

Daniel Steinbach

---

# INKLUSIVES LIVE-ROLLENSPIEL

## „WIR WERDEN HELDEN! – ABENTEUER FÜR ALLE“

Kinder und Jugendliche verbringen immer mehr Zeit mit Computerspielen oder vor dem Fernseher, anstatt draußen in der Natur gemeinsam mit anderen zu spielen und sportlich aktiv zu sein.<sup>1</sup> Dies trifft auch auf Kinder und Jugendliche mit Behinderungen zu, denen häufig der Weg zum Computer durch gute technische Hilfsmittel (Einhandtastatur, Kopfmaus, Brailleschreiber, Screenreader etc.)<sup>2</sup> nahezu uneingeschränkt möglich ist, das Spielen in der Natur oder sogar Live-Rollenspiele jedoch viel seltener.

Vor diesem Hintergrund entstand beim Waldritter e.V. die Idee, Live-Rollenspiel auch für Kinder und Jugendliche mit Behinderungen anzubieten. Wir haben bereits mehrere – teils auch geförderte Projekte – mit lern-, geistig-, körper- und mehrfach behinderten Kindern und Jugendlichen erfolgreich durchgeführt. Bei diesen Veranstaltungen haben wir die Erfahrung gemacht, dass sich vieles in der Herangehensweise gar nicht so sehr von anderen Kinder-Live-Rollenspiel-Veranstaltungen unterscheidet. Allerdings muss man einige Anpassungen zum Beispiel für Kinder mit geistigen Behinderungen vornehmen. Komplexere Zusammenhänge, schwierige Rätsel und anspruchsvolle Knobelaufgaben weichen gradlinigeren Plots sowie einfacheren und leichteren Rätselaufgaben. Bei einem Projekt beispielsweise gab es das Problem, dass viele gar nicht lesen konnten. Eine anfangs geplante Schriftrolle musste in eine mündliche Erzählung umgewandelt

werden, die aber gleichzeitig auch in der Darstellung mit Mimik, Gestik und Stimmgewalt die Kinder und Jugendlichen einfangen und fesseln sollte.

Hingegen muss man gerade bei der Arbeit mit körperbehinderten Kindern und Jugendlichen darauf achten, dass man die Komplexität der Handlung, Aufgaben und Rätsel nicht zu niedrig ansetzt. Körperliche Behinderungen geben erst einmal keinen Rückschluss darauf, wie geistig fit jemand ist, was nicht zuletzt zahlreiche Persönlichkeiten beweisen, die hohe Minister- oder Präsidentenämter innehaben und -hatten. Bei einer Gruppe mit ausschließlich oder überwiegend körperlich behinderten Kindern und Jugendlichen sollten daher Elemente wie Klettern, Kämpfe mit Schaumstoffschwertern und Ähnliches reduziert, aber nicht unbedingt von vorneherein ausgeklammert werden.

Körperliche Behinderungen schränken unterschiedlich stark ein. Zwei Rollstuhlfahrer, die gut mit ihrem Rollstuhl umgehen können, sind sehr wohl in der Lage, ein Duell im Schwertkampf auszuführen. Einigen Kinder mit motorischen Defiziten bereiten verschiedene körperliche Geschicklichkeitsübungen keine Probleme, während andere schon Schwierigkeiten haben, ein paar Meter auf einem unebenen Waldweg zu gehen. Häufig vergisst man, welche Behinderungen es überhaupt gibt und denkt beispielsweise nur an Rollstuhlfahrer, die jedoch im Anteil aller Menschen mit Behinderungen nur einen kleinen Teil ausmachen.<sup>3</sup> Ein Taubstummer hat ebenfalls eine körperliche Behinderung, was jedoch nichts über seine motorischen Fähigkeiten beim Klettern aussagt. Man sollte sich also sehr genau informieren, mit welchen Kindern und Jugendlichen und mit welchen Behinderungen und Einschränkungen man es zu tun hat.

In Wohn-, Schul- und Arbeitseinrichtungen sind häufig Menschen mit unterschiedlichen Behinderungen anzutreffen. Dies resultiert zum einen natürlich daraus, dass kaum eine Behinderung als gleichwertig zu einer anderen Behinderung angesehen werden kann. Auf der anderen Seite nutzen all diese Einrichtungen ein häufig besonders gut geschultes Sozialverhalten von Menschen mit Behinderungen. So ist es üblich, dass sich die Kinder und Jugendlichen gegenseitig helfen und unterstützen, ohne dass ein Betreuer darauf hinweisen muss. Das lässt sich auch im Live-Rollenspiel beobachten: Diejenigen, die lesen können, erklären den anderen die Rätselschriftrollen,

während körperlich ungeschickte Kinder von anderen beim Klettern unterstützt werden. Darüber hinaus wird bei einigen Kindern und Jugendlichen der natürliche Beschützerinstinkt gegenüber Schwächeren aktiviert.

Soziale Fertigkeiten bei Kindern und Jugendlichen zu verbessern und zu stärken, war von Anfang an einer der Grundpfeiler unserer Philosophie. Aus diesem Grund war es für uns immer wichtig mit heterogenen Gruppen zu arbeiten und integrative Kinder-Live-Rollenspiele zu veranstalten. Bei der Planung und Recherche für diese geplanten Veranstaltungen stießen wir schnell auf das Konzept der Inklusion. Inklusiv bedeutet (noch mehr als integrativ), dass selbstverständlich alle Projekte für alle ausgelegt sind, ganz gleich, ob sie geistige, körperliche oder sonstige Behinderungen und Einschränkungen haben oder nicht. Ebenso spielen Geschlecht und Herkunft keine Rolle für den inklusiven Zugang.<sup>4</sup>

Mit dem Projekt *Wir werden Helden! – Abenteuer für alle* haben wir ein inklusives Live-Rollenspiel-Konzept erstellt, bei dem behinderte und nicht-behinderte Teilnehmerinnen und Teilnehmer gemeinsam Abenteuer erleben können.

Hierfür planten wir ein Paket aus sechs Märchenspielen für Kinder und Jugendliche und einem Alternate Reality Game für Jugendliche und junge Erwachsene. Die Märchenspiele sollten in Kiel, Lübeck und Schleswig und das Alternate Reality Game in Kiel stattfinden. Zuvor sollte außerdem ein Schulungsseminar für die Betreuerinnen und Betreuer stattfinden, um diese auf ihre Arbeit mit behinderten und nicht-behinderten Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen vorzubereiten. Zusätzlich sollten Informationsabende für Eltern und andere Interessierte stattfinden. Gefördert wurde dieses Projekt vom Ministerium für Soziales, Gesundheit, Familie, Jugend und Senioren des Landes Schleswig-Holstein.<sup>5</sup> Das Projekt war Teil der Initiative *Alle inklusive*<sup>6</sup>, einer Initiative zur Inklusion behinderter Menschen.

## VORBEREITUNG

Anfang April 2009 begannen die konkreten Vorbereitungen vor Ort. Kontakte zu Einrichtungen für Menschen mit Behinderungen wurden aufgebaut sowie bestehende Kontakte intensiviert. Im Vorfeld fanden Gespräche

und Vortreffen mit den Forstämtern, Förstern und Waldbesitzern statt, um passende Veranstaltungsorte zu finden. Außerdem wurden ein Ort für das Schulungsseminar der Betreuer sowie Räume für die Informationsabende gesucht. Für das Alternate Reality Game in Kiel mussten zudem zahlreiche interessante Spielorte in Kiel gefunden sowie ein Werbetrailer<sup>7</sup> gedreht werden.

Anfang Mai 2009 fand das Schulungsseminar im Waldhaus Kiel, einem restaurierten Forsthaus mitten in einem Kieler Wald statt. Neben der Einarbeitung ins Waldritter-Konzept und in pädagogische Grundlagen für die Arbeit mit Kinder- und Jugendgruppen, lag ein Schwerpunkt des Seminars auf der Vermittlung des inklusiven Ansatzes und der dafür eingesetzten erlebnispädagogischen Methoden. Zu den pädagogischen Grundlagen gehörten Themen wie Gruppenprozesse, Rollen in der Gruppe, Funktionen des Gruppenleiters, Konfliktmanagement und rechtliche Hinweise insbesondere zur Aufsichtspflicht. Eine naturkundliche Führung und Tipps zur Ersten Hilfe im Wald bildeten den Abschluss.

Erst nach dieser intensiven Planungsphase konnten die eigentlichen Spiel-Vorbereitungen beginnen und die Werbung mit Handzetteln, auf Internetseiten, im regionalen Rundfunk und in der lokalen Presse starten. Am 5. Mai beteiligten wir uns am europaweiten Protesttag für die Rechte von Menschen mit Behinderungen am Informationsstand der Initiative *Alle inklusive* in der Kieler Fußgängerzone, um so verstärkt Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene mit Behinderungen anzusprechen. Als weitere Werbemaßnahmen wurden alle Förderschulen sowie Schulen für geistig behinderte und körperbehinderte Schüler kontaktiert und auf unsere inklusiven Aktionen aufmerksam gemacht. Zusätzlich warben wir in Jugendzentren, Internetforen und Regelschulen. Um Eltern und andere Interessierte persönlicher über das Konzept der Waldritter, den inklusiven Ansatz und die pädagogischen Ziele zu informieren, wurden Elternabende in Kiel und Lübeck veranstaltet.

Trotz des großen Werbeaufwandes, war es schwierig, Teilnehmer mit Behinderungen zu finden. Zum einen sind gerade für diese Bevölkerungsgruppe vielfältige Angebote vorhanden. Zum anderen kannten uns viele Betreuer von Schulen, Wohn- und Arbeitseinrichtungen nicht,

so dass wir zunächst den Waldritter e. V. und seine Projektarbeit in langen und ausführlichen Gesprächen vorstellen mussten. Bei einigen zeigte sich auch anfängliche Skepsis über erlebnispädagogische Outdoor-Angebote mit körperlich behinderten Kindern.

## ALTERNATE REALITY GAME IN KIEL

Als erste inklusive Veranstaltung des Projekts fand am 23. Mai 2009 das Alternate Reality Game<sup>8</sup> für Jugendliche und junge Erwachsene statt. Kooperationspartner war die Bildungsstätte Alte Schule Anspach (basa e.V.)<sup>9</sup>, die Alternate Reality Games schon seit einigen Jahren zu Bildungszwecken einsetzt. So veranstaltet basa e.V. in Kooperation mit den Waldrittern beispielsweise seit 2008 die Alternate-Reality-Game-Reihe *Projekt Prometheus*, die von der Bundeszentrale für politische Bildung gefördert<sup>10</sup> und mit verschiedenen Preisen ausgezeichnet worden ist.<sup>11</sup>

Ein elfköpfiges Vorbereitungsteam kümmerte sich um die Besichtigung der möglichen Spielorte, versteckte Hinweise in der ganzen Stadt und sprach mit Passanten, Cafébesitzern und Ladenlokalinhabern, um diese für kurze Szenen ins Spiel einzubauen. Außerdem wurden Websites für das Spiel erstellt und verfeinert<sup>12</sup>, kurze Videofilme, die die Spieler während des Spiels via MMS erreichen sollten, gedreht sowie Fotos und Grafiken erstellt. Kontinuierlich wurde so der geplante Handlungsverlauf erweitert und verfeinert. Durch eine bewusste Verwischung von Fiktion und Wirklichkeit sollten die inhaltlichen Hauptziele des Spiels, Förderung von Informationsverarbeitungskompetenz und gruppendynamischen Prozessen sowie die Vermittlung politischen Hintergrundwissens, erreicht werden. Im Gegensatz zur bisherigen Projekt-Prometheus-Reihe haben wir dieses Spiel linearer gestaltet und in der Komplexität reduziert, um allen die Teilnahme an der Veranstaltung zu ermöglichen.

Die Rahmenhandlung des Spiels drehte sich um einen mysteriösen Diamantenraub, den die Mitspielerinnen und Mitspieler aufdecken mussten. Als Aushilfsdetektive teilten sie sich selbst in Kleingruppen auf und folgten den Rätselspuren quer durch Kiel. So konnte ein Treffen mit dem

bestohlenen Juwelier stattfinden, während gleichzeitig andere der obskuren Aktivistengruppe *Aderlass* auf die Schliche kamen und diese in einem Internetchat trafen. Eine Krankenschwester berichtete vom Schmuggel mit sogenannten *Blutdiamanten* aus Sierra Leone, die unter Ausbeutung der einheimischen Arbeiter gewonnen wurden und durch deren Verkauf Kindersoldaten im Land mit Waffen ausgestattet wurden. Schnell kam der Verdacht auf, dass es sich bei den gestohlenen Diamanten im Spiel um eben solche Blutdiamanten handelte.<sup>13</sup> Eine Demonstration gegen Vorratsdatenspeicherung, die am gleichen Tag in der Kieler Innenstadt stattfand und bei der die Aktivistengruppe, die sich gegen Blutdiamanten einsetzte, natürlich ebenfalls auftauchte, konnte perfekt ins Spiel eingebaut werden. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer konnten zahlreiche Spielfiguren wie die Tochter des Juweliers und ihren Freund treffen.

Als alle Spieler den Freund der Tochter, ebenfalls Mitglied von *Aderlass*, für den Juwelendieb hielten und sogar ein Video von einer Überwachungskamera aus dem Juwelierladen sein Gesicht zeigte, kam plötzlich alles ganz anders. Der bisher harmlos wirkende Chauffeur des Juweliers entführte dessen Tochter und wollte damit die Herausgabe der Diamanten erpressen. Diese galt es nun in einer Hetzjagd zu finden und schließlich dem Chauffeur zu übergeben. Erst als sich dieser in Sicherheit wiegte, konnte die Tochter aus dem Kofferraum eines roten Mercedes befreit werden.

Im Anschluss an das Spiel fand eine intensive Reflexion mit allen Organisatoren und Mitspielenden statt. Die Spieler hatten hier die Möglichkeit, einen Blick hinter die Kulissen zu werfen, Fragen zu stellen und sich über die intensiven Spielerfahrungen auszutauschen.

Den Folgetag nutzten die Organisatoren und Helfer für eine interne Reflexion. Als Schwierigkeit hat sich herauskristallisiert, dass Alternate Reality Games trotz intensiver Aufklärungsarbeit nicht als bildungspolitische Methode etabliert sind und daher oft missverstanden werden. So erhielten wir beispielsweise eine Absage von einer Wohngruppe für behinderte Menschen, die das Alternate Reality Game für eine Art Kinderspiel hielt, das ihre betreuten Bewohner nicht ernstnehmen würde. Auch eine ausführliche telefonische Erklärung des Spiels konnte dort leider keine Abhilfe schaffen.

Der Altersdurchschnitt des inklusiven Spiels, der bei rund 30 Jahren gelegen hat, zeigt eindeutig, dass es sich nicht um ein Kinderspiel gehandelt hat. Alternate Reality Games – die aufgrund der Verwischung von Fiktion und Wirklichkeit von sich behaupten, kein Spiel zu sein – werden nicht wie Live-Rollenspiele in einem speziellen Veranstaltungskalender, einem bestimmten Forum oder einer festen Community angekündigt. Somit ist es nicht einfach, für dieses neue Genre überhaupt zu werben. Da es kein richtiges Live-Rollenspiel ist, spricht es auch nur bedingt Live-Rollenspieler an, die sonst eher im Fantasy-Bereich zu Hause sind. Verschiedene Medienberichte<sup>14</sup> haben hier zwar schon einiges an Image-Arbeit geleistet, jedoch muss sich eine Interessentengemeinschaft für Alternate Reality Games erst noch finden.<sup>15</sup>

## **WALDRITTER-SPIEL FÜR 6-10JÄHRIGE**

Das Alternate Reality Game als Abenteuer-Stadtspiel war nur ein Teil des Projekts. Im folgenden soll nun eines der klassischen Waldritter-Fantasy-Spiele detaillierter dargestellt und beschrieben werden dass am 31. Mai 2009 in Kiel stattfand. Die anderen Spiele, bei denen es sich ebenfalls um Fantasy-Spiele gehandelt hat, werden der Vollständigkeit halber jeweils nur kurz erwähnt.

Die Kinder erhielten leihweise ein mittelalterliches Kostüm, um leichter in die Rollen von Rittern und Ritterinnen schlüpfen zu können. So ausgestattet, machten sie sich gemeinsam auf, um ein zweistündiges Abenteuer im Wald zu erleben. Dabei fanden sich auch Kinder mit Verhaltensauffälligkeiten problemlos in die Gruppe ein. Das Spiel war so ausgelegt, dass auf alle Kinder individuell eingegangen werden konnte, der Handlungsverlauf so variabel geplant, dass jederzeit Änderungen möglich waren.

Nach einer kurzen Einführung der Gruppenleiter, die im Spiel Waldhüter genannt wurden, begann das Abenteuer mit einer Schriftrolle. Die Fee Rosalinde aus dem Land Silvanien wandte sich darin an die Kinder, da ihre Schwester entführt worden war. Mithilfe eines Zauberspruchs – den jedes Kind so gut ausführte, wie es konnte – gelangten sie ins Märchenland

Silvanien, wo sie an einem Sumpf die Gnomfrau Poldy aufsuchen sollten, die weitere Informationen zum Verbleib der entführten Fee haben sollte. Der Zauberspruch war eine Mischung aus Konzentrationsspiel und Schrittfolge und diente als kleine Aufwärmübung, bevor die Wanderung in den Wald begann.

Nach kurzer Zeit gelangten die Mädchen und Jungen an den im Brief genannten Sumpf, ein mit Ästen markiertes Wegstück. Hier mussten Schildkröten (die in Wirklichkeit nur aus angemalter Pappe bestanden), als Überquerungshilfe voreinander gelegt werden. In Teamarbeit halfen sich die Kinder, den Sumpf zu überqueren, indem sie sich gegenseitig mit den noch Schildkröten, die die ganze Zeit über mit mindestens einem Fuß oder einer Hand berührt werden mussten, abholten und hinüberbrachten.

Hinter dem Sumpf fanden die Kinder die Gnomfrau Poldy, dargestellt durch eine Handpuppe. Mit Handpuppen haben wir bei anderen Spielen, an denen oft auch Jugendliche sowie Kinder mit geistigen Behinderungen teilgenommen haben, bereits viele positive Erfahrungen gemacht. Sobald eine Handpuppe erscheint, ist die Aufmerksamkeit bei den meisten Kindern deutlich höher, als wenn eine reale Person die Figur mit einem entsprechenden Kostüm verkörpert. Wie beim Kasperletheater spielen jüngere Kinder gerne mit Handpuppen und sehen sie fast als eigenständige Persönlichkeiten an. So kommt es nicht selten vor, dass der Spieler einer Handpuppe, der später in einer anderen Rolle auftaucht, nicht wiedererkannt wird und dann von den Kindern genau das erzählt bekommt, was er ihnen als Handpuppe mit auf den Weg gegeben hat. Ältere Grundschul Kinder sind meist etwas weiter in ihrer Abstraktionsfähigkeit und erkennen den Menschen hinter der Handpuppe, wollen sich aber trotzdem noch rückversichern und schauen nach. Bei einem inklusiven Projekt muss man immer auch bedenken, dass es Kinder und Jugendliche gibt, die über eine solche Abstraktionsfähigkeit (noch) nicht verfügen. So kann es sein, dass ein 12jähriger nicht merkt, dass er ein und dieselbe Person vor sich hat, wenn diese das Kostüm gewechselt und ihre Stimme verstellt hat.

Bevor die Gnomfrau Poldy den Kindern half, wollte sie deshalb erst einmal ein Kennenlernspiel spielen. Neben der stimmigen Geschichte, dass Poldy die Namen der Kinder kennenlernte und unterhalten wurde, stellt



dieses Spielelement einen guten Einstieg dar. Ein Kennenlernspiel schafft in der Anfangsphase einer neu zusammengekommenen Gruppe eine erste Vertrauensbasis zwischen den Kindern und erleichtert es, sich in der Gruppe zu orientieren.<sup>16</sup>

Während Poldy etwas über den Aufenthaltsort der entführten Fee herausfinden wollte, sollten sich die Kinder schon mal mit Schwertern beim alten Schwertmeister Goswin ausstatten und ihr einen seiner leckeren Kekse mitbringen.

Im Lager von Goswin bot sich den Kindern ein seltsamer Anblick. Die Schwerter befanden sich in einem magischen Bannkreis befanden, dargestellt durch ein Seil. Goswin stand daneben und schimpfte. In der Hand hielt er eine Schriftrolle, die er nicht entziffern konnte. Verantwortlich für das Chaos waren ein paar Kobolde, die sich einen Spaß daraus gemacht hatten, Goswin zu ärgern und ihn dann mit einer Schriftrolle in Koboldsprache zurückzulassen, mit der er angeblich den Bannkreis öffnen und betreten könnte. Um an die Schwerter heranzukommen, wollten die Mädchen und Jungen natürlich gleich ihre Rätselknacker-Fähigkeiten unter Beweis stellen und schauten sich die Schriftrolle an. Recht schnell bemerkte einer der jungen Ritter, dass man den Text einfach nur rückwärts lesen musste, um den Lösungszauberspruch zu erfahren. Die Kinder stellten sich um den Bannkreis und führten die Anweisungen des Lösungszauberspruchs aus.

Zum Dank für ihre Hilfe brachte Goswin ihnen den Umgang mit den Schwertern mit und überließ sie ihnen für das heutige Abenteuer. Die Waldhüter unterstützten ihn dabei und gemeinsam wurde mit den Kindern eine längere Trainingseinheit im Polsterwaffenkampf durchgeführt. Gekämpft wurde mit 65 cm langen Schaumstoffschwertern, mit denen der Waldritter e.V. in anderen Projekten bezüglich Handhabung, Länge und Haltbarkeit bereits gute Erfahrungen gemacht hat. Gerade beim ersten Kampf mit Polsterwaffen ist es wichtig, den Kindern eine gute Einführung zu geben, um mögliche Verletzungen bei den Kindern (und Beschädigungen an den Schwertern) zu vermeiden.

Die Gnomfrau Poldy hatte in der Zwischenzeit mehr über die Entführung herausgefunden. Die Fee wurde von gemeinen Kobolden entführt und hinter dem Tal des Schweigens mit magischen Fesseln ge-

fangengehalten. Für einen entsprechenden Entfesselungszauber benötigten sie drei Blätter von unterschiedlichen Bäumen und den magischen Kristall der Kobolde. Vielleicht könnten die Kinder versuchen, den kleinen Kobold mithilfe eines Kekses zu überzeugen, den Kristall herauszugeben.

Im Tal des Schweigens mussten alle in völliger Stille und schleichend weitergehen. Nur wenn auch wirklich alle leise waren, konnten sie das Tal des Schweigens erfolgreich passieren. Da einige Kinder die Regel brachen und zu laut waren, warf die Magie des Tals, beziehungsweise die Anweisung des Waldhüters, die gesamte Gruppe wieder an den Anfang des Tals zurück. So wurde diese Aufgabe erst beim zweiten Versuch erfolgreich bewältigt. Der Sinn dabei lag in erster Linie darin, den Kindern zu ermöglichen, einmal in Ruhe den Wald und seine Stille zu genießen. Aufgeregte Kindergruppen können recht laut sein, und so bleibt manchmal wenig Raum für eine nähere Betrachtung des Waldes.

Bei der anschließenden Suche nach den drei Blättern verfügten die Kinder über verschiedene Vorkenntnisse von Bäumen und Pflanzen. Für einige stellt es kein Problem dar, in kürzester Zeit verschiedene Blätter zu finden und diese auch zu benennen. Anderen, die ansonsten eher selten in den Wald gehen, bereitet dies jedoch große Schwierigkeiten. Selbst eindeutige Unterschiede zwischen Eichen- und Buchenblättern müssen hier erst erkannt und gelernt werden. Das Sozialverhalten spielt hierbei wieder eine wichtige Rolle, und so helfen sich die Kinder gegenseitig, die richtigen Blätter zu finden und zu benennen.

Sobald die richtige Blätter gesammelt waren, wurden die Mädchen und Jungen auch schon von den Kobolden mit gezückten Schwertern überrascht. Wichtig war es, bei diesem ersten Kampf mit Polsterschwertern, der keinen Trainingskampf mehr darstellte, stets eine Rückzugsmöglichkeit für ängstliche und zurückhaltende Kinder zu bieten. Dies gilt generell für Kämpfe mit Polsterwaffen, an denen Kinder teilnehmen. Einer der Betreuer übernahm diese Aufgabe und blieb extra weit zurück. Die anderen Kindern sorgten in der Zwischenzeit dafür, dass die Kobolde Reißaus nahmen. Den kleinen Kobold hingegen brachten sie mithilfe des Kekses dazu, den Kristall herauszurücken.

Der Befreiung der Fee stand nun nichts mehr im Wege. Schnell wurde die Fee, ebenfalls dargestellt durch eine Handpuppe, in ihrem magischen Gefängnis gefunden und mit dem Lösungszauber befreit. Die Fee war natürlich überglücklich und bedankte sich bei allen sehr herzlich. Jedem überreichte sie einen glitzernden Edelstein als Dankeschön und zur Erinnerung an die Abenteuer in Silvanien.

Am selben Tag fand noch ein weiteres inklusives Spiel für 11-16jährige Jugendliche statt.

## **WALDRITTER-SPIELE IN LÜBECK**

Am 12. Juni 2009 fanden in Lübeck drei weitere inklusive Waldritter-Spiele statt. Beim ersten Spiel bestand die Gruppe aus Schülerinnen und Schülern aus einer integrierten zweiten Klasse einer Lübecker Grund- und Hauptschule und Kindergartenkindern aus einem integrativen Kindergarten und Hort. Das Zusammenspiel zwischen beiden Gruppen, die sich vorher noch nicht kannten, funktionierte sehr gut, auch wenn ab und an die Lehrerinnen etwas gebremst werden mussten, da sie zu sehr ins Spiel und in die Gruppendynamik eingreifen wollten. Bei diesem Spiel hat sich gezeigt, dass es oft besser ist, wenn Kinder und Jugendliche ohne bekannte Begleitpersonen am Spiel teilnehmen. Einerseits kennt eine Lehrerin ihre Schüler gut und kann daher auf eventuelle Problemfälle hinweisen, andererseits nimmt deren Anwesenheit manchmal den Schülern die Gelegenheit, sich frei zu entfalten.

Noch schwieriger wird dies, wenn Eltern das Spiel begleiten wollen. Oft verhalten sich die Kinder in Gegenwart ihrer Eltern vollkommen anders. Eltern greifen zuweilen stark ins Spiel ihrer Kinder ein. Sie ermutigen ihre Kinder, etwas zu tun oder helfen ihnen – ohne böse Absicht – beim Lösen von Rätseln. Eine solche Situation kann auch für die Gruppenleiter schwierig werden, da die Kinder in erster Linie auf das Wort ihrer Eltern und erst danach auf die Gruppenleiter hören. Die Teilnahme an einem Spiel ohne Eltern kann als erster Schritt im Abnabelungsprozess gesehen werden. Bei Kindern mit Behinderungen ist dies natürlich etwas schwieriger, da häufig die Eltern am besten über die Behinderungen ihrer Kinder Bescheid

wissen. Hier empfiehlt es sich, dass sich die Eltern in der Nähe aufhalten – wie beispielsweise im Waldhaus bei den Spielen in Kiel – und im Notfall per Handy erreichbar sind.

Das zweite Spiel in Lübeck fand mit insgesamt dreißig Kindern und Jugendlichen statt. In zwei nach Alter getrennten Gruppen machten sie sich auf die Suche nach verlorengegangenen Schatzkartenteilen. Diese wurden hinterher zusammengelegt, sodass gemeinsam ein Schatz gefunden werden konnte. Der Schatz, der hier aus Süßigkeiten und Live-Rollenspiel-Münzen bestand, bildete als Belohnung einen zentralen Punkt bei diesem Abenteuer. Mithilfe dieses Anreizes – auch wenn die Kinder und Jugendlichen den Inhalt des Schatzes vorher gar nicht kannten – konnten sie trotz Regen wunderbar motiviert werden, das Abenteuer weiterzuspielen.

Für Hortkinder einer Kindertagesstätte, die überwiegend aus finanziell schwachen Familien stammten, wurde ein weiteres Spiel in einem Lübecker Stadtteil, der als *sozialer Brennpunkt* gilt, durchgeführt.

## WALDRITTER-SPIELE IN SCHLESWIG

Die letzten beiden Spiele des Projekts fanden in Schleswig statt. Eine besondere Herausforderung dort bestand für die Kinder und Jugendlichen darin, über einen umgestürzten Baumstamm zu balancieren, der über einer kleinen Schlucht lag. Natürlich wurden die Kinder dabei von den Gruppenleitern begleitet und die meisten überwandern das Hindernis, indem sie sich sitzend vorwärts zogen. Das erfolgreiche Bestehen dieser *kontrollierten Mutprobe* stellte gerade für Kinder mit körperlichen Einschränkungen und motorischen Defiziten ein besonderes Erlebnis dar. Häufig trauen sich viele körperlich behinderte Kinder keine Kletterpartien oder Ähnliches zu. Wenn sie es dann geschafft haben, ist ihre Freude um so größer und ihr Selbstwertgefühl gestärkt. Manchmal hat man den Eindruck, dass mit behinderten Kindern zu vorsichtig umgegangen wird, wodurch sie – anstatt eigenständiger zu werden – immer mehr auf Hilfe angewiesen sind. Behinderte Menschen wollen eigentlich immer, dass man sie genauso wie nicht-behinderte Menschen behandelt. Ziel ist also stets die gleichberechtigte Teilhabe.<sup>17</sup>

## REFLEXION

Nach jedem Spiel trafen sich die Gruppenleiter, um das Spiel nochmals Revue passieren zu lassen. Detailliert wurde der Spielablauf analysiert und diskutiert. Auch die Umsetzung wurde hinsichtlich der vorher vereinbarten Schwerpunkte in einer Diskussionsrunde überprüft und kritisch bewertet. Generell waren alle mit den Spielverläufen sehr zufrieden, insbesondere da die geplanten Ziele erreicht wurden. Im Diskussionsverlauf ergaben sich weitere Ideen, wie man Kinder mit Aufmerksamkeitsdefizitstörungen besser einbinden könnte. Brainstormings wurden sowohl zur Neugestaltung und Verbesserung des Informationsangebots für Eltern, der Einbindung von Kindern und Jugendlichen mit unterschiedlichen Behinderungen und Bedürfnissen und zum Spiel selbst gemacht. Als besonders positiv wurden die motorischen Herausforderungen für die Teilnehmer hervorgehoben, die wir in die Spiele eingebunden hatten. Das Klettern und Balancieren über die kleine Schlucht auf dem umgestürzten Baumstamm, wodurch das Selbstbewusstsein der Teilnehmenden sichtbar gestärkt wurde, bildete bei den Spielen in Schleswig beispielsweise eine solche Aufgabe.

## FAZIT

Die Erfahrungen mit einer inklusiven Herangehensweise bei Live-Rollenspielen für Kinder und Jugendliche sowie beim Alterante Reality Game für Jugendliche und junge Erwachsene sind durchweg positiv. Gerade Live-Rollenspiel bietet gute Möglichkeiten auf unterschiedliche individuelle Bedürfnisse einzugehen. Rätsel können im Schwierigkeitsgrad angepasst werden, Aktionen und Ruhephasen wechseln sich ab, und es gibt verschiedene Rollen wie Kämpferin oder Heiler mit unterschiedlichen Anforderungen an Mädchen und Jungen.

Durch die zieldifferente Konzeption sind die Spiele so angelegt, dass sie Stärken und Schwächen der Kinder und Jugendlichen berücksichtigen. Darüber hinaus bietet der märchenhafte Hintergrund viele Möglichkeiten, individuelle Stärken hervorzuheben und natürliche Spielkonsequenzen einzubauen, die

besonderes und ungewohntes Verhalten erfordern. Zum Beispiel tauchen bestimmte Waldwesen nur auf, wenn sich die Kinder und Jugendlichen leise und höflich verhalten. Grundsätzlich sind Aufgaben nur in Kooperation zwischen den Kindern lösbar, wodurch jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin eigene Fähigkeiten einbringen kann, was ganz natürlich zu einer gleichberechtigten Teilhabe führt. So ist es für Außenstehende kaum zu unterscheiden, welche Kinder außerhalb des Spiels diagnostizierte Verhaltensstörungen und Behinderungen zeigen. Dadurch, dass die Kinder ihr Augenmerk mehr auf die Gruppe als auf sich selbst legen, erhalten sie die Möglichkeit, Stärken bei Gruppenmitgliedern zu entdecken, die sie vorher nicht vermuten würden. Deshalb stehen für die Teilnehmer nicht mehr offensichtliche Unterschiede einzelner, wie zum Beispiel Behinderungen und Benachteiligungen, im Vordergrund, wodurch ein unbelastetes und vorurteilsfreies Spielen der Kinder und Jugendlichen untereinander ermöglicht wird.

Allerdings haben wir festgestellt, dass viele Einrichtungen für behinderte Menschen sehr zurückhaltend gegenüber inklusiven Live-Rollenspielen für Kinder und Jugendliche sind. Zum einen handelt es sich bei Live-Rollenspiel in der Kinder- und Jugendarbeit immer noch um ein relativ neues Konzept, das sich erst etablieren muss. Zum anderen trauen sich viele Betreuer in Einrichtungen für behinderte Menschen nicht zu, mit einer Gruppe von körperlich und geistig behinderten Kindern und Jugendlichen in den Wald zu gehen, obwohl zum Beispiel viele Hilfsmittel für behinderte Menschen vorhanden wären, welche einem Ausflug in den Wald nicht entgegenstehen.<sup>18</sup> Hinzu kommt, dass einige Behinderungen kaum oder gar keine Einschränkungen für ein Abenteuer im Wald bedeuten, denkt man beispielsweise an gehörlose Menschen.

Im Kontakt mit Einrichtungen für behinderte Menschen werden wir noch weitere Bemühungen unternehmen, um zu zeigen, dass Live-Rollenspiele als erlebnispädagogische Angebote umsetzbar und für die Teilnehmer besonders wertvoll sind. Dies belegen die zahlreichen positiven Rückmeldungen sowie unsere Erfahrungen mit einer inklusiven Herangehensweise in diesem, in vorherigen und in späteren Projekten. *Wir werden Helden! – Abenteuer für alle* hat nochmals gezeigt, dass Live-Rollenspiel bestens als Methode für inklusive Veranstaltungen geeignet ist und dabei neue Möglichkeiten und Horizonte eröffnet.

**DANIEL STEINBACH** ist als langjähriger Spieler und Organisator von Live-Rollenspielen Gründungsmitglied des Waldritter e.V. und dort als Geschäftsführer sowie bei zahlreichen Projekten tätig. Er studierte Germanistik und Komparatistik mit dem Abschluss Master of Arts und arbeitet derzeit an seiner Doktorarbeit zu Verbrechensliteratur.

- 
- 1 Vgl. Lampert, Thomas/Sygusch, Ralf/Schlack, Robert: Nutzung elektronischer Medien im Jugendalter. Ergebnisse des Kinder- und Jugendgesundheits surveys (KiGGS). In: Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz Bd. 50 Heft 5/6 (2007), S. 643-652.
  - 2 Eine Auflistung von gängigen Computer-Hilfsmitteln für behinderte Menschen bietet der Westdeutsche Rundfunk unter [www.wdr.de/themen/computer/internet/barrierefreies\\_internet/hilfsmittel\\_uebersicht.jhtml](http://www.wdr.de/themen/computer/internet/barrierefreies_internet/hilfsmittel_uebersicht.jhtml). Weitergehende Informationen zum Thema Barrierefreiheit am Computer und im Internet gibt es unter [www.wob11.de/](http://www.wob11.de/).
  - 3 Das Statistische Bundesamt hat 2005 alle Menschen mit einer staatlich anerkannten Behinderung erfasst und dabei einen Anteil von 10 Prozent an der Gesamtbevölkerung ermittelt. Da es keine Meldepflicht für Behinderungen gibt, ist die Anzahl behinderter Menschen wahrscheinlich noch höher. Das ein so großer Teil der Gesamtbevölkerung von Behinderungen betroffen ist, macht die Notwendigkeit, Menschen mit Behinderungen stets einzubeziehen, nochmals deutlich. Vgl. Pressemitteilung des Statistischen Bundesamtes Nr. 406 vom 30.10.2008. Abrufbar unter [http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Presse/pm/2008/10/PD08\\_\\_406\\_\\_227,templateId=renderPrint.psml](http://www.destatis.de/jetspeed/portal/cms/Sites/destatis/Internet/DE/Presse/pm/2008/10/PD08__406__227,templateId=renderPrint.psml). Im Jahr 2003 wurde die Anzahl der Menschen in Deutschland, die zeitweise oder ständig auf den Rollstuhl angewiesen sind mit 1,56 Millionen angegeben. Patienten mit Multipler Sklerose, Schlaganfall, Glasknochen, Muskeldystrophie usw. wurden allerdings nicht erfasst. Vgl. <http://www.rollinetzwerk.net/modules.php?op=modload&name=Sections&file=index&req=viewarticle&artid=106>.
  - 4 Weitere Definitionen von *Inklusion* finden sich unter <http://alle-inklusive.de>. Besonders zu empfehlen ist auch der Wikipedia-Eintrag zum Thema Inklusive Pädagogik, abrufbar unter [http://de.wikipedia.org/wiki/Inklusive\\_P%C3%A4dagogik](http://de.wikipedia.org/wiki/Inklusive_P%C3%A4dagogik). Auf der Internetseite <http://definitiv-inklusiv.org/> werden Definitionen des Begriffs Inklusiv aus verschiedenen Einrichtungen, Institutionen und Ländern gesammelt und aufgelistet.
  - 5 Seit dem 27. Oktober 2009 lautet der Name des Landesministeriums *Ministerium für Arbeit, Soziales und Gesundheit*. Weitere Informationen zum Landesministerium finden sich unter [www.sozmi.landsh.de/](http://www.sozmi.landsh.de/).
  - 6 Das Ministerium für Arbeit, Soziales und Gesundheit des Landes Schleswig-Holstein fördert mit der Initiative *Alle inklusive* (<http://www.alle-inklusive.de>) eine Reihe von Projekten, die

- sich für die Teilhabe von Menschen mit Behinderung in allen Lebensbereichen einsetzen und damit Inklusion lebendig werden lassen. Die neue Landesregierung hat Inklusion als *Grundhaltung und Ausdruck der Wertschätzung der Individualität des Menschen* definiert. Unter anderem werden ein Inklusionsbüro, Projekte des Arbeiterwohlfahrt Landesverbands, des Paritätischen Schleswig-Holstein, des Landesverbands der Lebenshilfe, der Fachhochschule Kiel, des mixed pickles e. V., der Ostholsteiner Behindertenhilfe, des Diakonischen Werks Schleswig-Holstein und des Landesverbands für Körper- und Mehrfachbehinderte gefördert und im Rahmen der Initiative zusammengebracht.
- 7 Zu finden auf Youtube unter [www.youtube.com/watch?v=p3ZDo32FauA](http://www.youtube.com/watch?v=p3ZDo32FauA).
  - 8 Eine Antwort auf die Frage, was eigentlich ein Alternate Reality Game ist und wie man es zu politischen Bildungszwecken einsetzen kann, findet sich bei Springenberg, Dirk/Steinbach, Daniel: Projekt Prometheus. Alternate Reality Games in der politischen Bildung. In: Dombrowski, Karsten (Hrsg.): LARP: Hinter den Kulissen. Aufsatzsammlung zum Mittelpunkt 2009. Braunschweig, 2009. S. 47-55.
  - 9 Weitere Informationen zur Bildungsstätte Alte Schule Anspach finden sich im Internet unter [www.basa.de](http://www.basa.de).
  - 10 Weitere Informationen zur Alternate-Reality-Game-Reihe *Projekt Prometheus* gibt es unter [www.projekt-prometheus.net](http://www.projekt-prometheus.net) und auf der Seite des Waldritter e. V. unter [www.waldritter.de](http://www.waldritter.de).
  - 11 Für das *herausragende, zukunftsweisende und innovative Weiterbildungsangebot* ist das Projekt Prometheus im Oktober 2008 mit dem 3. Preis Weiterbildung Innovativ 2008 des Vereins Weiterbildung Hessen e.V. in Kooperation mit der Hessen Agentur GmbH unter der Schirmherrschaft von Staatsminister Dr. Alois Rhiel ausgezeichnet worden. Vom Deutschen Liverollenspiel-Verband e.V. erhielt Projekt Prometheus im Januar 2009 den F.R.E.D., den Preis für Fortschrittliche Rollenspiel Entwicklung in Deutschland.
  - 12 [www.detektei-aaha.de](http://www.detektei-aaha.de), [www.hendriks-trauth.com](http://www.hendriks-trauth.com), [www.conspiration.at](http://www.conspiration.at) und [www.health-lab.org](http://www.health-lab.org).
  - 13 Weitere Informationen zum Thema Blut- und Konfliktdiamanten finden sich auf den Internetseiten der Vereinten Nationen: [www.un.org/peace/africa/Diamond.html](http://www.un.org/peace/africa/Diamond.html).
  - 14 Vgl. Dombrowski, Karsten: Spiel oder Wirklichkeit. Alternate Reality Live-Rollenspiele. In: LARPzeit 23 (März/April/Mai 2009), S. 29-31.; Dombrowski, Karsten: Die Judas-Akte. In: LARPzeit 23 (März/April/Mai 2009), S. 32.; sowie Dombrowski, Karsten: Projekt Prometheus. Wilde Jagd durch Frankfurt. In: LARPzeit 23 (März/April/Mai 2009), S. 33.
  - 15 Eine weitere Interessante Lektüre zum Thema Alternate Reality Games (hier *Pervasive Games* genannt) bildet: Montola, Markus/Stenros, Jaakko/Waern, Annika: Pervasive Games. Theory and Design. Burlington u.a., 2009.
  - 16 Welche Phasen eine Gruppe durchläuft wird recht anschaulich erklärt bei: Bertram, Björn/Felstehausen, Torsten/Genzel, Meike/Zerweck, Kai: JuLeiCa. Handbuch für Jugendleiterinnen und Jugendleiter. 4. Auflage. Hannover: Landesjugendring Niedersachsen e.V. 2007, S. 81-86.
  - 17 Kieler Nachrichten vom 2. Juni 2009.  
Weitere Informationen finden sich im Behindertenbericht 2009. Bundesministerium für Arbeit und Soziales; Referat Information, Publikation, Redaktion (Hrsg.): Behindertenbericht 2009. Bericht der Bundesregierung über die Lage von Menschen mit Behinderungen für die 16. Legislaturperiode. Stand Juni 2009. Bonn 2009. Im Internet verfügbar unter [www.bmas.de/portal/3524/property=pdf/a125\\_\\_behindertenbericht.pdf](http://www.bmas.de/portal/3524/property=pdf/a125__behindertenbericht.pdf).



- 18 Das Fraunhofer Anwendungszentrum Systemtechnik Ilmenau, die Technische Universität Ilmenau und zahlreiche Partner aus der Industrie haben beispielsweise bereits vor mehreren Jahren geländegängige Rollstühle entwickelt, die einem Teil der behinderten Menschen zu Gute kommen. Weitere Informationen dazu gibt es in einer Pressemitteilung zum Superfour-in, einem Spezialrollstuhl für Gelände, unter [www.ast.iitb.fhg.de/servlet/is/9218/?highlight=.](http://www.ast.iitb.fhg.de/servlet/is/9218/?highlight=)