



Waldritter-Westertwald e.V.  
Bornstr. 16  
56459 Willmenrod  
Telefon: 02663 2958319  
Email: joerg.podlinski@waldritter.de



Vereinsregister Montabaur: VR 21276  
Steuer-Nr.: 02/670/35530  
(FA Altenkirchen/Hachenburg)  
Deutsche Skatbank  
IBAN: DE63 8306 5408 0004 0220 84

# WALD RITTER

## Westertwald



# Was ist Bildungs-Liverollenspiel?



## Kurzüberblick

Bildungs-Liverollenspiel ist eine Sonderform des Rollenspiels, bei dem ein nachhaltiger Lernerfolg durch ganzheitliches Erleben im Fokus steht. Seit über 10 Jahren entwickeln die Waldritter mittels dieser Methode unterschiedliche innovative Bildungsprojekte für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Diese Methode wird ebenfalls z.B. in der Berufsausbildung (Notfallübungen bei Krankenpflegern, Rettungsdiensten, etc.) und Weiterbildungen in unterschiedlichsten Berufsbildern (Kommunikationsübungen mit Kunden, Managementsystemen) genutzt.

## Entstehung

Das Konzept des Bildungs-Liverollenspiels stammt ursprünglich aus Skandinavien (Edu-LARP, kurz für Educational Live Action Roleplay) wo es spezialisierte Schulen zur Ausbildung dieser Bildungsmethode gibt. In Deutschland sind inzwischen zahlreiche wissenschaftliche Abhandlungen zu diesem Konzept veröffentlicht. Um die Erkenntnisse der aktuellen Forschungen zu nutzen, kooperieren die Waldritter u.a. mit der Uni Gießen, der Goethe Uni Frankfurt und der FH Köln für Soziale Arbeit. Teile der Waldritterkonzepte fließen bereits heute in die dortigen Studiengänge ein.



## Konzept

Die Lernenden (im Fall der Waldritter im Westerwald überwiegend Kinder und Jugendliche) erstellen sich hierbei einen eigenen Spielcharakter mit einem Heldenamen, einem ungefähren Lebenslauf und besonderen Fähigkeiten. Die Trennung von Spielcharakter und lernender Person ermöglicht das Erleben und Reflektieren einer Spielsituation, ohne die persönlichen Gefühle der lernenden Person zu verletzen oder zu verurteilen. Durch das Nutzen der Metaebene kann die lernende Person das Erlebte und Gefühle in die sonstige Lebenswelt und -realität transferieren.

Teil eines jeden Bildungs-Liverollenspiels ist eine anschließende Reflexion und Evaluation in Form einer Ausspracherunde. In dieser können Entscheidungen und Geschehnisse, aus einer Beobachterperspektive heraus, evaluiert, beurteilt und vertieft werden. Die Ausspracherunden sind wichtig um auch ggf. vorliegende Störungen in der Gruppe zu besprechen oder besondere Handlungen in der Spielsituation entsprechende zu würdigen. Während des Spiel- und Lernerlebnisses begeben sich die Lernenden in die Fantasiewelt Silvanien, in welcher sie diverse Aufgaben in Form von Rätseln, sozialen Interaktionen oder

Auseinandersetzungen meistern müssen, um die gemeinsamen Ziele zu erreichen. Das gemeinsame Ziel lässt sich nur im Zusammenspiel aller Teilnehmenden erreichen, so dass hier der Gruppenprozess eine wichtige Rolle spielt. Beim Bildungs-Liverollenspiel ist aufgrund der Charaktertrennung von lernender Person und spielendem Charakter nahezu jeder Lerninhalt vermittelbar, auch Themen wie Mobbing bis hin zu Drogenprävention.

## Ziele

Die Ziele des Bildungs- Liverollenspiels können je nach Thematik angepasst werden. Folgende Grundsatzziele streben wir an:

- Entwickeln, Erlernen und Erproben von strukturierten Problemlösungsmethoden durch das Erhalten von Aufgaben mit Problemerkern
- Weiterentwicklung des logischen und differenzierten Denkens durch ambivalente Charaktere und Probleme, deren Einschätzung die Betrachtung aller Seiten erfordert
- Weiterentwicklung des kreativen und innovativen Denkens durch die Entwicklung von eigenen Konzepten für die gestellten Aufgaben
- Kommunikations- und Kooperationserfahrungen durch Interaktionen, auch in Problem- und Konfliktsituationen
- Erlangen von wissenschaftlichen Erkenntnissen durch Beobachtung der Welt um sich herum
- Verbesserung des Sozialverhaltens, Entwicklung von Verhaltensalternativen
- Entwicklung persönlicher "Softskills" und der Persönlichkeit
- Stärkung des Selbstwertgefühls und des Selbstbewusstseins
- Motivation zur Übernahme von Verantwortung
- Abbau von Prüfungsängsten und Lernhemnissen
- Entfaltung von Kreativität und Ausbau von handwerklichen Techniken
- Verstärkung und Festigung der Resilienz

Zudem wird spielerisch die allgemeine Schulbildung, wie Lesen, Schreiben, Rechnen und Allgemeinwissen über Wälder, Biologie, Politik, insbesondere auch im MINT-Bereich, etc. vermittelt.

