

Hallo und herzlich Willkommen zu DIS-PLAY!

In diesem Dokument haben wir eine Übersicht zusammengestellt, die dabei helfen soll, das Material aus dem DIS-PLAY Projekt bestmöglich für die Durchführung eines EduLARPs zum Thema Desinformation zu nutzen. Das Projekt enthält drei Elemente:

1. Das Toolkit

Hier findest du alles, was du brauchst, um direkt mit dem EduLARP zu starten. Das wichtigste Dokument dafür ist der **Leitfaden**. Er enthält eine Anleitung, wie du eine Bildungsveranstaltung Schritt für Schritt planst und durchführst. Dazu gehört eine Einführung ins Live-Action-Rollenspiel (LARP), eine Liste an Übungen, die im Laufe der Veranstaltung eingebaut werden können und Details über die Charaktere, die Welt und den Spielablauf. Der Hauptteil dieser Veranstaltung besteht aus zwei LARP-Runden, bei denen die Spielenden in die Rollen von Trollen bzw. Feen schlüpfen, um im Kontext eines herkömmlichen Büros Desinformation zu erstellen oder zu bekämpfen.

Dazu gibt es das Dokument **LARP Material**. Dort befindet sich alles, was zum Spielen ausgedruckt werden sollte: Charakterbögen, Arbeitsblätter, Namensschilder und Gruppenbeschreibungen.

DIS-PLAY hat sich zum Ziel gesetzt, das Problem mit Desinformation in allen möglichen Aspekten zu adressieren. In jedem LARP gibt es ein grundlegendes Thema, mit dem die Spieler*innen arbeiten. Für drei Themengebiete, nämlich **Geschichtsleugnung, Social Media & Selbstbild** und **Diskriminierung** gibt es einen Ordner mit vorbereiteten Präsentationen für Trolle und Feen. Diese Präsentationen können innerhalb des Spiels von den CEOs der jeweiligen Büros genutzt werden, um eine Einführung in das Thema zu erleichtern. Falls du ein eigenes Thema behandeln willst, gibt es zwei leere **Templates für Präsentationen**, die dir dabei helfen, eine passende Einführung zu erstellen. Als Inspiration liegt dem Toolkit außerdem eine Liste mit möglichen Themenvorschlägen bei.

2. Hintergrundinformationen

Um ins Larpen, informelle Bildung und den Komplex um Desinformation einzutauchen, haben wir ein umfassendes Dokument mit dem Namen **Theoretischer Hintergrund zu LARP als pädagogische Methode gegen Desinformation** bereitgestellt. Es eignet sich, um tiefer in die Themen einzusteigen und die wissenschaftlichen Grundlagen des Projekts nachzuvollziehen. Es ist nicht notwendig, dieses Dokument vollständig zu lesen, um DIS-PLAY durchzuführen, aber besonders, wenn es keine Vorkenntnisse im Bereich EduLARP gibt, kann es als guter Einstieg dienen.

Außerdem gibt es einen **Handzettel zu LARP**. Dieser kann ausgedruckt werden, um eine kurze und übersichtliche Gedächtnisstütze während der Veranstaltung zur Hand zu haben. Der Zettel ist nicht auf DIS-PLAY beschränkt, sondern universal für EduLARP-Veranstaltungen anwendbar.

3. Die App

Die Smartphone-App ist ein eigenständiges Projektergebnis. Es handelt sich dabei um ein kleines Spiel zum selben Thema, mit dem auch das LARP sich befasst: Desinformation. Es kann überall und alleine gespielt werden. Das Spiel eignet sich entweder als Download-Empfehlung nach einer Projektdurchführung, oder als unabhängiger, spielerischer Einstieg in das Thema.

Hier kann die App heruntergeladen werden:

IOS: <https://apps.apple.com/es/app/dis-play/id6475956793>

Android:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.inerciadigital.display&pcampaignid=web_share&pli=1