

Alte Mythen – neu erlebt

Seit den 90er Jahren hat ein bemerkenswertes Phänomen die Herzen zahlreicher junger Menschen erobert: Das Live Action Role Play (LARP). Für ein paar Tage in eine fiktive Abenteuerwelt abzutauchen, den Alltag abzustreifen und ganz in eine neue Rolle, in die Haut eines »Helden« zu schlüpfen, lockt immer mehr Anhänger zum Live-Rollenspiel. Für ein paar Tage ist der strebsame Abiturient dann plötzlich ein Ork, ein Monster aus »Herr der Ringe«, die junge Krankenschwester verwandelt sich dagegen in eine undurchschaubare Kräuterhexe, und ein frischgebackener stud.päd. will sich als »Talsysien, der sagenumwobene Magier« beweisen.

Etwa hundert Freunde und Bekannte, Schwertmeister, Erzzauberer, Waldläufer, Feen und dämonische Widergänger sind an diesem Wochenende zur nebligen Burg auf der Schwäbischen Alb, wo der »Con« (Convention) stattfindet, angereist. Schon am Freitag, nach dem »Check in«, beginnt es dramatisch zu werden. Etliche Söldner haben sich zusammengesgeschlossen und planen einen Aufstand. Am Flussufer dagegen sind die Verbündeten der Prinzessin Myra gesichtet worden. Spätestens am Sonntag wird sich entscheiden, ob der Prinzessin rechtzeitig der heilende Zaubersrank gebracht werden kann und ob Mangat, der Aufrührer der Söldner, gefangen genommen wird.

Derzeit finden deutschlandweit etwa 400 Cons (meist drei bis sieben Tage) jährlich statt. Die Themen reichen von Fantasy, Cyberpunk, Science-Fiction, Horror, End-Zeit, Western bis ins Mittelalter. Entstanden ist das LARP aus dem »Papier- und Bleistift-Rollenspiel« oder Tischrollenspiel. Hier finden alle Aktionen lediglich in den Köpfen der Teilnehmer statt.



Komplexe Regelwerke wie das »DragonSys« geben dem Spiel die nötige Struktur und Dynamik. Bundesweit werden etwa 300.000 aktive Rollenspieler gezählt, mit nach wie vor wachsender Tendenz.

Im LARP treten die beteiligten Spieler real in Aktion. Die Spielfiguren werden zu echten Spielern und die Würfel werden ersetzt durch die Lebenskarten, auf welchen die Lebenspunkte oder Kampfstärke-Punkte jedes Spielers verzeichnet sind. Ungezählte LARP-Vereine wetteifern hierzulande um die besten Cons, mit den spannendsten Plots, den urigsten Plätzen, der phantasievollsten Ausstattung, dem originellsten Setting und den schönsten Kostümen.

Vor diesem Hintergrund stellt sich nun die Frage: Wie kann das steigende Interesse Heranwachsender an Bewährungsproben in Phantasiewelten pädagogisch aufgegriffen werden? Anhand dieser Fragestellung entwickelte eine junge waldorfpädagogische Organisation, die EOS-Erlebnispädagogik e.V., die Ansätze, die dem Bedürfnis junger Menschen nach derartigen Erlebnissen gerecht werden. Die dabei

entwickelten Konzepte haben den Anspruch, waldorfpädagogischen Gesichtspunkten zu entsprechen hinsichtlich

- ihrer künstlerischen Gestaltung (der häufig konzeptlose Aktionismus bei LARPs wird durch ausgefeilte Spielsysteme ersetzt),
- einer anspruchsvollen Stoffauswahl (Phantasy-Geschichten werden z.B. von gehaltvollen Mythen abgelöst),
- der Förderung von Gemeinschaftsbildung (statt roher Kampfscenen sinnvolle Kooperationsaufgaben).

Zur Veranschaulichung soll ein Beispiel aus der Arbeit mit dem Kollegium einer Waldorfschule beschrieben werden.

Da ein zentrales Thema an Waldorfschulen die Parzival-Legende ist, wurde dieser Stoff als Grundlage für dieses »Rollenspiel« ausgesucht.

»Willkommen im 9. Jahrhundert, willkommen im Lande des Parzival!« So lautete die Begrüßung des Kollegiums am Fuße eines Berges, auf dessen Spitze eine imposante Burg thront. Erstaunt blicken die Lehrer, die sonst den Unterricht im Klassenzimmer gewöhnt waren, auf eine Szene, die sich vor ihren Augen abzuspielen beginnt. Ein junger Mann, in einfache mittelalterliche Kleidung gehüllt, und eine Frau mit wallenden Gewändern betreten die Naturbühne ...

Nun entspinnt sich ein Gespräch zwischen den beiden, bei dem die verwaiste Herzloyde ihren Sohn Parzival eindringlich beschwört, auf Abenteuer und Rittertum zu verzichten. Den Lehrern ist diese Passage aus dem Wolfram von Eschenbach bekannt. Sie wissen, dass Parzival die Bitte in den Wind schlagen wird und als Ritter an den Hof von Artus ziehen will. Doch eine kräftige Stimme fährt ihnen nun durch Mark und Bein. Ein Mann, man könnte ihn mit seiner Gugel, Laterne, feinem Tuch und allerlei Zierrat für einen mittelalterlichen Marktschreier halten, drängt sich nach vorne und fordert beredt die jetzt neugierig gewordenen Lehrer auf:

»Seid Ihr bereit, Euch mit dem jungen, unerfahrenen, von seiner Mutter Herzloyde

behüteten Manne – des Namens Parzival – auf den Weg zu machen?« Kaum sind die zustimmenden Rufe verklungen, ermahnt sie der »Erzähler«, sich zu sputen, denn es gelte nun, Parzival auf seinem überaus gefährlichen Weg zur Artusburg Geleit zu geben. Unerwartet zieht jedoch schon nach kurzem Marsch »dichter Nebel« auf. Im Nu sind vom Mann mit der Laterne Augenbinden verteilt, denn um Parzival wiederzufinden, habe sich der gesamte Tross durch diesen undurchdringlichen Nebel hindurch zu manövrieren. Kein einfaches Wagstück, denn just vor ihren Füßen beginnt ein schmaler, gewundener Waldweg, der immer wieder von Ästen und Steinbrocken verbaut wird. Voller Tatendrang machen sich schon bald einzelne junge Kollegen auf den Weg und stürzen sich ins Abenteuer. Die anderen jedoch halten es für aussichtsreicher, sich als Team durch die Nebelbänke zu schlagen. Nach den ersten unliebsamen »Berührungen« mit den Felsbrocken meint die sonst eher zurückhaltende Handarbeitslehrerin, dass es »sicherlich nicht verkehrt wäre, wenn man versuchen würde, eine Kette zu bilden!« Zögerlich reichen sich die Kollegen, die sich teilweise nur aus der Konferenz kennen, die Hände. So gelingt es ihnen allmählich, sich Schritt für Schritt, Hand in Hand aus dem Nebelgebiet heraus zu bewegen. Als ihnen die Augenbinden abgenommen werden, stellen sie fest, dass ihre jungen Kollegen noch immer heillos im Nebel herumirren. Überraschend schnell haben sich kleine Gruppen gebildet, die je einen der »Gestrandeten« mit Hilfe von Rufen und Signalen durch das Nebelgebiet herauslotsen.

Das Kollegium nimmt sich aber vor, beim nächsten Mal besser zu planen und gemeinsam als Team aufzubrechen.

Ihren Vorsatz können sie früher als gedacht einer Nagelprobe unterziehen. Denn schon bald stehen sie vor der wehrhaften Burgmauer, die ihnen den Weg zur »Artusburg« versperrt. Hier werden sie zunächst Zeugen eines dramatischen Schauspiels: Vor den Toren der Burg fordert Parzival den berühmten Roten Ritter,



der den Artushof bedroht, zu einem ungleichen Zweikampf heraus, bei dem er ihn – kampfflos – mit seinem Speer tödlich verwundet. Um weiteres Unglück zu vermeiden, so redet der Erzähler auf die Lehrer ein, müsse schnell Artus unterrichtet werden. Die Lehrer stimmen zu und stehen plötzlich vor einem kopfhohen, zackenbewehrten Gittertor in der Burgmauer – das jedoch verschlossen ist. »Wie kommen wir in die Burg?«, »Wie können wir das Tor überwinden?«, »Gibt es irgendwelche Hilfsmittel?«, »Wie viel Zeit bleibt uns noch?« ertönen gleichzeitig vielstimmige Rufe. Sich an ihren Vorsatz erinnernd, beschließen sie, zunächst mit kühlem Kopf einen Plan zu schmieden. In Windeseile werden nun die notwendigen Aufgaben verteilt. »Zufällig« gefundene Bretter werden von vielen Händen zu einer Rampe zusammengehalten, auf der sich einer nach dem anderen über das Gitter schiebt. Als der »gewichtige« Gartenbaulehrer und die etwas an Höhenangst leidende Physiklehrerin mit vereinter Hilfe das Hindernis überwunden haben, gibt es sogar Sonderapplaus. Die Zeit drängt, und das Kollegium muss einsehen, dass es in der Aufregung ein wesentliches Problem übersehen hat: Wie kommt der Letzte über das Zackengitter, an dem kein Brett angelehnt werden kann? Nach einer »Not-Konferenz« werden zwei auserwählte Kollegen noch einmal auf die andere Seite befördert,

Seile fliegen hinterher. Der Werklehrer und die neue Sportlehrerin basteln nun fieberhaft an der gemeinsam ausgefüllten Konstruktion. Und tatsächlich: Sämtliche Knoten halten, und nach einem »perfekten« Felgaufschwung wird die frischgebakene Sportlehrerin wie ein rohes Ei Zentimeter um Zentimeter über die gefährlichen Zacken

Parzival gerät bis zur Zugabe noch in manches Abenteuer, aus dem er von der mittlerweile eng zusammengeschweißten Lehrerschaft wieder und wieder »gerettet« wird, bis er schließlich bei Sonnenuntergang auf dem obersten Plateau der Burg, mit weitem Blick über Ebenen und Wälder angekommen ist. Im Fackelschein, umrahmt von einem letzten anmutigen Lied, kommt es zur ergreifenden Schlusszene, bei der Parzival feierlich gekrönt wird.

Noch lange erinnert sich die Gruppe an diesen Tag. »Parzival« ist seitdem kein trockener Stoff aus verstaubten Büchern mehr. Es wird stattdessen gemunkelt, dass sich verschiedene Kollegen vorgenommen haben, die Parzival-Epoche beim nächsten Mal etwas anders aufzuziehen. Wieder andere kamen anscheinend auf die Idee, diese Methode auch auf andere Themen und Epochen zu übertragen – um alte Mythen für junge Menschen wieder lebendig werden zu lassen.

Wer sich für diese Methode näher interessiert (mit Anregungen für derartige Klassenfahrten und Lehrgänge/Fortbildungen in Erlebnispädagogik) kann sich wenden an: EOS-Erlebnispädagogik e.V., Kirchzartener Str. 25, 79117 Freiburg, www.eos-ep.de, 0761-600800.

Michael Birnthaler / Roswitha Merazzi

Anzeige VFG