

REVENGE

ODER:

POLIZISTEN ERSCHIESSEN SPAZIERGÄNGER IM PARK



**EIN MINILARP FÜR 6-12 PERSONEN VON NILS EINSFELDER UND DENNIS LANGE
ENWICKELT AUF DEM DRAMA GAMES FESTIVAL, OKTOBER 2016**

Zwei Polizisten bedrohen zwei Passanten mit der Waffe –
ein Schuss fällt – eine Person sinkt getroffen zu Boden –
die umstehende Menge ist entsetzt...

Was ist hier passiert?
Polizeibrutalität? Notwehr? Oder etwas völlig anderes?
Finden wir es heraus...

MATERIAL:

Diese Anleitung, Kreppband / Edding, Zettel zur Rollenverteilung, 2 Spielzeugpistolen oder Stifte(symbolisch), ggf. Polizeimützen/ - marken

SPIELIDEE:

Revenge ist ein Rollenspiel, welches mit einer sogenannten *Zielszene* oder *Target Szene* beginnt. Man improvisiert eine Konfliktszene und entwickelt in weiteren Szenen, welche zeitlich davor angesiedelt sind, wie es zu dieser Szene kam. Abschließend wird noch eine Szene improvisiert, welche zeitlich nach der Konfliktszene spielt (quasi der Ausgang der Geschichte). Innerhalb des Spiels sind die Teilnehmenden sehr frei, die Geschichte gemeinsam so zu entwickeln, wie sie es für richtig halten. Das kann sehr realistisch und ernst sein – aber auch skurril oder surreal. Hierbei gilt: Dinge, die gesagt wurden, sind erstmal gültig und sollten von den anderen aufgegriffen und weiterentwickelt, widerlegt oder verstärkt werden. Alle Teilnehmenden haben gemeinsam die Verantwortung für die gemeinsam gespielte Geschichte, die Spielleitung dient dabei nicht als Schiedsgericht, welches entscheidet, was man spielen darf und was nicht, sondern eher als vermittelndes Organ, um Hilfestellungen oder Impulse zu geben.

ERSTE ROLLEN

Zu Beginn des Spiels bekommen alle Teilnehmenden ein Stück unbeschriftetes Kreppband (als Namensschild). Dann ziehen alle Teilnehmenden einen Zettel – zwei Zettel sind mit einem P(olizei), zwei weitere mit einem O(pfer) markiert, alle anderen Zettel sind unbeschriftet. Man schreibt Opfer/ Polizei auf die Namenskreppbänder der entsprechenden Personen – alle anderen Namensschilder bleiben zunächst unbeschriftet. (Wenn vorhanden, können auch Polizeirequisiten verwendet werden)

ZIELSZENE – „IM PARK“

Alle spielen eine improvisierte Szene. Die Darsteller der Opfer legen sich nebeneinander auf den Boden, die Polizisten stehen daneben – mit einer Pistole in der Hand (Requisite oder durch einen Stift symbolisieren). Die anderen Mitspielenden stellen Passanten dar, die sich in einigem Abstand zur Szene aufhalten. Die Spielleitung schildert, was in der Szene auf jeden Fall passieren soll: *Die Szene startet so: Die Polizisten bedrohen ihre Opfer mit den Pistolen, die Stimmung ist explosiv, die nicht weit entfernten Passanten nervös. Im Laufe der Szene wird mindestens ein Schuss fallen (vielleicht auch mehrere), der oder die eine oder mehrere Personen tödlich (oder zumindestens Lebensbedrohlich) treffen werden. Nach dem Abgeben des Schusses (oder der Schüsse) endet die Szene und wir werden in weiteren Szenen erfahren, wie es dazu kam!*

Die Spielleitung gibt den Teilnehmenden einen Moment Zeit sich vorzubereiten, dann startet die Szene, welche nach dem oder den Schüssen von der Spielleitung beendet wird.

WEITERE ROLLEN

Die vier bereits beschrifteten Figuren (Opfer/ Polizei) bekommen kleine Kärtchen mit je 3 Optionen, wie sie ihre Rolle anlegen könnten. Die Opfer haben: a) Gangster, b) Fremd, c) Beziehung mit Polizei – die Polizei hat: a) Polizei, b) falsche Polizei, c) Zivilist. Die Spielleitung verkündet, dass die nächste Szene in einer Bar spielen wird und dass alle Teilnehmenden eine Figur in Beziehung zu einer der Hauptfiguren spielen soll (zB. verwandt, verliebt oder verschwägert, Kolleg*innen, in Abhängigkeit von... etc). Reihum verkünden alle Teilnehmenden, was sie sein möchten: Erst Opfer A, dann Polizei A, dann Opfer B und Polizei B, danach alle anderen. Jede Entscheidung ermöglicht Spiel- und Figurenpotenzial für die darauffolgenden Mitspielenden und kann auch so genutzt werden. Wurde eine Figur festgelegt, wird sie auf das Namenskreppband geschrieben.

WIE ES DAZU KAM ...!?

Die Spielleitung verkündet, dass vier Szenen gespielt werden, welche offenbaren sollen, wie es zu der gespielten Extremsituation kam:

1. In der Bar – hier soll klar werden, wer die handelnden Figuren sind,
2. Zuhause – hier soll die private Situation der vier Hauptfiguren beleuchtet werden,
3. Auf der Arbeit – hier soll die berufliche Situation der Figuren beleuchtet werden und
4. Vor der Tat im Park – Hier sollen alle Fäden zusammen laufen und das bereits gespielte Finale vorbereiten.

Je nach Verlauf können auch Szenen weggelassen oder ergänzt werden.

ERSTE SZENE – FIGUREN ENTWICKELN - „IN DER BAR“

Alle spielen eine improvisierte Szene, welche zeitlich *deutlich vor* der bereits gespielten Zielszene liegt. Das Setting ist eine Bar, in die nach und nach die Figuren eintrudeln. Hier soll bereits ein zentraler Konflikt entstehen, welcher letztlich zur Eskalation geführt hat. Die Spielleitung beendet die Szene, wenn nichts Spannendes mehr passiert.

ZWEITE SZENE – PRIVATES - „ZUHAUSE“

Alle spielen eine improvisierte Szene, welche zeitlich *vor* der bereits gespielten Zielszene liegt. Dargestellt wird das *Zuhause* von einer der vier Hauptfiguren oder parallel von mehreren der vier Figuren. Interagiert wird mit den entsprechenden Figuren der ersten Szene. Ggf. können auch Teilnehmende kurzfristig neue Rollen innerhalb der dargestellten Szenen übernehmen. Der zentrale Konflikt verdeutlicht sich. Die Spielleitung beendet die Szene, wenn nichts Spannendes mehr passiert.

DRITTE SZENE – BERUFLICHES - „AUF DER ARBEIT“

Alle spielen eine improvisierte Szene, welche zeitlich *vor* der bereits gespielten Zielszene liegt. Dargestellt werden die *Arbeits- oder Wirkungsstätte* der vier Hauptfiguren (eine oder parallel mehrere). Interagiert wird mit den entsprechenden Figuren der vorherigen Szenen. Ggf. können auch Teilnehmende kurzfristig neue Rollen innerhalb der dargestellten Szenen übernehmen. Der zentrale Konflikt spitzt sich zu. Die Spielleitung beendet die Szene, wenn nichts Spannendes mehr passiert.

VIERTE SZENE - „VOR DER TAT IM PARK“

Alle spielen eine improvisierte Szene, welche zeitlich *direkt vor* der bereits gespielten Zielszene liegt. Die vier Hauptfiguren sind bereits im Park – möglicherweise auch Figuren, welche wir in der Zielszene nur als *Passanten* wahrgenommen haben, jetzt aber besser bekannt sind - oder wirklich unbeteiligte Passanten.

Der zentrale Konflikt soll nun zügig seinem Höhepunkt in Form der Zielszene entgegengehen, welche am Ende der Szene nochmals wiederholt wird.

ABSCHLUSSZENE – KONFLIKT AUFLÖSEN - „WAS GESCHAH DANACH?“

Wie geht die Szene aus? Alle spielen eine letzte improvisierte Szene, welche im Anschluss an die Zielszene spielt. Sterben die Verletzten wirklich? Sind doch noch Dinge anders, als es vorher schien? Taucht noch eine neue Figur auf und gibt der Story einen völlig anderen Twist? Das wird sich in dieser Abschlusszene zeigen.

SPIEL-ABSCHLUSS:

Alle Teilnehmenden stellen sich im Kreis auf. Nacheinander tritt man in die Mitte des Kreises, klebt dort sein Nameskrepp auf den Boden und verbeugt sich. Alle anderen applaudieren, um die Schauspielleistung zu honorieren.

Danach kann man sich noch in gemütlicher Runde über die Ereignisse des Spiels austauschen.

LIZENZ:

CC BY-SA 3.0 de (Namensnennung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)

Gerne würde ich von euren Erfahrungen mit dem Spiel hören: dennis.lange@waldritter.de



ANHANG:

ROLLENKARTEN

<p>POLIZIST 1:</p> <p>Optionen für deine Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Polizeib) „falsche“ Polizeic) Zivilist <p>Entscheide, wie du deine Rolle auslegen möchtest und spiele sie entsprechend!</p>	<p>POLIZIST 2:</p> <p>Optionen für deine Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Polizeib) „falsche“ Polizeic) Zivilist <p>Entscheide, wie du deine Rolle auslegen möchtest und spiele sie entsprechend!</p>
<p>OPFER 1:</p> <p>Optionen für deine Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Gangsterb) Fremdc) Beziehung mit Polizei <p>Entscheide, wie du deine Rolle auslegen möchtest und spiele sie entsprechend!</p>	<p>OPFER 2:</p> <p>Optionen für deine Rolle:</p> <ul style="list-style-type: none">a) Gangsterb) Fremdc) Beziehung mit Polizei <p>Entscheide, wie du deine Rolle auslegen möchtest und spiele sie entsprechend!</p>