DFO Kampfworkshop

Der Kampf mit dem inneren Dreijährigen

DRAGONFLYORGA

LARP-Kämpfe nerven!

- https://www.youtube.com/watch?v=S3imKrQyMgg

LARP-Kämpfe nerven!

Für Kämpfer

- Ich lag längst auf dem Boden und der verprügelt mich einfach weiter!
- Ich habe lauter blaue Flecken.
- STOOOOOOOOOOOOPP!!!
- Die hat ihre Schulterplatte voll in mein Schild rein gerammt!
- Alles was Spaß macht ist verboten!
- Die haben alle immer so riesige Schilde!
- Langwaffen sind so scheiße!

Für Orgas

- Verletzungsrisiko: Kopftreffer, Stürze, Quetschungen
- Sachschäden an Zelten, Ausrüstung, …
- 18 Uhr Endschlacht
- Es ist viel zu matschig/nass/steil/schmal/… zum kämpfen.
- Beschwerden: Die anderen spielen niiiie aus!!!
- Rechtslage: Wer ist schuld, wenn was passiert?

DRAGONFLYORGA

Action + Rollenspiel

witzig
spaßig

Wie sollte es eigentlich sein?

cinematisch
" astisch

schön anzusehen
spannend
fordernd

schöne Szenen
sinnvolle Szenen
bedeutend für
den Charakter
„Tiefgang"
Konsequenzen des
„Schock" Töters

ähnliche Haltungen
" Fähigkeiten
in die Handlung eingebettet

fair
sicher
kontrolliert

„slow motion"
„anschleichen"
„Manöver"

sollte vorbereitet sein

Verschiedene Kampfstile machen Spaß!

Sportliches Kämpfen

- Sich richtig auspowern
- Groß, stark und schnell sein
- Wettkampf- und Leistungsgedanke
- Bestes Equipment

Punktebasiertes Kämpfen

- Faires Spiel
- Es ist klar und eindeutig wer wann verliert oder gewinnt
- Regelbasiert
- Ermöglicht es Charaktere mit Leveln, Skillpunkten und Fähigkeiten zu haben

Szenisches Kämpfen

- Es geht um die schönste, epischste Szene
- Jeder kann Gewinnen
- Verlieren ist auch Gewinnen
- Unabhängig von der Fitness der TN
- Unabhängig von der Ausrüstung der TN

Was seitdem kein Problem mehr ist

Für Kämpfer

- ~~Ich lag längst auf dem Boden und der verprügelt mich einfach weiter!~~
- ~~Ich habe lauter blaue Flecken.~~
- ~~STOOOOOOOOOOOOPP!!!~~
- ~~Die hat ihre Schulterplatte voll in mein Schild rein gerammt!~~
- ~~Alles was Spaß macht ist verboten!~~
- ~~Die haben alle immer so riesige Schilde!~~
- ~~Langwaffen sind so scheiße!~~

Für Orgas

- ~~Verletzungsrisiko: Kopftreffer, Stürze, Quetschungen~~
- ~~Sachschäden an Zelten, Ausrüstung, …~~
- 18 Uhr Endschlacht
- ~~Es ist viel zu matschig/nass/steil/schmal/… zum kämpfen.~~
- ~~Beschwerden: Die anderen spielen niiiie aus!!!~~
- Rechtslage: Wer ist schuld, wenn was passiert?

Wie wir unserem Ideal näher gekommen sind:

DFO-Kampfworkshop vor fast jeder Con!

Den machen wir jetzt. ;)

Sicherheit

Lasst mal kurz Brainstormen – wieso kommen wir eigentlich darauf? Ich mein… SCHAUMSTOFF-Waffen?!

Sicherheit – Jounsy‘s Gedanken zum Thema

- Sicherheit ist Reduzieren von Risiko.
  - Absolute Sicherheit ist kaum zu erreichen.
- Welche Risiken können uns begegnen?
  - Physische
  - Psychische
  - Materielle
- Wie können wir Risiken reduzieren?

Sicherheit – Risiken reduzieren?

#controlfreak

Kontrolle schafft Sicherheit.

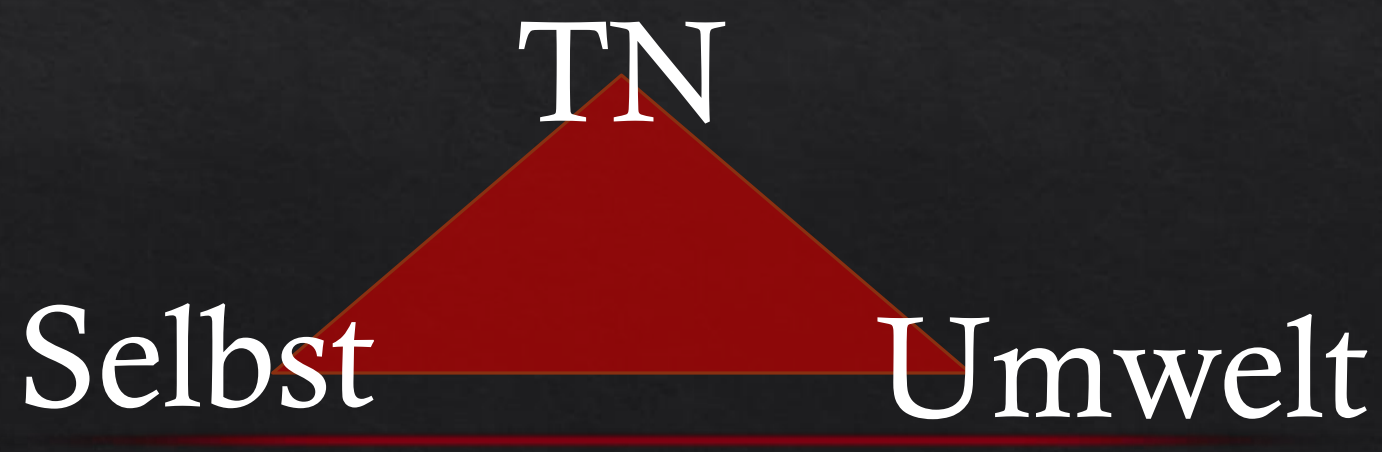
- Verbote
- Sperrzonen
- Sperrzeiten

Sicherheit – Risiken reduzieren?

#controlfreak

Kontrolle schafft Sicherheit.

Aber was wollen wir überhaupt kontrollieren?



Sicherheit – Risiken reduzieren?

Last der Verantwortung…

#arbeitsteilung #communityproject

#ressourcenorientiert #partizipation

Sicherheit – Risiken reduzieren?

Motto: „Nimm‘ den Schwung raus!“

Idee:

„Wenn sich beim Spaziergang niemand verletzt, muss das doch auch beim Kämpfen gehen!“

Sicherheit – Risiken reduzieren?

Sicherheit – Risiken reduzieren?

Motto: „Nimm‘ den Schwung raus!“

Gedanke:

„Je weniger Energie im Kampf ist, desto höher ist die Kontrollierbarkeit und desto geringer ist das Risiko!“

„Je langsamer der Kampf ist, desto besser kann eine Situation eingeschätzt werden und desto geringer ist das Risiko!“

(physisch, psychisch, materiell)

Kampfworkshop

- Macht die TN*innen mit den 3 Faktoren vertraut
  - Sich selbst
  - Den anderen TN*innen
  - Den umweltspezifischen Gegebenheiten vor Ort
- Übergibt den TN*innen Mit-Verantwortung für die Sicherheit auf der Con

#communityproject

#machmitmachgeil

Und jetzt: Aliens/Menschen hauen!