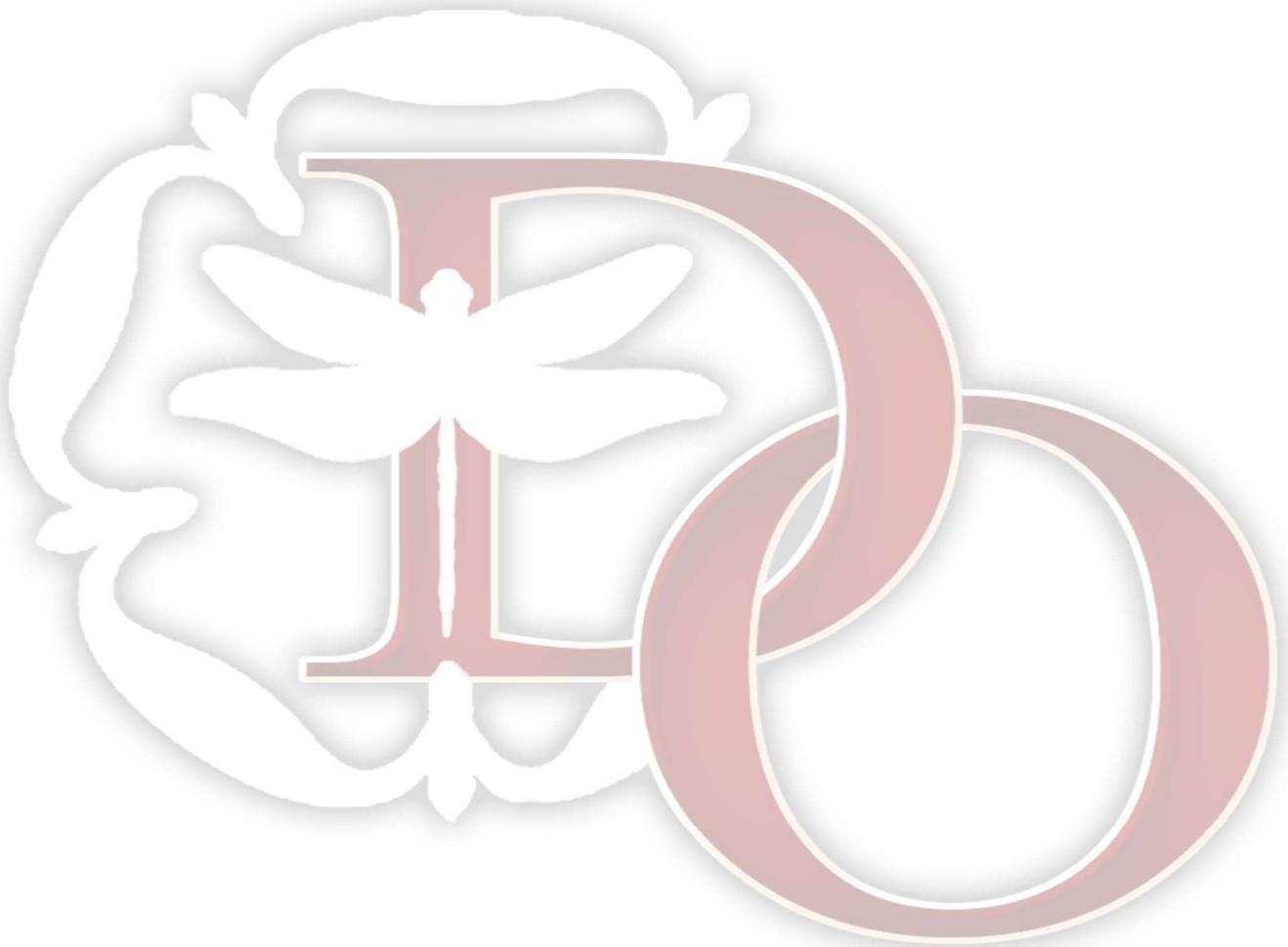


Notizen

Schreib's dir auf... du vergisst es sonst... wirklich!

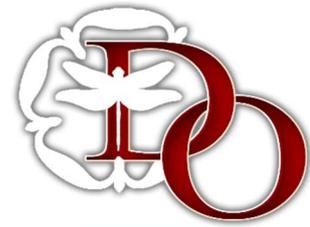


DRAGONFLY ORGA

Der Kampf mit dem inneren Dreijährigen

Ein Kampfworkshop nach der Idee des szenischen Kämpfens.

Workshop-Handout zur Anwendung für ORGAs.



DRAGONFLY ORGA



Workshop-Ablauf

Hier sind ein paar Stichpunkte zur Orientierung und Erinnerung. Ebenso ab und an Anmerkungen auf der Meta-Ebene zur Erklärung, warum man welchen Punkt einsetzen kann.

1. **Begrüßung.** *Gib den TN*innen eine kurze Vorstellung was jetzt kommt, insbesondere, wie lange es (noch) dauert (ca. 20-30 Minuten): drängendste Frage „Wann geh’n wir endlich IT?!“ Und stell’ unbedingt sicher, dass ALLE da sind – funktioniert nämlich wirklich nur wenn ALLE mitmachen...*
2. **Kurzer Hinweis zu Kampfsystemen: Es gibt da kein richtig und falsch,** aber auf DIESER CON wird das szenische Kämpfen benutzt – auf der nächsten Con könnt ihr wieder anders rangehen, wenn ihr möchtet... *Mit Kampfsystemen ist es wie mit Nickelback: Über Geschmack lässt sich bekanntermaßen streiten. Einigen wir uns also auf ein pädagogisches Unentschieden.*

3. Erklärung der Grundregeln

Du erklärst die Grundregeln jeweils über eine Übungsrunde (außer a.). Das hat den Sinn, dass es abwechslungsreicher ist (Theorie&Praxis). Außerdem ist dieses Kampfsystem tatsächlich Übungssache. Weiter lässt du sie sich in Runde b. frei zusammenfinden zum Üben, als kurzes Warmwerden mit bekannten Gesichtern. In Runde c. geht’s schon ums Kennenlernen, also sag: „In der nächsten Runde kämpft ihr mal mit jemandem, mit dem ihr noch (fast) NIE zusammen gekämpft habt!“ – das beugt der Anonymität vor, denn mit Freunden kämpft es sich schöner („Diese anonymen und stigmatisierbaren SC’s/NSC’s spielen NIE aus!“). Lass sie sich auch in Runde d. wieder mischen.

a. **Basic-Signale: Stop! Freeze! Sanitäter! ...**

*Wer hat alles ein Auto hergefahren? Sehr gut, das sind alles grundsätzlich schonmal Ersthelfer*innen. Wir Spielleiter*innen haben alle Zugriff auf Verbandskästen, also sagt uns Bescheid, außerdem befindet sich einer öffentlich HIER.*

b. **Kämpfe als innerer Dreijährigen im Sandkasten mit deinen Freunden!**

Stellt euch vor, ihr kämpft mit eurer kleinen Nichte – oder macht ein Ferienprogramm für Kindergartenkinder. Wie sähe das aus? „Uaaaaah!“ und „Bschiuuu!“ – so nämlich.

Das Mindset ist für die meisten am einfachsten anzunehmen, wenn sie sich vorstellen, wie sie mit ihrer kleinen Nichte kämpfen würden. Am besten machst du’s mal vor, und zeigst den anderen, wie man sich ordentlich blamiert, damit sie die Scheu verlieren und Spaß haben können.

Übrigens: Hinter dem Bild des dreijährigen Kindes steckt noch viel mehr. Z.B.: Unsere (DFO) Erfahrung mit Konfliktgesprächen zu dem Thema klingen mit der Stimme eines quengelnden Kleinkindes tatsächlich authentischer... („Die spielen NIE aus!“; „Der hat mich auf den Kopf gehauen, DES DARF DER NICHT!“; ...). Klingt witzig, zeigt uns aber, dass im üblichen Kampf Dinge passieren, die uns magischerweise zum Kleinkind werden lassen...

c. **Das Sicherheitsgefühl bestimmt die Geschwindigkeit!**

Und das meint nicht nur dein EIGENES Sicherheitsgefühl, sondern insbesondere das von deinem GEGENÜBER. Macht dein Gegenüber ein Gesicht, als würde er oder sie angestrengt auf dem Klo sitzen...

Hier erinnern wir nochmal daran: Das Verletzungsrisiko steigt in Abhängigkeit der Energie, die sich im Kampf befindet. Das Sicherheitsgefühl ist ein sehr guter Indikator

dafür, ob eine Situation noch unter Kontrolle ist, oder nicht. Dabei gilt: Derjenige oder diejenige mit dem größeren Sicherheitsbedürfnis hat Recht!

d. JAAAAH!!! – Der Held*innen-Moment!

Dieser Teil hat zwei Aspekte: 1. Es ist WICHTIG, dass ihr Blickkontakt mit eurem Kampfpartner habt, wenn es ums Kämpfen geht! Wie will ich sonst sehen, ob da ein Klo-Gesicht ist? Außerdem kann mein Gegenüber mein Spielangebot durch einen Angriff auch nur annehmen, wenn er oder sie überhaupt mitbekommt, dass einer kommt. Das gilt auch ganz besonders für den Einsatz aller Schusswaffen! 2. Wenn der Kampf mal über längere Zeit ins Stocken kommt, dann vielleicht, weil die heroischen Siege/Niederlagen ausgegangen sind: Also MACH eine(n)! Schrei' laut „Jaaah!“ und stürze dich in angemessener Geschwindigkeit aus deiner Deckung – dein Gegenüber wird dann schon entscheiden, ob es dein Sieg oder deine Niederlage war – es wird auf jeden Fall epischer, als auf der Stelle zu sitzen und zu warten, dass etwas passiert. Und da habt ihr auch die Antwort auf die Frage: Woher weiß man, wer gewinnt? Die Frage lautet aber: Wie wird die Szene geil? Die Story weiß schon von selbst, wer gewinnt, also lasst euch darauf ein und dann werdet ihr als Teil der Story schon merken, wer gewinnt...

Dieser Teil soll entsprechend für zweierlei sensibilisieren: 1. Es kann nur ausgespielt werden, was angekommen ist. „Ich hab' ihm 12 mal auf den Rücken gehau'n...“ – hat der Spieler vielleicht sogar gemerkt, aber welche epische Szene hätte er dadurch gewonnen? 2. Soll dabei das Auge etwas geschult werden, was den potenziellen Verlauf von Kampfszenen angeht: Wann ist ein Kampf genug gewesen? Wann ist es Zeit zu „sterben“, zu fliehen, oder allgemein die Situation zu verändern, damit sie noch spannend und interessant bleibt? Man kann auch im Gefecht mal eine Pause einlegen, z.B. für einen epischen Monolog...

Wenn es passt: Geh' noch auf die „Readability“ ein, also die Lesbarkeit des eigenen Charakters in der Szene, kurz: Darstellung. Z.B. wenn die Frage aufkommt: „Gibt's also keine Schleichangriffe, wenn ich immer „Hey!“ rufe, bevor ich angreife?“ In der Schlacht glänzt deine Meuchelmörderin durch ihre Flinkheit und ihre „Tücke“ – im Gefecht ist nicht die Zeit für heimtückische Morde, die Zeit dafür wird es in anderen Szenen geben... Wenn es dunkel ist und die Wachen auf Patrouille...

4. Hinweis zu Besonderheiten

Auf dieser Con haben wir ein paar Specials für euch mitgebracht. Die sehen so und so aus... Was auch immer das sein mag... Breachables, krasse unbesiegbare Gegner, eine echte Zugbrücke, ein Fluss, Tiere, ... Alles was einen „normalen Spaziergang“, bzw. ein „normales Schaumstoffwaffen-gegeneinanderhalten“ übersteigt. Zeig' es lieber jetzt, zumindest am Modell, wenn du nicht gleich alles verraten willst. Wenn man dafür Skill braucht, lass sie es üben – so kriegen alle ein Gefühl dafür, wie „gefährlich“ das ist.