



DER PREIS DER BILDUNG

ein DRAMA GAME

zu den Themen:

Überwachung,
Demokratische Strukturen
und Extremismus

für 30 Mitspieler*innen
und 2 Spielleiter*innen

drama-games.de



Spannende Abenteuer erleben · Heimliche Natur erkunden · Secret's Feindkisten erleben

cc-by-sa 3.0 DE

Von Dennis Lange, Januar 2016,
inspiriert vom MiniLARP „1984“
von Alexey Fedoseev und Dmitry Zemtsov

MATERIAL

Vorher besorgen:

- Kreppband/ Stifte (oder wasserlösliche Folienschreiber) für die Namensschilder
- Papier, Stifte für die Aufgaben von allen drei Häusern
- Zollstock für das Haus Archimedes
- 3 Umschläge/ Hefter für die Passwörter
- ggf. Namensschilder-Halter

Ausdrucken (Material im Anhang):

- Diese Spielanleitung
- 12 Schilder mit Schulfächern zur Häuserbestimmung
- 3 Blätter (Flipchart-) Papier mit ABC fürs Warm-Up
- 36 Namensschilder mit Farben/ Logos der Häuser (je 12 pro Haus)
- Flyer mit Beschreibung der Schule und der Häuser
- Allgemeine Schulregeln
- ggf. Regeln der einzelnen Häuser
- Übersicht über die Aufgaben des Hausrats
- je 3x 20 Rollen, 3x 25 Beziehungen und 3x 10 Geheimnisse
- Exzellenz-Aufgaben des Inspektors / der Inspektorin
- 24 Exzellenz-Zertifikate (8x3)
- Übersichts-Zettel (oder Flipchart) für den Stand der Zertifikatvergabe

ANKÜNDIGUNG

Endlich! Du bist genommen worden!

Du wirst mit anderen hervorragenden Schülerinnen und Schülern das renommierte **Internat Schloss Schönborn** besuchen. Nach deinem Abschluss werden die Angebote für leitende Posten in Industrie und Wissenschaft zu Dutzenden eintreffen.

Wer es hier schafft, hat ausgesorgt! Dafür muss man sich allerdings einer strengen Schulordnung unterwerfen, welche die Voraussetzung für optimales Lernen schafft...

In diesem Drama Game übernehmt Ihr die Rolle von Schüler*innen eines fiktiven Elite-Internats. Ausgestattet mit guten Referenzen und den besten Noten erlebt Ihr Szenen im dortigen Schulalltag zwischen Leistungsdruck, der Anerkennung durch andere Mitschüler/-innen und dem Leben als ganz normale Jugendliche...

ALLGEMEINE SPIELREGELN

Es ist alles erlaubt, was darstellbar ist und wofür man die real existierenden Gegenstände im Raum nutzen kann.

Ausnahmen sind:

- Es dürfen keine Dinge beschädigt werden
- Es dürfen keine Mitspieler verletzt werden.

Die Rollenattribute und Beziehungen sind als Anregung zu verstehen, die mehr oder weniger intensiv ins eigene Spiel eingebunden werden können.

Jede*r kann jederzeit aus dem Spiel aussteigen, wenn er/sie an persönliche Grenzen stößt oder aus irgendeinem Grund nicht mehr mitspielen möchte. Hierfür muss nur der Spielbereich (Raum) verlassen werden. Der Grund muss nicht genannt werden.

Hat ein*e Mitspieler*in das Gefühl, dass das Spiel unmittelbar unterbrochen werden sollte, kann man dies jederzeit durch das laute Sagen des Wortes „Stopp“ tun, welches das Spiel sofort beendet. Sinnvollerweise schließt sich dann eine sofortige Reflexion an.

SPIELZIEL

(Achtung! Dieser Absatz enthält Informationen, die Mitspieler*innen (noch) nicht lesen sollten!)

Die Teilnehmenden sollen erleben/erfahren, wie es sich anfühlt, in einem totalitären Überwachungs-System gefangen zu sein, dessen Werte man zunächst für sinnvoll gehalten hat, jetzt aber nicht mehr mit den Zielen dieses extremistischen Systems übereinstimmt, sich aber trotzdem nicht traut, diesen

entgegenzuarbeiten.

Das System wird durch eine übergeordnete Autoritätsfigur (Schulleitung) und eine beigestellte und regulierende Kontrollinstanz (Exzellenz-Kommission) verkörpert, welches Kontrolle durch eine Fülle von wenig sinnvollen Verhaltensregeln ausübt, durch die sich die Teilnehmenden gegenseitig überwachen und deren Einhaltung belohnt wird.

Eingeschränkte Möglichkeiten, das System in Frage zu stellen und kleine Gremien mit umständlichen Mitbestimmungsverfahren stützen das Machtgefüge und machen demokratische Mitbestimmungsprozesse so gut wie unmöglich. Zudem unterstützt auch die Konstruktion des Spiels eher ein konfliktreiches Gegeneinander-Spiel.

Der scheinbar einzige Weg, das System zu stürzen ist für einige der illegale Zugriff auf das Computersystem und dessen Zerstörung. Vermutlich würde jedoch auch diese gewaltsame Lösung keine langfristige Änderung des Systems nach sich ziehen, sondern dieses eher noch verschärfen, um weitere Sabotageakte im Keim zu ersticken.

Die Rollen sind so angelegt, dass zu Beginn des Spiels bereits mindestens die Hälfte der Spieler*innen dem System kritisch gegenüber stehen, wenige davon mit einem konkreten Handlungsansatz (die Passwörter bekommen) und eine große Mehrheit, die mehr oder weniger bereit wäre, eine Systemänderung mit zu tragen. Alle haben den Auftrag, im „Wohle der Schule und seiner Schüler*innen“ zu handeln – bewusst ist dabei nicht formuliert, auf welche Weise man dies tun soll oder kann.

Es gibt also für die Spieler*innen die theoretische Möglichkeit, sich gemeinsam zu organisieren, das Regelsystem gemeinsam neu zu organisieren und demokratische Strukturen und

Mitbestimmungsmöglichkeiten zu etablieren – die Wahrscheinlichkeit, dass dies aus dem System heraus geschieht ist jedoch eher gering.

Hier können in der Reflexion Bezüge zur Realität gezogen werden, in der wenige Extremisten (hier dargestellt durch Schulleitung, Inspektor*in) durch einfache Parolen (bzw. einen leicht verständlichen Kodex) eine größere, offenbar unkritische Masse (im Spiel die Schüler*innen) für sich begeistern und kontrollieren können. Wenn die breite Masse der Bevölkerung sich gegen extremistische Parolen und Inhalte stellen würde, könnten viele antidemokratische Bestrebungen vielleicht schon im Keim erstickt werden.



für alle Teilnehmenden, die Informatik, Werken, Technik oder Mofa-AG gewählt haben.

Alle Teilnehmenden bekommen Schilder mit Farbe und Logo ihrer Häuser.

Auf die Schilder sollen sie noch ihren Namen schreiben – am besten, ihren eigenen Namen – wer das nicht möchte, kann sich aber auch einen Spielnamen ausdenken.

Gut wäre, wenn alle Gruppen etwa gleich groß wären – auf ein oder zwei Mitspielende mehr oder weniger pro Gruppe kommt es aber nicht an, solange nicht eine Gruppe alleine so groß ist wie beide anderen zusammen.

VORBEREITUNG

Spielanleitung gründlich lesen
das anhängende Spielmaterial ausdrucken
weiteres benötigtes Spielmaterial besorgen

Direkt vor dem Spiel:
Spielmaterial bereit legen
Schilder mit Schulfächern im Raum aufhängen
3x (Flipchart-) Papier mit ABC für das ABC-Spiel aufhängen
Tische und Stühle für drei Arbeitsgruppen vorbereiten

- Kommunikation*
- *Freiwilligkeit: Jeder darf das Spiel jederzeit verlassen*
 - *„Stopp“-Regel, bei Gefahr oder wenn persönliche Grenzen überschritten werden*
 - *Man kann nichts falsch machen*
 - *Einfach auf das Spiel einlassen*

Ggf. kann man auch ein paar kleine Theaterübungen machen, um den Teilnehmenden die Scheu vor dem Rollenspiel zu nehmen.

hingewiesen, der das Zusammenleben im Internat regelt und dessen Nicht-Beachtung mit Tadeln oder Verweis geahndet wird. Den Verhaltenskodex bekommen alle Häuser später ausgehändigt.

Aktion: Zuordnung der Teilnehmenden zu den Häusern

Man hängt 12 Schilder mit Schulfächern und AGs im Raum aus. Die Teilnehmenden sollen sich zu ihrem Lieblings-Schulfach stellen. Nach der Auswahl der Teilnehmenden werden sie zu Mitgliedern der drei großen Häusern des Internats:

Einführung: Die Prüfung und der Wettbewerb

Aktuell gibt es eine besondere Situation, denn der Status einer „Exzellenz-Schule“, den sie bisher noch hat, ist auf dem Prüfstand. Ein*e Inspektor*in der Schulbehörde (den eine Spielleitung verkörpert) ist zu Gast an der Schule und überwacht den Unterricht und das disziplinierte Verhalten der Schüler*innen, gemäß der selbst erstellten Regeln. Vom Ergebnis dieser Prüfung hängt nicht nur das Renommee der Schule ab, sondern auch der Erhalt einer hohen Summe an jährlichen staatlichen Fördergeldern.

Im Rahmen dieser Prüfung stellt der/die Inspektor*in für besondere schulische Leistungen sogenannte „Exzellenz-Zertifikate“ aus. Erreicht die Schule am Ende dieser Prüfung ausreichend Zertifikate, bleibt der Titel „Exzellenz-Schule“ bestehen. Der Schulleitung (den die andere Spielleitung verkörpert) ist dies natürlich extrem wichtig.

Unter den Häusern gibt es seit längerer Zeit einen Wettbewerb, welches Haus die besten

Vorbereitung

Einführung: Die Schule

Die Spielleitung erklärt, dass alle Mitspielenden im Spiel Schülerinnen und Schüler eines Elite-Internats mit dem Namen „Schloss Schönborn“ verkörpern werden und erklärt, wie diese Schule arbeitet oder liest die allgemeine Beschreibung vor.

Haus Humboldt
für alle Teilnehmenden, die Deutsch, Englisch, Französisch oder Philosophie-AG gewählt haben.

Haus Kepler
für alle Teilnehmenden, die Mathe, Physik, Biologie oder Logik-AG gewählt haben.

Besonders wird nochmal auf den Verhaltenskodex *Haus Archimedes*

ABLAUF

Drama Games

Die Spielleitung gibt eine kurze Einführung, was Drama Games sind:

- *Jeder spielt eine Rolle*
- *Das Spiel lebt durch Interaktion und*



Leistungen bringt (und damit insgeheim auch, welcher der Fachbereiche der zukunftssträchteste von den drei Häusern ist). Traditionell wurden die Humboldtianer immer etwas bevorzugt, da Schloss Schönborn aus einem alten, humanistischen Gymnasium hervorgegangen ist, aber auch die anderen Häuser haben brillante Köpfe in ihren Reihen und müssen sich mit ihren Leistungen nicht verstecken.

Aktion: Warm-Up – ABC SPIEL

Im Raum sind 3 Blätter Papier mit fast allen Buchstaben von A bis Z aufgehängt (es fehlen: Q, V, X und Y), davor steht je ein Stuhl. Die Teilnehmenden teilen sich in die drei Häuser-Gruppen auf und stellen sich in drei Reihen nebeneinander vor die Wand, die der mit den drei Zetteln gegenüberliegt. Auf ein Startzeichen rennt die erste Person der Reihe mit einem Stift zum Stuhl, einmal um den Stuhl rum und ergänzt dann einen der Buchstaben zu einem Wort (das mit diesem Buchstaben anfängt) zum Thema: „Schule“. Danach rennt sie zurück und übergibt den Stift an die nächste Person der Reihe, die wiederum los rennt, um den Stuhl und einen weiteren Buchstaben ergänzt.

Die Gruppe/das Haus, welche/s als erste/s fertig ist, gewinnt das Spiel.

Einführung: Die Exzellenz-Prüfung

Jedes Haus hat die Aufgabe, während des Besuchs der Inspektorin/des Inspektors so viele Exzellenz-Zertifikate wie möglich zu bekommen, um den Wettbewerb für das eigene Haus zu entscheiden. Die Zertifikate bekommen die Häuser entweder durch das Lösen von „fachlichen“ Aufgaben, die der/die Inspektor*in den Häusern stellt, durch beispielhaftes Befolgen des Verhaltenskodex oder durch die Enttarnung von fehlgeleiteten Schülerinnen und Schülern, die aus egoistischen Motiven gegen den Kodex verstoßen und die anderen somit in ihren Lernbestrebungen behindern. Letztlich wird solch ein Verhalten als asozial angesehen, da es gegen die gemeinschaftlich als sinnvoll erachteten Handlungsweisen gerichtet ist.

Der/die Inspektor*in hat mehrere verschiedene Aufgaben für die Häuser vorbereitet. Eine weitere Aufgabe erhält jedes Haus erst, sobald eine vorhergehende Aufgabe gelöst und von der/dem Inspektor*in überprüft worden ist.

Wenn ein Zertifikat verliehen wird, nennt der Inspektor laut den Namen des Hauses, welches es bekommt (ggf. auch welche Person des Hauses dafür ausgezeichnet wird) und notiert es für alle sichtbar.

Einführung: Der Hausrat

Innerhalb der Schule hat jedes Haus einen eigenen Hausrat, der bei Unstimmigkeiten innerhalb eines Hauses darüber entscheidet, wie vorzugehen ist. Jeder Hausrat besteht aus insgesamt 4 Mitgliedern – davon wird eine Person zum/zur Hausratsvorsitzenden, bzw. „Haussprecher*in“ gewählt.

Sollte der Hausrat zu Beginn des Spiels unvollständig sein, müssen die fehlenden Mitglieder selbstverständlich gewählt werden. Bei jeder personellen Änderung des Hausrates muss innerhalb des Rates abgestimmt werden, ob der/die bisherige Vorsitzende bzw. Sprecher*in weiter im Amt bleiben soll. Bei allen Abstimmungen gelten einfache Mehrheiten. Sollte eine Person des Hausrates einen Tadel erhalten, ist sie von ihren Aufgaben zu entheben und durch eine der Schule loyale Person zu ersetzen.

Neben dem Kontakt zur Schulleitung besteht eine besondere Aufgabe des Hausrats, vor allem des Hausprechers/der Haussprecherin in der Verwaltung der wichtigen Hauspasswörter, welche einen eingeschränkten Zugang zum Schul-EDV-System ermöglichen.

Einführung: Der Verhaltenskodex (Schulregeln) und Vorgehen bei Regelverstößen

Die Schulregeln sind eine gemeinsame Ausarbeitung von Vorschriften, die allen Schüler*innen ein optimales Lernen ermöglichen sollen. Mit der Aufnahme in Schönborn hat sich

jede*r Schüler*in verpflichtet, sich an den Kodex zu halten. Jede*r Schüler*in hat die Möglichkeit, begründete Regel-Änderungen, Ergänzungen oder Streichungen mit einer guten Begründung bei der Schulleitung einzureichen, die diese dann von den Vertreter*innen der anderen Häuser prüfen lässt und, falls die Häuser dem zustimmen, in den Kodex aufnimmt.

Jede*r Schüler*in ist dazu angehalten, darauf zu achten, dass der Verhaltenskodex eingehalten wird. Wenn ein*e Schüler*in gegen eine der Schulregeln verstößt, kann er/sie von jedem/jeder Mitschüler*in angeklagt werden. Dazu nennt er/sie laut den Namen des/der Angeklagten: „Mitschüler*in X, ich klage dich an wegen Verstoß gegen Schulregel §1 Satz 4!“ Zur Untersuchung der Beschuldigung bittet der/die Anklagende mindestens jeweils eine*n Vertreter*in der anderen Häuser und die Schulleitung hinzu – ggf. auch noch Zeugen oder weitere Häuservertreter*innen. Gemeinsam gehen alle vor die Tür und der/die Ankläger*in wiederholt den Vorwurf, führt Details aus und benennt ggf. Zeugen. Kann der/die Angeklagte den Vorwurf nicht sofort entkräften oder gibt es unglaubwürdige Zeugen, verhängt die Schulleitung ohne lange Diskussion einen Tadel, der auch dem Hausrat mitgeteilt wird.

Im letzten Viertel des Spiels werden schuldige Schüler*innen, die zuvor bereits getadelt worden sind, unehrenhaft von der Schule verwiesen und sind damit aus dem Spiel.

Einführung: Der Geheimbund

Es gibt Gerüchte über einen Geheimbund, der im Verborgenen gegen den Verhaltenskodex, gegen die seit Jahrzehnten gültige Ordnung und letztlich gegen die gesamte Schulgemeinschaft arbeiten soll. Möglicherweise sind sogar anwesende Schüler*innen Mitglied darin. Sie werden vielleicht versuchen, an die Passwörter

der Häuser zu gelangen und damit das zentrale Schul-EDV-System zu hacken und zu zerstören. Dies ist in höchstem Maße unmoralisch und asozial und darf auf keinen Fall passieren!

Sollte es dem Geheimbund gelingen, sich mit allen Passwörtern vor der Tür zu versammeln, endet das Spiel sofort und der Schul-Hauptcomputer mitsamt aller Regeln und Unterlagen konnte zerstört werden.

Aktion: Figuren und Rollen innerhalb der Häuser verteilen

Charaktere innerhalb der Gruppen:

Um ein paar Optionen für interaktives Charakterspiel zu bekommen, werden in jeder Gruppe noch ein paar Rollenbeschreibungen verteilt (jedes Haus ziehen lassen) und ein paar Beziehungen (jedes Haus ziehen lassen) verteilt. Die Kartensets sind für jedes Haus gleich, wobei immer ein paar Rollen und Beziehungen übrig bleiben.

Die Rollen sind Spielanregungen, um besser ins Setting zu kommen. Es steht den Spielenden jedoch frei, diese Rollen mehr oder weniger stark auszufüllen oder auch zu ändern.

Beziehungen innerhalb der Gruppen:

Die Beziehungen sind Spielanregungen, um eine Interaktion zu fördern. Gleiche Buchstaben bedeuten eine gemeinsame Beziehung. (Hat z.B. Spielerin 1: „C ärgert“ und Spieler 2: „C wird geärgert“ auf der Karte stehen, bedeutet das, dass die Rolle von Spielerin 1 im Spiel die Rolle von Spieler 2 ärgern darf.) Auch hier ist die Auslegung und Intensität den Spielenden überlassen. Sollte es durch unglückliches Ziehen keine Entsprechung geben, kann sich

abgesprochen werden, oder nochmal gezogen.

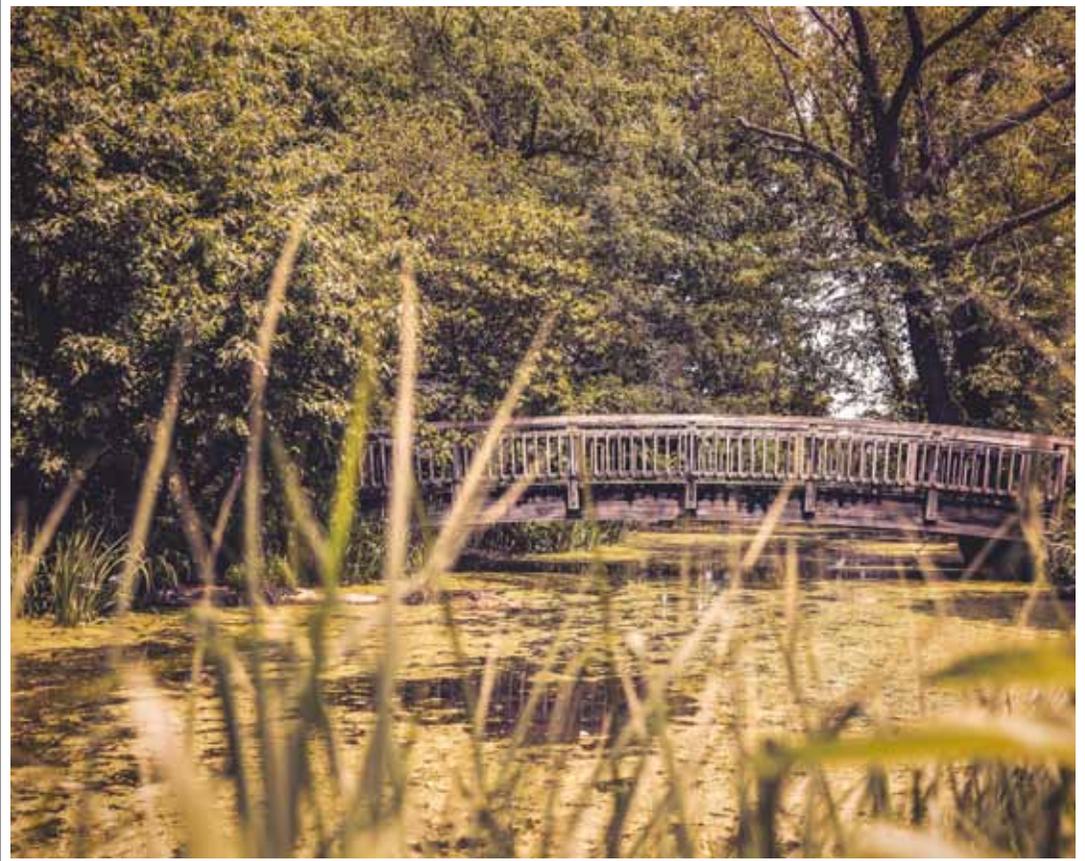
Aktion: Vorstellung

Haben alle Spielenden eine Rolle und eine Beziehung, stellen sie sich innerhalb der Häuser kurz voreinander vor, um sich innerhalb des Spiels schon ein bisschen zu kennen und nennen dabei auch ihre Beziehungen.

Nach der Vorstellungsrunde in den Häusern müssen sich noch die Personen finden, die sich hausübergreifend kennen und gemeinsam festlegen, wie ihre Beziehung zueinander ist (befreundet, verliebt, Sportpartner*innen...).

Aktion: Geheimnisse verteilen

Bevor das Spiel beginnt, ziehen alle Mitspielenden (jedes Haus ziehen lassen) noch ihr Geheimnis. Das Geheimnis darf nicht verraten oder den anderen Mitspielern gezeigt werden – auch nicht den Mitgliedern des eigenen Hauses (Das Geheimnis kann während des Spiels z.B. im Namensschild versteckt werden). Es symbolisiert die Loyalität der Rolle zur Schule und ihrem System zu Beginn des Spiels. Gerüchteweise soll es ja Schüler*innen geben, die bewusst gegen die Regeln verstoßen oder gar in asozialen Gruppierungen organisiert sind...



REGELN NOCHMAL KURZ ZUSAMMENFASSEN

Es ist gut, kurz vor Spielstart nochmal alle Spieloptionen zu nennen.

Was sollen/können die Teilnehmenden während des Spiels machen?

ALLE:

- Ihre Rollen und Beziehungen darstellen
- Aufgaben des Inspektors für sein Haus lösen
- Eigene Ideen zur Verbesserung der Schule einbringen
- Personen anklagen, die sich nicht an die Schulordnung halten
- Angeklagte Personen verhören
- (Regel-) Änderungsvorschläge an den Hausrat/den Schulleiter
- Augen nach einem Geheimbund offen halten

HAUSRAT:

- Passwörter sicher verwahren
- (Regel-) Änderungswünsche abstimmen/weitergeben

GEHEIMBUND:

- An die Passwörter der Häuser kommen und sie zusammenbringen

Die Spielleitung verkündet, wann das Spiel endet (nach 1- 1,5 Stunden) und ab wann welchem Zeitpunkt Schüler*innen bei mehrfachem Tadel der Schule verwiesen werden (letzte 15-30 Minuten).

SPIELSTART

Damit beginnt das Spiel, alle Häuser begeben sich zu den Arbeitsgruppen und „der Inspektor“ verteilt die ersten Aufgabe (1.).

Im Spiel kümmert sich die Inspektor*in-Spielleitung vorrangig um die Lösung der Aufgaben und fragt öfter scheinheilig nach, ob irgendetwas in der Schule nicht gut läuft und ob die Anforderungen der Schule zu schwer oder zu leicht sind, etc.

Außerdem vergibt sie die Exzellenz-Zertifikate an die Häuser. Im Sinne einer Atmosphäre der Willkür kann sie ca. alle 10 Minuten („aus Tradition...“) ein Zertifikat an die Humboldtianer verteilen.

Die Schulleitungs-Spielleitung kümmert sich um die Verstöße gegen die Schulordnung und gibt, falls nötig, Spielimpulse an die Hausräte.

Die Verhandlungen bei Verstößen sollten vor der Tür mit Vertretern aller Häusern statt finden, möglichst kurz sein und den Beschuldigten keine große Möglichkeit der Verteidigung geben. Wenn es Zeugen gibt, wird der Tadel ausgesprochen – fertig.

Dieses Vorgehen repräsentiert den Mangel an Mitbestimmung und stützt das totalitäre System.

Die Aufgaben sind so gestellt, dass sie zunächst ein Gefühl für das Haus geben, dann eine Interaktion fördern und insgesamt eher lange dauern. Die Exzellenz-Aufgaben müssen nicht unbedingt im Spiel beendet werden und sind eher Starter für das Spiel.

Das Hauptaugenmerk sollte auf der gegenseitigen Überwachung liegen und auf dem Versuch, durch das Stürzen der „Bewacher*innen“ der Passwörter einen „Umsturz“ herbei zu führen. Allgemein sollte versucht werden, das unangenehme Gefühl der Unfreiheit zu erzeugen.

Falls die Spieler*innen nicht selbst darauf kommen, kann die Spielleitung darauf hinweisen, dass die Regeln ja auch geändert werden könnten und sie dazu ermutigen, entsprechende Vorschläge zu machen, die dann vielleicht noch von anderen Häusern geprüft werden sollen... dies kann man je nach Spielverlauf individuell anpassen.

Zur Steigerung der Intensität kann die Schulleitungs-Spielleitung im letzten Drittel des Spiels verkünden, das nun alle der Schule verwiesen werden, die zum wiederholten Male auffällig wurden.

Nach Ablauf der vorher verkündeten Zeit beendet die Spielleitung das Spiel.

REFLEXION

Um sich den Themen des Spiels zu nähern, kommen alle Mitspieler*innen nach dem Spiel nochmal (für etwa 30-60 Minuten) zu einer gemeinsamen Runde zusammen, um über das Spiel zu sprechen.

Rollen ablegen

Um sich von der Rolle zu distanzieren, die man im Spiel dargestellt hat, stehen alle Teilnehmenden nochmal auf, legen ihre Namensschilder einen Schritt entfernt vor sich hin und schütteln alle Glieder des Körpers und schütteln damit gewissermaßen auch ihre Rolle ab. Wenn man mag, kann man auch vereinbaren, dass alle in der Reflexion nur noch in der dritten Person von ihrer Figur reden – also „Klaus, aus dem Haus Archimedes fand das Verhalten von Sandra aus dem Haus Humboldt extrem doof!“ statt „Ich fand das doof von dir!“ Dieses Vorgehen schafft etwas mehr Distanz zur Rolle, hemmt aber manchmal den Gesprächsfluss.

Offene Runde

Zunächst kündigt die Spielleitung eine offene Runde an, bei dem die Spieler*innen erstmal verschiedene Eindrücke los werden können, zB. mit der Frage: „Wie war das Spiel für euch? Wie habt Ihr Euch gefühlt?“

Fragen zum Thema

- Ist der erste Redebedarf befriedigt, können weitere themenspezifische Fragen in die Runde geworfen werden:
 - Für wie demokratisch haltet ihr das Schulsystem von Schloss Schönborn?
 - Welche Möglichkeiten der Mitbestimmung wären notwendig, um das System wirklich verändern zu können?
 - Wie seht ihr die Radikalisierung des Geheimbundes „Schönborns Dornen“?
 - Welche Aspekte des Spiels haltet ihr für realistisch?

Blitzlicht

Als Abschluss kann man noch mal eine schnelle Blitzlichrunde machen, bei dem alle sagen können, wie sie das Spiel/das Spielkonzept fanden (Kritik und Lob) und was sie persönlich mitnehmen.

ANMERKUNG ZUR VERWENDUNG

Dieses Drama Game ist unter der Creative Common Lizenz cc-by-sa 3.0 DE veröffentlicht. *(Sie dürfen das vorliegende Spiel weitergeben, nutzen und für Ihre Zwecke verwenden und anpassen, solange Sie den Autor als Urheber nennen, einen Link zur Lizenz beifügen und Änderungen kenntlich machen. Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten).*

Die Schloss-Fotos stammen von Dennis Lange, alle anderen Bilder von Ryan McGuire (gratisography.com). Schickt mir auch gerne eure persönlichen Erfahrungen mit dem Drama Game an: dennis.lange@waldritter.de

Viel Spaß beim Spielen!

