



von Olivia Fischer, Elisabeth Schuler und Martin Schuler

*Kevin hat ein schlechtes Gewissen – wie soll er Margery erklären, dass er sie nicht mit auf die Party am Samstag nehmen kann, um endlich vom Rest des Footballteams akzeptiert zu werden? Auch Ruby macht sich Sorgen – hat Carolyn Jonathan etwas von der Knutscherei mit Stephen erzählt? In ihrer Verzweiflung wendet sie sich an Diana, die seit dem Diebstahl aus der Klassenkasse in ihrer Schuld steht, nichts ahnend, dass Diana selbst ein Auge auf Jonathan geworfen hat ..*

*Währenddessen schlafen Mary-Lee und Chrystal nicht und bereiten sich gleichzeitig für den Science-Wettbewerb und die Wahl des Klassensprechers vor. Und was führt eigentlich Billy-Ray im Schilde? Der coole Gitarrist der Garagen-Anarchos hat nicht nur plötzlich eine exzellente Klassenarbeit abgeliefert, er hat sich noch dazu ebenfalls zur Wahl als Klassensprecher aufstellen lassen.*

„Class of 87“ ist ein Dramagame über Identitätsfindung, Freundschaft, soziale Dynamiken und das Verhalten in Krisensituationen und spielt in einer Abschlussklasse einer US amerikanischen High School im Jahr 1987. Es ist inspiriert von „The Breakfast Club“ und beruht auf dem von Olivia Fischer und Martin Schuler entwickeltem „Soaplarp“ Prinzip, das seit 2013 in mehreren Österreichischen Larps unterschiedlicher Organisatoren Anwendung findet.

<b>Dauer</b>	4 Stunden (Spielzeit 2 bis 2 ½ Stunden)
<b>TeilnehmerInnen</b>	9 – 20
<b>Materialien</b>	Laptop / Handy / etc + Boxen, Soundfiles (erhältst du von olivia.e.fischer@gmail.com), 80ies Playlist, Namensschilder, ausgedruckte Vorbereitungsunterlagen (siehe Anhang), 4 Schalen / Säckchen, 1 Stift pro Teilnehmer, 1 Make-Up Stift (z.b. Eyeliner, Lippenstift)
<b>Ort</b>	1 Raum (2 an einander angrenzende Räume sind vorteilhaft)
<b>Kostüme</b>	80ies Kleidung (kann aber auch ohne Kostüme gespielt werden)

## Inhalt

Disclaimer: Dieses Spiel ist nichts für dich, wenn .....	2
Exkurs: Das Soaplarp Prinzip .....	2
Einführung bzw. Infotext für TeilnehmerInnen.....	4
Spielablauf (Achtung: Nur für SpielleiterInnen!).....	4
Die Charaktergruppen .....	7
Dimensionierung des Spiels .....	7
Sicherheit und Darstellung von Sexualität & Gewalt .....	8
Anhang .....	8
Charakterblätter .....	8
Dunkle Geheimnisse .....	29
Spielziele .....	32
Positive Beziehung.....	33
Negative Beziehungen.....	33

## Disclaimer: Dieses Spiel ist nichts für dich, wenn

- du nicht gerne an deine Schulzeit erinnert wirst
- du dem Thema Mobbing nicht im Larp begegnen möchtest
- du dem Thema Sexualität nicht im Larp begegnen möchtest
- du nicht gerne mit Klischees der 80er Jahre (z.B. ein noch etwas konservatives Frauenbild) spielst

Da Class of 87 sehr stark durch Cocreacion bestimmt wird, können dir - unserer Erfahrung nach - die oben genannten Themen auf dem Larp begegnen, es muss aber nicht sein. Welche Themen das Larp dann tatsächlich beinhaltet, hängt jedes Mal aufs Neue von den Spielerinnen und Spielern ab.

## Exkurs: Das Soaplarp Prinzip

Ausgehend von dem Dilemma, dass wir (Olivia Fischer und Martin Schuler) gerne mehr Larps in ungewöhnlichen Settings hätten, die aber keiner für uns macht und wir noch dazu beide intransparente Larps bevorzugen, haben wir 2013 das Soaplarp Prinzip für Dramagames entwickelt. Das Soaplarp Prinzip ist ein Sandbox-Konzept, das auf soziale Beziehungen unter den Charakteren fokussiert und zum Ziel hat auch den Gamedesignern die Teilnahme am Larp zu ermöglichen, ohne

dass diese schon im Voraus wissen was am Spiel passieren wird. Mit dem Soaplarp Prinzip werden Larps unter Partizipation aller TeilnehmerInnen on the fly entwickelt.

Der Name Soaplarp stammt von der Idee, dass jeder Charakter ein Dunkles Geheimnis besitzt, und dass auch jedes dieser Geheimnisse irgendwann unter mehr oder weniger dramatischen Umständen ans Tageslicht gerät.

Beim Soaplarp Prinzip werden von jedem Teilnehmer folgende Dinge vor dem Larp per Los gezogen:

- Der Charakter
- 1 positive Verknüpfung
- 1 negative Verknüpfung
- 1 dunkles Geheimnis des Charakters
- Wissen über ein dunkles Geheimnis eines anderen Charakters
- 1 Spielziel

Die dunklen Geheimnisse und Spielziele sowie die Grundzüge der Charaktere sind hierbei dem Setting entsprechen von den Gamedesignern vorzubereiten. Ebenso wird eine grobe Rahmenhandlung für das Larp bzw. ein gemeinsamer Spielauftrag für alle Spieler entworfen. Je nach Setting kann auch eine Grobstruktur des sozialen Gefüges (z.B. Struktur der Großfamilie, Hierarchie in der Firma, etc) festgelegt werden.

Sobald jeder Spieler 1 positive Verknüpfung, 1 negative Verknüpfung, 1 Spielziel, 1 Dunkles Geheimnis gezogen hat, gilt es anhand dieser Inputs den Charakter weiter zu gestalten.

#### **Positive und negative Verknüpfung**

Für positive und negative Verknüpfung entscheidet der Spieler, welche Form diese annimmt und ob sie einseitig ist (der Counterpart weiß nichts davon) oder beidseitig (der Counterpart wird kurz informiert, die Beziehung wird gemeinsam besprochen) ist.

Positiv: z.B.: Freundschaft, Affäre, heimliche Liebe, Mentor & Schüler, etc

Negativ: gegenseitige Feindschaft, heimlicher Neid, Mobbing, etc.

#### **Spielziel**

Das Spielziel kann vom Spieler angenommen werden, es kann aber auch ein eigenes oder ein zusätzliches entwickelt werden.

#### **Dunkles Geheimnis**

Das dunkle Geheimnis soll vom Spieler noch ein wenig ausgeschmückt und weiterentwickelt werden. Notizen dazu werden auf dem Zettel des Dunklen Geheimnisses notiert, zusätzlich wird der IT und OT Name darauf geschrieben. Anschließend wird der Zettel zusammengefaltet und zurück in die Los-Schale gegeben. Nun folgt ein weiteres Mal Lose-Ziehen – Jeder Spieler zieht das Dunkle Geheimnis eines anderen (falls das eigne gezogen wird, noch einmal ziehen oder tauschen).

Alle in diesem Prozess entstandenen Infos & Geschichten können auf dem Charakterblatt notiert werden.

Das Soaplarp-Prinzip ist vielfach erprobt und lässt sich auf unterschiedlichste Settings und Ideen anwenden. „Soaplarps“ von uns, Olivia Fischer und Martin Schuler (unter Beteiligung verschiedener Gast-DesignerInnen), gibt es z.B. für folgende Settings: eine 80er Jahre Schulklasse auf der Suche nach einem neuen Klassensprecher, ein Drama um ein Modeimperium in der Jetztzeit, ein Tag der

Entscheidung über die Rechte von menschenähnlichen Androiden, ein Larp über Genderstereotypen in den 1960er Jahren, Drehtag einer Heimatfilmcrew, usw.

## Einführung bzw. Infotext für TeilnehmerInnen

“Class of ‘87” ist ein bewährtes Soaplarp, das die Geschichte eines Nachmittages auf einer Projektwoche einer US-amerikanischen Highschool-Abschlussklasse erzählt. Es ist ein Spiel der Klischees und der großen Emotionen. Neben Rollenspiel ist auch viel Improvisation, Spontanität und das Annehmen & Weiterentwickeln von Spielimpulsen anderer Teilnehmender gefragt. Achtung: Bis auf ein paar wenige vorgegebene Handlungseckpunkte gibt es keinen Plot im klassischen Sinne – das Spiel lebt von Interaktionen und spontanen Ideen! Die Spielleitung ist während des Spiels ebenfalls in Rolle und nimmt regulär und uneingeschränkt am Spiel teil.

Vor Spielbeginn werden durch ein Lösungsverfahren Charaktere und Verknüpfungen gezogen und somit eine einzigartige spontane Zusammenstellung an Charakteren geschaffen. Dabei liegt der Fokus auf archetypischen, stereotypen Charakteren, wie wir sie alle aus Filmen und Serien kennen: Der Captain des Footballteams, Cheerleader, eine Garagenband, Mitglieder des Science Clubs und der Schülerzeitung treffen dort zusammen.

Zusätzlich zu deiner Rolle ziehst du Charakterverknüpfungen (positive & negative), ein Spielziel und ein dunkles Geheimnis. Nach dieser kurzen Zieh-Phase hast du etwas Zeit, um deinen Charakter mit Hilfe dieser Inputs und der Inputs deiner MitspielerInnen weiter zu gestalten und schon geht es los!

*Anmerkung für Organisatoren:*

*Wenn „Class of 87“ im Kostüm gespielt wird, empfiehlt es sich, dass jeder Teilnehmer mehrere Accessoires und Kostümteile für unterschiedliche Rollenmöglichkeiten mitbringt (z.B. Lippenstift, „Nerd“-Brille, Footballjacke, Netzstrumphose) und dass vor Spielbeginn gemeinschaftlich ausgetauscht und geliehen wird. Prinzipiell ist es gut, eine Basisausstattung für ein eher biederes und ein eher hippestes Kostüm zu haben.*

## Spielablauf (Achtung: Nur für SpielleiterInnen!)

### 1. Im Vorfeld:

Ausdrucken der Charaktere

Ausdrucken und Ausschneiden der Spielziele, der Dunklen Geheimnisse, der Namen für positive und negative Verknüpfungen (Ausgeschnittenes Material jeweils in eine Schale / ein Säckchen pro Kategorie geben).

1 Stift pro Teilnehmer bereithalten, 1 Namensschild pro Teilnehmer (In-Game Name!)

Playlist vorbereiten (notfalls youtube)

### 2. Nochmalige Vorstellung des Settings (5 Minuten)

„Class of 87“ spielt in den Aufenthaltsräumlichkeiten eines abgelegenen Schülerheimes in einem der endlosen US amerikanischen Nationalparks, in dem unsere Klasse Projekttage verbringt. Die Klasse ist vor kurzem angekommen, das Gepäck ist auf den Zimmern. Die begleitende Klassenlehrerin Mrs. Hampton ist noch einmal in die etwa 100 km entfernte Stadt gefahren, um den zweiten Lehrer, der sich verspätet hatte, vom Bahnhof abzuholen. Sie wird frühestens in 4 Stunden zurückerwartet.

Es ist der Beginn des letzten Schuljahres und Mrs. Hampton möchte, dass die Klasse ein neues Klassensprecherteam (2 Personen) wählt, bei ihrer Rückkehr möchte sie das Ergebnis der Wahl hören. Sie hat die Verantwortung für die Wahl den alten Klassensprechern übergeben. Außerdem hat sie der Klasse vor ihrer Abfahrt den Auftrag gegeben, sich zu überlegen, was sie tun könnten um die Klassengemeinschaft, die im letzten Jahr etwas unter der Cliquenbildung gelitten hat, zu stärken.

Wichtige Information für die Teilnehmer:

1) Im Spiel gibt es einen Radio (Darstellung Laptop / Handy + Boxen), der ständig läuft. Sein Sender kann nicht verstellt werden. Er kann nicht abgeschaltet werden (nur leiser gedreht).

2) Zum Timing der eigenen Spieles jedes Teilnehmers: nach 2 Stunden wird es eine eindeutig erkennbare Änderung im Radioprogramm geben. Danach sind noch 30 Minuten zu spielen, Handlungsbögen sollten innerhalb dieser 30 Minuten abgeschossen werden.

3) Zum Ingame Ort: wir sind irgendwo im nirgendwo, es macht keinen Sinn, in die nächste Ortschaft laufen zu wollen um z.B. Alkohol zu besorgen

### **3. Vorstellung des Soaplarp-Prinzips (5 Minuten)**

### **4. Charakter-Verlosung und –Erschaffung (45 Minuten)**

Die Charaktere werden gezogen. Sollte jemand mit seinem Charakter unglücklich sein, darf getauscht werden. Anschließend finden sich die Charaktergruppen (Cheerleader / Footballer, Science Club, Arts Club, Schülerzeitung, Rebellen, Klassensprecher) kurz zusammen und besprechen kurz die Rollenverteilung innerhalb der Gruppe - z.B. Wer ist Quarterback, wer Teamcaptain. Namensschilder mit den in-game Namen werden an der Kleidung befestigt (z.B. Klebeetiketten).

Dem Soap-Larp Prinzip entsprechend werden danach aus 4 Töpfen jeweils positive Beziehung, negative Beziehung, Dunkles Geheimnis und Spielziel gezogen. Alle Inputs werden von den SpielerInnen (inkl. Spielleitung!) bearbeitet bzw. zur Charakterentwicklung herangezogen. Das Dunkle Geheimnis wird nach Bearbeitung wieder abgesammelt und nochmals gezogen, sodass jedes dunkle Geheimnis einer anderen Person bekannt ist.

Falls jemand mit seinem Dunklen Geheimnis oder Spielziel unzufrieden ist, kann noch einmal gezogen werden (es sind jeweils 21 vorhanden).

Manche der Dunklen Geheimnisse, involvieren mehr als eine Person. Damit sich diese Personen in der Vorbereitungsphase finden können, legt die Spielleitung deutlich sichtbar einen Make-Up Stift (z.B. Eyliner, Lippenstift) auf einen Tisch und informiert die Spieler, dass es in manchen Dunklen Geheimnissen Instruktionen bezüglich des Stiftes gibt. (Erklärung für die Spielleitung: Zusammengehörende Spieler malen ein Zeichen auf den Handrücken um sich erkennen zu können.)

Am Ende der Verlosungsphase:

Die Spielleitung erinnert die „Klassensprecher“ daran, dass die Klassenlehrerin Ihnen aufgetragen hat, die Bestimmung der neuen Klassensprecher zu organisieren. Sollten die Spieler das absolut nicht tun wollen, werden Freiwillige gesucht oder die Spielleitung übernimmt die Funktion.

Die Spielleitung erinnert die Spieler daran, dass im Soaplarp gilt – nur ein Geheimnis, das keines bleibt, ist ein gutes Geheimnis! ;- ) (das heißt nicht, dass alle das Geheimnis erfahren müssen, aber es sollte eben irgendwann in passendem Rahmen gelüftet werden)

**5. Kostüm- / Accessoire - Tausch & Umziehen (10 Minuten)**

Namensschilder mit den in-game Namen werden nun am Kostüm befestigt. Sie sind in-game nicht vorhanden.

**6. Vorstellungsrunde (5 Minuten)**

Die Spieler stellen sich im Kreis in ihren Gruppen (Cheerleader / Footballer, Science Club, Arts Club, Schülerzeitung, Rebellen, Klassensprecher) zusammen Jeder stellt sich mit EINEM Satz vor.

**7. Playtime Phase 1 (110 Minuten)**

Soziale Beziehungen werden ausgespielt, es wird auf Spielziele hingearbeitet, eventuell kommen dunkle Geheimnisse ans Tageslicht, der Klassensprecher wird gewählt, eventuell werden Gruppendynamische Übungen oder ähnliches zur Stärkung der Klassengemeinschaft gemacht (abhängig von den Spielern)

**8. Playtime Phase 2 - DER ALARM (20 Minuten)**

Achtung: Da Class of 87 kein transparentes Larp ist, sollten die Spieler im Vorfeld davon nichts erfahren.

Das Radio-Programm wird von einer Angriffsnachricht (wir befinden uns zur Zeit des Kalten Krieges!!) unterbrochen.

Das entsprechende Soundfile wird entweder von Anfang an von der Spielleitung zeitlich passend in der Playlist positioniert oder muss händisch von der Spielleitung nach 2 Stunden eingeschaltet werden. Das entsprechende Soundfile hast du entweder gemeinsam mit den Unterlagen erhalten oder du kannst [olivia.e.fischer@gmail.com](mailto:olivia.e.fischer@gmail.com) diebezüglich kontaktieren. Es handelt sich dabei um ein Original aus den USA in englischer Sprache. Die Nachricht wird in den nächsten 20 Minuten im Dauerrepeat gespielt.

**9. CUT – Das Ende**

Die Spielleitung schaltet das Radio aus und verkündet das Ende des Larps.

Ja nach Gefühl kann Playtime Phase 2 auf bis zu 10 Minuten verkürzt werden. Es obliegt der Spielleitung hier je nach Gefühl direkt im Spiel zu entscheiden. Die Spieler sollten auf jeden Fall die Möglichkeit haben, nach der ersten Panik eventuell noch soziale Beziehungen, Spielziele und dunkle Geheimnisse auszuspielen bzw. zu einem (weiteren) dramatischen Höhepunkt zu bringen).

## 10. Pause (10 Minuten)

## 11. Nachbesprechung (20 Minuten)

Jeder Spieler nennt reihum in jeweils einem Satz etwas positive und etwas negatives, das ihm aus dem Larp in Erinnerung bleiben wird.

Anschließend (oder auch stattdessen) freie Diskussion oder Diskussion zu folgenden Inputfragen:

-> „Wie habt ihr die Identitätsfindung eures Charakters erlebt?“

-> „Hat die drohende Gefahr etwas an euren sozialen Beziehungen verändert?“

-> „Begegnen euch soziale Dynamiken aus diesem Larp auch im Alltag? (z.B. Mobbing)“

-> „Glaubt ihr, dass Social Media die sozialen Dynamiken im Spiel verändert hätte?“

## Die Charaktergruppen

- Cheerleader & Footballer (Sports Club)  
4 Rollen
- Nerds & Geeks (Science Club)  
5 Rollen
- Die Rebellen (Punk Band)  
3 Rollen
- Die Künstler (Arts Club)  
4 Rollen
- Die Schülerzeitung  
2 Rollen
- Die Klassensprecher  
2 Rollen

Jeder Charakter kann weiblich oder männlich sein – die Wahl liegt beim jeweiligen Spieler.

## Dimensionierung des Spiels

„Class of 87“ ist ab einer Anzahl von 9 TeilnehmerInnen und mit einer Maximalanzahl von 20 TeilnehmerInnen gut spielbar.

Bei 9 TeilnehmerInnen empfiehlt es sich mit 3 Nerds, 3 Cheerleader / Footballer und 3 Rebellen zu spielen. Die Organisation der Klassensprecherwahl übernehmen 2 Freiwillige. Bei mehr als 9 TeilnehmerInnen, können die restlichen Charaktere beliebige von der Spielleitung hinzugefügt werden.

Bei weniger als 20 TeilnehmerInnen sollte die Spielleitung im Vorfeld auswählen, welche Dunklen Geheimnisse und Spielziele im Spiel sein sollen. Manche davon kommen mehr als einmal vor und es empfiehlt sich die Anzahl dieser zuerst einzukürzen.

## Sicherheit und Darstellung von Sexualität & Gewalt

Gerade bei einem Setting, das auf große Emotionen abzieht, empfiehlt es sich, mit den TeilnehmerInnen ein Larp-Safety-System zu vereinbaren. Welches hierbei verwendet wird, obliegt den Organisatoren.

Wir verwenden gerne den OK-Check:

<https://participationsafety.wordpress.com/2016/09/09/toolkit-the-ok-check-in/>

Ebenso verwenden wir die Phrase „Wenn das deine Mutter wüsste“ um ohne Spielunterbrechung zu signalisieren, dass die Intensität der Szene gesenkt werden soll und „RED STOP!“, um das Larp bei Gefahr im Verzug sofort zu unterbrechen.

Die Darstellung von Gewalt und Sexualität sollte auch im Vorfeld mit den TeilnehmerInnen vereinbart werden. Eine Darstellungsmöglichkeit für Intimität und Sexualität ist z.B. Ars Amandi (<http://leavingmundania.com/2011/11/09/intro-to-ars-amandi/>).

## Anhang

Auf den folgenden Seiten findest du Charakterblätter, Spielziele, Dunkle Geheimnisse, und Namen für die Lostöpfe.

### Charakterblätter



## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Tiffany/ Brad

**Gruppe:** Cheerleader/Football, Rollen: Quarterback, Kapitän, Cheerleader-Leader, Running Back, Cheerleader etc

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Britney/ Dawson

**Gruppe:** Cheerleader/Football, Rollen: Quarterback, Kapitän, Cheerleader-Leader, Running Back, Cheerleader etc

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Kimberly/ Craig

**Gruppe:** Cheerleader/Football, Rollen: Quarterback, Kapitän, Cheerleader-Leader, Running Back, Cheerleader etc

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Amber Lynn/ Ken

**Gruppe:** Cheerleader/Football, Rollen: Quarterback, Kapitän, Cheerleader-Leader, Running Back, Cheerleader etc

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Heather/ Henry

**Gruppe:** Klassensprecher, Rollen Klassensprecher + Stellvertreter

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Molly/ Mitch

**Gruppe:** Klassensprecher, Rollen Klassensprecher + Stellvertreter

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Dolly/ Brian

**Gruppe:** Science Club / Nerds, Rollen: das Genie, der schüchterne Stotterer, das D&D Nerd-Girl, die Streberin, der Lehrer-Liebling, der Hochbegabte,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Daisy/ Timothy

**Gruppe:** Science Club / Nerds, Rollen: das Genie, der schüchterne Stotterer, das D&D Nerd-Girl, die Streberin, der Lehrer-Liebling, der Hochbegabte ..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter



## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Becky/Abraham

**Gruppe:** Science Club / Nerds, Rollen: das Genie, der schüchterne Stotterer, das D&D Nerd-Girl, die Streberin, der Lehrer-Liebling, der Hochbegabte,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Consuela/ Dixon

**Gruppe:** Science Club / Nerds, Rollen: das Genie, der schüchterne Stotterer, das D&D Nerd-Girl, die Streberin, der Lehrer-Liebling, der Hochbegabte,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Autumn / Isaac

**Gruppe:** Science Club / Nerds, Rollen: das Genie, der schüchterne Stotterer, das D&D Nerd-Girl, die Streberin, der Lehrer-Liebling, der Hochbegabte,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Lois / Clark

**Gruppe:** Schülerzeitung, Rollen: Chefredakteur, Reporter, ..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Misty/Peter

**Gruppe:** Schülerzeitung, Rollen: Chefredakteur, Reporter, Fotograf, ..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Melody/ Liam

**Gruppe:** Arts Club, Rollen: Malerin, Dichter, Literatiin, Musiker (kein Rock / Punk / Metal oder ähnliches), Ausdruckstänzerin, Theater,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Alessandra/ Luigi

**Gruppe:** Arts Club, Rollen: Malerin, Dichter, Literatiin, Musiker (kein Rock / Punk / Metal oder ähnliches), Ausdruckstänzerin, Theater,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Carlotta/ Alejandro

**Gruppe:** Arts Club, Rollen: Malerin, Dichter, Literatiin, Musiker (kein Rock / Punk / Metal oder ähnliches), Ausdruckstänzerin, Theater,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter



## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Chloe/ C.J.

**Gruppe:** Arts CLub, Rollen: Malerin, Dichter, Literatiin, Musiker (kein Rock / Punk / Metal oder ähnliches), Ausdruckstänzerin, Theater,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Savannah/ Leo

**Gruppe:** Rebellen, Rollen: Anarchos, Punk-Garagenband,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Brittany/ Bart

**Gruppe:** Rebellen, Rollen: Anarchos, Punk-Garagenband,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Class of 87 - Charakterblatt

**Name:** Ruby/ Allen

**Gruppe:** Rebellen, Rollen: Anarchos, Punk-Garagenband,..

**Dunkles Geheimnis:**

**negative Beziehung zu:**

**positive Beziehung zu:**

**Charaktereigenschaften (bei Bedarf zu notieren):**

**Ziele:**

**Überblick Gruppen:**

Footballteam/Cheerleader Science Club/Nerds Schülerzeitung Art Class Band/Rebellen  
Klassensprecher/-stellvertreter

## Dunkle Geheimnisse

Du nimmst heimlich Drogen (Ecstasy / LSD / Angel Dust / ..). Du bekommst deine Drogen von einem/r Mitschüler/in. Du erkennst sie/ihn in der Vorbereitungsphase an einem mit Kajalstift aufgemalten schwarzen Kreis am rechten Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen rechten Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Du nimmst heimlich Drogen (Ecstasy / LSD / Angel Dust / ..). Du bekommst deine Drogen von einem/r Mitschüler/in. Du erkennst sie/ihn in der Vorbereitungsphase an einem mit Kajalstift aufgemalten schwarzen Kreis am rechten Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen rechten Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Du nimmst heimlich Drogen (Ecstasy / LSD / Angel Dust / ..). Du verkaufst deine Drogen auch an eine/n Mitschüler/in. Du erkennst sie/ihn in der Vorbereitungsphase an einem mit Kajalstift aufgemalten schwarzen Kreis am rechten Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen rechten Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Du bist heimlich verliebt. In deine/n beste/n Freund/in? In eine/n (nicht-anwesende) Lehrer/in? In ein Elternteil eines/r Mitschülers/in? Sei kreativ und überlege, warum du nicht möchtest, dass jemand davon erfährt 😊

Du bist heimlich verliebt. In deine/n beste/n Freund/in? In eine/n (nicht-anwesende) Lehrer/in? In ein Elternteil eines/r Mitschülers/in? Sei kreativ und überlege, warum du nicht möchtest, dass jemand davon erfährt 😊

Du bist heimlich verliebt. In deine/n beste/n Freund/in? In eine/n (nicht-anwesende) Lehrer/in? In ein Elternteil eines/r Mitschülers/in? Sei kreativ und überlege, warum du nicht möchtest, dass jemand davon erfährt 😊

Letzten Sommer hast du gemeinsam mit 2 deiner MitschülerInnen auf dem Heimweg von einer Party einen Menschen überfahren und Fahrerflucht begangen. Du erkennst deine Mittäter/innen in der Vorbereitungsphase an einem schwarzen Stern am linken Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen linken Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Letzten Sommer hast du gemeinsam mit 2 deiner MitschülerInnen auf dem Heimweg von einer Party einen Menschen überfahren und Fahrerflucht begangen. Du erkennst deine Mittäter/innen in der Vorbereitungsphase an einem schwarzen Stern am linken Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen linken Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Letzten Sommer hast du gemeinsam mit 2 deiner MitschülerInnen auf dem Heimweg von einer Party einen Menschen überfahren und Fahrerflucht begangen. Du erkennst deine Mittäter/innen in der Vorbereitungsphase an einem schwarzen Stern am linken Handrücken. Male auch du dieses Symbol für die Vorbereitungsphase deutlich erkennbar auf deinen linken Handrücken. Sprecht euch im Vorfeld kurz zu eurer Geschichte ab.

Du hast auf einer Party / Sportevent / etc ein Lieblingskleidungsstück einer/s guten Freundes/in gestohlen. Überleg dir, warum du das getan hast und informiere kurz die Spielleitung.

Du hast schon öfter Mitschüler/innen bei Lehrern verpetzt. Wenn du möchtest kannst du dir hier eine spezielle Geschichte & ein bestimmtes Opfer überlegen. Falls du das tust, informiere kurz die Spielleitung.

Du hast letzte Woche im Supermarkt neben der Schule etwas geklaut.
Du hast in den Turnsaal gepinkelt.
Du hast eine chronische Krankheit, von der du nicht möchtest, dass jemand davon erfährt. Überleg dir, wie trotzdem jemand davon erfahren haben könnte.
Du hast eine Fotokopie von deinem Hinterteil gemacht und neben dem Kopierer liegen gelassen. Dummerweise hat jemand die Fotokopie vervielfacht und in der ganzen Schule an die Wände geklebt.
Du wünschst dir, du hättest das andere Geschlecht. Überleg dir, wodurch jemand davon erfahren haben könnte.
Du bist homosexuell. Überleg dir, wodurch jemand davon erfahren haben könnte.
Dein Vater / deine Mutter schlägt dich. Überleg dir, welche Situation jemand beobachtet haben könnte und somit von deinem Geheimnis weiß.
Du bist schwanger / hast ein Mädchen geschwängert. Wenn du möchtest, kannst du im Vorfeld ein/e Mitspieler/in bitten, das zweite Elternteil zu sein. (Als Frau kannst du das dem Vater auch erst während dem Spiel eröffnen ;-)). Überleg dir, wodurch jemand davon erfahren haben könnte.

Du hast / hattest eine Affäre mit einem Elternteil eines/r Mitschülers/in oder einer/m Lehrer/in.  
Überleg dir, welche Situation jemand beobachtet haben könnte und somit davon weiß.

Du bist erst seit einem Jahr in der Klasse und spielst allen vor aus einer wohlhabenden Familie zu kommen (du arbeitest heimlich in der Nachbarstadt um Geld zu haben). In Wahrheit bist du sehr arm und wohnst in einem Trailerpark.

## Spielziele

Du möchtest, dass die Meinung von X über Y besser / schlechter wird! (such dir 2 MitschülerInnen aus!

Du möchtest, dass die Meinung von X über Y besser / schlechter wird! (such dir 2 MitschülerInnen aus!

Du möchtest jemanden bloßstellen oder jemandem helfen (z.B. in Bezug auf sein / ihr dunkles Geheimnis).

Du möchtest jemanden bloßstellen oder jemandem helfen (z.B. in Bezug auf sein / ihr dunkles Geheimnis).

Du möchtest deine „Gruppe“ wechseln!

Du möchtest deine „Gruppe“ wechseln!

Du möchtest Klassensprecher werden!

Du möchtest Klassensprecher werden!

Du möchtest Klassensprecher werden!

Du möchtest, dass X mit dir auf den Schulball geht (such dir jemanden aus)!

Du möchtest, dass X mit dir auf den Schulball geht (such dir jemanden aus)!

Mach eine/n uncoole/n Mitschüler/in cool!

Mach eine/n uncoole/n Mitschüler/in cool!

Werde Opinion Leader deiner Gruppe!



Werde Opinion Leader deiner Gruppe!
Du möchtest ein Paar auseinander bringen / 2 Personen verkuppeln.
Du möchtest ein Paar auseinander bringen / 2 Personen verkuppeln.
Suche jemanden, die/der dir Nachhilfe gibt. / Falls du im Science Club bist: Jemanden, dem du Nachhilfe gibst.
Suche jemanden, die/der dir Nachhilfe gibt. / Falls du im Science Club bist: Jemanden, dem du Nachhilfe gibst.
Du möchtest, dass X in deine Gruppe wechselt (such dir jemanden aus)!
Du möchtest, dass X in deine Gruppe wechselt (such dir jemanden aus)!

### Positive Beziehung

Tiffany/ Brad	Britney/ Dawson	Kimberly/ Craig	Amber Lynn/ Ken
Heather/ Henry	Molly/ Mitch	Dolly/ Brian	Daisy/ Timothy
Becky/Abraham	Consuela/ Dixon	Autumn/Isaac	Lois/Clark
Misty/Peter	Melody/ Liam	Alessandra/ Luigi	Carlotta/ Alejandro
Chloe/ C.J.	Savannah/ Leo	Brittany/ Bart	Ruby/ Allen

### Negative Beziehungen

Tiffany/ Brad	Britney/ Dawson	Kimberly/ Craig	Amber Lynn/ Ken
Heather/ Henry	Molly/ Mitch	Dolly/ Brian	Daisy/ Timothy
Becky/Abraham	Consuela/ Dixon	Autumn/Isaac	Lois/Clark
Misty/Peter	Melody/ Liam	Alessandra/ Luigi	Carlotta/ Alejandro
Chloe/ C.J.	Savannah/ Leo	Brittany/ Bart	Ruby/ Allen

