



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# TROLLS FOR US

EIN LEITFADEN FÜR  
EDU-LARP



inerciadigital  
Boost your digital skills

Studie  
främjandet

MONOMYTHS  
— Joyful learning experiences —

LajvVerkstaden

vhs Hessischer  
Volkshochschulverband

# EINFÜHRUNG

Wir leben in einer Welt, in der das Internet einen großen Teil des Lebens der meisten Menschen bestimmt, unabhängig davon, ob es für die Arbeit, Bildung oder soziale Medien aktiv genutzt wird, oder nicht. Das Internet ist ein fantastisches Werkzeug und voll von verschiedenen sozialen Netzwerken, in denen Menschen alles finden können - Gemeinschaft, Hobbys, Unterhaltung und Informationen.

Leider ist es auch voll von Desinformation. Es ist unvermeidlich, dass unsere Social Media Feeds mit Fake News, politischer Propaganda, manipulierten und gesponserten Inhalten, Deep Fakes und unverhohlenen Lügen, die als Meinungen getarnt sind, überschwemmt werden. Als Konsument\*innen sozialer Medien ist es notwendig geworden, kritische Medienkompetenz zu besitzen, um zu erkennen, was wir glauben können und was nicht. Und das ist manchmal wirklich schwer!

Das DIS-Play-Projekt zielt darauf ab, Pädagog\*innen mit Methoden und Werkzeugen auszustatten, um die Medienkompetenz ihrer Jugendlichen zu verbessern und sie dafür zu sensibilisieren, wie Desinformation funktioniert, warum sie gefährlich ist und wer davon profitiert. Zu diesen Fähigkeiten gehört es, die verschiedenen Arten von Desinformation und die dahinter stehenden Absichten zu erkennen und angemessen darauf zu reagieren.

In diesem Leitfaden finden Sie alle Werkzeuge, die Sie für die Organisation des EDU-LARP\* "Trolls for us" zu organisieren. LARPen ist eine Form des kollaborativen Geschichtenerzählens, bei der die Teilnehmer\*innen die Möglichkeit haben, aktiv zu lernen und Fähigkeiten durch eine ansprechende, motivierende und leicht zugängliche pädagogische Methode zu erwerben.

**MEHR INFOS ZUM PROJEKT UND ZUSÄTZLICHES MATERIAL:  
[WWW.PROJECTDISPLAY.EU](http://WWW.PROJECTDISPLAY.EU)**

**VIEL SPASS!**

\*Educational Live Action Role Play

# INHALT

GLOSSAR .....	SEITE 1
ALLGEMEINE INFORMATIONEN .....	SEITE 2
STRUKTUR UND ERWARTUNGEN .....	SEITE 3
DIE VIER ZUTATEN .....	SEITE 4
SETTINGS DES LARP .....	SEITE 5-6
ÜBUNG 1 UND CHARAKTERE .....	SEITE 7
GRUPPENARBEIT UND AUFGABEN .....	SEITE 8
ÜBUNGEN 2 UND 3 .....	SEITE 9
LETZTE VORBEREITUNGEN .....	SEITE 10
LARP TEIL 1 – TROLLS FOR US .....	SEITE 11
NACHBESPRECHUNG VON TEIL 1 .....	SEITE 12
VORBEREITUNG VON TEIL 2 .....	SEITE 13
LARP TEIL 2 – MAGIC FOREST INC .....	SEITE 14 -15
NACH DEM LARP .....	SEITE 16
NON-COMMERCIAL USE DISCLAIMER .....	SEITE 17



# GLOSSAR

## LARP

LARP (Live Action Role-Playing) ist eine Form des interaktiven Geschichtenerzählens, bei der die Teilnehmer\*innen ihre Charaktere in einer fiktiven Umgebung physisch spielen, ohne Publikum, Drehbuch oder Probe.

## EDU-LARP

Ein Edu-LARP oder Educational Live Action Role Play ist eine Form des kollaborativen Rollenspiels, bei dem die Teilnehmer die Möglichkeit erhalten, in einem unterhaltsamen, ansprechenden und leicht zugänglichen Umfeld aktiv zu lernen und Fähigkeiten zu erwerben.

## SPIELLEITUNG

Die Person, die das LARP leitet. Die Spielleitung ist für die Zeiterfassung, die Organisation der Vorbereitung und des LARP verantwortlich. Während des LARP spielen sie oft einen NSC.

## NSC

Ein NSC (Nicht-Spieler\*in-Charakter) ist ein von der Spielleitung kontrollierter Charakter, der Rollen übernimmt, um die gesamte Handlung und Interaktionen innerhalb des Spiels zu verbessern.

## OFF-GAME , IN-GAME

OFF-Game bezieht sich auf Momente oder Bereiche außerhalb des LARP, in denen Spielende sie selbst und nicht ihr Charakter sind.

# Allgemeine Informationen

## Umgebung

Ein Klassenzimmer oder Büroraum mit Tischen und ausreichend Stühlen für alle Teilnehmenden

Optional: Ein OFF-Game-Raum für Vorbereitungen, Pause und Zwischenübungen

## Teilnehmende

5-30 Leute  
im Alter von 12 bis 27

## Dauer

5 Stunden und 15 Minuten  
(mit Pause)

Die Dauer kann je nach Präferenz, Gruppe und Situation angepasst werden,

## VORBEREITUNGEN

Bereite alles vor, was du für das Zeigen einer Präsentation benötigst

## MATERIAL

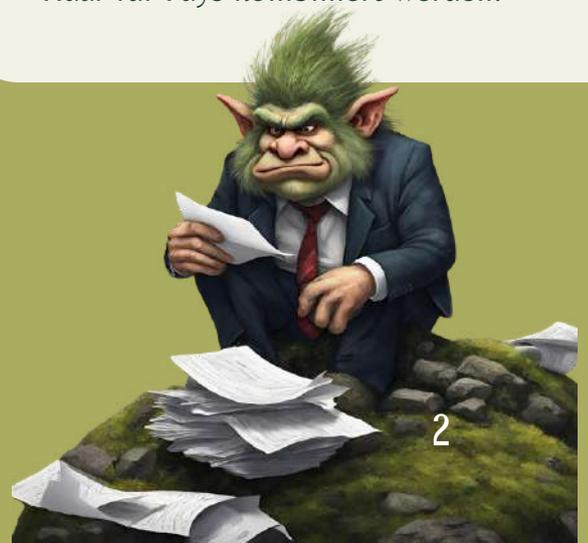
- Stifte und papier
- Die heruntergeladenen Präsentationen
- Ein Gerät zum Vorführen
- Einfache Kostüme für die Trolle im Büro wie Hüte, Schwänze, Krawatten, Brillen, ...
- Einfache Kostüme für die Feen im Büro wie bunte Kleider, Schaals, spitze Ohren, Flügel, ...
- Zum Ausdrucken:
  - "Druckmaterial - Trolls for us"
  - "CRAAP-test - Magic Forest Inc"
  - "Fact checker - Magic Forest Inc"

Optional:

- Tablets oder Laptops
- Drucker

## KOSTÜME

Das LARP kann mit minimalem Kostüm gespielt werden, aber es ist hilfreich für die Teilnehmenden, da es sie dabei unterstützt, sich in die Rolle hineinzusetzen und Spieler\*in und Figur voneinander zu trennen. Verwende Schals, Namensschilder oder andere Dinge verwenden, die du leicht in die Hände bekommst. Wer es etwas ambitionierter angehen möchte, kann mit Hemden oder Jacken Büro-Feeling erzeugen. Dies kann zum Beispiel mit Schwänzen für Trolle oder Blumen im Haar für Feen kombiniert werden.



## TAGESABLAUF

Das LARP ist in zwei Teile gegliedert. Wir beginnen mit den Vorbereitungen für Teil 1: „Trolls for us“. Während dieser Vorbereitungen erfahren wir mehr über die Spielwelt, erstellen Charaktere, stellen unsere Gruppen und Missionen zusammen, ziehen Kostüme an und machen einige Übungen. Hier werden die Regeln des LARPs erklärt.

Im ersten Teil werden alle Teilnehmenden ihre Charaktere nach besten Kräften spielen, während die NSCs durch die Geschichte führen. Weitere Informationen zu Teil 1 folgen später in den Vorbereitungen sowie während des LARP selbst.

Nach Teil 1 werden die Charaktere abgelegt. Die Spieler\*innen sprechen kurz über ihre Erfahrungen und das, was sie in Teil 1 gelernt haben.

Vor Beginn von Teil 2 gibt es eine Pause (entweder eine Mittagspause, oder eine 20-30-minütige Pause für Kaffee, Snacks, Toilettengänge usw.).

Nach der Pause wird Teil 2 – „Magic Forest Inc.“ vorbereitet und durchgeführt. Wir werden neue Charaktere erschaffen und uns mit einigen Übungen, leichten Kostümen und Präsentationen auf das neue Setting vorbereiten.

Im zweiten Teil folgen wir den gleichen Regeln wie im ersten Teil und werden auf einige der in „Trolls For Us“ erstellten Materialien zurückkommen.

Nach Teil 2 gibt es eine Nachbesprechung, in der wir darüber reflektieren, was passiert ist, was wir gelernt haben.

## WAS WIRD VON DEN TEILNEHMENDEN ERWARTET?

- Nimm so an dem LARP teil, wie es für dich angenehm ist - Bring dich volle Kanne ein oder beobachte einfach, was passiert.
- Spiele deinen Charakter auf eine Art, so gut du kannst.
- Beteilige dich an Missionen und Problemlösungen, die im LARP aufkommen.
- Halte dich an die Regeln und bleibe respektvoll gegenüber den anderen Spieler\*innen, der Spielleitung und dir selbst.
- Wenn du Hilfe brauchst, wende dich an die Spielleitung!

# Die vier Zutaten

## 1. DIE WELT

Während des LARP werden wir alle unsere Fantasie nutzen, um so zu tun, als wären wir woanders, in einer anderen Welt. Zu Beginn müssen sich alle darauf einigen, wo und wann das LARP stattfindet. Solange wir uns alle darüber einig sind, wo wir stehen und welche Möglichkeiten und Grenzen diese Welt bietet, ist alles möglich. Es wäre zum Beispiel seltsam, wenn jemand im Jahr 1200 über Computer und Laserstrahlen spricht oder auf einer Weltraummission über die schlechte Ernte und ihre Auswirkungen auf seine Kinder.

## 3. DAS SZENARIO

Damit das LARP spannend wird, muss etwas passieren. Die Spielleitung (oder andere NSCs) wird vor und während des LARP Aufgaben und Missionen verteilen. Es liegt an jedem, im Laufe des LARP Lösungen für diese zu finden. Da das LARP improvisiert ist, kann jeder entscheiden, was der Charakter im Rahmen der Welt und seiner zugewiesenen Mission tut.

Je mehr verschiedene Lösungen und Reaktionen auf Probleme und Ereignisse im Spiel ausprobiert werden, desto mehr Dinge passieren und desto interessanter wird die Geschichte, die entsteht.

## 2. CHARAKTERE

Beim LARP hast du die Chance, jemand anderes als du selbst zu sein. Wenn das LARP im Jahr 1200 spielt, könntest du beispielsweise einen Bauern spielen, der sich Sorgen um die Ernährung seiner Familie macht. Im Weltraum könntest du Expertin für Monster aus einer anderen Galaxie oder eine Raumschiffingenieurin sein.

Wir nutzen die Figur als Alibi, um Dinge tun, wissen oder sagen zu können, die wir normalerweise nicht könnten. In einem LARP kann man hypothetisch alles spielen – einen feigen Volkshelden, ein tapferes Kind, einen tollpatschigen Wissenschaftler oder einen cleveren Dieb. Wir werden uns als Team gegenseitig dabei helfen, die Rollen auf unterhaltsame Weise zu spielen.

## 4. REGELN

Wir brauchen Regeln, damit das LARP funktioniert. Sie sind dazu da, allen die besten Bedingungen für ein unterhaltsames und sicheres Erlebnis zu bieten, bei dem jeder auf dem Niveau teilnehmen kann, mit dem er sich wohl fühlt, aber auch gemeinsam ein Schritt aus der Komfortzone gewagt werden kann.

Am Ende des Intros wird kurz an die Regeln erinnert, bevor wir mit dem LARP beginnen.

# SETTING FÜR TROLLS FOR US

## Unsere Welt

Es ist kein Zufall, dass Menschen mit üblem Verhalten im Internet als Trolle bezeichnet werden. Denn genau das sind sie, zumindest in dieser Welt.

Trolle leben seit langem unter Menschen. Im Laufe der Jahrhunderte haben sie immer wieder neue Wege gefunden, sich mit der Menschheit anzulegen. Der jüngste Schritt in ihrem Fortschritt ist die Gründung der Kooperation "Trolls For Us" – ein Unternehmen mit dem alleinigen Ziel, Desinformation zu verbreiten und Menschen unglücklich zu machen.

Als Reaktion darauf haben die Feen ihre eigene Firma gegründet – Magic Forest Inc. Nicht unbedingt aus Liebe zu den Menschen, sondern weil sie denken, dass Menschen zu dumm sind, um die schelmischen Taten der Trolle zu durchschauen. Die Feen arbeiten unermüdlich daran, der Propaganda der Trolle entgegenzuwirken.

Mittendrin sind die Menschen, die naiv Troll-Desinformation verbreiten, völlig ahnungslos, dass sie in einem ständigen Kampf zwischen diesen magischen Kreaturen gefangen sind.

## UNSER SZENARIO

Teil 1 findet im Büro von Trolls For Us statt, wo die Mitarbeiter\*innen einen normalen Arbeitstag haben und verschiedene Arten von Desinformationen produzieren, die sie nutzen, um menschliches Elend zu verursachen. Ihr Chef CEO Green unterstützt sie bei ihrem kreativen Prozess.

Teil 2 findet im Büro von Magic Forest Inc. statt, wo die Mitarbeiter zu Notarbeiten hinzugezogen wurden. Die Feen müssen Wahrheit von Desinformation trennen und den bösen Plänen der Trolle entgegenwirken.

## Unsere Charaktere

Dieses LARP ist in zwei Teile gegliedert. Im ersten Teil spielen die Teilnehmenden Trolle, die bei „Trolls for us“ arbeiten. Sie werden von ihrem Ziel angetrieben, menschliches Elend zu schaffen. Die Spielleitungen spielen CEO Green und den Manager Moos.

In Teil 2 spielen die Teilnehmer Feen, die bei „Magic Forest Inc.“ arbeiten, um den Menschen zu zeigen, dass die Trolle Desinformation verbreiten. Sie werden von ihrem Ziel getrieben, die versteckte Desinformation zu finden und den Trollen Geld wegzunehmen, um mehr Partys und Lebensfreude zu erzeugen. Die Spielleitungen spielen CEO Sunflower und den Troll Moos.

## UNSERE REGELN

Die Regeln ermöglichen dem LARP, eine kollektive, interessante Geschichte zu erzählen, und schaffen gleichzeitig eine sichere Umgebung.

- Man kann nicht gewinnen. Es geht darum, Beziehungen zwischen den Charakteren und eine fesselnde Geschichte aufzubauen. Der Fokus liegt darauf, gemeinsam Missionen zu lösen.
- Während des gesamten LARP bleiben die Teilnehmenden in ihrer Rolle, verwenden Charakternamen und diskutieren LARP-bezogene Themen.
- Ein respektvoller Umgang ist wichtig; Diebstahl und Gewalt sind tabu.
- Die Mission besteht darin, zu einem unterhaltsamen Erlebnis für alle beizutragen.

## ES IST KEIN WETTBEWERB

Eine gängige Praxis bei LARP ist das Konzept von „Playing To Lose“. Dies kann bedeuten, dass Spieler\*innen absichtlich Risiken eingehen oder sich auf eine Weise verhalten, die negative Folgen für ihre Charaktere haben könnte, aber auch zur Spannung, zum Drama und zur Entwicklung der Geschichte für die Gruppe als Ganzes beiträgt. Zum Beispiel: Du entscheidest dich dafür, eine Lüge zu glauben, die dir jemand anderes erzählt, du spielst eine ungeschickte Figur oder du verlierst etwas sehr Wichtiges wie einen Brief oder einen Schatz. Es geht darum, der Geschichte und dem Gesamterlebnis Vorrang vor dem persönlichen Erfolg zu geben.

Durch die Annahme der „Play To Lose“-Mentalität können die Teilnehmende dynamischere und ansprechendere Erzählungen erstellen, in denen Erfolg und Misserfolg zu einem natürlichen Teil der Geschichte werden und zu einem reichhaltigeren und unvergesslicheren Erlebnis für alle Beteiligten beitragen. Das fördert auch die Konzentration auf Zusammenarbeit, Erkundung und das Experimentieren mit verschiedenen Aktionen und Entscheidungen ohne Angst vor Verlusten.

## BRAVE SPACE

Während des LARP werden wir uns mit einigen kontroversen Themen beschäftigen. Deshalb müssen wir uns darauf einigen, dass wir die Dinge, die In-Game gesagt oder getan werden, während des Spiels erkundet werden dürfen. Und, dass diese Dinge nicht die persönliche Meinung der Spieler\*innen widerspiegelt, sobald das LARP endet. Wenn das LARP vorbei ist, spielen wir die Charaktere nicht mehr.

Wir machen Off-Game nicht die gleichen gemeinen Sprüche, wie sie In-Game in Ordnung sind. Für einige Spieler\*innen kann sich dies sehr persönlich und unangenehm anfühlen, daher ist es sehr wichtig, diese Regel zu respektieren.

SO WEIT, SO GUT...  
AUF ZUR ERSTEN ÜBUNG!



## ÜBUNG 1 “LASS UNS...!”

ca. 10 min

Die Teilnehmenden werden in Paare aufgeteilt. Dann schlägt jeweils ein/eine Partner\*in eine Aktivität vor, zum Beispiel: „Lass uns angeln gehen!“ Die andere Person muss „Ja!“ sagen. Sie gehen auf den Vorschlag ein und tun dann so, als würden sie diese Aktivität gemeinsam durchführen. Nach ein paar Sekunden wird die andere Person einen neuen Vorschlag machen, zu dem die erste Person „Ja“ sagen muss, und so weiter. Dies wird so lange hin und her gehen, bis die Übung beendet ist. Das machen alle gleichzeitig, daher kann es etwas lauter werden, aber das ist völlig in Ordnung.

Weitere Beispiele:

Lass uns Spazieren gehen! “Ja!”

Lass uns Löwen spielen! “Ja!”

Lass uns an diesen Tisch anschleichen! “Ja!”

Lass uns etwas ausruhen... ”Ja!”

Lass uns dieses kaputte Fahrrad reparieren. “Ja!”

Der Sinn der Übung:

Loszulassen, und “Ja” zu den anderen Spielerinnen zu sagen. Den Willen zum Ausprobieren zu zeigen, dar nicht schief gehen kann. Anzufangen, kreativ, spielerisch und albern zu sein.

## Charaktererstellung

ca. 15 min

Wir erstellen jetzt unsere Charaktere für Teil 1. Charaktere für Teil zwei kommen später, folgen aber dem gleichen Muster.

Teile die “Charakterbögen” aus und teile die Teilnehmenden in sechs Gruppen ein. Gib ihnen die Gruppeninformationsbögen und genug Zeit, diese zu lesen. ANschließend erstellen alle Spieler\*innen ihre eigenen Charaktere

## INSPIRATION

Namen: Fels, Dreck, Lava, Winter, Nasty, Tadel, Grummel, Knatscher

Übertriebene Titel: Abteilungsleiter Schwere Beleidigungen, Wahnsinnsdesigner, Experte für Lügen, Chaos Creator, Zerstörungskraft

“Gute” Eigenschaften: Lustig, Gut im Geld verdienen, Menschen manipulieren, im Bilder faken

“Schlechte” Eigenschaften: vergesslich, schläft leicht ein, kann nicht gut zuhören, kurze Zündschnur

Denk bei der Bestimmung des Alters daran, dass Trolle und Feen unsterblich sind, und tausende Jahre alt sein könnten.



## ARBEIT IN DER GRUPPE UND AUFGABEN

ca. 10 min

Trolle passen aufeinander auf. Auch wenn sie gegenüber Menschen unfreundlich sind, heißt das nicht, dass sie auch in einem toxischen Umfeld miteinander arbeiten müssen.

Teile die Spieler\*innen in Greiergruppen auf, und teile ihnen eine Bürogruppe zu. Jede Gruppe sollte genug Zeit haben, sich in ihr Material einzulesen

Gruppe 1 - Das Party-Planungskomitee

Gruppe 2 - Der Büro-Lästerclub

Gruppe 3 - Die Mossball Bundesliga Fans

Gruppe 4 - Die Doppelchecker

Gruppe 5 - Die Gesundheitsfanatiker\*innen

Gruppe 6 - Die alten Grummler

Lasse alle Gruppen eine kleine Präsentation über sich selbst machen, welche Farbe ihre Gruppe hat und eine kurze Beschreibung ihrer Charaktere.

## CHARAKTERPRÄSENTATION

ca 5-10 min

Jetzt stellen die Teilnehmenden sich nacheinander ihre Charaktere vor. Das Wichtigste ist, dass sie der Gruppe den Namen ihres Charakters nennen.

Hier stellst auch die NSCs vor – CEO Green und Manager\*in Moos. Denke daran, den Teilnehmenden zu sagen, dass CEO Green einige „unsympathische“ Eigenschaften haben wird, dass es aber wichtig ist, dass die Mitarbeiter\*innen ihrem\*ihre Chef\*in viel Respekt entgegenbringen. CEO Green hält sich für die beste Führungskraft der Welt, weil er\*sie von allen so behandelt wird.



## ÜBUNG 2 “VERKÖRPERE DEINEN CHARAKTER”

ca. 5 min

Alle stellen sich im Kreis auf, schließen die Augen und atmen tief durch. Lese die folgenden Anweisungen langsam vor und lasse nach jeder Frage eine Pause, damit die Teilnehmenden einen Moment Zeit zum Überlegen haben:

„Ihr beginnt nun damit, den physischen Körper eures Charakters zu erschaffen. Stellt euch vor, dass die Merkmale und körperlichen Eigenschaften der Charaktere langsam eure eigenen ersetzen, und versucht dabei, sie in eurem eigenen Körper zu manifestieren. Es ist in Ordnung, sich zu bewegen und verschiedene Dinge auszuprobieren. Beginnt mit den Füßen. Wie steht dein Charakter? Handelt es sich um eine breitere oder schmalere Haltung? Eher auf den Fersen oder auf den Zehen? Sind die Knie gerade oder gebeugt? Stützt er sich auf ein Bein? Ist euer Rücken gerade oder gebeugt? Ist der Körper müde oder aufmerksam? Schwer oder leicht? Entspannt oder angespannt? Macht der Charakter mit seinen Händen und Armen große oder kleine Gesten? Hast du Ticks oder Verhaltensweisen wie die Haare zu berühren, Zupfen an der Nagelhaut oder häufiges Räuspern? Weiter geht es mit Gesicht und Kopf. Hält dein Charakter den Kopf hoch oder schaut er nach unten oder irgendwo in die Mitte? Schaut Charakter stirnrunzelnd, lächelnd und neutral? Behaltet diese Körpersprache bei, während ihr die Augen öffnet und wir mit der nächsten Übung fortfahren.

## ÜBUNG 3 “GEHE, ALS OB...”

ca. 5 min

Nun behalten alle die Körperhaltung ihrer Charaktere bei. Jetzt ist es an der Zeit, sich als diese zu bewegen. Gleich beginnen die Teilnehmenden damit, im Raum hin und her zu gehen. Sie dürfen nicht sprechen, keine Geräusche machen und niemanden berühren. Während sie schweigend herumlaufen, rufst du verschiedene Aufforderungen hinein, die sie beim Gehen mit ihrer Körpersprache zu demonstrieren versuchen. Ein Beispiel „Gehe, als ob du wirklich pinkeln müsstest“. Die Teilnehmenden versuchen dies dann durch ihr Gehen zu zeigen.

Gehe, als ob du...

- wirklich dringend pinkeln müsstest
- gerade gute Neuigkeiten bekommen hättest
- eine Präsentation halten müsstest, die noch nicht fertig ist
- verstecken müsstest, wie müde du bist
- denkst, dass du verfolgt wirst
- einen Schatz gefunden hättest
- ein Geheimnis hättest
- gerade ein sehr interessantes Geheimnis gelernt hättest
- versuchst, ein kompliziertes Problem zu lösen
- (...eigene Vorschläge gerne ergänzen)

## ÜBERLEGT EUCH EINEN TROLLRUF

ca. 5 min

Überlegt euch einen Bürospruch. Wenn ihr Motivation aufbauen müsst, was ruft ihr dann?

Mit Ruf meinen wir etwas Ähnliches wie einen Sportgesang mit Worten, mit einem Ruf und einer Antwort oder dem Ausrufen eines Mottos

Zum Beispiel:

“Er sind wir?” “Trolle!” “Was wollen wir?” “Chaos und Ärger!”

“Trolls! Trolls! Trolls”

“No pain, no riches!”

## LETZTE VORBEREITUNGEN

### DAS SZENARIO

Wir arbeiten alle bei der Firma Trolls For Us und werden gemeinsam einen Tag im Büro verbringen, an dem wir Desinformation erzeugen, um mit dem Elend und der Dummheit der Menschen Geld zu verdienen. Jeder hat Aufgaben zu erledigen, Gerüchte zu verbreiten und Kaffeepausen einzulegen. Der\*die CEO Green und Manager\*in Moos erwarten am Ende des „Arbeitstages“ Ergebnisse. Denkt daran ... es muss für eure Charaktere nicht gut oder nach Plan laufen, damit die LAPR eine gute Geschichte wird!

### REGELN:

- Schafft Beziehungen zwischen Charakteren und erzählt eine gemeinsame Geschichte.
- Bleibt im gesamten LARP im Charakter und verwendet Charakternamen. Das LARP beginnt mit dem Countdown von 5 bis 0 und endet, wenn eine der Spielleitungen sagt: „Das ist das Ende unseres Spiels.“
- Bezieht euch sich gegenseitig ein und seid respektvoll. Es ist keine Gewalt erlaubt.
- Die Mission besteht darin, zu einem unterhaltsamen und interessanten Erlebnis für alle beizutragen.

## DAS LARP LEITEN

Der folgende Teil ist als Anleitung zum Ausführen des LARP gedacht. Lies ihn dir vorher durch und nutze ihn als Leitfaden für die weitere Vorgehensweise. Du kannst das Skript als Unterstützung bei der Durchführung des LARP dabei haben, lese es den Teilnehmenden jedoch nicht laut vor.

In Klammern steht, welcher NPC für die Einführung neuer Dinge im LARP verantwortlich ist und wie lange es voraussichtlich dauern wird.

# TEIL 1 - TROLLS FOR US

ca. 1 h

## ANFANGSSZENE - MORGEN-MEETING (CA. 10 MIN)

Ziel:

- Ein Gefühl für die Stimmung im Troll-Büro schaffen
- Teilnehmenden zeigen, was sie als nächstes tun können

Morgentreffen im Büro von Trolls For Us. Nach einem kurzen Smalltalk über unser Wochenende oder das Wetter hält Manager\*in Moos eine Präsentation über die heutigen Aufgaben und Ziele. CEO Green kommt zu spät, kommt mitten in die Präsentation und unterbricht unsanft. Moos hat zu viel Angst, etwas zu der Verspätung zu sagen, begrüßt stattdessen Green und fährt mit der Präsentation fort.

Nach der Präsentation geraten Green und Moos in eine leichte Meinungsverschiedenheit, als Moos andeuten will, dass es Möglichkeiten gäbe, Geld zu verdienen, ohne den Menschen zu schaden. Green widerspricht entschieden und betont, wie wichtig es sei, heute viele Dinge zu produzieren, damit das Unternehmen wachsen könne. Beenden Sie das Briefing mit einem Bürogesang.

## AUFGABEN VERTEILEN (CA. 5 MIN)

Jede Gruppe entscheidet, mit welchem Material und zu welchen Inhalten sie arbeiten möchte.

## TIPPS ZUR SPIELLEITUNG

- Beteilige dich an den Ideen, der Arbeit und dem Rollenspiel der Teilnehmenden. Moos kann langsam beginnen, die Moral hinter dem, was ihr tut, in Frage zu stellen, während Green nur davon spricht, Geld zu verdienen, wie man wächst und was für eine gute Führungskraft er\*sie ist.
- Schlage Methoden vor, wenn Spieler\*innen nicht wissen, was sie tun sollen.
- Was bedeutet es, ein gemeiner Troll zu sein. Gibt es Möglichkeiten, noch mehr Menschen ins Visier zu nehmen oder den Schaden und Gewinn zu maximieren?
- Zeige allen (mit Erlaubnis), woran die Leute arbeiten, um sie zu inspirieren.
- CEO Green kann einen Anruf von „oben“ entgegennehmen und lautstark darüber sprechen, wie einige Personalkürzungen anstehen, er sich mehr Geld gönnt, alle Pausen für Mitarbeiter abschaffen wird usw.
- Jede Gruppe hat andere Dinge zu tun, wenn sie eine Pause von der Arbeit im Spiel braucht. Finde Möglichkeiten, sie daran zu erinnern.

## KREATIVES CHAOS (CA. 30-40 MIN)

Alle arbeiten an ihren Aufgaben, tratschen, erledigen ihre Gruppenaufgaben und spielen mit eigenen Ideen. Einige konzentrieren sich möglicherweise mehr auf ihre Aufgaben, andere konzentrieren sich mehr auf die Rollenspielaspekte des Spiels. Beides sollte gefördert werden. Im Raum könnte es laut und chaotisch werden, und das ist großartig! Plane eine spielerische und alberne Zeit ein.

Moos und Green sind sich nie einig, aber da Green der CEO ist und mehr Macht hat, werden Moos' Vorschläge und Fragen immer wieder zurückgedrängt. Versuche, die Teilnehmenden auf deine Seite zu bringen!

## MOOS IST RAUS (ca. 5 min)

CEO Green bezeichnet das Elend, das die Menschen erleiden werden, als eine gute Sache, da es den Trollen mehr Gewinn bringt. NSC Moos versucht, die Moral in Frage zu stellen und weist darauf hin, dass alle Trolle bereits ziemlich reich seien und nicht wirklich mehr Geld bräuchten. Hoffentlich rebellieren die Teilnehmer am Ende gegen Moos und fordern seine\*ihre Entlassung. Wenn dies nicht geschieht, wird CEO Green die Fragen von Moos und seine\*ihre niedrige Arbeitsmoral satt haben und Moos vor aller Augen feuern. In beiden Fällen stürmt Moos davon und verlässt das Büro von Trolls For Us.

Ende von Teil 1.



## NACHBESPRECHUNG TEIL 1

ca. 15 min + Pause

Sammel alles Material ein, das in Teil 1 erstellt wurde. Während Teil wird es nochmal wichtig,

**KOSTÜMWECHSEL (CA. 5 MIN)**

**KRESIBESPRECHUNG (CA. 10 MIN)**

Alle setzen sich in ein Kreis, und sprechen darüber, wie es ihnen geht. Jeder der Teilnehmenden sollte der Reihe nach etwas darüber sagen...

- was ihnen Spaß gemacht hat
- was für sie schwierig war
- was sie nicht erwartet hatten

**PAUSE MACHEN!**

## CHARAKTERERSTELLUNG

ca. 15 min

Du als Spielleitung entscheidest, ob die Teilnehmenden in den gleichen Gruppen wie in Teil 1 bleiben sollen oder ob sie neue Dreiergruppen bilden sollen. Wir erstellen nun unsere zweiten Charaktere für Teil 2.

Verteile die neuen „Charakterbögen“ und teile die Teilnehmenden in sechs Gruppen auf. Gebe jeder Gruppe eines der „Gruppeninformationsblätter“ und lasse ihnen genug Zeit, es durchlesen. Danach erstellt jeder seinen eigenen Charakter.

## INSPIRATION

Fey names: Honey, Hyazinth, Schimmer, Silver, Tau, Blüte

Übertriebene Titel: Abteilungsleitung Persönliche Probleme, Fake News Korrektor, Stimmungsmanager, Expertisen-Expertin, Koordinator für menschliches Lachen, Truth Designer

“Gute” Eigenschaften: Misstrauen bei Information, ermutigend, inklusiv, achtsam

“Schlachte” Eigenschaften: vergesslich, schlecht mit Technik, unterbricht oft, mag Trolle

Denk bei der Bestimmung des Alters daran, dass Trolle und Feen unsterblich sind, und tausende Jahre alt sein könnten.



## CHARAKTERVORSTELLUNG

Time: ca 5-10 min

Wieder stellen die Spieler\*innen sich gegenseitig ihre Charaktere vor, zum Beispiel in einem Kreis. Am wichtigsten ist, die Namen der Charaktere zu nennen. Du stellst dabei die NSCs vor: CEO Sonnenblum and Manager\*in Moos.

## GRUPPENARBEIT

ca. 10 min

Du als Spielleitung entscheidest, ob die Teilnehmenden in den gleichen Gruppen wie in Teil 1 bleiben sollen oder ob sie neue Dreiergruppen bilden sollen.

Die Gruppen stellen sich jeweils den anderen kurz vor.

## DER FEEN-RUF

Time: ca 10 min

Wie bei den Trollen wird auch hier ein Motivationspruch erstellt.

Beispiel: "Rettet die Menschen" \*klatsch klatsch\* oder "Troll gestoppt, Geld im Topp!"



## VOR DEM BEGINN VON TEIL 2

ca. 5 min

### SZENARIO

CEO Sonnenblum hat die besten Feenwesen der Welt hinzugezogen, um eine Krise im Büro von Magic Forest Inc. zu lösen. Den Menschen geht es noch elender als je zuvor und die Feen brauchen menschliches Glück zum Leben. Gemeinsam müssen Sie Fehlinformationen auf der ganzen Welt widerlegen und verhindern, dass die menschliche Welt in Unordnung und Trauer gerät. Die Zeit wird knapp...

### REGELN

Genau wie in Teil 1, wenn benötigt, kann eine Erinnerung folgen



## TEIL 2 - MAGIC FOREST INC

ca. 1 h 10 min

### NOTFALL-BESPRECHUNG (CA. 10 MIN)

Ziel:

- Ein Gefühl für die Stimmung im Feen-Büro schaffen
- Aufgaben an die Teilnehmenden verteilen

Dringlichkeitstreffen bei Magic Forest Inc. CEO Sonnblum hat eine Versammlung der kompetentesten Feen der Welt einberufen. Wir haben eine Krise! Desinformation infiziert die menschliche Welt mehr als je zuvor und viele Menschen leiden unter den Konflikten, der Diskriminierung und dem schlechten Selbstwertgefühl, die sie hervorruft, und das bedeutet, dass die Feen sterben werden! Sonnblum zeigt die Diashow zum gewählten Thema und die Werkzeuge, mit denen die Feen Desinformation finden und widerlegen können.

Beende das Briefing mit dem Bürospruch.

### AUFGABEN VERTEILEN (CA. 5 MIN)

Jetzt wird das Material verteilt, das Moos aus der Trollfabrik mitgebracht hat. Das kann entweder Material aus Teil 1 des Spiels sein, oder etwas von den Vorlagen.

### AN DIE ARBEIT! (CA 30-40 MIN)

Jeder arbeitet sich das ausgewählte Material durch, um zu sehen, ob es sich bei der Information um Tatsachen oder Desinformation handelt. Die Spieler\*innen erhalten Anleitungen zum CRAAP-Test und zur Ampelmethode. Wenn sie damit fertig sind, alle Desinformationen in einer Quelle zu finden, hängen sie sie an die Wand und nehmen eine neue.

### EIN TROLL HILFT MIT (WÄHREND “AND DIE ARBEIT”)

Manager\*in Moos klopft an die Tür. Moos erklärt den Feen, dass er/sie früher bei Trolls For Us gearbeitet hat, aber dass er\*sie dort nicht blieb, weil es sich moralisch falsch anfühlte. Aber Moos ist immer noch ein Troll und mag keine Menschen. Die Feen müssen ihm\*ihr beibringen, wie und warum Desinformation so schädlich ist. Als Moos versteht, wie schlimm Desinformation ist, zeigt er\*sie den Feen das Material, das er\*sie vor der Flucht Troll For Us gestohlen hat. (das Material, das in Teil 1 erstellt wurde).

### TIPPS FÜR MOOS IN TEIL 2

- Wenn die Feen über die Krise sprechen, kann Moos in die Hände klatschen und das menschliche Elend bejubeln. Die Teilnehmenden werden Moos dann wahrscheinlich sagen: „Es ist schlecht, dass die Menschen falsch informiert sind.“ Moos schämt sich und sagt, dass es wohl einige Zeit dauern wird, seine\*ihre Einstellung zu ändern.
- Gib den Teilnehmenden schlechte Ratschläge, erzähle ihnen offensichtliche Lügen oder versuche, sie davon zu überzeugen, dass eine Desinformation definitiv wahr ist.



## WARNUNG: DESINFORMIERTER MENSCH!

Wann immer es ins Spiel passt, kannst du eine Desinformationswarnung erzeugen.

Sage der Gruppe, dass eine neue Krise aufgekommen ist. Eine Gruppe von Menschen wurde offensichtlich falsch informiert. Sie brauchen sofort Hilfe! Findet Beweise dafür, dass die Informationen falsch sind, und schreibt eine Erklärung für die Menschen.

- Option 1: Richte eine Task Force zur Bearbeitung dieser Warnungen ein.
- Option 2: Unterbrich die Arbeit im ganzen Raum, und startet zusammen eine Brainsorm-Einheit, um die Warnung zu leseitigen.

## BEISPIELE FÜR DESINFORMATIONSWARNUNGEN:

- Eine ganze Schule denkt, sie sollten Suppe mit der Gabel essen, um mehr Protein zu bekommen.
- Eine Kindergartengruppe denkt, sie werden stärker, wenn sie Steine essen.
- Einige Erwachsene denken, sie schlafen besser, wenn sie ihren Mund mit Klebeband verschließen.
- Eine Firma für Abnehmprodukte erzählt ihren Kund\*innen, dass sie statt Wasser Waschmittel trinken können, um schlanker zu werden.
- Eine Regierung geht davon aus, dass die Pestepidemie von blauäugigen Kindern verursacht wurde.
- Eltern wurde erzählt, dass Teenager mit kleinen Ohren öfter durch Prüfungen fallen, weil sie schlechter hören.

## VOLLVERSAMMLUNG (CA. 10 MIN)

Versamle die Belegschaft und lasse sie sich gegenseitig ihr Material zeigen. Dabei können sie besonders Moos gegenüber zeigen, wie wichtig die Arbeit der Feen ist.

## FIRMENZIELE (CA. 5 MIN)

CEO Sonnblum spricht darüber, wie sehr die armen Menschen uns zu danken haben. Träumt gemeinsam von der Zukunft des Unternehmens. Was wurde mit eurer Wahrheit erreicht? Welche großen Veränderungen könnt ihr mit dem, was ihr heute getan habt, in der Welt bewirken?

## SONNBLUMS INSPIRIERENDE REDE

Beispiel:

“An jedem Tag, an dem wir zur Arbeit gehen, führen wir einen Krieg. Ein Krieg gegen Trolling, die Verbreitung von Desinformation und den Zusammenbruch der menschlichen Gesellschaft. Jeden Tag können wir stolz auf das sein, was wir tun. Jeden Tag verändern wir Leben, indem wir versuchen, die Welt zu einem wahrhaftigeren Ort zu machen!”

ENDE VON TEIL 2.

## Nach dem LARP

ca. 45 min

### NACHBESPRECHUNG (CA. 10 MIN)

Alle sitzen im Kreis. Nacheinander darf jede\*r etwas zum LARP sagen. Es kann der Lieblingsteil sein, etwas, das ihnen schwerfiel, etwas, an das sie sich erinnern werden, oder etwas, das jemand anderes getan hat und das unvergesslich war. Alle anderen hören zu, ohne zu kommentieren.

### STILLE REFLEKTION (10 MIN)

Drucke das Dokument „Stille Nachbesprechung“ in großem Format aus, hänge es an den Wänden oder Tischen im Raum auf und verteile Stifte. Jetzt dürfen alle herumgehen und ihre Überlegungen in ihrem eigenen Tempo auf die Plakate schreiben, ohne miteinander zu reden.

### DISKUSSION (10-15 MIN)

Es versammeln sich alle im Plenum oder Kleingruppen zu einer Abschlussdiskussion.

Besprecht die folgenden Fragen:

- Was ist deiner Meinung nach die gefährlichste Desinformation, und warum?
- Wer denkst du profitiert von Desinformation?
- Wie wirst du in Zukunft versuchen, mit Desinformation umzugehen?

### ENDE (5 MIN)

Die Spielleitung kann jetzt noch kurz die Highlights ansprechen - alles, was dir aufgefallen und erwähnenswert ist.

VIEL SPASS BEIM SPIELN VON  
TROLLS FOR US



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## TROLLS FOR US EIN EDU-LARP ZU DESINFORMATION

Haftungsausschluss für nichtkommerzielle Nutzung

Dieser Inhalt ist urheberrechtlich geschützt und nur für die nichtkommerzielle Nutzung bestimmt. Die unbefugte kommerzielle Nutzung, Vervielfältigung oder Verbreitung ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Urheberrechtsinhabers strengstens untersagt.

Wenden Sie sich bei Fragen bitte an:

Denis Riabov: [denis.riabov@studieframjandet.se](mailto:denis.riabov@studieframjandet.se)

oder LajvVerkstaden: [info@lajvverkstaden.se](mailto:info@lajvverkstaden.se)