



Live-Action-Rollenspiel-Präsentation

Firma: Trolls for us

Thema: Geschichtsleugnung





Geschichts- leugnung

Nur Erfinden ist besser als Vergessen!

TROLLS  **FOR US**
TOGETHER FOR HUMAN MISERY

HEUTE IM BÜRO



- EINFÜHRUNG IN **GESCHICHTSLEUGUNG**
- HINTERGRUND ZUM THEMA UND WARUM WIR ES BEHANDELN SOLLTEN
- MOTIVATION
- ANLEITUNGEN
- ZIEL

THEMENHINTERGRUND

Die Menschen bilden sich viel auf ihre jämmerlich kurze Geschichte ein.

Wenn es dabei zu Uneinigkeiten kommt, streiten sie sich oft, und wir generieren Profit!

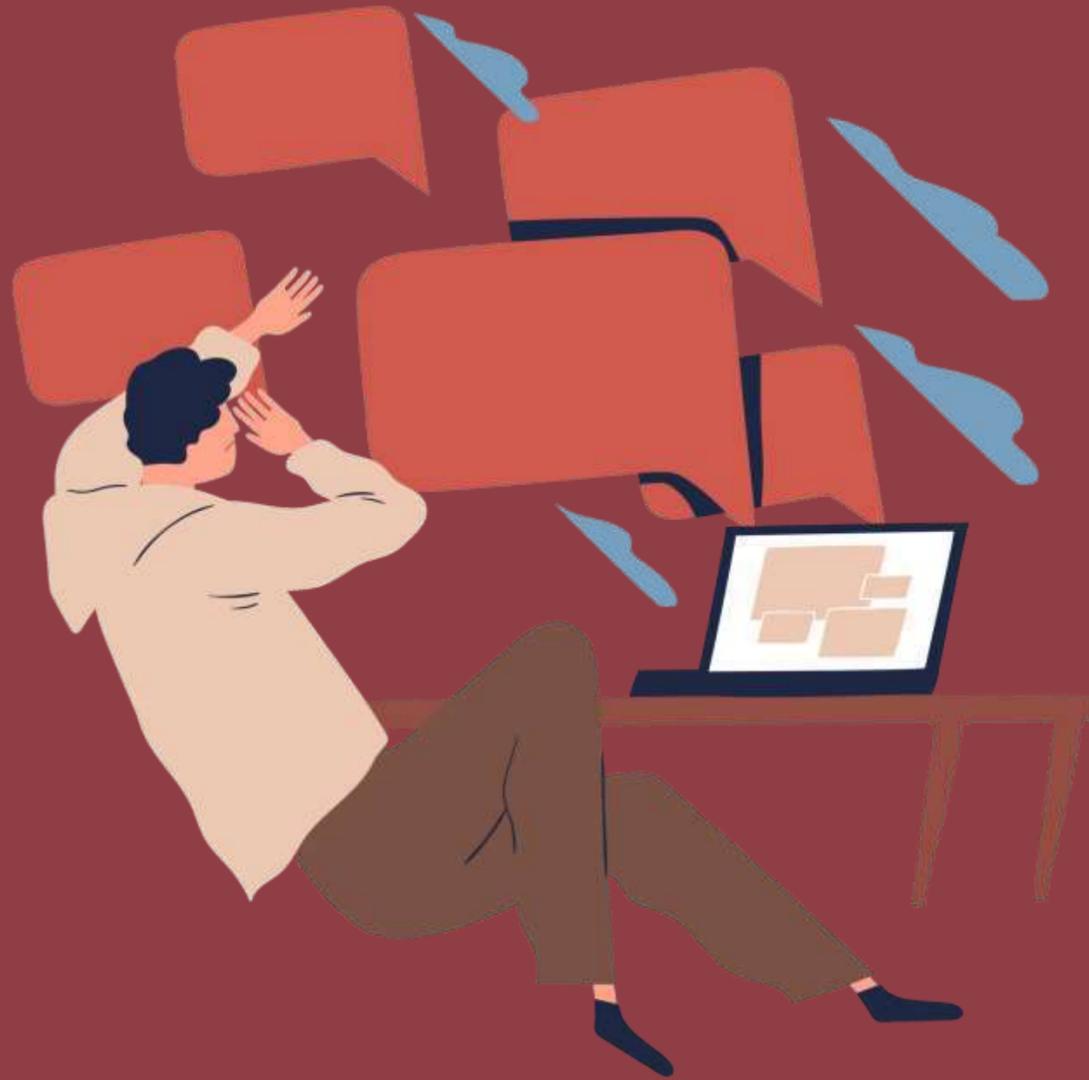


WARUM DIESES THEMA?



- Da Menschen nicht sehr lange leben, ist es einfach, ihnen Geschichten von vor ein paar hundert Jahren aufzutischen, die sie dann glauben.
- Die Firma hat vermeldet, dass sie diesen Monat mal wieder den Fokus auf Streit und Zwietracht legen will. Uneinigkeit über die eigene Geschichte ist ein einfacher Startpunkt dafür.

MOTIVATION



DER VORSTAND WILL EINIGE MITARBEITER*INNEN
ENTLASSEN, ALSO MÜSSEN SIE IHRE FÄHIGKEITEN UNTER
BEWEIS STELLEN, UM IHREN ARBEITSPLATZ ZU BEHALTEN.

ANLEITUNGEN



SCHRITT 1

- Bilden sie Dreier- bis Fünfergruppen und überlegen sie sich ein historisches Event, das sie leugnen oder verfälschen wollen. Wenn ihnen keines einfällt, fragen Sie nach!



SCHRITT ZWEI

- Erfinden Sie in der Gruppe "Fakten" dazu, wie es tatsächlich abgelaufen ist. Achten Sie vor allem darauf, dass Sie erklären, warum das Event *nicht* so war, wie alle glauben.
- Bonusaufgabe: Überlegen Sie sich eine wilde Verschwörungstheorie und verknüpfen Sie andere Events damit



SCHRITT DREI

- Erstellen Sie Material wie Posts, Artikel oder Websites, die über Ihre Version des Ereignisses aufklären



DAS ZIEL FÜR HEUTE

Jedes Team wird am Ende des Arbeitstages die Ergebnisse ihrer Arbeit präsentieren,
eins nach dem anderen.

MÖGE HEUTE UNSER GEMEINSTER TAG SEIN!

TROLLS  **FOR US**
TOGETHER FOR HUMAN MISERY