungen zu machen um sich aufzuwärmen und sich als Gruppe aufeinander einzulassen.

Wenn es mitspielende Personen gibt, die noch nie ein Drama Game gespielt haben, sollte man nochmal **ein paar grundsätzliche Dinge** erklären:

1. Ein Drama Game bietet einen spielerischen und emotionalen Rahmen, um sich auszuprobieren und (im besten Fall) etwas (neues) über sich selbst zu erfahren. Dazu ist allerdings die grundsätzliche Bereitschaft erforderlich, sich ein bisschen auf ein ungewohntes Setting einzulassen und mit den gegebenen Spielimpulsen herumzuprobieren. Keine Sorge! Man kann nichts falsch machen und alle spielen gemeinsam so gut, wie sie eben können. Und Achtung: Vermutlich macht es sogar Spaß!

2. Niemand muss unbedingt mitspielen! Sollte es sich (aus welchem Grund auch immer) unangenehm anfühlen, das Spiel zu spielen, oder man feststellen, dass man gerade nicht bereit ist, am Spiel teilzunehmen, kann man jederzeit aus dem Spiel aussteigen oder auch das Spiel unterbrechen, falls Situationen entstanden sind, die mit der Spielgruppe gemeinsam besprochen werden sollte.

3. Ein Drama Game besteht aus drei Phasen: Einer gemeinsamen Vorbereitung, wo man klärt, wie gespielt wird und wie Beziehungen unter den Rollen aussehen, dem Spiel selbst und einer Reflexion, wo man zusammen über die Ereignisse und Erfahrungen während des Spiels redet. Alle Phasen sind dabei wichtig und man sollte dafür sorgen, dass genug Raum für jede dieser Phasen bleibt, um eine optimale Spielerfahrung zu schaffen.

Spielvorbereitung

Spielleitung

Lest euch als Spielleitung die komplette Anleitung durch, damit ihr ein Gefühl davon habt worum es geht, und den Ablauf gut kennt.

Raumvorbereitung

Wählt einen geeigneten Raum als „Prinzessinenturm“ - minimal ist das irgendein Raum in den alle Mitspielenden hinein passen. Schön wären ein paar Sitzgelegenheiten (vielleicht nicht für alle, um etwas Bewegung ins Spiel zu bringen?), ein paar drapierte Stoffe, royale Fotos, kleine Requisiten (Kerzenleuchter etc.) oder Kostümteile (Prinzessinnenhüte, etc) - hier gilt: alles kann, nichts muss.

Wenn möglich, sollte man die Spielvorbereitung und die Reflexion in einem Raum außerhalb des „Prinzessinenturm“-Raums durchführen.

Spielmaterial

Für das Spiel braucht ihr die Kärtchen, die ihr in dieser Anleitung findet (Rollen, Beziehungen, Geheimnisse, Vorlieben), ausgedruckt, auseinander geschnitten und nach den Themen getrennt bereitgelegt.

Außerdem braucht ihr Papier (oder Flipchart), und Stifte (Flipchartmarker) für die Prinzenliste, sowie Kreppband oder Klebeetiketten für die Namensschilder.

Ansonsten können die Gegenstände im Raum symbolisch im Spiel verwendet werden (Stühle, Tische, etc.)

Erstellt eine Prinzenliste

Im Spiel geht es darum, dass die Prinzessinnen von ihren Eltern mit Prinzen verheiratet werden sollen. Um eine Auswahl von möglichen Prinzen zu haben, erstellt zunächst eine Prinzenliste. Dafür können alle Mitspielenden prominente (männliche) Personen in den Raum werfen, die man auf ein Flipchart oder ein Blatt Papier schreibt. Sucht vor allem Personen aus, bei denen es Spaß machen könnte, sie darzustellen, bzw. zu parodieren und zwar mindestens so viele wie Mitspielende dabei sind. Platziert die Liste so, dass alle sie während des Spiels gut sehen können.

Rollenentwicklung

Wählt einen Namen

Benutzt Kreppband, Klebeetiketten oder Zettel und Tesa um euch ein Namensschild zu basteln und schreibt einen Prinzessinnen-Namen für eure Rolle darauf. Dies könnten klassische Märchenfiguren wie Schneewittchen, Aschenputtel oder Dornröschen sein, Disney-Prinzessinnen wie Belle, Arielle, Mulan, Tiana oder „reale“ Prinzessinnen wie Victoria, Margaret, Anne oder Amalia - oder euch einfach einen Namen ausdenken. Bereits existierende und bekannte Prinzessinnen haben dabei den Vorteil, dass man bereits eine Idee für die Rollendarstellung haben könnte. Auch die Spielleitung kann in diesem Spiel eine Rolle übernehmen.

Spielimpuls: Kartensets

Wir haben vier Kartensets für euch vorbereitet, die euch Impulse für das gemeinsame Spiel geben sollen. Die Spielleitung kann entscheiden, ob sie alle Sets verwendet oder ggf. auch welche weglässt. Für alle Sets gilt: Die Impulse sind Vorschläge fürs Spiel und können von den Mitspielenden so dargestellt, verwendet, angepasst oder verändert werden, wie es ihnen richtig erscheint. Niemand muss etwas unbedingt verwenden, wenn es nicht zur eigenen Vorstellung passt. Vielleicht verändert sich die Haltung einer Rolle ja auch im Verlauf des Spiels?

Rollenkarten

Verteilt die Rollenkarten unter den Mitspielenden. Diese sind Typenbezeichnungen und dienen als erster Spielimpuls. Wie stark oder weniger stark ihr diesen Impuls in euer Spiel übernehmen wollt, bleibt euch überlassen. Sollte euch eine Rolle überhaupt nicht zusagen, zieht einfach eine neue Rolle und verkörpert diese stattdessen.

Rollenentwicklung

Beziehungskarten

Alle ziehen eine Beziehungskarte. Zu jeder Karte gibt es ein Gegenstück (F1 zu F2, F3 zu F4, etc). Nennt reihum euer Kürzel und prüft, ob euer Gegenstück in der Spielrunde zu finden ist. Wenn nicht, wählt ihr eine beliebige Person aus der Runde, mit der ihr auf diese Weise verbunden sein könntet. Wenn ihr möchtet, könnt ihr diese Beziehung anschließend kurz mit eurem Spielpartner absprechen. Auch hier ist euch überlassen, wie stark ihr diesen Input später ins Spiel bringen wollt.

Geheimniskarten

Auch Prinzessinnen haben (dunkle) Geheimnisse. Alle ziehen eine Geheimniskarte und lesen sie, ohne sie den anderen zu zeigen. Dies ist euer Geheimnis. Vielleicht (hoffentlich) wird dies Geheimnis während des Spiels von euch offenbart (was auch viel mehr Spaß macht, als es „mit ins Grab zu nehmen“). Wie dies geschieht, als Offenbarung, intimes Geständnis an eine Freundin, in offensichtlichen Anspielungen oder doch gar nicht, bleibt euch überlassen.

Vorliebenkarten

Geschmäcker sind bekanntlich verschieden. Mit den Vorliebenkarten bekommt ihr einen Impuls, worauf eure Rolle stehen könnte. Verteilt die Karten an die Mitspielenden. Vielleicht hilft es euch bei der Rollendarstellung, vielleicht auch nicht - nutzt es gerne als weitere Idee fürs Spiel.

Prinzenturm ?

Im Drama Game „Prinzessinenturm“ geht es um selbst gewählte und zugeschriebene Rollenbilder. In der Kernidee ging es um Prinzessinnen, die aus ihrer angestammten Rolle in Märchen, Filmen und Geschichten entfliehen und eine Alternative für sich suchen.

Dies ist in der Spielpraxis erstmal spaßig und überzeichnet gedacht, beinhaltet aber natürlich eine gesellschaftliche Realität, die im Anschluss an das Spiel auch reflektiert werden soll.

Bei der Spielerstellung haben wir aber bereits über zwei Varianten nachgedacht, die je nach Spielgruppe ebenfalls denkbar sind:

1. Der Prinzenturm

Statt Prinzessinnen sind Prinzen in einen Turm geflüchtet und überlegen, ob die Rolle, die ihnen von ihren Eltern und Familien zugedacht wurde, auch die ist, die sie einnehmen wollen. Und ob sie die für sie bestimmten Prinzessinnen heiraten wollen.

In dieser Variante würdet ihr zu Beginn eine Prinzessinnen-Liste aus prominenten weiblichen Personen erstellen. Die Karten könnt ihr auch für Prinzen verwenden. Der Spielablauf bleibt ansonsten gleich. Passt bei der Auswertung des Spiels dann die Fragen entsprechend an.

2. Die zwei Türme

Ein Geschlecht darzustellen, welchem man sich nicht zugehörig fühlt, kann zu albernen Situationen, Missverständnissen und im schlimmsten Fall sogar Kränkungen führen. Daher ist es in großen, gemischtgeschlechtlichen Runden durchaus denkbar, dass man gleichzeitig in zwei Türmen (und Räumen) spielt - also gleichzeitig Prinzessinenturm und Prinzenturm wie beschrieben. Zusätzlich zur Reflexion können die Ergebnisse der Spiele abschließend in einer großen gemeinsamen Runde ausgewertet werden.

Vielleicht kann man auch die Rollennamen vorher wählen und sich dann, statt eine Prinz*essin*en-Liste zu erstellen, paarweise aufteilen und hinterher eine Auswertungsrunde in Zweiergruppen mit dem*der jeweils zugedachten Partner*in durchführen.



Spielablauf

Ablauf des Spiels

Erklärt den Mitspielenden zunächst, wie der Ablauf des Spiels sein wird:

Das Spiel beginnt (nach einer Rollen-Vorstellungsrunde) mit einer gespielten Flucht in den Turm, spielt dann für eine festgelegte Zeit im Turm und endet damit, dass die Prinzessinnen gemeinsam auf den Balkon des Turmes treten, um dem wartenden Volk ihre endgültige Entscheidung zu verkünden, was sie zu tun gedenken.

Erklärt den Mitspielenden dann, was sie in den einzelnen Abschnitten tun sollen/ dürfen:

Vorstellungsrunde

Bevor das eigentliche Spiel startet, stellen sich die Prinzessinnen nochmal reihum vor. Hierbei soll noch nicht zuviel verraten werden, es geht vor allem darum, eine grobe Idee zu bekommen, wer die mitspielenden Figuren sind und wie sie heißen. Eventuell kann man hier noch ein paar Minuten Zeit für letzte, geheime Absprachen, Toilettengänge oder Rauchen geben, dann geht es los.

Spielstart: Flucht in den Turm

Das Spiel beginnt damit, dass alle Mitspielenden gemeinsam in den Turm fliehen. Lasst sie dafür hektisch vom Flur/ Nebenraum in den Turmraum fliehen, als seien die Wachen der Vaters, das Volk oder die Presse hinter ihnen her. Die Letzte schmeißt symbolisch laut die Tür ins Schloss und schiebt einen (gespielten) Riegel davor. Geschafft. Fürs erste ist etwas Ruhe - aber es ist klar, dass sich die Familien, die Wachen und das Volk nicht für ewig aussperren lassen - deshalb muss man jetzt eine Entscheidung treffen, was man tun wird.

Im Prinzessinenturm

Jetzt haben die Prinzessinnen die Chance, sich über ihre Situation auszutauschen, mit den Impulsen der Karten zu spielen und sich über ihre Vorstellungen auszutauschen.

Hierbei geht es vor allem darum, gemeinsam Spaß und eine gute Zeit zu haben.

Dabei gilt: Was gesagt wird, ist fortan Spiel-Realität. Wenn also Schneewittchen der Runde eröffnet, dass Aschenputtel heimlich auf dem Klo raucht, dann ist das so gewesen. Warum und wie oft kann Aschenputtel daraufhin dann erklären.

Zwischenszenen

Um die Diskussion zu beleben und die Schlüsselszenen aus dem Leben der Prinzessinnen „live“ zu erleben, stehen den Mitspielenden drei Metatechniken zur Verfügung. Diese werden dadurch gestartet, dass zu einem (möglichst) passenden Zeitpunkt eine mitspielende Person zwei mal in die Hände klatscht, eine der folgenden Optionen wählt und dann kurz skizziert, wie die Szene aussehen soll. Alle nötigen Rollen werden spontan aus der Teilnehmendengruppe besetzt, die „Hauptfiguren“ bleiben natürlich die Prinzessinnen. Nach der Szene spielt man in der Runde im Turm weiter, natürlich mit dem zusätzlichen „Wissen“ aus den Zwischenszenen.

1. Rückblende: Treffen mit den Prinzen

Wie sah das erste Treffen mit den zugegedachten Prinzen aus, wo hat es stattgefunden und was ist dabei passiert?

Wenn eine Prinzessin diese Rückblende einleitet oder dazu aufgefordert wird wählt sie einen der Prinzen von der Liste und sucht sich eine Person, die diesen verkörpert (parodiert?), sowie ggf. weiteres Personal. Dann improvisieren sie die Szene bis zu einem sinnvollen Ende.

2. Rückblende: Konflikt mit den Eltern

Warum will die Prinzessin ihren Prinzen nicht heiraten, bzw. was wollen die Eltern, was sie tut? Spielt einen Rückblick dieser Begegnung mit den Eltern. Die Prinzessin spielt sich und wählt entsprechende Mitspielende dafür.

3. Ausblick: Was wäre wenn?

Wagt einen Blick in die Zukunft: Wie sähe die Ehe, der Alltag, ein Treffen mit Freunden, die mediale Berichterstattung über das frisch vermählte Paar aus?

Spielt eine mögliche Zukunftsvision. Die Prinzessin spielt sich und sucht sich entsprechend Mitspielende für alle weiteren Rollen

Die Ansprache an das wartende Volk

Nach den Szenen im Turm und wenn alle oder fast alle Geschichten der Prinzessinnen erzählt sind, endet das Spiel mit einer Ansprache an die Wartenden vor dem Turm, also Volk, Presse, Prinzen und die Familien.

Dazu treten die Prinzessinnen zusammen oder nacheinander auf einen fiktiven Balkon und geben ein (kurzes) Statement ab. Dabei beziehen sie sich auf die erspielten Geschichten und verkünden, ob sie heiraten werden (und wen) oder was sie ansonsten zu tun gedenken.

Hat jede Prinzessin ihre Meinung verkündet, endet das Spiel.

Wie lange dauert das Spiel?

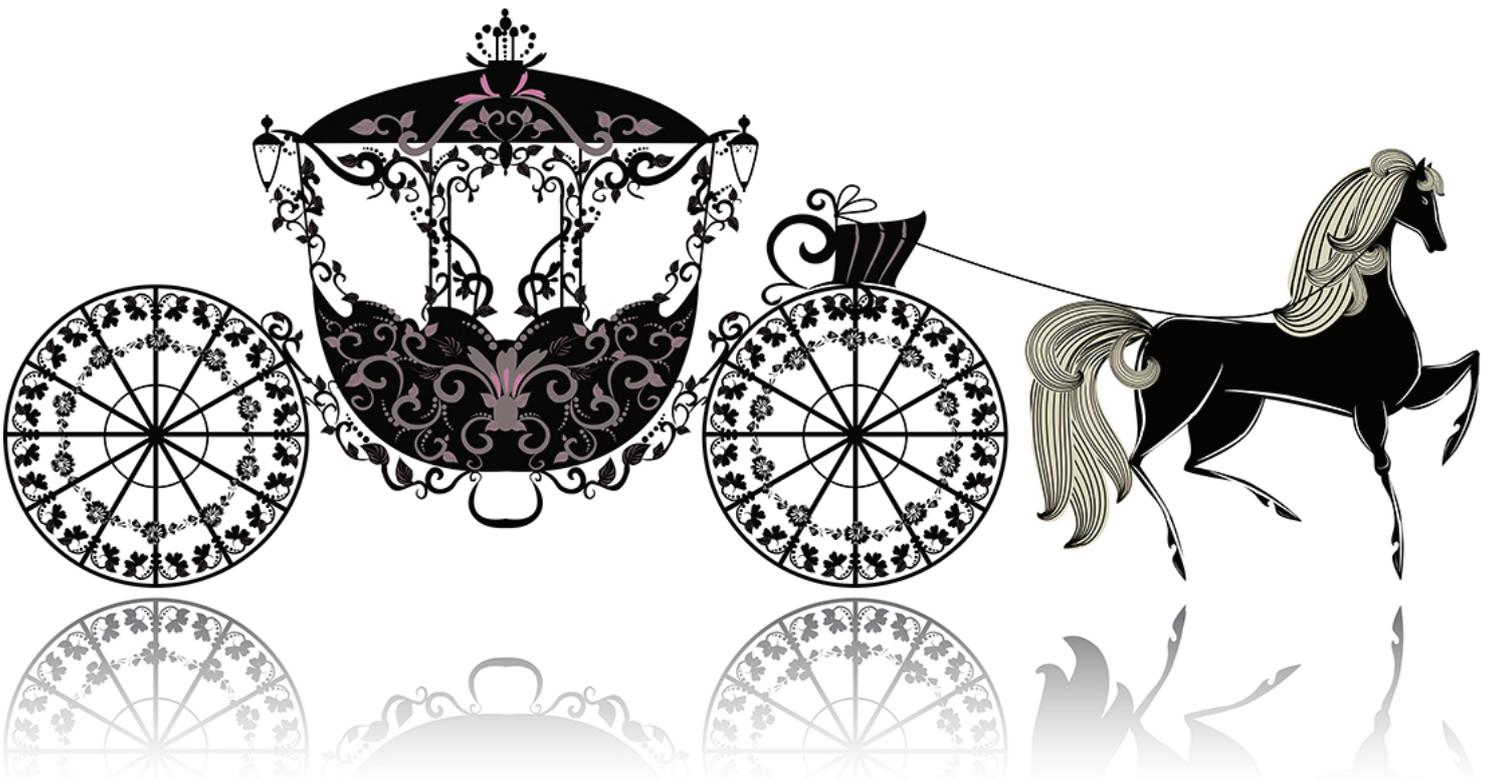
Man kann die Dauer des Spiels begrenzen indem man eine Spielzeit im Turm festlegt, bevor das Volk sich nicht länger hinhalten lässt. In dem Fall sollte man mindestens 5-10 Minuten pro teilnehmender Person rechnen.

Reflexion

Nach dem Spiel sollten zunächst alle Mitspielenden ihre Namensschilder/ ihr Kreppband mit Namen ablegen und damit auch ihre Rolle verlassen. Vielleicht nimmt man sich auch Zeit für eine kleine Pause, bevor man sich in einer Runde zusammensetzt (am besten nicht im Prinzessinnen-Turm-Raum, oder wenn, dann in anderer Sitzordnung).

Nehmt euch ausreichend Zeit, um über folgende Fragen zu reden:

1. Wie geht es euch jetzt, nach dem Spielen des Spiels?
2. Wie war es, eine Prinzessin zu spielen, die (gegen ihren Willen) verheiratet werden soll?
3. Wie war das Zusammenspiel der Prinzessinnen untereinander?
4. Wieviel Prinzessin steckt im wahren Leben in euch?



ROLLEN:

FEMINIST*IN	ROMANTIKER*IN	SICHERHEITS- BEDÜRFTIGE*R
"DRAMA QUEEN"	DIPLOMATISCHE*R	LEBEDAME / LEBEMANN
"NERD"	HARMONIE- BEDÜRFTIGE*R	HUMORVOLLE*R
KARRIEREFRAU / KARRIERETYP	INTELLEKTUELLE*R	SCHÜCHTERNE*R

BEZIEHUNGEN:

<p>F1</p> <p>BESTE*R FREUND*IN (VON F2) (HASST F4)</p>	<p>F3</p> <p>BESTE*R FREUND*IN (VON F4) (HASST F2)</p>	<p>H1</p> <p>GLEICHES HOBBY (WIE H2)</p>
<p>F2</p> <p>BESTE*R FREUND*IN (VON F1)</p>	<p>F4</p> <p>BESTE*R FREUND*IN (VON F3)</p>	<p>H2</p> <p>GLEICHES HOBBY (WIE H1)</p>
<p>S1</p> <p>JÜNGERE*R SCHWESTER / BRUDER (VON S2)</p>	<p>S3</p> <p>JÜNGERE*R SCHWESTER / BRUDER (VON S4)</p>	<p>K1</p> <p>KENNT (K2) SEIT DER KINDHEIT</p>
<p>S2</p> <p>ÄLTERE*R SCHWESTER / BRUDER (VON S1)</p>	<p>S4</p> <p>ÄLTERE*R SCHWESTER / BRUDER (VON S3)</p>	<p>K2</p> <p>KENNT (K1) SEIT DER KINDHEIT</p>

GEHEIMNISSE:

<p>„HATTE WAS“ MIT DER / DEM EX VON ...</p>	<p>IST HEIMLICH VERLIEBT IN ...</p>	<p>IST EIN*E EINGESCHLICHENE*R BÜRGERLICHE*R</p>
<p>IST SCHWANGER / WIRD VATER</p>	<p>„MAGISCHER FLUCH“ SEIT DER KINDHEIT</p>	<p>IST EIN VERZAUBERTES TIER</p>
<p>IST VERARMT UND BRAUCHT GELD</p>	<p>„HATTE WAS“ MIT EINEM KÖNIG / EINER KÖNIGIN</p>	<p>VERSUCHT, GEHEIMNISSE HERAUSZUFINDEN ODER ZU ERFINDEN UND ZU VERBREITEN</p>
<p>HAT VON EINEM ANDEREN KÖNIGREICH PROFITIERT, IST JETZT REICH</p>	<p>HAT IHRE*N STIEFMUTTER / STIEFVATER UMGEBRACHT</p>	<p>IST IHREN / SEINEN „ZAUBERTRÄNKEN“ VERFALLEN</p>

VORLIEBEN:

STEHT AUF KLEINE MENSCHEN	STEHT AUF AUFRICHTIGKEIT	WÜNSCHT SICH EINE*N TIERLIEBE*N PARTNER*IN
STEHT AUF LANGE HAARE	STEHT AUF ZIELSTREBIGKEIT	STEHT AUF SPORTLICHE PARTNER*INNEN
SUCHT EINE*N WOHLHABENDEN PARTNER*IN	STEHT AUF EMPATHIE	SUCHT EINE*N ATTRAKTIVE*N PARTNER*IN
SOLL CLEVER, (ABER NICHT ZU CLEVER) SEIN	SCHÄTZT ZUVERLÄSSIGKEIT	STEHT AUF PARTNER*INNEN, DIE EINE „DUNKLE SEITE“ MITBRINGEN