

TALES FROM THE FACTORY

Ein Edu-Larp des internationalen Projekts „Sparks of history“
gefördert im Rahmen des EU-Förderprogramms „Europe for Citizens“



Co-funded by the
Europe for Citizens Programme
of the European Union

TALES FROM THE FACTORY

ist das Ergebnis einer Kooperation verschiedener internationaler Netzwerkpartner im Rahmen des Projekts „**Sparks of History**“, welches in Koordination durch die dänische Organisation „Rollepilsfabrikken“ 2017 und 2018 stattgefunden hat und durch das Förderprogramm der EU „Europe for Citizens“ (European Remembrance) finanziell unterstützt wurde.

Ziel des Projekts war die Auseinandersetzung mit der Zeit rund um den ersten Weltkrieg und die gemeinsame Erstellung von Edu-Larps in unterschiedlichen Dimensionen - in der Form immersiver, historischer und großformatiger Larps, aber auch als Lehr- und Bildungsangebot für weiterführende Schulen. Hierbei standen sowohl unterschiedliche Perspektiven auf diese Zeit als auch die Herausforderung, emotionale Zugänge zu einer Zeit zu schaffen, die wir nur aus Geschichtsbüchern kennen. Auf diese Weise bekommen Teilnehmende einen ungewöhnlichen und individuellen Zugang zu einer Zeit, die das heutige Bild Europas maßgeblich geprägt hat.

Im Vordergrund des Edu-Larps „Tales from the factory“ steht die Lebensrealität und der Alltag von Großfamilien aus dem Arbeiter*innen-Milieu zu Beginn des 20. Jahrhunderts. In politisch wechselhaften Zeiten geht es hierbei oft ums nackte Überleben...

Sparks of history (2017-2018)

ist ein Projekt der dänischen Organisation

Rollepilsfabrikken

und wurde unterstützt durch folgende Organisationen:

Østerskov Efterskole (Dänemark)
RAUTJARVEN KUNTA (Finnland)
Waldritter e.V. (Deutschland)
Ariadne's Red Thread (Schweden)
Liveform (Polen)
LajvVerkstaden (Schweden)



Co-funded by the
Europe for Citizens Programme
of the European Union

Das Edu-Larp kann als CC Lizenz (BY-NC-SA 4.0) für nicht-kommerzielle Zwecke unter entsprechender Quellenangabe genutzt, bearbeitet und unter gleicher Lizenz weitergegeben werden.

*Die verwendeten Bilder sind lizenzfrei und stammen von: pixabay.com
Unterstützung und Rat bei der Umsetzung findet man ua. bei den Waldrittern (info@waldritter.de)
oder unter drama-games.de*

TALES FROM THE FACTORY

Über das Spiel:

“Tales from the factory” (“Fabrikgeschichten”) ist ein Bildungs-Spiel, welches eine Zeitspanne vom Beginn des ersten Weltkriegs bis zum Beginn des zweiten Weltkriegs umfasst und die Veränderungen in dieser Zeit, gerade für die Arbeiterklasse, darstellt.

Ablauf:

Dieses Spiel kann von ein bis zwei Personen in einem mittelgroßen (Klassen-)raum angeleitet werden und dauert etwa 90 Minuten.

Es ist für etwa 30 Mitspielende ausgelegt.

Ggf. bietet es sich an, das Spiel in zwei Gruppen parallel zu spielen. In diesem Fall ist es notwendig, die doppelte Anzahl an Tokens und zwei Kartenspiele mit unterschiedlichen Rückseiten für das Spiel bereit zu legen.

Altersstufe: 7. bis 9. Klasse

Zur Geschichte:

“Tales from the factory” spielt zu Beginn des 20. Jahrhunderts, in zwei der tausenden Fabriken, die während der Industrialisierung errichtet wurden.

Die Teilnehmenden spielen Familien aus der Arbeiterklasse, die versuchen, so gut es geht in einer Welt zu überleben, in der Gewerkschaften oder Frauenrechte nichts als dystopische Zukunftsfantasien sind.

Die Familien müssen, um Geld zu verdienen, täglich in der Fabrik arbeiten, genauso wie sie jeden Tag Essen kaufen müssen. Aber Nahrung ist knapp und es gibt so gut wie nie genug Arbeit für alle. Für alle, die keine Arbeit finden, gibt es keine soziale Absicherung, sondern nur die Armenhäuser (“workhouses”), wo die Armen und Kranken für die Hälfte der regulären Bezahlung arbeiten.

Im Verlauf des Spiels können die Spielenden einen Eindruck gewinnen, wie sich Familienstrukturen im Wandel der Zeit von damals bis heute verändert haben - nicht nur aufgrund wesentlich höherer Kinderzahlen sondern auch hinsichtlich eines erhöhten Risikos, dass diese Kinder ein Erwachsenenalter niemals erreichen werden.

Darüber hinaus können die Teilnehmenden einen Eindruck gewinnen, wie große historische Ereignisse das Leben durchschnittlicher Familien zum Besseren oder Schlechteren beeinflusst haben könnten. Und warum der Kampf um grundlegende Rechte oft auch ein Kampf um Leben und Tod sein gewesen sein kann.

Spielmaterial

(Vorlagen für das Spielmaterial befinden sich im Anhang dieser Spielanleitung - können aber natürlich auch selbst gestaltet oder anders dargestellt werden)

- **Charakterkarten:** Entscheiden, welchen Charakter eine mitspielende Person annimmt und zu welcher Familie die Person gehört.
- **Erkrankungswürfel:** Personen mit Kindern werfen diesen Würfel jede Runde. Ergebnisse von 3 oder weniger = 1 Krankheitsmarker
- **Krankheitsmarker:** zeigen an, dass eine Person erkrankt ist. Bei drei Krankheitsmarkern stirbt ein Charakter und die spielende Person zieht eine neue Charakterkarte.
- **Medizin-Marker:** Können mit Geld gekauft werden und dafür eingesetzt werden, einen Krankheitsmarker zu entfernen. 1 Medizinmarker kostet 2 Geldmünzen.
- **Hunger-Marker:** zeigen an, dass ein Charakter hungert. Bei drei Hunger-Markern stirbt der Charakter und die spielende Person zieht eine neue Charakterkarte. In jeder Runde, in der ein Charakter keine Nahrung bekommt, muss man einen Hunger-Marker ziehen.
- **Geldmünzen:** können durch Arbeit in der Fabrik verdient werden und eingesetzt werden, um Nahrung oder Medizin zu kaufen.
- **Nahrungsmarker:** können mit Geldmünzen gekauft werden. Falls eine spielende Person nicht genug Nahrungsmarker hat, um seinen Charakter zu ernähren, bekommt man einen Hunger-Marker.
- **Job-Marker:** zeigt an, wo die Spielenden arbeiten – Grüne Fabrik/ Blaue Fabrik/Armenhaus
- **Der "schwarze Sack":** Der schwarze Sack enthält Todes-, Krankheits- oder Überlebens- Marker. Er kommt bei "Kriegshandlungen" zum Einsatz um zu ermitteln, welche Charaktere im Krieg überleben, erkranken oder sterben.



Aufbau

Das Spiel wird in einem Raum aufgebaut.

Drei größere Tische in der Mitte des Raumes stellen die beiden Fabriken und das Armenhaus dar.

Die **Fabriken** sollten in Reihen, mit genug Platz für 8 Mitspielende, die sich nur an einer Tischseite aufstellen, aufgebaut werden

Das **Armenhaus** sollte ebenfalls in einer Reihe, aber mit Stühlen an beiden Seiten der Tische aufgebaut werden

Die **Wohnungen der Familien** werden in den Ecken des Raumes verteilt und bestehen aus **je einem Tisch mit Stühlen**

Alle Tische sollten mit einem Satz Regeln ausgestattet werden und einer klaren Kennzeichnung, ob sie Fabrik oder Wohnung sind.

Darüber hinaus wird folgendes benötigt:

Der Nachziehstapel für Charaktere:

Ein (Poker-)Kartenspiel mit 52 Karten (ohne Joker)

(Die (Charakter-)Spielkarten können mit Krepp, Sicherheitsnadeln oder Namensschild-Haltern sichtbar an der Kleidung der Spielenden befestigt werden)

4 Erkrankungswürfel:

Gewöhnliche, sechsseitige Würfel

**60 Hunger-Marker, 60 Krankheitsmarker, 30 Medizin-Marker, 70 Geldmünzen (oder Geldmarker)
70 Nahrungsmarker**

Job-Marker (in Sack oder Schachtel):

8 grüne Marker, 8 blaue Marker und 14 weiße Marker

(die Anzahl der weißen Marker können so angepasst werden, dass die Anzahl der Job-Marker der Anzahl der Mitspielenden entspricht)

Der "schwarze Sack":

Sack oder Schachtel mit 10 Todesmarkern, 10 Krankheitsmarkern und 10 Überlebensmarkern.

Ein großer **Stapel mit Kopierpapier**, um Papierflieger daraus zu falten.

Vor Spielstart:

1. Erkläre allen Mitspielenden die Regeln des Spiels.

Bei Spielen wie diesem, mit komplizierteren Regeln, könnte es auch hilfreich sein, den Spielenden die Regeln vorher zum Durchlesen zu geben und sie dann vor dem Spiel gemeinsam durchzugehen.

2. Allen Spielenden werden Charaktere und Familien zugeteilt.

Unser Vorschlag wäre, dass alle Spielenden eine zufällige Karte vom Charakterstapel ziehen und diese Rolle dann spielen, unabhängig davon, ob das Geschlecht der Rolle dem Geschlecht der spielenden Person entspricht oder nicht.

- Jede mitspielende Person zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Die Farbe (Kreuz, Pik, Herz, Karo) der Karte entscheidet, zu welcher Familie ein Charakter gehört und der Wert der Karte, welche Rolle sie hat.

- Charaktere: König=Vater, Dame=Mutter, Bube=Onkel/Tante
(Wählt das Geschlecht, nachdem die Karte gezogen wurde) – alle anderen Karten= Kinder

- Auf diese Weise hat jede Familie maximal 3 Erwachsene und eine zufällige Zahl von Kindern

3. Allen Spielenden werden Jobs zugewiesen

Alle Job-Marker kommen in einen Beutel oder eine Schachtel und alle Mitspielenden ziehen je einen Marker.

4. Wenn die Spielenden nach Familien aufgeteilt wurden und Jobs bekommen haben, gehen sie zu ihrem jeweiligen Familientisch und erhalten dort einen Stapel Papier.

5. Papierflieger falten

Alle Teilnehmenden bekommen einen kurzen Crashkurs, wie man Papierflieger faltet. Für das erste Flugzeug geht eine Spielleitung (oder eine andere Person, die weiß, wie man das macht) die nötigen Faltvorgänge Schritt für Schritt durch. Danach haben alle ein paar Minuten Zeit, ihr Wissen auszuprobieren und ggf. dabei nochmal Hilfestellung zu bekommen. Abschließend werden alle fertigen Flieger im Armenhaus deponiert.

Regeln:

Die Familie mit den wenigsten Punkten am Ende des Spiels (nach Szene 8) gewinnt das Spiel.

Charaktere (Einkommen und Kosten):

- Vater+Onkel: Verdienen 5 Geldmünzen und kosten 3 Nahrungsmarker pro Tag
- Mutter+Tante: Verdienen 4 Geldmünzen und kosten 2 Nahrungsmarker pro Tag (Mindestens eine erwachsene, weibliche Person darf nicht zur Arbeit gehen, wenn mehr als 1 Kind krank ist.)
- Kinder: Verdienen 2 Geldmünzen und kosten 1 Nahrungsmarker pro Tag (Würfeln zu Beginn jeder Szene mit dem Erkrankungswürfel. Bei einem Ergebnis von 3 oder weniger ist dieses Kind krank oder verletzt und muss zu Hause bleiben.)

Fabriken:

Sowohl die Fabriken als auch das Armenhaus wird von der Spielleitung koordiniert, welche die Gehälter auszahlt und die "Entlassungsrunde" durchführt. Die Spielleitung tauscht ebenfalls Geld gegen Nahrung oder Medizin.

Wenn es Personen gibt, die (aus welchen Gründen auch immer) nicht aktiv mitspielen wollen, kann man statt dessen überlegen, sie bei diesen Transaktionen mit einzubinden.

Beide Fabriken stellen Papierflugzeuge her.

Grüne Fabrik: Legt Wert auf Kreativität und entlässt daher am Ende jeder Szene die drei Arbeitenden, welche die kleinste Anzahl unterschiedlich gefalteter Papierflugzeuge in dieser Runde hergestellt haben. Gibt es die gleiche Anzahl bei mehr als drei Arbeitenden, entlässt man ggf. auch mehr als drei Personen.

Blaue Fabrik: Legt Wert auf hohe Stückzahlen und entlässt daher am Ende jeder Szene die drei Arbeitenden, welche die geringste Zahl von Papierflugzeugen hergestellt haben. Gibt es die gleiche Anzahl bei mehr als drei Arbeitenden, entlässt man ggf. auch mehr als drei Personen.

Das Armenhaus: Im Armenhaus hat jede Person, die nicht in den Fabriken arbeitet, die Aufgabe, die zuvor in den Fabriken gefalteten Papierflugzeuge wieder auseinanderzufalten, so dass sie zukünftig wieder benutzt werden können, um neue Flieger daraus zu falten.

Arbeitende im Armenhaus bekommen nur die Hälfte ihres normalen Gehalts (aufgerundet). Zudem erhalten die Arbeitenden mit ihrer täglichen Bezahlung einen Krankheitsmarker, welcher dem ggf. bereits bestehenden Haufen mit Krankheitsmarkern hinzugefügt wird.

Szenenablauf:

Jede Szene beinhaltet die folgenden Schritte:

1. Die neue Ereignis-Karte (bzw. der jeweilige Ereignis-Text) wird laut vorgelesen.
2. Die arbeitslosen Personen (die in der letzten Runde entlassen wurden oder im Armenhaus gearbeitet haben) legen ihre Job-Marker zurück in den Job-Beutel und ziehen einen neuen Job-Marker, um im besten Fall einen der sechs freien Fabrikplätze zu bekommen.
3. Alle Kinder würfeln mit dem Erkrankungswürfel. Kinder mit einem Ergebnis von 3 oder weniger sind in dieser Runde erkrankt oder verletzt und können nicht zur Arbeit gehen. Wenn mehr als ein Kind krank ist, muss zudem eine Mutter oder Tante der Arbeit fern bleiben, um auf die Kinder aufzupassen. Jedes kranke Kind erhält einen Krankheitsmarker, der zu den bestehenden Krankheitsmarkern hinzugefügt wird.
4. Alle begeben sich in die Fabriken, um dort für 3 Minuten zu arbeiten (die Spielleitung überwacht die Zeit).
5. Der Arbeitstag endet.

Alle bekommen den Lohn für die gemachte Arbeit entsprechend ihres Charakters.

5(3):Vater/Onkel, 4(2):Mutter/Tante, 2(1):Kinder - die Hälfte bei Arbeit im Armenhaus

Entlassungsrunde: Die drei Arbeitenden mit den wenigsten/ bzw. wenigsten unterschiedlich aussehenden produzierten Papierfliegern werden entlassen, bei Gleichstand ggf. auch mehr als drei

6. Alle kehren nach Hause zu ihren Familien zurück.

Jede Familie zählt ihr verdientes Geld.

Die Familie kauft Nahrung oder Medizin und verteilt ggf. Hunger-Marker.

(Hierfür geht die Spielleitung mit den Markern von Familie zu Familie und die Familien können benötigte Dinge kaufen: Nahrung=1 Geldmünzen, Medizin=2 Geldmünzen. Wenn Nahrung und Medizin in der Familie verteilt sind, sammelt die Spielleitung "gegessene" Nahrungsmarker ein und verteilt Hunger-Marker an alle, die nicht genug gegessen haben. Außerdem sammelt sie die durch Medizin geheilte Krankheitsmarker und die gebrauchten Medizinmarker ein.)

7. Die "Auswirkung" der Ereignis-Karte wird laut vorgelesen.

8. Die toten Charaktere werden notiert und den Spielenden neue Charaktere zugewiesen.

Die Spielleitung geht erneut von Familie zu Familie, zählt Krankheits- und Hunger-Marker. Charaktere mit drei Hunger- oder Krankheitsmarkern sterben, ihre Charakter-Spielkarte wird wieder in den Stapel gemischt und die Spielenden versammeln sich in der Mitte des Raumes.

9. Mitspielende, die ihren Charakter verloren haben, ziehen eine neue Charakterkarte und schließen sich ihren neuen Familien an.

Hunger, Krankheit und Tod

In Schritt 6.2 zählen und teilen die Familien ihre Nahrungsmarker. In Situationen, in denen eine Familie nicht genug Nahrung für alle Familienmitglieder hat, müssen einige Charaktere Hungermarker in Kauf nehmen. Die Familien entscheiden, welche Charaktere hungern sollen. Hierbei sollten sie berücksichtigen, welche Charaktere bereits Hunger-Marker aus den vorherigen Runden besitzen und welche Charaktere am meisten gebraucht werden.

Im Verlauf des Spiels können Spielende außerdem Krankheits-Marker bekommen – entweder durch die Arbeit im Armenhaus, durch das Werfen des Erkrankungswürfels oder durch Verletzungen.

Ein Krankheits-Marker kann durch einen „Medizin-Marker“ aufgehoben werden. Medizin kann ebenfalls während Schritt 6.2 gekauft werden und kostet 2 Geldmünzen.

Wenn ein Charakter am Ende einer Runde drei Hunger- oder Krankheits-Marker hat, ist der Charakter tot und die spielende Person muss eine neue Charakter-Karte ziehen (Schritte 8+9).

Wenn ein Familienmitglied stirbt, erhält die jeweilige Familie einen Punkt. Die Familie, welche am Ende von Szene 8 die wenigsten Punkte hat, gewinnt das Spiel.



Ereignisse

Ereignisse beziehen sich auf historische Ereignisse, die auf die eine oder andere Weise das Spiel beeinflussen. Zu Beginn jeder Szene wird der entsprechende Text (der jeweiligen Ereigniskarte) den Mitspielenden laut vorgelesen. Wenn der „Einführungs“-Text vorgelesen wurden, tritt die darauf folgende „Spielanweisung“ in Kraft.

Die als letztes auf der Ereigniskarte beschriebene „Auswirkung“ wird am Ende der Szene (bei Schritt 7) laut vorgelesen.

Die acht Spielszenen

Szene 1 – Mobilmachung

Einführung:

Überall in Europa ist Krieg ausgebrochen. Die Armee fordert alle Männer auf, ihre Pflicht zu tun. Alle Spielenden mit einem "Vater"- oder "Onkel"-Charakter (König/Bube – Karten) wurden einberufen.

Spielanweisung:

Alle männlichen, erwachsenen Charaktere (Väter und Onkel) ziehen in den Krieg. Um dies darzustellen, stehen die betroffenen, spielenden Personen auf und stellen sich eine der Ecken, jeweils hinter den Tisch ihrer Familien. Hier bleiben sie, ohne weitere Einflussmöglichkeit auf die Szene bis zur abschließenden Zählung der Toten am Ende der Szene (Schritt 8).

Auswirkung:

Zählung der Toten: Spielende, welche im Krieg waren, gehen zur Mitte des Raumes und ziehen einen Marker aus dem "Schwarzen Sack". Mitspielende, welche einen "Todesmarker" ziehen, sind im Krieg gefallen und werden nicht nach Hause zurück kehren. Spielende, die einen Krankheitsmarker ziehen, wurden verwundet und kehren mit einem zusätzlichen Krankheitsmarker, der ihrem Charakter zugeordnet wird, zurück. Mitspielende, die einen Überlebensmarker ziehen, überleben den Krieg und kehren zu ihren Familien zurück. (Denkt daran, am Ende der Szene alle Marker wieder in den "Schwarzen Sack" zurückzulegen.)

Szene 2 – Ohne die Männer

Einführung:

Dadurch, dass die meisten Männer im Krieg kämpfen, ist der Bedarf an Arbeitskräften dramatisch gestiegen. Dies eröffnet den Frauen zuhause die Möglichkeit auf bessere Löhne und mehr Rechte

Spielanweisung und Auswirkung (Zu Beginn der Szene laut vorlesen):

Bis der Krieg vorbei ist, verdienen Frauen das selbe Geld wie Männer. Außerdem sorgen die Firmen in dieser Zeit für eine Betreuung der Kinder, was bedeutet, dass auch keine Frau mehr zuhause bleiben muss, wenn die Kinder krank werden sollten.

Szene 3 – Mobilmachung II

Einführung:

Der Krieg befindet sich jetzt im zweiten Jahr. Hunderttausende Soldaten sind bereits in den europäischen Schützengräben gestorben. Die Regierung sieht sich gezwungen, weitere Soldaten einzuziehen. Alle Spielenden mit einem männlichen Charakter (König/ Bube Karten) oder einer Karte mit einem Wert von 5 oder höher (außer der Dame) wird eingezogen.

Spielanweisung:

Alle männlichen, erwachsenen Charaktere (Väter und Onkel) ziehen in den Krieg. Um dies darzustellen, stehen die betroffenen, spielenden Personen auf und stellen sich eine der Ecken, jeweils hinter den Tisch ihrer Familien. Hier bleiben sie, ohne weitere Einflussmöglichkeit auf die Szene bis zur abschließenden Zählung der Toten am Ende der Szene (Schritt 8).

Auswirkung:

Zählung der Toten: Spielende, welche im Krieg waren, gehen zur Mitte des Raumes und ziehen einen Marker aus dem "Schwarzen Sack". Mitspielende, welche einen "Todesmarker" ziehen, sind im Krieg gefallen und werden nicht nach Hause zurück kehren. Spielende, die einen Krankheitsmarker ziehen, wurden verwundet und kehren mit einem zusätzlichen Krankheitsmarker, der ihrem Charakter zugeordnet wird, zurück. Mitspielende, die einen Überlebensmarker ziehen, überleben den Krieg und kehren zu ihren Familien zurück. (Denkt daran, am Ende der Szene alle Marker wieder in den "Schwarzen Sack" zurückzulegen.)

Szene 4 – Der Krieg ist gewonnen!

Einführung:

Der Krieg ist endlich vorbei und der deutsche Kaiser besiegt! Die Soldaten, welche den Krieg überlebt haben, kehren nachhause zu ihren Familien zurück, wo sie erwarten, dass alles so weitergeht, wie vor dem Krieg.

Spielanweisung und Auswirkung (zu Beginn der Szene laut vorlesen):

Die Familien ohne Vater vergleichen ihre Charakterkarten. Die spielende Person mit dem höchsten Kartenwert (ausgenommen Dame und Bube) tauscht ihren bisherigen Charakter mit den Vater-Charakter der Familie (und tauscht seine Spielkarte entsprechend mit dem König in der Familienfarbe). Alle Frauen bekommen fortan ihren vorherigen, geringeren Lohn und müssen wieder wieder zuhause bleiben, wenn die Kinder krank werden.

Szene 5 – Solidarität

Einführung:

Sozialistischen Arbeiter-Gewerkschaften gelingt es endlich, Fuß zu fassen. Aber Sozialismus scheint dem Kommunismus gefährlich ähnlich zu sein und Rechte werden nicht leicht erstritten.

Spielanweisung:

Alle Spielenden entscheiden für sich, ob sie streiken wollen oder nicht. Streikende Personen bleiben während der Arbeitsphase an ihrem Tisch sitzen und verdienen dementsprechend auch kein Geld. Die Entscheidung wird mit geschlossenen Augen getroffen: Man schließt die Augen, zählt gemeinsam bis drei und steht dann entweder auf (um zu arbeiten) oder bleibt sitzen (um zu streiken). Diese Abstimmung passiert sofort, nachdem die Einleitung vorgelesen wurde, so dass die Spielenden keine Gelegenheit haben, mit den anderen über ihre Entscheidung zu diskutieren.

Auswirkung:

Wenn mindestens die Hälfte aller Spielenden oder mehr entschieden haben, in Streik zu treten, wird diese Szene damit enden, dass die Löhne für alle Charaktere um eine Geldmünze erhöht werden. Diese Erhöhung bleibt bis zum Ende des Spiels bestehen.

Szene 6 - Partizipation

Einführung:

Langsam normalisiert sich alles wieder. Aber für viele Frauen, die während des Krieges die Vorzüge größerer Freiheiten und mehr Rechte kennen gelernt haben, ist "normal" nicht länger genug. Aber keine Frau kann die Welt alleine verändern.

Spielanweisung:

In dieser Szene entscheiden alle Frauen, ob sie lieber zuhause bleiben, oder sich der Suffragetten- Bewegung anschließen. Wenn sie sich dazu entschließen, erhalten sie in dieser Szene jedoch keine Bezahlung. Alle Frauen schließen die Augen und entscheiden auf drei, ob sie aufstehen (um zur Arbeit zu gehen) oder sitzen bleiben (um sich den Suffragetten anzuschließen). Diese Abstimmung sollte direkt nach der Einführung passieren, damit die Spielenden ihre Entscheidung nicht absprechen können.

Auswirkung:

Wenn die Hälfte der Frauen entscheidet, zuhause zu bleiben, erhalten Frauen das Wahlrecht. Dies hat jedoch keine direkten Einflüsse auf den weiteren Verlauf des Spiels.

Szene 7 – Könnte mal bitte jemand an die Kinder denken?

Einführung:

Die Probleme, die Kinderarbeit mit sich bringt, können nicht länger ignoriert werden. Immer mehr Länder setzen statt dessen auf Bildung und Schulpflicht für die Jüngsten.

Spielanweisung und Auswirkung (Zu Beginn der Szene laut vorlesen):

Alle spielenden Personen mit einem Charakter-Kartenwert von zwei oder weniger legen ihre Karte auf dem Familientisch ab und ziehen eine neue Charakterkarte. Ab jetzt müssen alle Karten mit einem Wert von zwei und weniger auf dem Familientisch abgelegt werden und zählen als "kleine Kinder". Kleine Kinder können kein Geld verdienen, müssen aber trotzdem essen und können auch hungern oder sterben. Gestorbene kleine Kinder geben natürlich auch Punkte für die Endauswertung.

Szene 8 – Mobilmachung III

Einführung:

Das Undenkbare ist Wirklichkeit geworden. Der deutsche Reichskanzler Adolf Hitler hat einen Angriff auf Belgien befohlen und der britischen Regierung blieb nichts übrig, als ihrerseits Deutschland den Krieg zu erklären. In nur wenigen Monaten wurde der zweite Weltkrieg zur Realität. Alle männlichen Familienmitglieder werden eingezogen.

Spielanweisung:

Alle männlichen Charaktere (Väter und Onkel) ziehen in den Krieg. Um dies darzustellen, stehen die betroffenen, spielenden Personen auf und stellen sich eine der Ecken, jeweils hinter den Tisch ihrer Familien. Hier bleiben sie, ohne weitere Einflussmöglichkeit auf die Szene bis zur abschließenden Zählung der Toten am Ende der Szene (Schritt 8).

Auswirkung:

Zählung der Toten: Spielende, welche im Krieg waren, gehen zur Mitte des Raumes und ziehen einen Marker aus dem "Schwarzen Sack". Mitspielende, welche einen "Todesmarker" ziehen, sind im Krieg gefallen und werden nicht nach Hause zurück kehren. Spielende, die einen Krankheitsmarker ziehen, wurden verwundet und kehren mit einem zusätzlichen Krankheitsmarker, der ihrem Charakter zugeordnet wird, zurück. Mitspielende, die einen Überlebensmarker ziehen, überleben den Krieg und kehren zu ihren Familien zurück. (Denkt daran, am Ende der Szene alle Marker wieder in den "Schwarzen Sack" zurückzulegen.)

Das Ende:

Nach Szene 8 endet das Spiel – mit dem Beginn eines weiteren Weltkriegs. Wenn alle Spielenden (Lebende, Verwundete und Tote) zu ihren Familien zurückgekehrt sind, werden die jeweiligen Punkte zusammengezählt und ermittelt, welche Familie die wenigsten Punkte hat – und somit als “Gewinner” aus diesem Spiel geht.



Nach dem Spiel:

Nach dem Spiel versammelt die Spielleitung alle Mitspielenden für eine Diskussionsrunde.

Hier sind ein paar Vorschläge für mögliche Diskussionsthemen:

1. Welche Gedanken hattest du während des Spiels?
2. Welcher Teil des Spiels hat den stärksten Eindruck auf dich gehabt? Warum?
3. Welche Ereignisse, glaubt ihr, hätten stattgefunden, wenn das Spiel während des zweiten Weltkriegs gespielt hätten?
4. Welche Konsequenzen würden eure Handlungen hinsichtlich der Rechte der Arbeitenden und Streiks im wahren Leben haben?
5. Welche Konsequenzen, glaubt ihr, hätten eure Handlungen hinsichtlich des Wahlrechts der Frauen im wahren Leben? (diskutiert möglicherweise auch, ob eure Entscheidungen vielleicht keinen direkten Einfluss auf euch, aber eure Kinder und Enkelkinder haben könnten)
6. Schlagen wir uns auch heutzutage noch mit einigen dieser Themen herum?

Anmerkungen für die Spielleitung

Überlegt, ob man die Spielenden, die nicht in den Fabriken arbeiten, dazu ermutigt, rhythmisch zu klatschen oder andere Fabrikgeräusche zu machen. Auf diese Weise haben sie etwas zu tun und man bekommt den Eindruck eines monotonen Fabrikarbeitsounds. Eine Inspiration könnte der "cup song" auf YouTube sein: <https://www.youtube.com/watch?v=m5zuY4Nprk0>.

Statt die Dauer der Fabrikarbeit mit einer Uhr zu messen, kann man auch den "Workersong" abspielen: (<https://www.youtube.com/watch?v=edAxujKev1I>). Der Arbeitstag endet, wenn der Song endet.

Man könnte einen eine Szene/ einen Arbeitstag auch mit einer Pfeife beginnen/beenden.

Alles in allem ist dieses Bildungsspiel (Edu-Larp) ein recht herausforderndes Spielkonzept. Lass dich also nicht entmutigen, falls du etwas vergisst oder das Spiel länger dauert, als ursprünglich vorgesehen.

Ergänze oder kürze Dinge ruhig so, wie du es für richtig hältst. Du kennst vermutlich die Mitspielenden Personen und bist deshalb die qualifizierteste Person um Dinge so zu optimieren, dass sie deinen Anforderungen entsprechen.

Es gibt keinen Grund, nervös zu werden, wenn die Mitspielenden sich verstärkt auf entweder den Wettbewerbsgedanken oder auf ihr Charakterspiel konzentrieren.

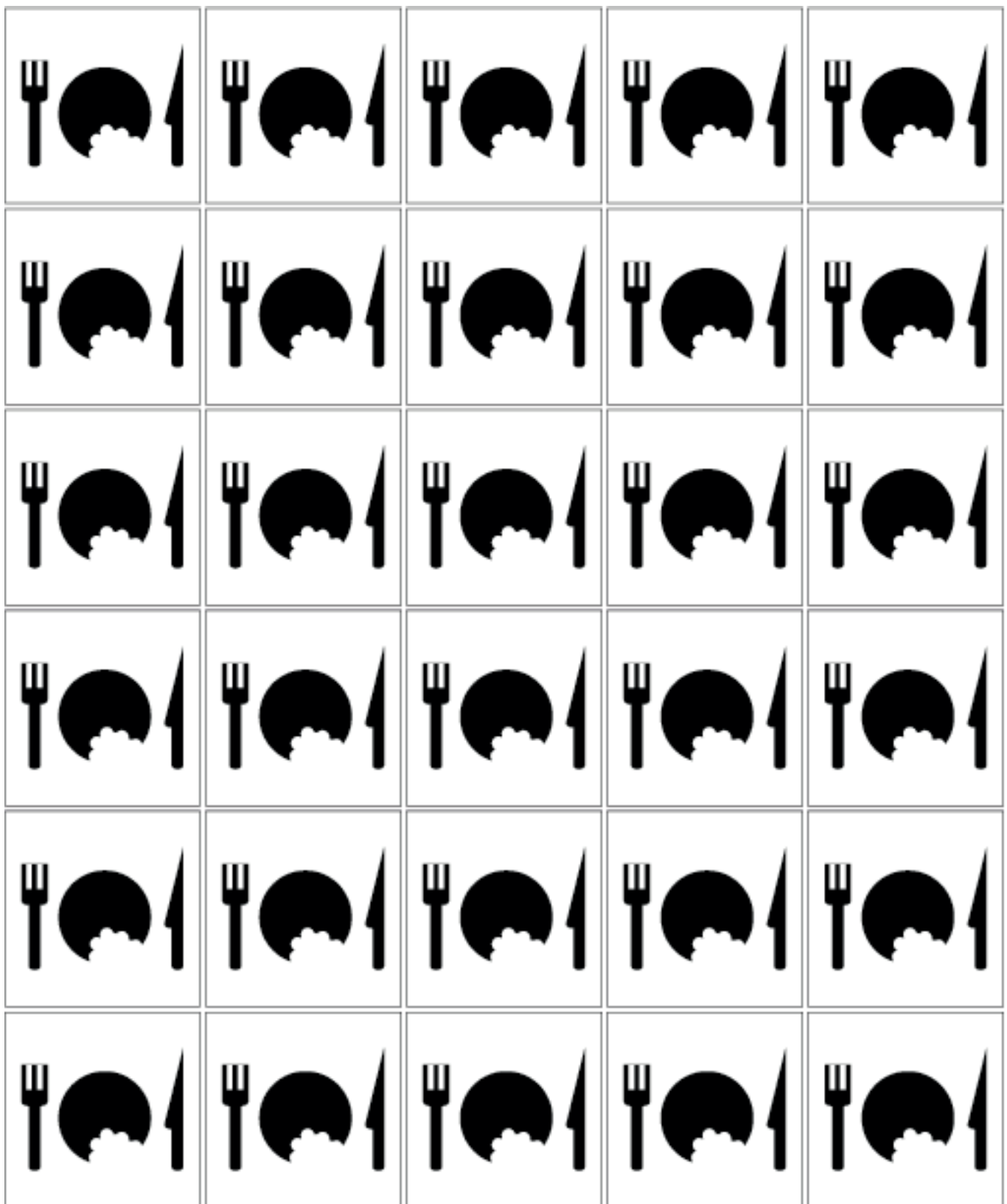
Wenn Spielende sich stark auf ihre Figur einlassen, heißt das, dass sie "larpen", was gut ist.

Und falls die Spielenden sich kaum um ihre Rollen kümmern und sich nur auf die Spielmechanik stürzen, werden sie trotzdem etwas über historische Zusammenhänge lernen, während sie Spaß haben.

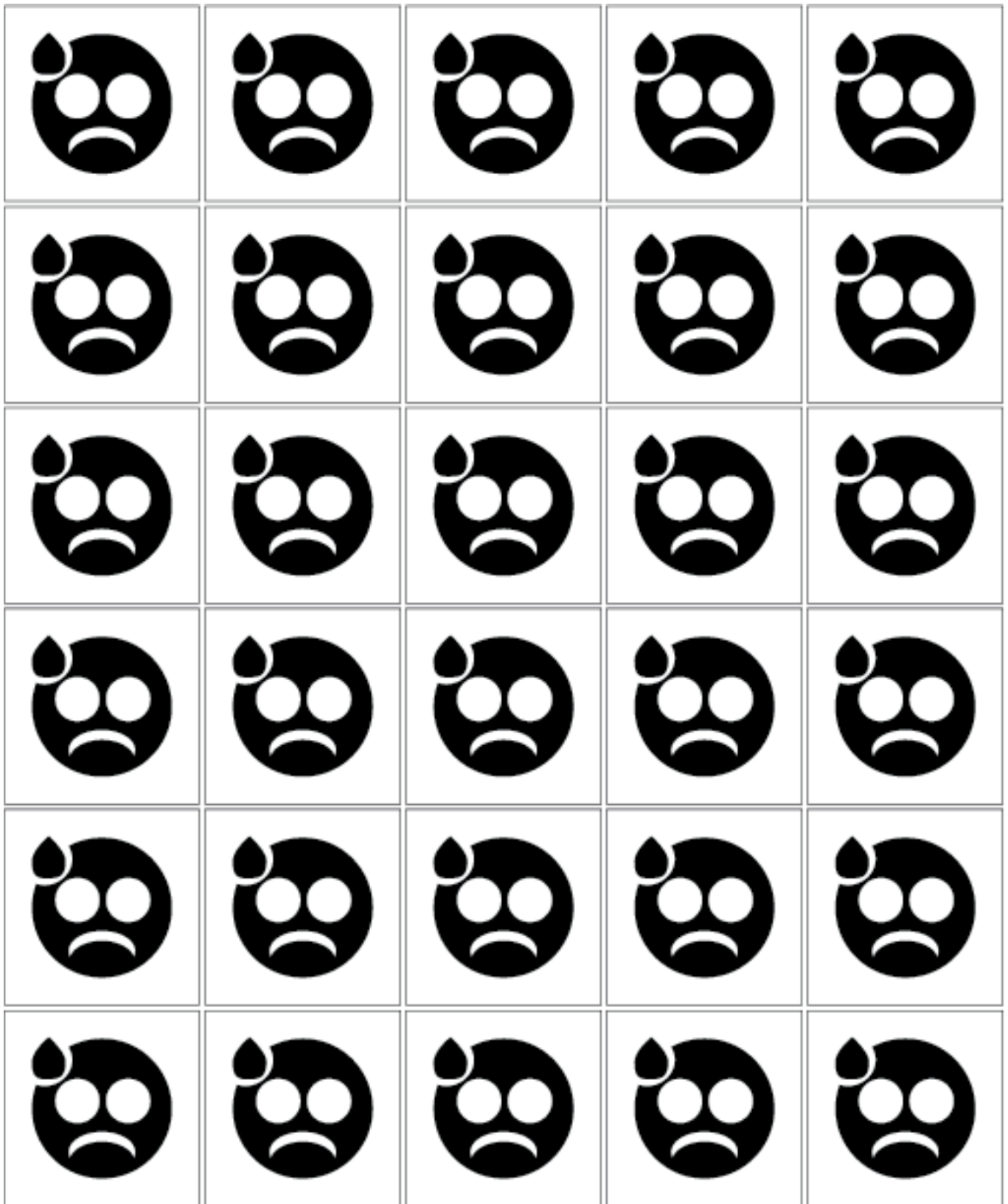


Anhang - Token fürs Spiel

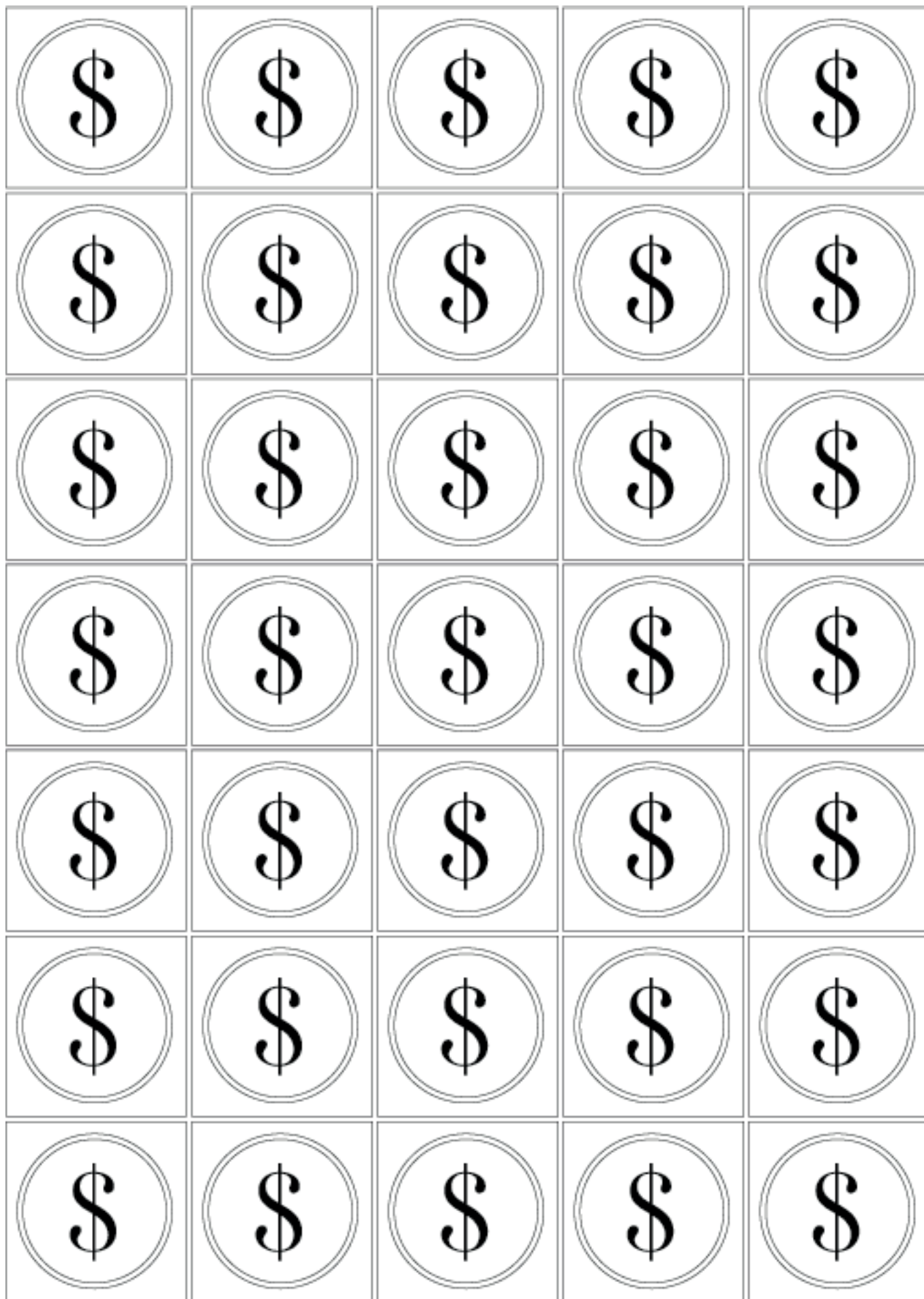
Druckvorlage Hungermarker (2x)



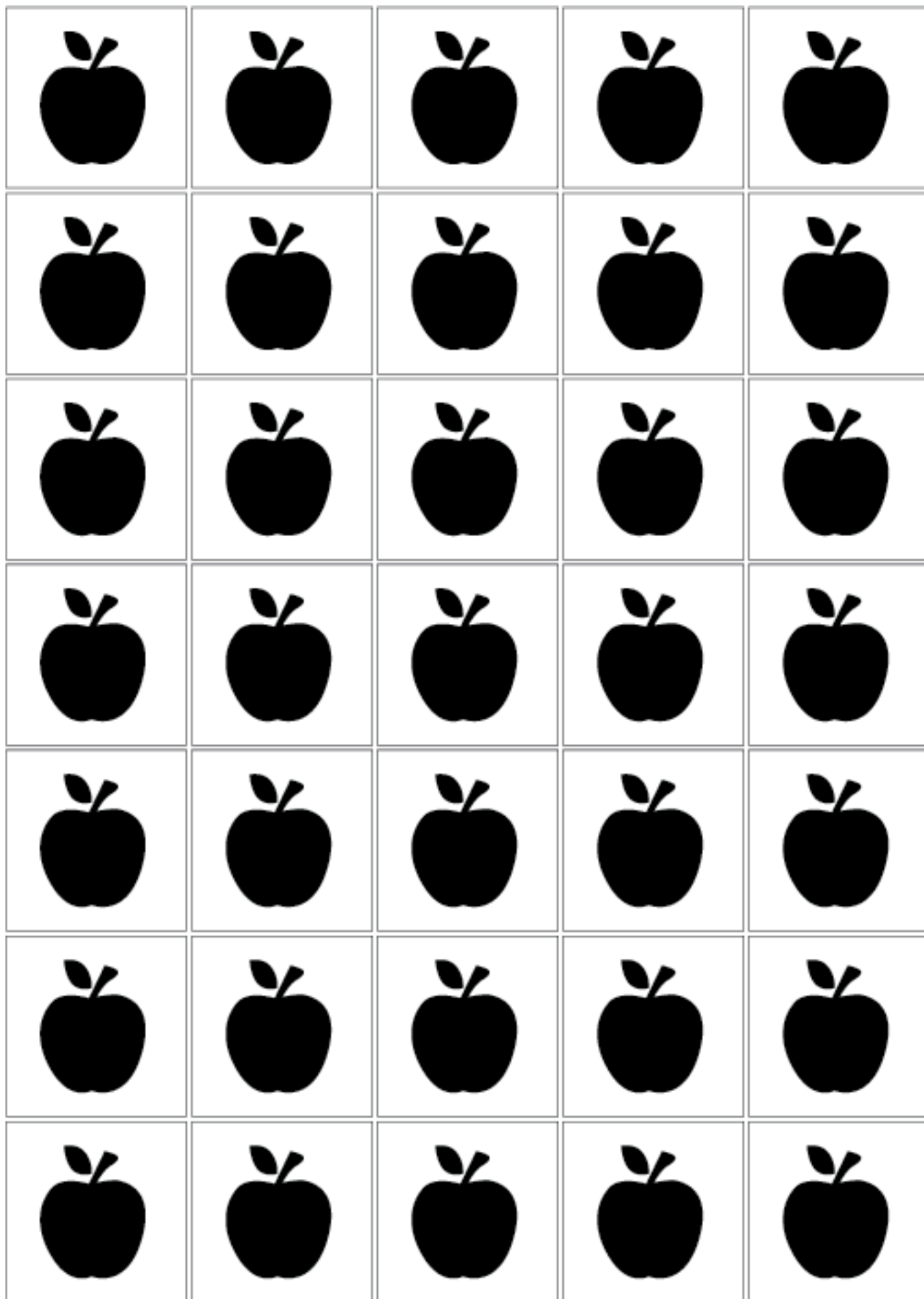
Druckvorlage Krankheitsmarker (2x)



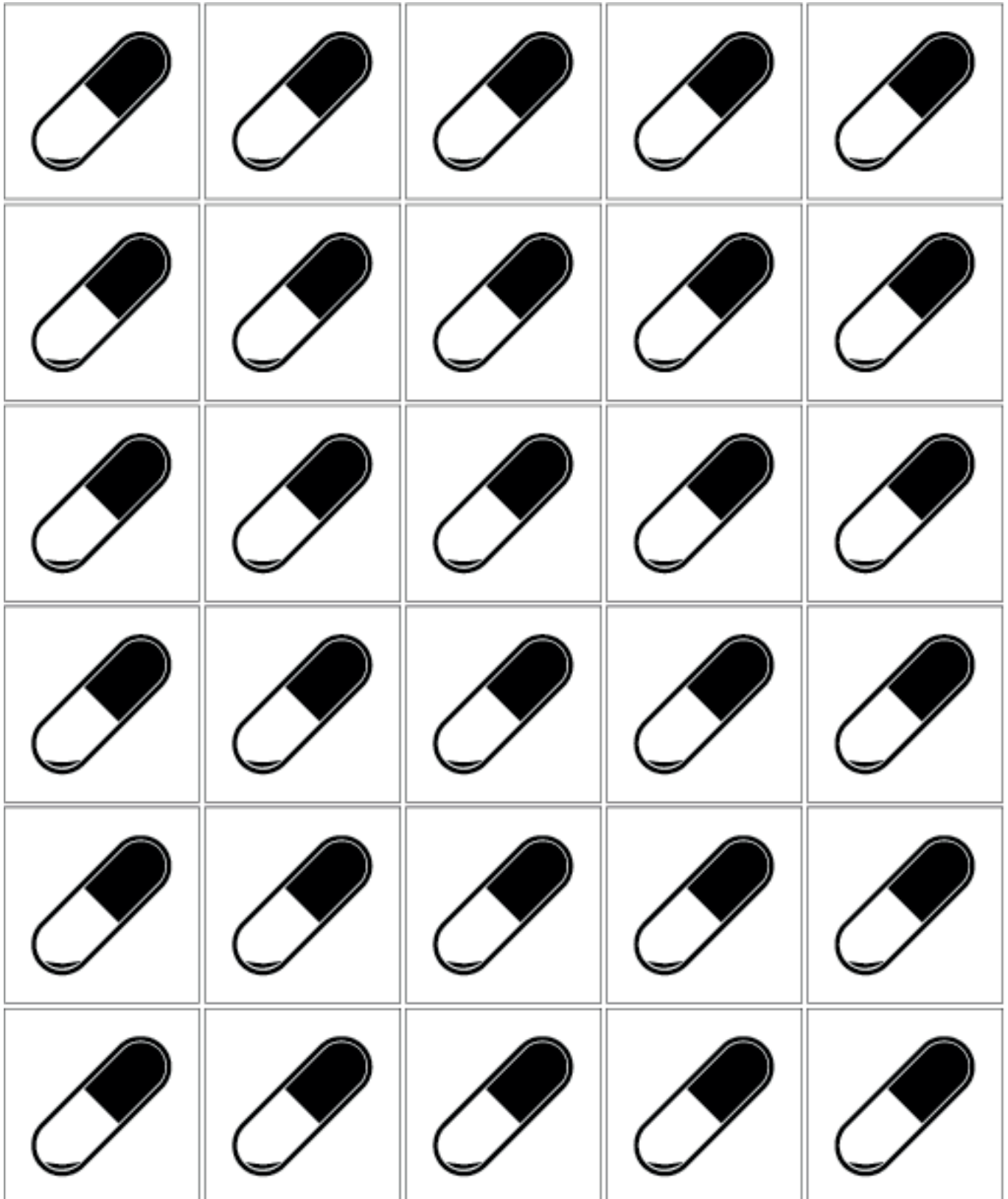
Druckvorlage Geldmünzen / Geldmarker (2x)



Druckvorlage Nahrungsmarker (2x)



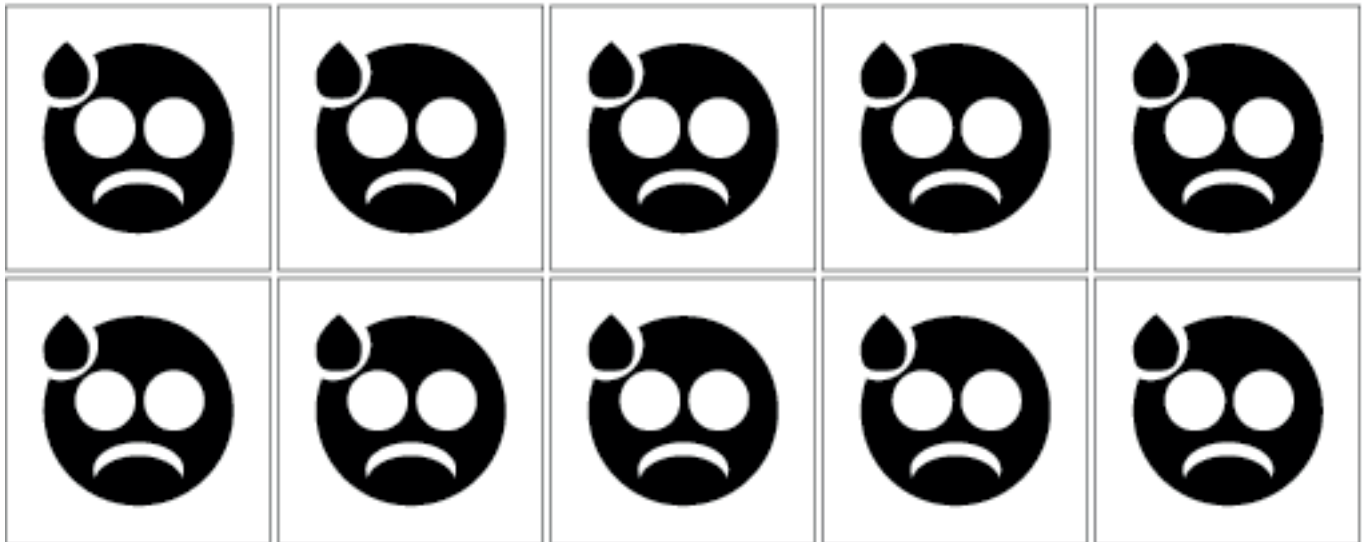
Druckvorlage Medizinmarker (1x)



Druckvorlage Job-Marker



Druckvorlage „Schwarzer Sack“: Todes-, Krankheits- und Überlebensmarker (1x)



Aufbauskitze / Raumplan

