



LARP MATERIAL

In diesem Dokument findet sich das Material für "Trolls for Us".

Um das LARP spielen zu können, solltest du folgende Sachen ausdrucken:

1. Charakterbögen für Teilnehmende
2. NSC Charaktere
 - a. CEO Green
 - b. Manager*in Moos
 - c. CEO Sonnenblum
 - d. Moos (Teil 2)
 - e. Extra NSCs
3. Gruppeninformationen
 - a. Das Party-Planungskomitee
 - b. Der Büro-Lästerclub
 - c. Die Mossball Bundesliga Fans
 - d. Die Doppelchecker
 - e. Die Gesundheitsfanatiker*innen
 - f. Die alten Grummler
4. Namensschilder

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

oder LajvVerkstaden: info@lajvverkstaden.se

NAME SPIELER*IN: _____

DEIN CHARAKTER

CHARAKTERNAME

TITEL/FUNKTION IN DER FIRMA

ALTER

GRUPPE

"GUTE" EIGENSCHAFTEN



**"SCHLECHTE"
EIGENSCHAFTEN**



**WAS DENKST DU ÜBER DIE FIRMA
UND DEINEN JOB?**



NSC Charaktere

Teil 1: Trolls for us & Teil 2: Magic Forest Inc.

NSC steht für Nicht-Spielbarer-Charakter. Das sind die Charaktere, die die Geschichte leiten. Das kann zum Beispiel die nette Bäuerin sein, die den Spieler*innen auf dem Weg zum Schloss begegnet, oder der Außerirdische auf dem Planeten, auf dem sie gelandet sind und der eine geheime Mission bereithält. Im Wesentlichen handelt es sich um einen Charakter, den die Spieler*innen nicht spielen können. Ein NSC ist Teil der Geschichte, ist weder die Hauptfigur noch der*die Held*in...

Charakterverteilung bei zwei Betreuenden:

Spielleitung 1: NSC 1: CEO Green in Teil 1 und CEO Sonnenblum in Teil 2.

Spielleitung 2: NSC 2: Manager*in Moos in Teil 1 and Teil 2.

Charakterverteilung bei drei oder vier Betreuenden:

Spielleitung 1: NSC 1: CEO Green in Teil 1 und CEO Sonnenblum in Teil 2.

Spielleitung 2: NSC 2: Manager*in Moos in Teil 1 and Teil 2.

Spielleitung 3: Extra 1 in Teil 1 und Manager*in Sternlicht in Teil 2.

Spielleitung 4: Extra 2.

Verteilt die Rollen im Team, wie ihr Lust habt, aber achtet darauf, dass Manager*in Moos in beiden Teilen von der gleichen Person gespielt wird.

Als nächstes folgen die Charakterbeschreibungen. Diese dienen als Vorschläge, wie die NSCs gespielt werden können, und dürfen gern um eigene Ideen ergänzt werden.

NSC 1

Name: CEO Green

Du LIEBST diese Firma, und nichts begeistert dich mehr als menschliches Leid. Du hast viele Ideen und große Pläne für Trolls for Us. Mit Hingabe kümmerst du dich um diejenigen, die hart arbeiten, um den Profit zu steigern, und du förderst gerne die Ideen anderer, wenn sie dir gefallen.

CEO Green lässt sich am besten als schäbige*r Verkäufer*in aus den 80er Jahren beschreiben. Der Typ Chef, der jedes Meeting mit einem strahlend weißen Lächeln und einem Funkeln in den Augen beginnt, aber nur eines im Kopf hat: Geld verdienen, Geld, Geld!

Du verstehst dich nicht mit dem Manager*in Moos und bist nicht sicher, warum er*sie diese Position innehat. Wenn du nur einen Grund finden könntest, sie*ihn zu feuern ...

Bei der letzten Sitzung hat dir der Vorstand mitgeteilt, dass sie erwägen, einige deiner Mitarbeiter*innen zu entlassen, da das Unternehmen es sich nicht leisten kann, alle zu behalten. Irgendwann während des LARP musst du das dem Büro mitteilen.

Spieltipps: CEO Green legt seine*ihre eigenen Regeln fest und bevorzugt diejenigen, die Faulheit überspielen zu wissen, während er*sie gleichzeitig Gier verkörpert und den persönlichen Nutzen über das Wohl des Unternehmens stellt.

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen und in der Rolle zu bleiben, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben. Verwende dabei ihre Charakternamen.
- Erinnere die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Sei ein*e starke*r Anführer*in mit kitschigen Worten der „Weisheit“ und Ermutigung für jede Situation! Zum Beispiel: „Wer gesagt hat, dass man mit Geld kein Glück kaufen kann, ist nie in Gold geschwommen“, „Mach weiter so, dann wirst du eines Tages so erfolgreich wie ich“, „Die Menschen brauchen uns, ohne uns wären sie viel zu glücklich.“
- Lass Manager*in Moos alles für dich tun. Kaffee holen, deine Platz aufräumen, deine Präsentation fertigstellen und so weiter. Habe Spaß beim Spielen eines Charakters mit hohem Status, während der Moos eindeutig untergeben ist.
- Erinnere die Mitarbeiter*innen daran, dass „der Vorstand“ erwähnt hat, dass sie aufgrund von Kürzungen möglicherweise einige Leute entlassen müssen ... Je nach Gruppe kann dies als Drohung oder als Ermutigung zu mehr Arbeit funktionieren.
 - Du kannst Spieler*innen aufeinander ansetzen, um Entlassungsgründe zu finden.
- Störe die geheimen Pläne der Spielenden (siehe „Gruppeninformationen“). Zum Beispiel: Bewege dich unauffällig zu der Klatschgruppe, wenn sie flüstert. Frage, ob die Leute ihre Arbeit erledigen, wenn du sie dabei erwischst, wie sie über andere Dinge reden. Sei das wachsame Auge, jemand, vor dem sie Ausschau halten müssen.

NSC 2

Name: Manager*in Moos

Du hast eine Zeit lang im Trolling gearbeitet und wurdest kürzlich in diese Führungsposition befördert. Aber du bist dir nicht sicher, ob dir der Job oder die Dinge, die du bei Trolls For Us tust, gefallen. Etwas fühlt sich komisch an. Du vermisst die guten alten Zeiten, als du menschliche Babys durch Trolle ersetzt hast oder einfach nur Vieh gestohlen hast, um sie zu ärgern. Diese neue Art, sich mit Menschen anzulegen, scheint fast... gemein?

Moos ist nervös, aber hilfsbereit. Du möchtest niemandem auf die Füße treten. Du sagst „Ja“, wann immer CEO Green dich um etwas bittet, und würdest dich nie direkt beschweren, wenn Green zu viel von dir verlangt. Stattdessen lässt du die anderen Mitarbeiter das für dich tun. Hast du dir als Führungskraft nicht etwas Ruhe und weniger Arbeit verdient?

Erinnerung: Sei bereit, am Ende von Teil 1 von deiner Position als Manager*in entlassen zu werden. Wenn die Spieler*innen dies nicht irgendwie hinbekommen, musst du selbst einen Grund finden, aufzuhören. Aber bewahre dir das bis zum Ende von Teil 1 auf.

In Teil 2 „Magic Forest Inc“ klopfst du im Büro der Feen an und fragst, ob sie dir helfen können zu verstehen, warum du dich so schlecht fühlst, wenn du Fehlinformationen an Menschen verbreitest. Du bist immer noch ein Troll und dein Troll-Instinkt sagt dir, dass menschliches Leid eine gute Sache ist. Lass dich von den Spieler*innen vom Gegenteil überzeugen und sei neugierig auf ihre Arbeit.

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen und in der Rolle zu bleiben, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben. Verwende dabei ihre Charakternamen.
- Erinnere die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Sein nervös und untergiebig, um eine komische Dynamik mit CEO Green zu erzeugen.
- Erinnere die Spieler*innen an ihre Gruppenagenda (die Beschreibung der Gruppenrollen), indem du Interesse an ihren Spezialitäten weckst. Zum Beispiel: Frage die Mossball Bundesliga Fans nach einem bevorstehenden Spiel. Oder wende dich an den Lächerclub, um den neusten Klatsch zu erfahren
- Erinnere die Mitarbeiter*innen daran, dass „der Vorstand“ erwähnt hat, dass sie aufgrund von Kürzungen möglicherweise einige Leute entlassen müssen ... Je nach Gruppe kann dies als Drohung oder als Ermutigung zu mehr Arbeit funktionieren.
- Lass dich feuern, oder finde ein Kündigungsgrund, bevor Teil 1 endet.

NSC 3

Name: CEO Sonnblum

Du LIEBST deinen Job! Du hast viele Ideen und große Pläne für Magic Forest Inc. Du bist begeistert davon, wie sich alle Mitarbeiter*innen innerhalb des Unternehmens weiterentwickeln und die Ideen der Menschen fördern. Du hast allen gegenüber eine positive Einstellung und legst großen Wert darauf, dass alles perfekt wirkt, auch wenn es das nicht ist. Ein breites Lächeln, hohe Stimme und ein unsteter Blick sind ein perfekter Weg, um zu zeigen, dass man auch in einer Krise alles unter Kontrolle hat. Das hast du ja auch, es besteht kein Grund zur Panik! DU HAST ALLES UNTER KONTROLLE!

CEO Sonnblum ist eine Führungskraft, die immer eine rosarote Brille zu tragen scheint, egal was passiert. Du glaubst so sehr an positive Schwingungen, dass du Herausforderungen oder negative Gefühle beiseite schiebst und alle ständig dazu aufforderst, einfach „positiv zu bleiben“. Du vermeidest es, Probleme anzuerkennen, sondern setzt lieber ein Lächeln auf und tust so, als wäre alles perfekt. Du reagierst allergisch auf Einstellungen, die alles andere als Sonnenschein und Regenbogen sind, was es manchmal schwierig macht, echte Schwierigkeiten anzugehen.

CEO Sonnblums hält Menschen für hilflose Wesen, die zu dumm sind, um das Problem mit trolliger Desinformation selbst zu lösen. Aber ohne menschliches Glück können die Feen nicht überleben. Aus diesem Grund wird Magic Forest Inc. benötigt – um den Menschen dabei zu helfen, Desinformationen, die ihnen in den Weg kommen, zu beseitigen, damit sie jederzeit glücklich bleiben können!

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen und in der Rolle zu bleiben, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben. Verwende dabei ihre Charakternamen.
- Erinnere die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Sei der*die superstarke Anführer*in mit kitschigen Worten der „Weisheit“ und „Ermutigung“ für jede Situation! Zum Beispiel: „Lächeln ist gesund!“, „Geteilte Arbeit macht doppelt so viel Spaß“, „Wir sind hier alle eine große Familie“ und so weiter.
- Störe die geheimen Pläne der Spielenden (siehe „Gruppeninformationen“). Zum Beispiel: Bewege dich unauffällig zu der Klatschgruppe, wenn sie flüstert. Frage, ob die Leute ihre Arbeit erledigen, wenn du sie dabei erwischst, wie sie über andere Dinge reden. Sei das wachsame Auge, jemand, vor dem sie Ausschau halten müssen.

EXTRA NSC

NSC 4

Name: Staub (Der*die Praktikant*in)

Du bist ein*e junge*r, neugierige*r Schüler*in auf Erfahrungssuche. Dir wurde ein eintägiges Praktikum bei Trolls For Us bzw. Magic Forest Inc. gewährt. Du bist hilfsbereit und nicht wertend. Ehrlich gesagt möchtest du einfach nur verstehen und erfahren, welche Arbeit im Unternehmen geleistet wird.

In Teil 1 „Troll For Us“ bist du eine Feen.

In Teil 2 „Magic Forest Inc“ bist du ein Troll.

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben.
- Erinnere die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Hilf den Spieler*innen, ihre Charaktere zu spielen, indem du Fragen über die Arbeit stellst, oder darüber, was sie zwischen den Arbeitszeiten tun. Wie ist die Atmosphäre hier?
- Sei aufgeschlossen, aber auch jemand, dem*der die Spieler*innen ihre Ideen entgegenbringen oder dem*der sie misstrauisch gegenüberstehen.

Beispiel für Dinge, nach denen man die Trolle/Feen fragen könnte:

- Wie lange sind Sie schon im Unternehmen tätig?
- Wie sieht ein normaler Tag für Sie/Ihr Team aus?
- Was denken Sie über den CEO?
- Warum ist Desinformation gut (Trolle) oder schlecht (Feen)?

EXTRA NSC

NSC 5 (Teil 2 - Magic Forest Inc)

Name: Manager*in Sternlicht

Du arbeitest seit tausend Jahren daran, dich mit Trollen UND Menschen anzulegen. Du vermisst die guten alten Zeiten, als du Menschen dazu brachtest, sich zu Tode zu tanzen, oder den Menschen geholfen hast, die Täuschungen der Trolle zu durchschauen. Was ist heutzutage mit diesen Computern und der aktiven Hilfe für Menschen los? Können wir nicht stattdessen etwas Spaß haben?

Sternlicht ist betrügerisch, geschickt im Reden, und bekommt scheinbar alles, was er*sie will – Projekte, eine Gehaltserhöhung, einen größeren Schreibtisch – unabhängig davon, ob das verdient war oder nicht. Andere im Büro waren schon immer neidisch auf deine Art, dir selbst zum Erfolg zu verhelfen. Aber es ist dir egal. Du bist ruhig und nimmst die Dinge nicht zu ernst.

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben.
- Erinnere die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Gib dich speichelleckerisch gegenüber CEO Sonnenblum.
- Erinnere die Spieler*innen an ihre Gruppenagenda (die Beschreibung der Gruppenrollen), indem du Interesse an ihren Spezialitäten weckst.

EXTRA NSC

NSC 6

Name: Inspekteur*in Bachlauf

Du bist von der Aufsicht und hast die Aufgabe, zu prüfen, ob das Büro den Anforderungen der Gesetze dieser Welt entspricht. Wenn nicht, dann musst du alle auf Bewährung schicken oder vielleicht sogar das Büro schließen, denn so funktioniert das Gesetz. Du bist äußerst akribisch, genau und ordentlich. Schwer zu überzeugen oder zu täuschen.

In Teil 1 spielst du einen Troll.

In Teil 2 spielst du eine Fee.

Extra: Bachlauf kann verschieden dargestellt werden, je nach Umgebung. Wenn es eine wilde Runde mit aktiven Spieler*innen ist, kann er*sie sehr streng und langweilig sein, eher im Hintergrund. Schnüffle zum Beispiel herum und warte darauf, dass die Spieler*innen zu dir kommen und fragen, wer du bist und was du tust.

Aber wenn die Spieler*innen jemanden brauchen, der*die energischer ist, kannst du mehr Energie mitbringen und mehr Platz einnehmen. Du kannst dich beispielsweise beim Betreten des LARP im Büro anmelden und deutlich machen, dass es schlimme Konsequenzen haben wird, wenn du etwas findest, das nicht den Anforderungen entspricht.

Deine Funktion während des LARP:

- Hilf Teilnehmenden, in die Rolle hineinzukommen, indem du selbst in der Rolle bleibst und mit ihnen über Dinge sprichst, die mit dem LARP zu tun haben.
- Ermittle die Teilnehmenden daran, was sie im LARP tun sollen. Gehe herum und hilf ihnen mit Anweisungen oder bespreche ihre eigenen Ideen, was sie tun können.
- Stelle Fragen, sei der*die Antagonist*in und die Bedrohung. Du kannst beispielsweise darüber sprechen, wie du den Platz nutzen könntest, wenn du dich dafür entscheidest, das Büro zu schließen.

Beispiel für Dinge, nach denen du suchen kannst:

- Überprüfe die Umgebung. Ist es makellos? Sicher? Symmetrisch? Genügend Stühle usw.
- Sind die Arbeiter*innen ernst genug, sind sie fleißig? Glückselig? Zufrieden mit ihrem Gehalt? Vielleicht gierig? Faul?
- Verhalten sich CEO und Manager*in korrekt? Behalten sie ihre Mitarbeiter*innen genau im Auge?

Gruppe 1: Das Party-Planungskomitee

Beschreibung:

Ihr seid eine Gruppe von Kolleg*innen, die die Arbeitsmoral im Büro stärken möchten. Ihr seid euch einig, dass es wichtig ist, sich im Büro zu kennen und gemeinsam Spaß zu haben. Morgen plant ihr, eine Party zu veranstalten, zu der alle eingeladen sind, und nutzt zwischen den Arbeiten jede Gelegenheit, um Ideen dafür zu besprechen. Es ist wichtig, dass ihr euren guten Ruf als brillante Planer*innen wahrt und dass die Party noch Wochen nach der Veranstaltung für Gesprächsstoff im Büro sorgt.

Wie ihr über eure Jobs denkt:

Es ist von Tag zu Tag unterschiedlich, wie engagiert ihr euch für euren Job einsetzt. Ihr habt gute und schlechte Tage, aber wann immer ihr die Gelegenheit habt, Partys zu planen, Teamwork aufzubauen und Spaß zu haben, nutzt ihr diese Gelegenheit und macht das Beste daraus.

Was ihr über die Führungskräfte denkt:

Ihr denkt nichts Besonderes über sie. Wenn sie ihren Job machen, macht ihr eure.

Was ihr über Menschen denkt:

Menschen sind manchmal interessant und manchmal seltsam. Ihr seid dankbar dafür, dass ihr einen Job habt, der das Leben der Menschen beeinflusst (im Guten wie im Schlechten), weil ihr es faszinierend findet, ihre Reaktionen auf das zu sehen, was ihr und der Rest des Büros schafft.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Entscheidet, ob es eine Überraschungsparty wird oder nicht (Ihr seid noch uneinig).
- Findet heraus, was eure Kollegen unter einer gelungen Party verstehen (Kuchen, Ballons, Spiele, Musik, ...).
- Fertigt heimlich Einladungskarten an.
- Plant und bespricht das Programm der Party während der Arbeitszeit.
- Überzeugt auch diejenigen, die keine Lust auf eine Party haben.

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Was ist eurer Meinung nach eine gute Party?
- Wer von euch wünscht sich eine Überraschungsparty und wer nicht?
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?
- Habt ihr irgendwelche Geheimnisse? Falls ja; was genau? (Individuell oder als Gruppe).

Die Geheimnisse können während des LARP zu Tage kommen, müssen aber nicht.

Gruppe 2 : Der Büro-Lästerclub

Beschreibung:

Wenn ihr die Chance habt, etwas Drama in den Alltag zu bringen, dann tut ihr es. Sofort. Zumindest, wenn ihr selbst nicht im Mittelpunkt steht. Wenn ihr ein Gerücht hört, ist eure Gruppe die Erste, die es der nächsten Person zuflüstert. Es ist euch egal, ob das, was ihr hört, wahr ist oder nicht. Solange ihr eine gute Geschichte erzählen könnt, seid ihr glücklich. Klatsch ist die einzige Möglichkeit, einen anstrengenden Arbeitstag zu überstehen. Ihr erzeugt und verbreitet jeden Klatsch, den das Büro bietet.

Wie ihr über eure Jobs denkt:

Ihr mögt eure Jobs und braucht das Gehalt, um euch euren Lebensstil leisten zu können. Deshalb darf niemand herausfinden, dass ihr die Quelle des ganzen Klatsches seid!

Was ihr über die Führungskräfte denkt:

Ihr braucht eure Jobs und versteht, dass CEO und Manager*in dafür verantwortlich sind. Aber einige von euch möchten vielleicht eines Tages auch selbst Führungskraft werden. Wer?

Was ihr über Menschen denkt:

Menschen sind Expert*innen für Klatsch, sie tratschen ständig und ihr seid fasziniert, wie sie sich das alles einfallen lassen. Ihr liebt es, einen Job zu haben, bei dem ihr Dinge schaffen könnt, von denen ihr wissen, dass sie gelesen und geglaubt werden.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Verteilt vorgefertigte Gerüchte im Büro.
- Findet so viele Geheimnisse und Geschichten über eure Kolleg*innen wie möglich heraus. Schmückt sie ein wenig aus, wenn nötig.
- Verbreitet die Gerüchte, ohne dass es das Management mitbekommt.
- Sprecht auch während der Arbeit über die Gerüchte

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Welche Gerüchte verteilt ihr über die anderen Charaktere? (Achtet darauf, dass die Gerüchte sich nicht auf Off-Game-Attribute wie Aussehen oder Herkunft beziehen.)
- Versucht, euch Dinge auszudenken, die den anderen Gruppen Spaß beim Spielen bieten können. Beispiel: Gerüchte darüber, wer für eine Beförderung bereit wäre, oder geheime Liebesinteressen. Denkt daran, dass diese Gerüchte auch im Spiel nicht wahr sein müssen!
- Wie steht euer Charakter ethisch zu Gerüchten und Klatsch? Scheust du manchmal davor zurück, ein Gerücht zu verbreiten?
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?

Gruppe 3: Die Mossball Bundesliga Fans

Beschreibung:

Ihr habt alle unterschiedlich lange im Büro gearbeitet, aber eines habt ihr alle gemeinsam: Ihr seid alle verrückt nach der Sportart Creature Kick Fantasy Mossball (CKFM). Ihr liebt euer Team und verpasst kein einziges Spiel der Serie. Auch nicht, wenn es während der Bürozeiten stattfindet ...Ihr arbeitet im Büro, um Geld zu verdienen, um Spiele zu sehen, Fanartikel zu kaufen und euer Team zu unterstützen. Es macht euch allen auch großen Spaß, eure eigenen Traumteams zusammenzustellen.

Wie ihr über eure Jobs denkt:

Ihr arbeitet nicht gern, verbringt aber gerne Zeit mit euren Freunden und braucht diesen Job, um euch Spielkarten leisten zu können. Ihr könnt ihn nicht verlieren.

Was ihr über die Führungskräfte denkt:

Ihr seid alle etwas skeptisch, was den Arbeitsaufwand angeht. Und das Management scheint eine Pause zu brauchen. Vielleicht schauen sollten sie sich stattdessen etwas Mossball anschauen ...

Was ihr über Menschen denkt:

Sie sind langweilige Wesen und betreiben seltsame Sportarten, die nicht annähernd so cool sind wie Mossball.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Findet heraus, wie ihr unbemerkt das kommende Spiel schauen könnt
- Findet heraus, ob die Manager*innen auch an Mossball interessiert sind! Am Ende der Woche steht ein großes, wichtiges Spiel an. Vielleicht könnt ihr einen der Manager*innen davon überzeugen, dass ihr es während der Arbeitszeit ansehen dürft? Oder sogar, es mitanzuschauen?
- Überzeugt so viele wie möglich, euer Interesse zu teilen. In einer perfekten Welt sind alle Mossball-Fans!

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Überlegt euch einen Namen für das Team, das ihr unterstützt.
- Überlegt euch Namen für eure Lieblings*spielerinnen. (Wenn ihr wollt, könnt ihr euch an echten Athlet*innen orientieren)
- Was für Wesen sind eure Lieblingsspieler*innen? Troll, Fee, Zentaur, Halbling etc.
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?
- Habt ihr irgendwelche Geheimnisse? Falls ja; was genau? (Individuell oder als Gruppe).

Die Geheimnisse können während des LARP zu Tage kommen, müssen aber nicht.

Gruppe 4: Die Doppelchecker

Beschreibung:

Ihr liebt es zu arbeiten und Dinge zu erledigen. So schnell und korrekt wie möglich. Alles muss richtig sein. Wenn ihr euch unsicher bei etwas fühlt, überprüfen ihr es doppelt und dreifach. Ihr braucht immer die Gewissheit, dass eure Arbeit gut genug ist. Und ihr seid auch die Ersten, die sowohl positives als auch kritisches Feedback zur Arbeit eurer Kollegen gebt. Und wenn im Büro etwas Seltsames oder Verdächtiges passiert, seid ihr immer die Ersten, die die Geschäftsleitung darüber informieren, um sicherzustellen, dass nichts schief geht.

Was ihr über eure Jobs denkt:

Außerhalb der Arbeit weiß man nicht, wer man ist. Was ist der Sinn des Lebens, wenn nicht die Arbeit? Manchmal träumt ihr nachts davon, mal einen freien Tag zu haben, aber davon habt ihr niemandem erzählt ...

Was ihr über die Führungskräfte denkt:

Ihr würdet alles tun, um dem*der CEO zu gefallen und ihn*sie mit eurer guten Arbeitsmoral zu beeindrucken. Der*die Manager*in ist sehr neu und ihr seid euch nicht sicher, ob er*sie die richtige Person für den Job ist. Aber das würdet ihr ihm*ihr natürlich nie ins Gesicht sagen!

Was ihr über Menschen denkt:

Ihr arbeitet daran, Menschen zu beeinflussen. Sie sind eure Kund*innen, der Kern eurer Mission und das wichtigste Geschöpf für eure Arbeit. Es spielt keine Rolle, was ihr von ihnen haltet – Arbeit ist Arbeit. Menschen sind nur eine Ansammlung anonymer Gesichter, die ihr beeinflussen müsst.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Haltet Augen und Ohren offen. Wenn jemand siner*ihrer Arbeit nicht nachkommt, ist es eure Pflicht, sie daran zu erinnern, oder Meldung zu machen.
- Erinneret eure Kolleg*innen daran, wie wichtig ihr Job und die Firma sind.
- Macht eine Liste und notiert, wer alles gut arbeitet. Es ist wichtig, dem management zu zeigen, wie motiviert ihr seid.
- Fragt nach, ob demnächst ein neuer Posten zur Beförderung offensteht, und sprecht in hohen Tönen von denen, die ihr für geeignet dafür haltet (auch euch selbst).

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Wie reagiert ihr auf Ungerechtigkeiten?
- Habt ihr verschiedene Meinung über eure Kolleg*innen? Wenn ja, woher kommen diese?
- Seid ihr glücklich und stolz auf eure harte Arbeit?
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?
- Habt ihr irgendwelche Geheimnisse? Falls ja; was genau? (Individuell oder als Gruppe).

Die Geheimnisse können während des LARP zu Tage kommen, müssen aber nicht.

Gruppe 5: Die Gesundheitsfanatiker*innen

Beschreibung:

Nichts ist so wichtig wie die eigene Gesundheit, selbst für unsterbliche Wesen wie euch selbst! Wie auch immer eure persönlichen Ansichten über Menschen sein mögen, ihr alle wurdet von ihrer Gesundheitsbesessenheit beeinflusst. Ihr habt erkannt, dass jede*r in eurer Gruppe dazu geboren wurde, die eigene geistige und körperliche Gesundheit und die ihrer Kolleg*innen Aufrecht zu erhalten. Hin und wieder versucht ihr, das Büro auf die Beine zu bringen, sich zu bewegen, sich zu strecken oder einfach ein paar Mal tief durchzuatmen. Und wenn ihr merkt, dass sich ein*e Kollege*in niedergeschlagen oder überfordert fühlt, wird mindestens eine*r von euch sofort ein paar Tipps bereithaben, warum Lächeln die beste Medizin ist, oder ihm*ihr einen Fun Fact über Grünkohl oder anderes Gemüse erzählen.

Was ihr über eure Jobs denkt:

Ihr mögt eure Jobs und es ist euch wichtig, die Arbeit zu erledigen – das ist ein echter Selbstvertrauensschub! Aber es ist genauso wichtig, eine gesunde Balance zwischen Sitzen am Schreibtisch und Bewegung zu finden.

Was ihr über die Führungskräfte denkt:

Beide erledigen ihre Aufgaben ganz in Ordnung, könnten aber mehr auf die allgemeine Gesundheit achten.

Was ihr über Menschen denkt:

Nichts besonderes. Sie sind ein wenig wie ihr. Einige geben auf sich Acht, andere eben nicht.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Führt mindestens eine Bewegungspause durch und stiftet so viele Kolleg*innen wie möglich an, mitzumachen.
- Sprecht mit dem Management über verpflichtende tägliche Workouts.
- Überlegt euch Ideen, um die Arbeitsatmosphäre zu verbessern. Macht eine Liste über die Meinungen eurer Kolleg*innen und präsentiert sie euren Vorgesetzten.
- Schlichtet Streits, wenn es im Büro zu welchen kommt. Vielleicht können die Parteien sich an den Händen nehmen, tief durchatmen und positive Sachen übereinander sagen?
- Entwickelt kleine Rituale, um die Stimmung im Büro zu verbessern.

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Welche "Gesundheitstipps" habt ihr für den Rest des Büros? Zum Beispiel: Wie viele Schlambäder sollte man pro Woche nehmen, wie bekommt man die meisten Warzen, wie hält man seine Flügel sauber (Feen), wo bekommt man die am stärksten riechenden Füße (Trolle) usw.
- Welche Rituale könnt ihr während des LARP durchführen, um die Stimmung zu verbessern?
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?
- Habt ihr irgendwelche Geheimnisse? Falls ja; was genau? (Individuell oder als Gruppe).

Die Geheimnisse können während des LARP zu Tage kommen, müssen aber nicht.

Gruppe 6: Die alten Grummler

Beschreibung:

Diese Gruppe arbeitet schon sehr lange für das Unternehmen. Länger als jeder andere im Büro – sogar der*die CEO. Im Schlaf kennt ihr den Weg zur Kaffeemaschine und ihr seid an einem Punkt angelangt, an dem die Tage ineinander verschwimmen. Ihr stempelt ein, tut so, als würdet ihr etwas arbeiten, esst ein Sandwich an der gleichen Stelle wie immer, tut so, als würdet ihr noch mehr arbeiten, und stempelt dann in der Sekunde ab, in der die Schicht zu Ende ist.

Einen Großteil eures Arbeitstages verbringt ihr damit, untereinander darüber zu murmeln, dass eure Kolleg*innen entweder zu eifrig oder zu faul seien. In der „guten alten Zeit“ war es so viel besser...

Was ihr über eure Jobs denkt:

Dieser Job ist wie jeder andere. Jede*r braucht einen Job, und das ist halt eurer.

Was ihr über eure Führungskräfte denkt:

Im Laufe eurer Karriere hattet ihr viele verschiedene CEOs. Die aktuellen sind nichts besonderes, aber man kann mit Sicherheit etwas daran finden, was falsch ist. Ihr kennt jedoch euren Platz und würdet ihnen das niemals ins Gesicht sagen.

Was ihr über Menschen denkt:

Wenn etwas, das ihr erschafft, tatsächlich einen Unterschied für die Menschen macht, ist das gut, aber meistens wollt ihr nur, dass die Arbeit erledigt ist und ihr nach Hause gehen könnt.

Eure Hauptaufgabe im LARP ist:

- Arbeitet an der Aufgabe, die euch eure Führungskräfte geben.

Eure Nebenmissionen sind:

- Beschwert euch „diskret“ über alles, was eurer Meinung nach schief läuft: Bitterer Kaffee, schlechte Arbeitsaufteilung, nervige Kolleg*innen
- Startet eine Kampagne, den*die Manager*in loszuwerde. Eurer Meinung nach hat diese Person nicht genug Erfahrung für diese Position.
- Lasst jemand anderen eure Aufgabe machen oder klaut deren Einfälle, um nicht selbst arbeiten zu müssen.
- Beharrt darauf, eure alten Methoden zu verwenden. Stift und Papier haben immer funktioniert, wozu all diese Technik?
- Überzeugt die anderen davon, wie viel besser alles früher immer war. Könnte man nicht dahin zurückkehren?

Fragen, die ihr vor Spielbeginn klären könnt:

- Was ist der beste Weg, den*die Manager*in loszuwerden?
- Was war das Beste an den „guten alten Zeiten“? Diskutiert über diese Sachen auch während der Arbeit.
- Welche anderen Beziehungen habt ihr untereinander (beste Freunde, Cousinen, heimlich verliebt, eifersüchtig usw.)?
- Habt ihr irgendwelche Geheimnisse? Falls ja; was genau? (Individuell oder als Gruppe).

Die Geheimnisse können während des LARP zu Tage kommen, müssen aber nicht.

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

HALLO!
Ich heiße



Titel: _____

DER CRAAP TEST

Verwende diese Liste, um einen Inhalt zu bewerten.

Bewerte jedes der 5 Themen mit einer Note von 1 bis 10 (1 = unzuverlässig, 10 = ausgezeichnet).

Addiere die Ergebnisse und prüfe, ob du dem Inhalt vertrauen und ihn nutzen solltest.

Currency: Die Aktualität der Informationen

Von wann stammen die Informationen?

Wurden die Informationen aktualisiert?

Ist die Information veraltet?

Funktionieren die enthaltenen Links?

Relevanz: Die Wichtigkeit der Informationen für dich

Beantworten die Informationen deine Frage?

Wer ist die Zielgruppe?

Hast du verschiedene Quellen betrachtet, bevor du diese ausgewählt hast?

Autortität: Die Quelle der Informationen

Wer ist Herausgeber*in/Autor*in/Sponsor*in?

Kannst du irgendwo Kontaktinformationen finden?

Inwiefern ist der*die Autor*in qualifiziert, über dieses Thema zu schreiben?

Zeigt die URL etwas über die Quelle?

Accuracy: Die Verlässlichkeit, Wahrheit und Korrektheit der Informationen

Gibt es Beweise oder andere Quellen für die Information?

Ist der Ton frei von Emotionen?

Gibt es grammatikalische oder Rechtschreibfehler?

Purpose: Der Grund, dass diese Informationen existieren

Was ist der Zweck dieser Informationen?

Machen die Herausgeber*innen ihre Intentionen deutlich?

Sind die Informationen Fakten, Meinungen oder Propaganda?

Ist die Sichtweise objektiv?

Punkte:

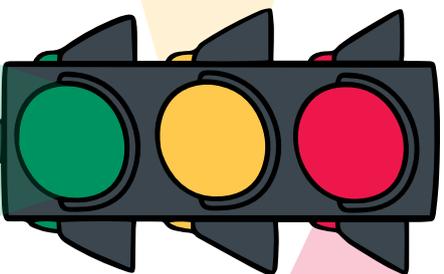
Unter 30: Dieser Inhalt ist nicht nutzbar

31-34: Gerade so nutzbar

35-45: Durchschnittlich, in Ordnung

45-50: Exzellent

AMPEL-FACT-CHECKER



GELB

Aussagen, die NICHT IMMER
bewiesen werden können, weil sie
spekulativ sind und von den
Umständen abhängen

“Wasser ist giftig”

ROT

Aussagen, die nicht bewiesen
werden können, auch nicht
durch offizielle Quellen

“Wasser kocht schneller,
wenn es stark gesalzen
ist.”

GRÜN

Aussagen, die überprüft werden
KÖNNEN, durch:

- Fact checks
- Offizielle Quellen

“Wasser kocht bei
100 °C”