

# **Herzogliche Akademie Avaria-**

## **Pädagogisches Konzept & Konzeption politische Jugendbildung**

Beim Liverollenspiel steht der Spaß natürlich an erster Stelle. Zugleich ist es uns wichtig, mit dem Event einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung, Kompetenzerweiterung und politischen Bildung von Jugendlichen zu leisten. Die angestrebten Bildungsziele erläutern wir anhand des Contitels:

### **Jugend-Liverollenspiel „Herzogliche Akademie Avaria“**

#### **Jugend:**

Die Veranstaltung ist auf die Bedürfnisse von Jugendlichen von 12 bis 18 Jahren zugeschnitten. Mittels unseres Programms wollen wir die Jugendlichen auf dem Prozess des Selbst-Kennenlernens und der eigenen Persönlichkeitsentwicklung begleiten.

Hierbei legen wir Wert darauf, die Teilnehmer so weit als möglich selbstständig handeln zu lassen: Sie gestalten sich ihren Larp-Charakter selbst, sie entscheiden selbst, welchen Lehrgang sie absolvieren, und wählen sich innerhalb der Ausbildung eine Spezialisierung aus. Dabei erhalten sie stets die Anleitung, die sie benötigen, und werden von kompetenten Leitern nach dem Grundsatz „helf mir, es selbst zu tun“ begleitet. Durch die Ausbildungseinheiten erhalten sie klare Rahmen und Strukturen, innerhalb derer sie die vorgestellten theoretischen Inhalte zeitnah praktisch selbst anwenden können.

Die Leiter fungieren hier sowohl als Trainer, als auch als Vorbild.

Die Teilnehmer sind immer wieder in die Struktur einer Gruppe eingebunden, und lösen Aufgaben gemeinsam (entweder in der Gruppe oder als Lehrgang). Sie wählen innerhalb der Gruppe zwei Sprecher, die ihre Anliegen vor der Gruppe und den anderen Teams vertreten. Innerhalb der Gruppen ist Koordination, Kommunikation und Teamfähigkeit gefordert, da sich die gestellten Aufgaben nur im Zusammenspiel der verschiedenen Ausbildungsgänge meistern lassen.

Mittels regelmäßiger Austauschrunden haben die Teilnehmer die Möglichkeit zur Reflexion des Erlebten, erhalten und geben einander Feedback und schaffen einen Transfer des Erlebten/Erlernen in ihre Lebenswelt außerhalb des Liverollenspiels.

#### **„Liverollenspiel“**

Beim Liverollenspiel konzipieren die Teilnehmer eine eigene Rolle und füllen sie mit Leben. Dies fördert in hohem Maße die eigene Kreativität, sowie die Fähigkeit zum Einfühlungsvermögen („wie wird mein Umfeld auf die von mir gewählten Eigenschaften/Charakteristika reagieren?“).

Die Darstellung der Rolle fördert Fähigkeiten im Bereich des Schauspiels, will heißen Darstellung, Sprachfähigkeit, Mimik, Gestik und Auftreten, fördert aber auch die Fähigkeit, Emotionen

auszuprobieren, auf intensive Ereignisse zu reagieren, und Lösungen für sich innerhalb des Events stellende Probleme zu liefern.

Die Methode Liverollenspiel ruft durch die wiederholte Darstellung einer anderen Person und die Ereignisse, die im Rahmen des Events dargestellt werden bei den Jugendlichen im Rahmen der Reflexion eine Reihe von Fragen auf:

*„Wer bin ich, wie sehen mich Andere? Welche Rolle nehme ich in einem Team ein? Was macht mir Spaß? Was kann ich? Was wird aus mir? Welche Regeln gelten in meiner Welt? Was finde ich gut, was geht nicht?“*

Überdies heißt Liverollenspiel auch Gestaltung: Die Teilnehmer können/sollen je nach Aufgabe bzw. Vorliebe basteln, nähen, schnitzen, kochen, malen, wandern, sich orientieren, Sport treiben, fechten, mit Naturmaterialien bauen und Vieles mehr.

### **„Herzogliche“**

Für die Veranstaltung wurde das Fantasy-Land „Herzogtum Avaria“ konzipiert, das sich an das mittelalterliche Bayern anlehnt, aber auch Elemente aus Mythen, Märchen und Sagen enthält. Das Konzept sieht vor, dass die dargestellten Wesen und Elemente einen für die Teilnehmer nachvollziehbaren Sinngehalt („wen symbolisiert der falsche Prinz?“ „für was steht das Volk XY“) haben, und bisweilen einen Wiedererkennungseffekt hervorrufen, der zum Nachdenken anregt. Zugleich ermöglicht das Eintauchen in eine fremde Welt für die bisweilen relativ gestressten Jugendlichen die Möglichkeit zur Auszeit und Abstand vom Alltag.

### **„Akademie“**

Unsere Veranstaltung versteht sich als „Larp-Ausbildung“, bei welcher jede/r Teilnehmer/in einen „Beruf“ erlernt, der in einer fantastischen Welt wichtig ist. Wir stellen Ausbildungsgänge als Waldläufer, Magier, Heiler und Kämpfer zur Verfügung. Je nach Ausbildung legen wir andere Schwerpunkte, um den Interessen und Stärken der Teilnehmer auf bestmögliche Weise gerecht zu werden.

Die **Ausbildung zum Waldläufer** umfasst Naturkunde, achtsamen Umgang mit Umwelt, Bewegung im Gelände, Bogenschießen, Orientierung in Natur und Wildnis, Spurenlesen und Spiel-Fallenbau.

Die **Ausbildung zum Magier** umfasst die Darstellung von Zauberei, Show-Effekten, Alchimie, Rätsel und Entschlüsselung fremder Schriften, aber auch wissenschaftliche Methodik und Analyse.

Die **Ausbildung zum Heiler** umfasst Notfallmanagement, erste Hilfe, Anatomie, Darstellung von Wundheilung, Kräuterkunde, Gestaltung von Requisiten, aber auch Übungen zur achtsamen Beobachtung und Unterstützung von Menschen in problematischen Situationen.

Die **Ausbildung zum Krieger** umfasst Themen wie sicherer Kampf, Taktik, Koordination und sportliche Fitness, aber auch Konfliktlösung und die Anwendung ritterlicher Tugenden spielen eine Rolle.

## **„Avaria“ - Politische Bildung**

Das Wort „Avaria“ ist an die Worte „Bavaria“ und „Awareness“ angelehnt. Die Teilnehmer sollen Verantwortung für ihre (reale wie gespielte) Heimat übernehmen, und sich aktiv den Herausforderungen ihrer Umwelt stellen. Hierzu werden sie an Techniken herangeführt, die sich sowohl zum Umgang mit den Aufgaben im Rahmen des Events, als auch zur Auseinandersetzung mit realen gesellschaftlichen Themen eignen. Die Techniken und Themen lauten (Stand Januar 2017) wie folgt:

### *Techniken:*

- Analyse von Situationen: Auswirkungen, Pläne, Ziele
- Umgang mit Wahrheit: Intension und Verlässlichkeit von Informationen, Verschwörungstheorien, logische Argumentation.
- Differenzierung: Identifikation und Ablauf von Schubladendenken, Vorurteilen, Verständnis für Einzelschicksale, kulturelle Unterschiede und zunächst unverständliche Handlungsweisen.
- Perspektivwechsel: „Wenn ich in dieser Situation wäre, dann...“

### *Themen:*

- Umgang mit Fake-News, politischer Beeinflussung, Hasskommentaren und Hetze.
- Umgang mit Andersartigkeit, fremden Kulturen, Schutzbedürftigen, Geflüchteten und Vertriebenen.
- Reaktionen auf Populismus, ‚Hunger nach Macht und Anerkennung‘, Chauvinismus.
- Erklärung von religiösen/brauchtumsmäßigen Deutungen von Phänomenen wie Klima, Landschaft, Verhaltensweisen und Emotionen.
- Bewusster Umgang mit Natur und Mitmenschen, Verantwortung für sich, andere und Umwelt.

Hierbei ist zu erwähnen, dass wir uns im Rahmen von Menschenrechten, Grundgesetz und bayerischer Verfassung als weltanschaulich und religiös neutral betrachten, und den jungen Menschen vorrangig Werkzeuge zum Umgang mit Phänomenen an die Hand geben wollen, die ein menschenwürdiges demokratisches Miteinander für so viele Beteiligte wie möglich ermöglichen sollen.