

TROUBLE IN THE TRENCHES

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

TROUBLE IN THE TRENCHES

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 „Trouble in the Trenches“ steht hierbei weniger die Geschichte unbesungener Helden, sondern vielmehr die Sinnlosigkeit eines Krieges, in dem etwa 17 Millionen Menschen ihr Leben verloren...

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*

TROUBLE IN THE TRENCHES

Spielidee:

„Trouble in the Trenches“ ist ein Bildungs-Liverollenspiel, welches davon handelt, wie es sich angefühlt haben könnte, ein Soldat in der Westfront des ersten Weltkriegs zu sein und wie zu dieser Zeit Kriege geführt oder gewonnen wurden.

Alle Mitspielenden übernehmen die Rolle von Soldaten im ersten Weltkrieg. Die Persönlichkeiten der dargestellten Rollen entsprechen dabei den Persönlichkeiten ihrer Darstellenden – nur eben in einer Version vor der technischen Revolution: vor Internet, Apps und dem zweiten Weltkrieg, was gleichzeitig auch bedeutet, dass im Spiel noch niemand etwas von Hitler oder dem Nationalsozialismus weiß.

Zielgruppe:

Jugendliche aus den Jahrgangsstufen 7 bis 9.

Durchführung:

Das Spiel kann von 2 Spielleitungen (im weiteren „SL“, zB. Seminarleiter*innen oder Lehrer*innen) angeleitet und in einem normal großen Klassen- oder Seminarraum durchgeführt werden.

Es dauert etwa 90 Minuten und ist für ungefähr 30 Teilnehmende („TN“) geeignet.

Vorbereitung:

- Papier (DIN A4): 4 Blätter pro TN und 1 für die SL (für „Moral-Punkte“).
- Papier (DIN A3): 2 Blätter (um „Opfer“ zu zählen)
- Stifte (Bleistifte, Kulis,...)
- Ein Ausdruck der Spielanleitung von „Trouble in the trenches“
- Zusätzlich: A4 Papier, bereits zu „Papierkugeln“ geknüllt
- Ausgedruckte Liedzettel des Liedes „Stille Nacht“ auf deutsch und englisch
- ggf. zusätzliches Material für die Auswertung („Stumme Diskussion“)

Zur Geschichte:

„Trouble in the trenches“ ist ein Spiel über die frühen Tage des großen Krieges. Die Spielenden verkörpern Soldaten des britischen Empire und des deutschen Kaiserreichs. Im Verlauf des Spiels erfahren sie die Gefahren moderner Kriegsführung und die trügerische Sicherheit der Schützengräben jener Zeit. Zwischen den „Feurgefechten“ sollen die Darsteller*innen der jungen Soldaten Briefe an ihre echten „Lieben daheim“ über ihre fiktiven Erfahrungen schreiben. Der Sieg wird bei „Trouble in the trenches“ durch Verluste an der Front, Kampfeswillen und die Hoffnung, welche die „Lieben daheim“ geben können, entschieden. Der Kampf um Manpower und Moral im (Klassen-)Raum hat begonnen!

Wie man dieses LARP-Script liest (LARP = Live-Action-Role-Play, oder Liverollenspiel)

Du bist Lehrer*in, Gruppen- oder Seminarleiter*in, vielleicht spielst du LARP in deiner Freizeit oder hast es irgendwann mal ausprobiert. Doch wahrscheinlich hast du weder ein LARP gespielt, noch je alleine eins angeleitet. Aber keine Sorge! Diese Anleitung gibt dir alle Hinweise und Materialien, die du brauchst, außerdem ein Verständnis dafür, wie man die verschiedenen LARP-Elemente benutzt. Vielleicht erhältst du so sogar ein Verständnis für die Methode und kannst LARP Elemente auch in weiteren Kursen, Klassen oder Gruppenstunden einsetzen.

Wir empfehlen dir, die Absätze „**Spielidee**“, „**Durchführung**“ und „**Zur Geschichte**“ ein paarmal durchzulesen, damit die grundlegende Spielidee klar verinnerlicht hast.

Um dieses Spiel reibungslos durchzuführen, solltest du zudem alle „**Szenen**“ des Spiels vollständig durchlesen. Denn wenn das Spiel beginnt, bist du nicht länger mehr nur Lehrer*in oder Anleiter*in, sondern auch die „**Spielleitung**“. Als Spielleitung bist du verantwortlich für den allgemeinen Spielablauf und für die Vermittlung der Spielmechaniken an deine Teilnehmenden, welche jetzt gleichzeitig deine (Mit-)Spielenden sind.

Die Spielenden sollten die „Szenen“ des Spiels im Vorfeld nicht lesen. Das Spiel zielt darauf ab, den Teilnehmenden ein Gefühl zu vermitteln, wie das Leben als Soldat im ersten Weltkrieg gewesen sein könnte. Nicht zu wissen, was (als nächstes) passiert, war ein entscheidender Faktor davon. Stattdessen wird das Spiel den Teilnehmenden durch mündliche Anweisungen vermittelt. Diese Anweisungen werden zu Beginn jeder Szene weitergegeben, damit die benötigten Informationen den Spielenden sehr präsent sind und sie eine klare Vorstellung davon haben, was von ihnen erwartet wird. Wir empfehlen, den Spielablauf in normalem Tonfall und neutraler Körpersprache zu erläutern. Für die spätere Spielleitung während des Spiels hingegen könnte die Änderung von Tonfall und Körpersprache nützlich sein.

Vermutlich werden einige, häufig gefragte, Fragen auftauchen, wie zB:

- „Können wir im Spiel „sterben“?“
 - „Müssen wir das Spiel fair spielen, oder können wir mogeln?“
 - „Kann ich die historische Person „X“ bzw. „eine besondere Figur“ spielen?“
1. Tod oder Sterben wird in den jeweiligen Szenen erklärt, in denen dies relevant ist.
 2. „Fair play“ spielt im Krieg und damit auch in diesem Spiel keine Rolle. Sollte es eine Regeldiskussion zwischen Spielenden geben, entscheidet die Spielleitung.
 3. Nein. Wie bereits erwähnt spielen die Teilnehmenden sich selbst, aber als Soldaten im Jahr 1914.

Bevor du mit dem Spiel startest, empfehlen wir dir, dich mit den „**atmosphärischen Einleitungstexten**“ vertraut zu machen, um diese sicher lesen zu können und so die Stimmung der jeweiligen Szenen vermitteln zu können. Wir empfehlen außerdem, diese Texte in entsprechendem Tonfall vorzutragen, der zu der jeweiligen Stimmung passt.

Spielszenen – Struktur und zeitlicher Ablauf (insgesamt 90 Minuten)

Einführung (5 min)

Aufbau (5 min)

Szene 1: Kriegshandlungen 1 – (5 min)

Szene 2: Briefe 1 – (10 min)

Szene 3: Kriegshandlungen 2 (5 min)

Szene 4: Weihnachtliche Waffenruhe (30 min – ggf. auch 10min)

Szene 5: Kriegshandlungen 3 und Briefe 2 (10 min)

Auswertung (20 min)

Einführung zu LARP und den Spiel „Trouble in the Trenches“ (5 min.)

LARP ist die Abkürzung für „Live Action Role Play“, also Liverollenspiel. Dies bedeutet, dass die Teilnehmenden in einem LARP sich so verhalten, wie ihre Rollen sich verhalten oder sprechen würden. Wenn sich Rollen gegenseitig verletzen würden, verwenden wir in einem LARP dafür bestimmte Spielmechaniken oder verzichten auf die Darstellung dieser Aktionen. In einem LARP zu sein, bedeutet nicht, dass man tun kann, was man will oder keine Verantwortung mehr für sein Handeln trägt, weil man ja „eine Rolle spielt“. Ganz im Gegenteil: Um miteinander zu agieren, muss man sogar mehr aufeinander achten als im Alltag. Aber was die große Stärke ist: LARP bietet die Möglichkeit, Situationen zu erschaffen, in denen man sich auf eine Art verhalten und so spielen und sprechen kann, wie man es normalerweise nicht tun könnte oder würde.

LARP ist ein gleichberechtigtes Medium zu Musik, Theaterstücken oder Filmen. Jedes Medium bietet seine eigene Erfahrung und berührt uns auf unterschiedliche Weise. Versuch deshalb mal, nicht die nervige Person aus der letzten Kinoreihe zu sein, die ständig stört und die anderen mit Popcorn bewirft – lass dich einfach mal auf eine neue Erfahrung ein und finde heraus, wie es sich anfühlt, in den Fußspuren einer anderen Person zu wandeln.



Aufbau der Schützengräben – Vor Weihnachten zu Hause (5 min.)

Zu Beginn des Spiels werden die Mitspielenden in **zwei Gruppen** geteilt. Hierbei sollten sie ungefähr gleichstark aufgeteilt sein, was sportliche und geistige Fähigkeiten angeht. Dann sollen die Spielenden vorsichtig die im Raum befindlichen Tische auf die Seite legen und so zueinander drehen, dass in der Mitte des Raumes ein etwa **ein Meter breiter Graben** entsteht (Tischbeine zeigen dabei in den Graben). An einem Ende des Grabens wird ein **Tisch für die Spielleitung** positioniert, der das nördliche Ende des Grabens symbolisiert. Der westliche Graben, zur Rechten des Spielleitungs-Tisches, gehört im Spiel zu Frankreich und England und der östliche Graben, links des Spielleitungs-Tisches, gehört zu Deutschland.

Benutzt einige Stühle, um ein **Lazarett in jedem der Gräben** zu errichten. Dieses sollte sich jeweils in der Mitte der Gräben an der vom Graben am weitesten entfernt liegenden Wand befinden.

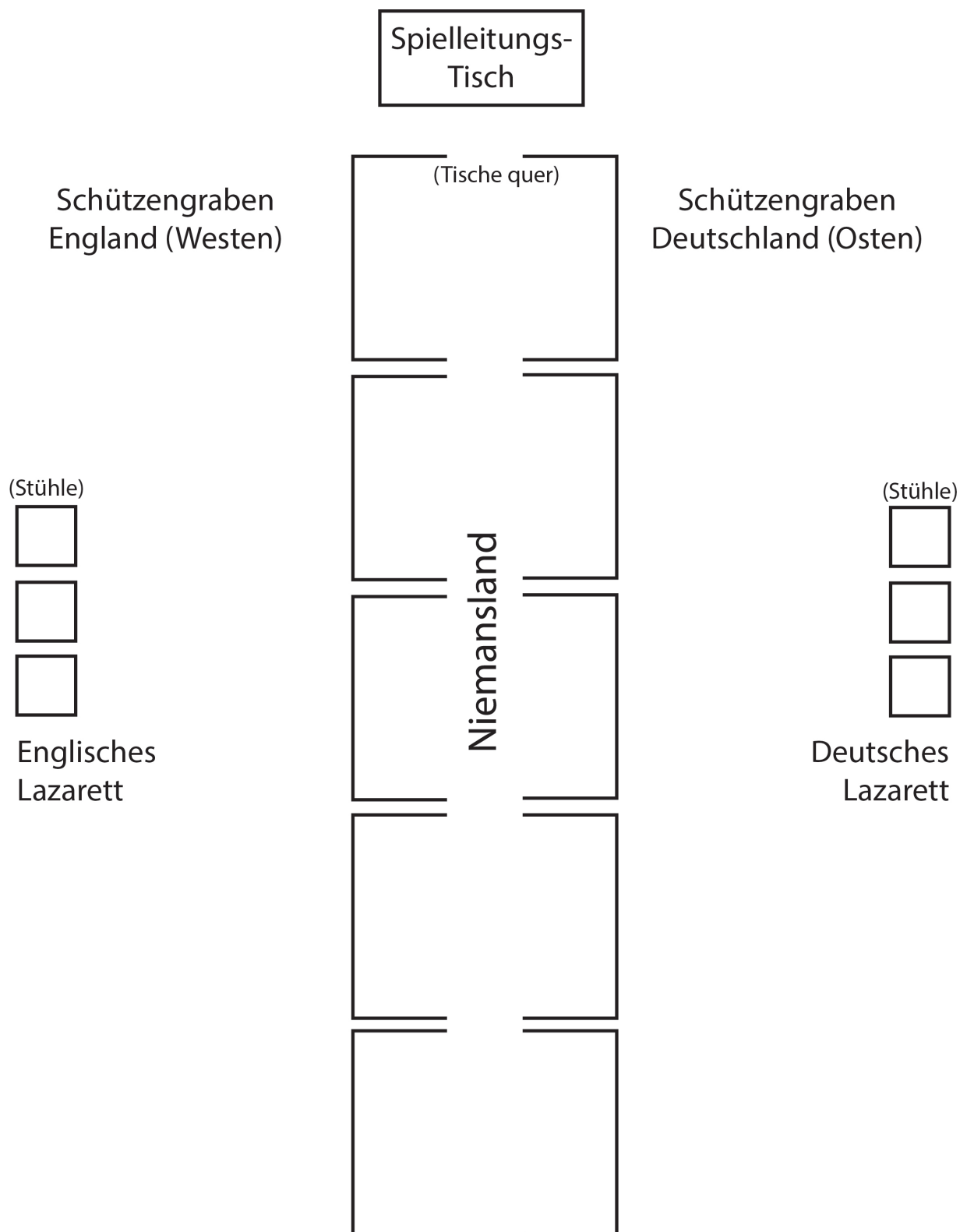
Legt **ein Blatt Papier (A3)** in jedes der beiden Lazarette – das symbolisiert die Liste der Verluste. Zu Beginn des Spiels sind beide Verlustlisten leer. Im Verlauf des Spiels sollen die Spielenden, wenn sie getroffen werden, eine Markierung auf die Verlustliste machen. Wenn sie die Markierung gemacht haben, kehren sie wieder in die Schlacht zurück.

Wenn die Gräben fertig aufgebaut sind, stellen die Spielenden sich in einer militärischen „Habt-Acht“-Stellung in zwei Reihen gegenüber in ihren jeweiligen Gräben auf, den Blick auf die Linie der feindlichen Soldaten gerichtet.

Nun erhält jede spielende Person **3 Blätter Papier - als „Munition“** für das Feuergefecht und als „Versorgungsgut“, um zu schreiben. Die Teilnehmenden sollen ihre Blätter zu Papierkugeln zusammenknüllen. Man darf während des Spiels maximal je einen Papierball in jeder Hand halten – also maximal zwei insgesamt. Der letzte Ball wird als Reservemunition auf den Boden gelegt, um später aufgesammelt und „abgefeuert“ zu werden.

Mit den so bewaffneten und in „Habt-Acht“-Stellung positionierten Teilnehmenden wird der atmosphärische Text **„Der Schauplatz ist bereit“** laut vorgelesen.

Aufbau der Schützengräben (Skizze):



Kriegshandlung 1 – Schlachthaus Westfront (5 min.)

Dies ist die erste Runde in der man auf den Feind trifft.

In dieser Szene geht es darum, der feindlichen Kriegspartei möglichst hohe Verluste zuzufügen, in dem man sie mit Papierkugeln bewirft. Maximal ein Papierball pro Hand, kein „Friendly Fire“. Wenn ein Soldat getroffen wird, lässt er alle Papierkugeln fallen und kriecht zum Lazarett. Dort macht er eine Markierung auf der „Liste der Verluste“ und kehrt dann in die Schlacht zurück. Wird ein verwundeter Soldat auf dem Weg zum Lazarett erneut getroffen, zählt dies dennoch nur als ein Verlust auf der Liste. (Es ist also nicht erlaubt, tot zu bleiben, um Verluste zu vermeiden). Während der Schlacht hat die Spielleitung die Rolle der Schiedsrichter – sie entscheidet, wer getroffen wurde. Als Daumenregel gilt: Lieber eine Person mehr als weniger (gerade wenn man an spontan auftretende Umstände wie Kriegsneurosen, Fußbrand und andere tödliche Krankheiten denkt).

Die Soldaten können sich frei im Graben zwischen Lazarett (Stühle) und Frontlinie (Tischreihe) bewegen, während sie (Papierkugeln) auf den Feind feuern, bzw. Geschossen ausweichen. Zu keinem Zeitpunkt der Schlacht dürfen sie das „Niemandland“ (der Bereich zwischen den beiden Tischreihen) betreten. Sollte dies jemand versuchen, kann die Spielleitung dies entweder verbieten oder den entsprechenden Soldaten „töten“, je nachdem was sie für angemessener hält. Nach Ablauf der Zeit ruft die Spielleitung eine Waffenruhe aus. Noch kriechende Verletzte machen schnell die letzten Markierungen auf die Verlustliste und überreichen sie der Spielleitung. Die Verluste werden zusammengezählt und die Partei mit weniger Verlusten zum Sieger ausgerufen. Die siegreiche Partei darf ihre Frontlinie gemeinsam ein paar Zentimeter (etwa 5-10 cm, je nach Raum) in das „Niemandland“ auf die Richtung der Feinde zu verschieben. Die unterlegene Partei verschiebt ihre Frontreihe gemeinsam in die selbe Richtung und verkleinert damit ihren Grabenraum entsprechend um die gleiche Entfernung. Alle Mitspielenden sollen helfen, die Gräben zu bewegen.

Briefe 1 – Glückliche Ignoranz (10 min.)

Alle Spielenden schnappen sich ein **Stück Papier** und einen **vorher bereit gelegten Stift**. Jetzt sollen sie, verborgen im Schützengraben, eine Nachricht an die „Lieben Daheim“ schreiben – dabei sollen die Briefe an real existierende Personen, also an die wirklichen „Lieben“ der Mitspielenden geschrieben werden, als ob sie ebenfalls Teil des Spiels wären. Um auf diese Weise einen moralischen Vorteil (einen „Moralpunkt“) zu erlangen, muss der Brief mindestens eine halbe Seite lang sein. Natürlich kann jeder Soldat auch mehr als einen Brief schreiben. Informiere die Spielenden darüber, dass die Briefe von den „Autoritäten“ gelesen und auf Zeichen von Feigheit untersucht werden wird. Außerdem versuchen die Soldaten, ihre Lieben nicht zu verunsichern, zu verstören, Paranoia zu schüren oder gar zu ängstigen. Sie können ihre Lieben beispielsweise bitten, ihnen etwas Nützliches zu schicken oder ihnen einfach frohe Weihnachten wünschen. Wenn die Zeit um ist, übergeben die Spielenden der Spielleitung ihre Briefe, die daraufhin die erlangten Moralpunkte zählt und notiert.

Kriegshandlungen 2 – Schlachthaus Westfront (5 min.)

Diese Szene läuft genauso ab wie die Szene „Kriegshandlungen 1“. Vor der Szene wird der atmosphärische Text „**Schlachthaus Westfront**“ vorgelesen.

Weihnachtliche Waffenruhe – (30 min.)

Weihnachtsabend (10 min)

Lies den Soldaten **Teil 1 des atmosphärischen Textes** vor, während sie in „Habt-Acht“-Stellung auf ihren jeweiligen Seiten stehen. Verteile dann die Liedzettel des Liedes „Stille Nacht“ - in deutsch für die deutschen, in englisch für die britischen Truppen. Die Deutschen beginnen zu singen, dann fallen nach einer Weile die Engländer ein. Die Spielleitung verteilt dafür jeweils zwischen 0-3 Moralpunkten für jede der Parteien (je nach Enthusiasmus der singenden Soldaten) und notiert diese.

Weihnachtsmorgen (20 min – optional, kann bei Bedarf auch wegfallen)

Lies den Soldaten **Teil 2 des atmosphärischen Textes** vor, während sie in „Habt-Acht“-Stellung auf ihren jeweiligen Seiten stehen. Geht dann nach draußen und startet ein kleines Fußball-Match. Mit dem ersten Tor endet das Spiel und ein Gewinner steht fest. Man kann auch auf 3 oder 5 Punkte spielen, je nachdem, wie schnell die Tore fallen. Wenn die Option nach draußen zu gehen nicht besteht, kann man auch einen kleinen Fußball aus mehreren Blättern Papierkugeln zusammenknüllen und damit ein kleines Match im (vorher etwas vergrößerten) Niemansland starten. Für jedes erzielte Tor bekommt das entsprechende Team einen Moralpunkt, den die Spielleitung notiert. Beendet die Fußball-Szene damit, dass sich alle nach dem Spiel gegenseitig abschließend zu einem guten Spiel gratulieren, sich die Hände schütteln und einander frohe Weihnachten wünschen.

Danach begeben sich alle wieder in die Gräben und nehmen wieder eine „Habt-Acht“-Stellung ein. Die Spielleitung liest **Teil 3 des atmosphärischen Textes** vor.



Kriegshandlungen 3 und Briefe 2 – Der Horror des Krieges (10 min)

Diese Szene stellt eine chaotische Verbindung aus den Kriegshandlungen und der Briefphase dar. Wie in „**Kriegshandlungen 1**“ ist es die Aufgabe der Soldaten, feindliche Verluste zu erzeugen, ohne gleichzeitig dabei selbst erschossen zu werden. Während die Schlacht tobt, sollen die Soldaten außerdem auch damit fortfahren, nach Hause zu schreiben, um die Moral aufrecht zu erhalten. Wird ein Soldat beim Kämpfen oder Schreiben getroffen, muss er, wie in den Szenen zuvor, alles fallen lassen und zum Lazarett kriechen.

Im Verlauf dieser Szene können Soldaten Briefe zustellen, indem sie sie auf den Tisch der Spielleitung legen. Briefe, die mit Ablauf der Zeit nicht abgegeben wurden, zählen auch nicht zur moralischen Erbauung ihrer Truppe (geben also keine zusätzlichen Moralpunkte). Die Spielleitung kann außerdem weitere Papierkugeln als Nachschub in die Gräben werfen, falls die Munition knapp werden sollte.

Nachdem die Zeit um ist, ruft die Spielleitung eine Waffenruhe aus. Wie bei den vorherigen Kampfhandlungen werden die letzten Verluste notiert und die jeweiligen Verluste der Parteien miteinander verglichen, um die siegreiche Armee festzustellen. In dieser Szene wird der Graben jedoch kein weiteres Mal bewegt, sondern die Differenz der Verluste in Moralpunkte umgewandelt. Die siegreiche Partei erhält so viele zusätzliche Moralpunkte in der Höhe der Differenz zwischen den jeweiligen Verlustzahlen geteilt durch 3 (ggf. runden). Hat zB. Deutschland 69 Verluste erlitten und England 62, gewinnt England diese Runde und bekommt dafür $7/3=2,34$, also gerundet 2 Moralpunkte. Zusätzlich erhält jede Nation je 1 zusätzlichen Moralpunkt für jeden Brief auf dem Tisch der Spielleitung, der mindestens eine halbe Seite lang ist und keine Zeichen von Feigheit aufweist.

Abschließend werden die neu erhaltenen Moralpunkte mit den bereits von der Spielleitung notierten zusammengezählt und ein Sieger ermittelt. Die Seite mit den meisten Moralpunkten gewinnt. Die Spielleitung verkündet den Sieg der entsprechenden Nation und liest den atmosphärischen Text dieser Nation vor, gefolgt vom Epilog: „**Der Krieg um alle Kriege zu beenden**“.



Auswertung und Reflexion (20 min.)

Verteile frische Zettel und Stifte an die Teilnehmenden und bitte alle, sich einen bequemen Platz zu suchen. Wenn alle bereit sind, **bitte um eine Schweigeminute** für die Gefallenen – sowohl für die vielen Verluste im Spiel, vor allem aber auch für die im ersten Weltkrieg gestorbenen Soldaten.

Wenn die Minute um ist, brich die Stille und bitte die Teilnehmenden, einen abschließenden Brief nach Hause an ihre Lieben zu schreiben – diesmal jedoch nicht als Soldaten des ersten Weltkriegs, sondern als sie selbst, wie sie heute sind. Bitte sie, darüber zu schreiben, was sie gelernt oder gefühlt haben und was sie über die vielen, vielen Menschen denken, die im Zuge dieses Krieges vor 100 Jahren gestorben sind.

Stumme Diskussion

Falls noch mehr Zeit zur Verfügung steht (vielleicht auch in einer zusätzlichen Auswertungsrunde), kann eine „**Stumme Diskussion**“ durchgeführt werden. Diese Diskussionsmethode nutzt Schreiben und Stille als Werkzeuge, um ein tieferes Verständnis für das Thema zu bekommen. Hängt dazu große Bögen Papier mit ausreichend Abstand an die Wände, auf denen ein Thema, eine Frage, ein (historisches) Zitat oder ein historisches Dokument angebracht ist. Die Teilnehmenden sollen ihre Gedanken zu diesem Stimulus jeweils auf die Papierbögen schreiben, ohne zu sprechen und können eventuelle Statements zu den bereits geschriebenen Äußerungen dazuschreiben, kommentieren, sich austauschen, liken, etc.

Diese Vorgehensweise ermöglicht ein Innehalten und gibt den Teilnehmenden die Möglichkeit, die Meinung der Anderen wahrzunehmen. Gleichzeitig entsteht eine Art Aufzeichnung der gegenwärtigen Gedanken und Fragestellungen, auf die man zu einem späteren Zeitpunkt der Auseinandersetzung mit dem Thema nochmal beziehen kann. Die „Stumme Diskussion“ ermöglicht es einerseits Teilnehmenden, ihre Meinung zu äußern, die sich in einer Diskussionsrunde selten zu Wort melden und hilft andererseits Teilnehmenden, die gerne viel und energisch reden, die Meinung ihrer Mitspielenden wahrzunehmen.

Hier ein paar mögliche Fragestellungen:

- Was hat mir „Spaß“ gemacht und was nicht? Warum?
- Hast du etwas über das Leben von Soldaten lernen können?
- Hältst du diese Art Spiel für eine gute Möglichkeit, Kriegserfahrungen zu repräsentieren?
- Warum? Warum nicht?
- Wann ist ein Krieg „gewonnen“? Und was geschieht dann mit dem „Verlierer“?

Abschließend: Gemeinsames Aufräumen

ANHANG - ATMOSPHERISCHE TEXTE:

Der Schauplatz ist bereit („Vor Weihnachten zu Hause...“)

Europa befindet sich im Krieg und unser Schauplatz ist die Westfront.

Hier entwickelt sich die zentrale Auseinandersetzung zwischen Deutschland und Frankreich zu dem, was später die sogenannte „Westfront“ sein wird. Die französische Verteidigung ist gut befestigt, und Deutschland sieht keine andere Option, als in Belgien einzumarschieren, welches sich bisher im Krieg neutral verhalten hat und mit Großbritannien verbündet ist.

Die Westfront trennt Europa mittig von der Nordsee zu den Schweizer Alpen – geteilt befestigte Schützengräben. Millionen mutiger Männer aus allen drei Nationen werden in diesen Gräben sterben.

Das Gemetzel und die Zerstörung sind beispiellos. Aufgrund des technologischen Fortschritts in der Kriegsführung kämpfen Soldaten nicht mehr nur mit Kugeln und Bajonetten. Nein, mit dem Fortschreiten dieses Krieges wird man erkennen, dass sowohl die neu erfundenen Maschinengewehre als auch tödliches Senfgas, ja sogar die schlammige Landschaft das Leben kosten kann.

Obwohl der Tod vieler Soldaten zu den unvermeidbaren täglichen Kosten für die Tapferen gehört, glaubt ihr alle, dass der Sieg nahe ist, der Anlass für den Krieg gerechtfertigt und dass Gott mit euch ist.

Aber leider! Weder Ehre, Gott noch Gürtelschnallen werden die Splitter explodierender Granaten oder den tödlichen Regen von Kugeln aus Maschinengewehren aufhalten.

Wir haben diese Waffen. Und unsere Gegner haben sie ebenfalls. Aber wenn unsere Seite nur mutig, hartnäckig und stark genug ist, werden wir sicherlich den Sieg in der Hauptstadt der Feinde feiern und wir werden vor Weihnachten zu Hause sein.

Gott ist mit uns.

Schlachthaus Westfront - (Wir werden Weihnachten nicht zu Hause sein...)

Nur wenige Glücklichen gibt es in diesen Tagen - diejenigen, deren Körper oder Geist von Explosionen erschüttert wurde und die so dem unwirtlichen Schlamm der Schützengräben entkommen konnten - der jetzt von der Nordsee bis zu den Schweizer Alpen zieht, durchzogen von Stacheldraht und Minen, durch furchterregendes Niemandsland.

Die Technologie des Krieges hat jedes taktische Vorgehen übertroffen. Die Generäle beginnen einen Zermürbungskrieg. Zermürbung bedeutet, dass das Ziel darin besteht, den Feind durch Zerschlagung seines Kampfeswillens zur Kapitulation zu zwingen.

Mannstärke und Moral sind die entscheidenden Faktoren, die den Kampfeswillen aufrecht erhalten. Diese Faktoren zu zersetzen wird zu unweigerlichen Kapitulation des Feindes führen. So oder so - die Nationen entweder auf ganzer Linie siegen oder vernichtet werden.

Glückselige Ignoranz

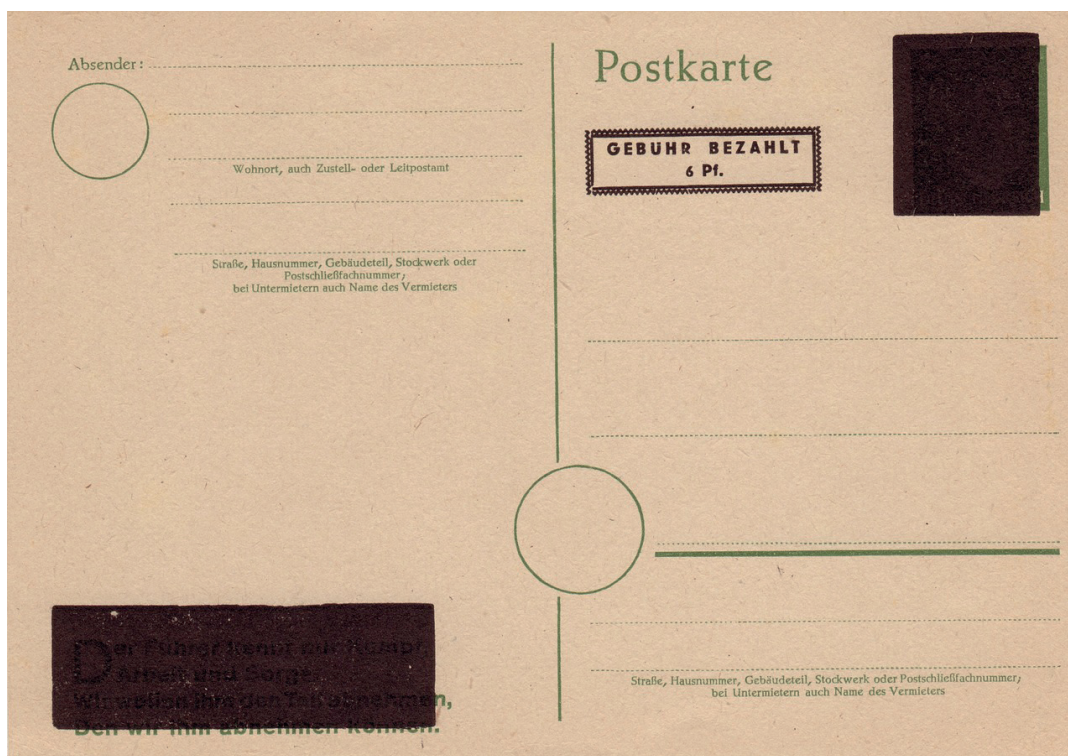
Die ersten Angriffe des Krieges finden ihr Ende

Herbststürme und Regen zwingen die Soldaten, ihre Gräben tiefer auszuheben, die Wände zu verstärken und Dächer darüber zu bauen, um nicht versehentlich im Schlaf vom dicken, feuchten Schlamm ertränkt zu werden. Niemandem fällt es in diesen Tagen leicht, Schlaf zu finden. Die Truppen vermissen ihre Lieben zuhause – und umgekehrt ist es ebenfalls so.

Um Kampfeswillen und Moral, sowohl an der Front, wie auch zuhause, aufrecht zu erhalten, sind wir aufgefordert, uns gegenseitig Briefe zu schreiben. All die vielen Briefe von und nach Zuhause haben eins gemeinsam – sie wandern durch die Hände von Offiziellen und Armeegenerälen. Um die Hoffnung der Zivilbevölkerung auf den Sieg aufrecht zu erhalten, werden alle Briefe auf Zeichen von Feigheit oder geheime strategische Informationen hin untersucht.

Die meisten Truppen sind über jede Grenzen hinaus belastet, aber obwohl sie in den Gräben unfassbaren Anforderungen ausgesetzt sind, reden sie selten detailreich über den Horror des Krieges. Sie versuchen, ihren Lieben die Paranoia zu ersparen, welche als Begleiterscheinung ihrer lebensgefährlichen Situation allgegenwärtig ist...

Was wirst du nach Hause schreiben?



„Weihnachtliche Waffenruhe“

Text 1

Weihnachtsabend, 1914, der Krieg ist nicht vorbei. Es ist zu einem Stillstand an der Westfront gekommen. Wochenlanger Dauerregen hat das kalte Wetter für beide Truppen zum erbitterten Feind gemacht. Die französischen Festungen versinken so stark im Schlamm, dass trockene Nahrungsvorräte schneller aufgebraucht sind als neuer Nachschub eintreffen kann. Einen trockenen Schlafplatz zu finden ist schier unmöglich.

Um die Moral aufrecht zu erhalten, senden beide Nationen verschiedene Hilfsgüter an die Front. Von den Monarchen, Oberkommandos und Familien zuhause trifft eine Fülle von Tabak, Alkohol und Süßigkeiten ein. Die Deutschen schicken sogar Tannenbäume an die Front – einer davon wird mit brennenden Kerzen bestückt und über dem Graben befestigt, begleitet von weihnachtlichem Liedersingen: „**Stille Nacht, heilige Nacht**“ ...

Text 2

Franzosen und Belgier, deren Länder von den Deutschen besetzt sind, verhalten sich ablehnend, aber die Briten erkennen eine Herausforderung und fangen ebenfalls an zu singen. Daraufhin passiert etwas einzigartiges und völlig ungewöhnliches. Ein positives historisches Zeichen in einer von Europas dunkelsten Zeiten. Was in dieser Nacht geschieht, wird später als „Weihnachtsfrieden“ in die Geschichtsbücher eingehen.

Entlang großen Teilen der Westfront wird in der Weihnachtsnacht eine inoffizielle Waffenruhe eingelegt. Ungefährdet bergen Soldaten beider Nationen ihre gefallenen Kameraden aus dem Niemandsland und begraben sie in hastig im gefrorenen Boden ausgehobenen, großen Massengräbern. Beide Seiten trauern gemeinsam an den Gräbern der Gefallenen.

Geschenke werden getauscht und die deutschen und englischen Soldaten veranstalten sogar kleine freundschaftliche Fußballspiele.

Text 3

An manchen Orten dauerte die Waffenruhe bis zum neuen Jahr an. Aber in den meisten Kampfgebieten sorgten die Offiziere schnell dafür, dass die Kämpfe wieder aufgenommen wurden. Im kommenden Jahr wird Artilleriefeuer das einzige Geräusch sein, welches man an der Front hört...

Frohe Weihnachten!

„Der Horror des Krieges“

Im Laufe der kommenden Jahre veränderte sich **der „Krieg der alles veränderte“** auch selbst. Die Soldaten wurden hart und verbittert durch den fortwährenden Zermürbungskrieg, ein Krieg der Männer aus allen Altersstufen, sozialen Schichten und Ländern täglich sterben sah.

Die Entmenschlichung des Feindes hat viele Kämpfer beeinflusst. Durch Feuerkraft überlegene Panzer beginnen sich durch das Niemandsland vorzukämpfen, welches mit Minen, Stacheldraht, Explosionskratern und dem Blut der gefallenen Soldaten, Scheiße und Schlamm übersät ist. Kilometerlang entlang der Frontlinien folgen mobile, häßliche und übel riechende Dörfer der Schlacht, wenn sie sich (selten genug) ein paar Meter Richtung Westen oder Osten bewegt.

Aber wer wird sich am längsten und standhaftesten gegen seinen Gegner behaupten? Welche Seite hat den längeren Atem hinsichtlich Kampfkraft und Moral? Wenn sich die Antwort auf diese Frage ergibt, wie wird dann das „bittere Ende“ für die Besiegten aussehen? Wie wird die siegreiche Seite feiern, wenn es so viele Leben junger gefallener Männer zu betrauern gibt?

“Der Krieg um alle Kriege zu beenden”

(Laut vorlesen, wenn die alliierten französischen und britischen Truppen das Spiel gewinnen)

Nach einem vier Jahre dauernden Krieg, in dem die Hoffnung mehr als einmal verwelkt ist und nur durch schiereres Wunder und Treue wiedergewonnen werden konnte, stehen die Alliierten nun siegreich da, nachdem Deutschland kapituliert hat. Die alliierten Kräfte vereinbaren ein Treffen in Versailles um die Grenzen in Europa neu zu ziehen und Reparaturzahlungen von den Deutschen zu fordern. Der Versailler Vertrag wird unterzeichnet und die alliierten Länder feiern von New York bis Paris.

(Laut vorlesen, wenn Deutschland das Spiel gewinnt)

Nachdem man vier Jahre lang das Recht des Herrschers von Österreich-Ungarn auf Vergeltung für seinen Sohn, den aristokratischen Weg und deutschen Grund und Boden verteidigt hat, bleibt Deutschland siegreich. Das britische Empire wurde in die Knie gezwungen und musste seine Territorien auf fremdem Boden aufgeben. Sie bleiben ein selbstverwaltetes Königreich, unter der Voraussetzung, dass sie einen Bündnisvertrag mit Deutschland abschließen. Frankreich hatte, durch sein Angrenzen an das deutsche Gebiet, weniger Glück als die Briten und die deutsche Regierung beschließt die Auflösung der französischen Regierung und seine Eingliederung als Teil des deutschen Reichs.

(Die Wirklichkeit, vorlesen, unabhängig davon, wer gewonnen hat)

Der Krieg um Europa endet am 11. November. Deutschland und die zentralen Kräfte kapitulierten. In den Augen der Politiker stehen die alliierten Kräfte siegreich dar, welche die Einigung und Folgeregelung in Versailles fordern, wo der Versailler Vertrag von den vielen Nationen und ehemaligen Feinden unterschrieben wird, die am Krieg teilgenommen haben. Tatsächlich hatte dieser Krieg keine Gewinner, nur Überlebende. Europa wurde entzwei gerissen, mehr als fünfzehn Millionen Männer, Frauen und Kinder die durch diesen Krieg ihr Leben verloren haben und Generationen hingeschlachteter junger Männer lassen ihre Länder mit der Aufgabe zurück, nach diesem verheerenden Schlag wieder aufzubauen und erneut zu wachsen.

Aber nicht nur die vielen Menschen, die ihre Leben verloren, auch die vier größten Herrschaftsdynastien sahen sich mit entscheidenden Verlusten geschlagen. Die Reichsgebiete von Deutschland und Österreich-Ungarn wurden in den Versailler Verträgen als Ergebnis ihrer Niederlage dezimiert. Das achthundert Jahre alte Ottomanische Reich sah ebenfalls seine letzten Tage während des Krieges und zerfiel in heutzutage besser bekannte Nationen wie die Türkei. Als vierte Großmacht wurde das vom Zaren regierte Russische Reich von der bolschewistischen Revolution gestürzt und alle Mitglieder der Zarenfamilie hingerichtet.

Diese Krieg ist heute in vielen Ländern als der „Große Krieg“ bekannt.

Doch augenscheinlich war dieser Krieg weder „groß“ noch der „Krieg, der alle Kriege beendete“...