

Die Lutherverschwörung

Das vorliegende Dokument ist die Anleitung für das Planspiel "Die Lutherverschwörung". Im Rahmen des 500-jährigen Reformationsjubiläums wurde es für die bundesweiten KonfiCamps in Wittenberg entwickelt und dort elf Wochen lang als Abendprogramm für bis zu 1400 Konfirmand*innen durchgeführt. Seitdem wurde es stetig weiterentwickelt und erweitert.

Diese Anleitung soll dir als Spielleitung mit der Unterstützung von 12 weiteren Teamer*innen das Planspiel für eine Gruppe von 60+ Teilnehmenden anzuleiten. Stück für Stück werden die Handlung, das Spielprinzip und die notwendige Organisation aufbereitet.



Inhalt

Handlung	3
Prämisse.....	3
Handlungsstränge.....	4
1. Das Schwert.....	5
2. Das edle Wams.....	6
3. Die Reisepapiere.....	7
Rollen.....	8
Spielablauf	11
Spieleröffnung.....	11
Spielphase.....	12
Spielabschluss.....	12
Spielleitung	13
Vorbereitung.....	13
Material.....	14
Teamwork.....	16
Danksagung & Impressum	17

Warum ein Planspiel? Unsere Motivation!

Dass die Anleitung zu diesem Spiel schon 15 Seiten ohne Anhang umfasst, gibt bereits einen ersten Hinweis darauf, dass die Lutherverschwörung keine Kleinigkeit ist. Ein Planspiel in der Größe, wie es vor dir liegt durchzuführen erfordert eine große Portion Motivation und ein Team, das sich gemeinsam an die Arbeit macht. Warum also? Weil es allen Beteiligten, Teamer*innen wie Teilnehmenden ein einmaliges Erlebnis schafft, wo die Teilnehmenden eine einzigartige Geschichte miterleben. Auch wenn die Rahmenhandlung vorgegeben ist, gibt es keine klare Reihenfolge, in der die Handlung sich entfaltet. Trotzdem greift vieles ineinander und führt zu einer Immersion mit gleichzeitiger Selbstbestimmung, die kein Buch oder Film abbilden kann - höchstens ein Computerspiel, welches aber immer durch die Technik limitiert ist. Wenn hier aber die Teamer*innen auf die Teilnehmenden eingehen und neben der Handlung einen Teil der Geschichte dazu improvisieren und sie durch ihre Interpretation formen, dann entsteht etwas Einzigartiges, wo das Team zusammenwächst.

Hätte man mir gesagt, wie viel Arbeit auf mich zukommen würde, als wir im Januar 2017 beschlossen, dass wir für den KonfiCamps im Sommer ein Planspiel entwickeln wollen, wäre ich vermutlich zurückgeschreckt. 3 Jahre und 15 Durchläufe des Spiels später blicke ich zurück und möchte die Erfahrung nicht missen. Diese Erfahrung habe ich nicht allein sondern als Teil eines weiterhin wachsenden Teams gemacht, welches auch weiterhin nicht müde wird dem Spiel immer noch etwas hinzuzufügen. Aber da ich schon sehr lange dabei bin habe ich einen ziemlich vollständigen Überblick. Darum ist vieles aus der folgenden Anleitung aus meiner Feder. Ich biete dir/euch an dieser Stelle ganz herzlich, dass Du an und hoffe, dass unsere Erfahrung euch nützen.

In diesem Sinne möchte ich euch Mut machen in diesem Sommer dieses Planspiel selbst durchzuführen. Wenn ihr unterwegs stecken bleibt, dann zögert nicht uns um Rat zu fragen. Wir helfen gerne und beantworten E-Mails i.d.R. auch noch kurzfristig. Ihr erreicht uns unter lutherverschwoerung@wittenberg.ekd.de

Mit besten Grüßen von allen Stiftung Teamer*innen der KonfiCamps Wittenberg,
und im Namen der gesamten Planungsgruppe Planspiel,

Kolja Wagner

Handlung

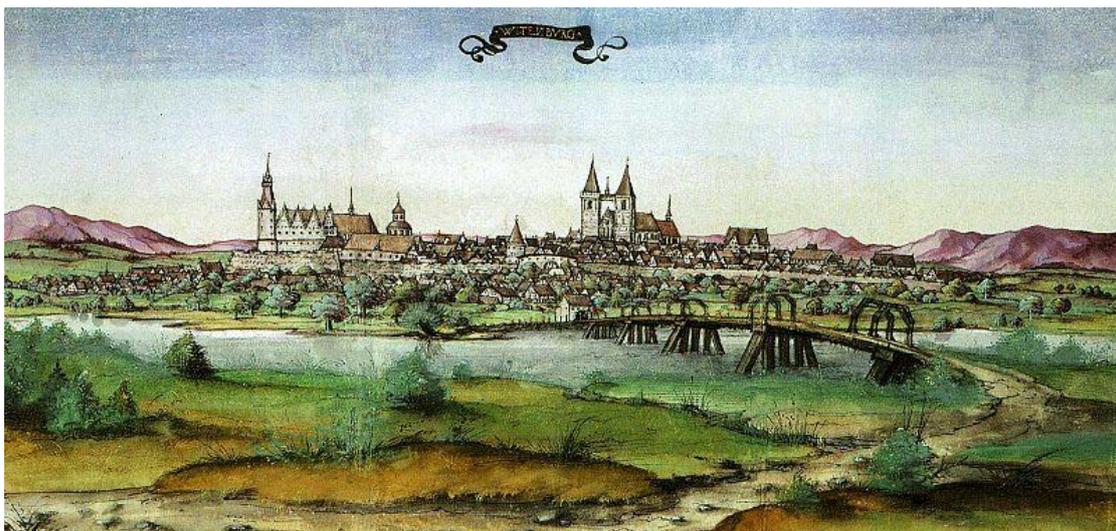
Dieser Abschnitt gibt eine ausführliche Beschreibung der Vorgeschichte, der Handlung und der verschiedenen Rollen, die gemeinsam die Geschichte der Lutherverschwörung bilden.

Prämisse

Die Lutherverschwörung spielt in Wittenberg im Jahr 1520, drei Jahre nach Martin Luthers Thesenanschlag an der Tür der Schlosskirche. Dieser wird nun dazu aufgefordert, seine Thesen beim bevorstehenden Wormser Reichstag zu widerrufen. Widersetzt er sich dieser Aufforderung, droht ihm Vogelfreiheit und damit ein frühzeitiger Tod. Dies bereitet **Friedrich dem Weisen**, Kurfürst von Sachsen und Unterstützer Luthers, große Sorgen. Für alle Fälle schmiedet dieser den Plan, eine Entführung zu inszenieren, um Luther somit in Sicherheit zu bringen. Selbstverständlich ist es unmöglich, diese von der Wittenberger Stadtwache oder ähnlich bekannten Gesichtern durchführen zu lassen, denn der Kurfürst darf keinesfalls mit der Entführung in Verbindung gebracht werden. Er beauftragt deswegen seinen Berater **Georg Spalatin**, sich auf die Suche nach einer **Gruppe unbekannter und tapferer Helden*innen** zu begeben. Doch müssen sich die Helden*innen zunächst des Auftrages würdig erweisen, indem sie **drei Gegenstände** besorgen:

1. ein edles **Wams**, welches Luther in seine neue Identität Junker Jörg verwandelt,
2. ein **Schwert**, welches zur Verteidigung sowie zur Vervollständigung der Verkleidung dient.
3. **Reisepapiere**, ausgestellt auf den Decknamen Junker Jörg, um Luther die Reise durch Deutschland zu ermöglichen.

Die Heldengruppe, welche diese Aufgabe als erstes meistert, erhält den Auftrag der Entführung. **Für die Teilnehmenden ist es also Ziel des Spiels, möglichst schnell alle drei Zielgegenstände zu besorgen.** Dies gelingt durch sammeln, tauschen und kombinieren von Gegenständen und Gerüchten, welche sie in Form von Item-Karten erhalten. Dafür sorgen die Rollen, eine Vielzahl von mittelalterlichen Charakteren, die von den Teamer*innen verkörpert werden. Von ihnen erhalten die Teilnehmenden bestimmte Gerüchte und Gegenstände gegebenenfalls auf Nachfrage oder mit Gegenleistung. Die Gruppe, die als erstes die Zielgegenstände abliefert bekommt den Auftrag. Eigentlich ganz einfach.



Die Stadt Wittenberg 1536.

Zeichnung aus dem Reisealbum des Pfalzgrafen Ottoheinrich in der Universitätsbibliothek Würzburg

Ein Spielbeispiel

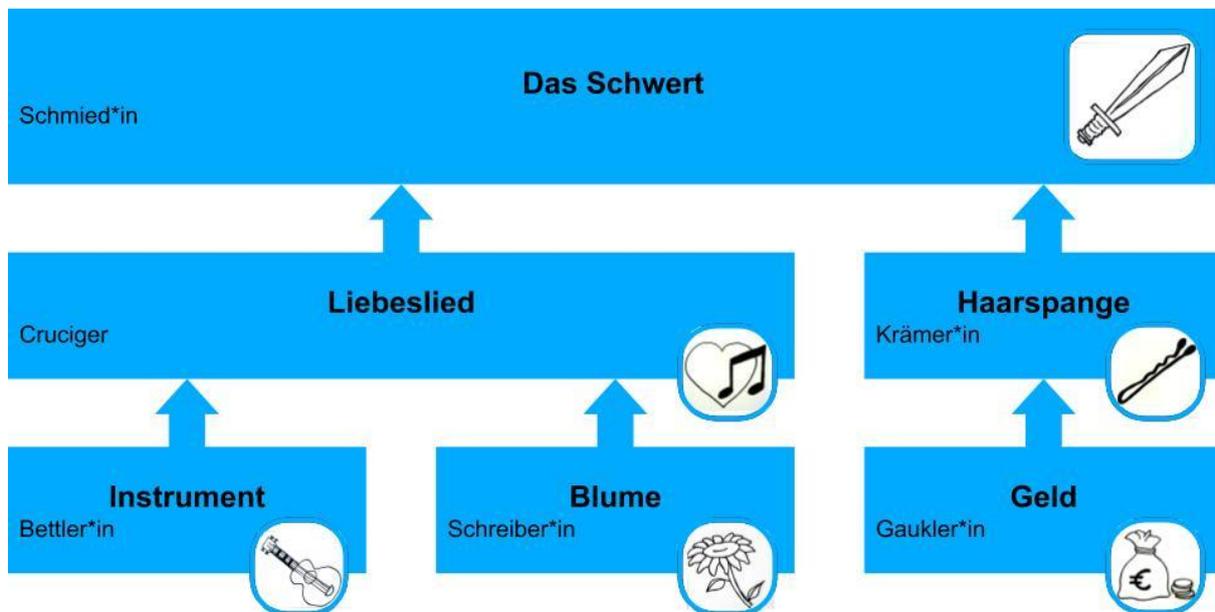
Die Gruppe erfährt, dass eine Person, deren Hilfe sie brauchen, gerne ein Bier hätte. Dem Konfi Tim fällt auf, dass sie vorhin in einem Wirtshaus waren. "Da wird es doch wohl Bier geben...". Im Wirtshaus steht Olivia, eine Teamerin, welche die Wirtin darstellt. Sie hat eine Itemkarte "Bier". Auf der Rollenkarte steht jedoch, dass diese nur gegen Münzen herausgegeben werden soll. Schließlich muss die Miete bezahlt werden. Die Teilnehmenden machen sich nun also auf die Suche nach jemandem, bei dem sie Geld verdienen können, um das dann gegen das Bier einzutauschen. Dabei erfahren sie, dass der Koch immer nur Gänsebraten macht. Wofür auch immer sie das noch brauchen werden.

Handlungsstränge

Hintergrund und Spielprinzip verstanden? Dann folgt nun eine Erklärung der Handlung der eigentlichen Spielphase. Das gesamte Planspiel ist in **drei inhaltliche Handlungsstränge** unterteilt. Jeder Handlungsstrang führt am Ende auf eine der finalen Zielgegenstände für die Verwandlung von Luther in Junker Jörg. Die Stränge sind unterschiedlich komplex, daher ist es auch unterschiedlich schwierig und aufwendig, diese durch zu spielen. Jedem Handlungsstrang haben wir eine Farbe zugewiesen, welche in allen Dokumenten verwendet wird und so eine direkte Einordnung von Gegenständen, Gerüchte und Rollen ermöglicht. Für die folgende Beschreibung wird jede **Rolle fettgedruckt** und jeder Gegenstand unterstrichen.

1. Das Schwert

Ein Schwert erhalten die Teilnehmenden beim **Schmied**. Dieser hat jedoch ein Problem: Er ist unsterblich in die Schneiderin verliebt und kann sich deshalb nicht mehr auf seine Arbeit konzentrieren. Wenn ihm jedoch jemand bei seinem Problem weiterhelfen könnte, dann würde er sich sofort an die Arbeit machen. Wie könnte man das Herz der Angebeteten erobern? Ein Glück, dass sich die **Schneiderin** die goldene Haarspange wünscht, welche der **Krämer** in seinem Laden verkauft. Diese gibt es natürlich nicht umsonst, sondern muss mit dem Geld bezahlt werden, welches der **Gaukler** verschenkt, der als Gegenleistung einen Tanz verlangt. Ein materielles Geschenk ist ein guter Anfang, etwas Persönliches darf aber natürlich auch nicht fehlen: Ein Liebeslied erscheint passend, nur kann der Schmied leider nicht dichten. Deshalb ist die Hilfe von **Elisabeth Cruciger** gefragt, einer Dichterin und Komponistin. Um das Lied zu schreiben, benötigt sie ein Instrument, welches der frustrierte **Bettler** verleiht. Dann sollen die Teilnehmenden selbst kreativ werden und ein paar Zeilen besteuern und schließlich etwas Inspirierendes finden, dass dem ganzen einen letzten Schliff verleiht: Wie gut, dass sie eine Blume finden, welche auf dem Schreibtisch des **Stadtschreibers** und diesem sowieso nur im Weg steht. Wer dem Schmied dann die goldene Haarspange und das Liebeslied bringt, erhält im Gegenzug das Schwert. Selbstverständlich verlässt er sich dabei auf die Diskretion der Teilnehmenden. Nichts wäre ihm unangenehmer, als dass seine große Liebe auf Umwegen von seinen Gefühlen erfahren würde.



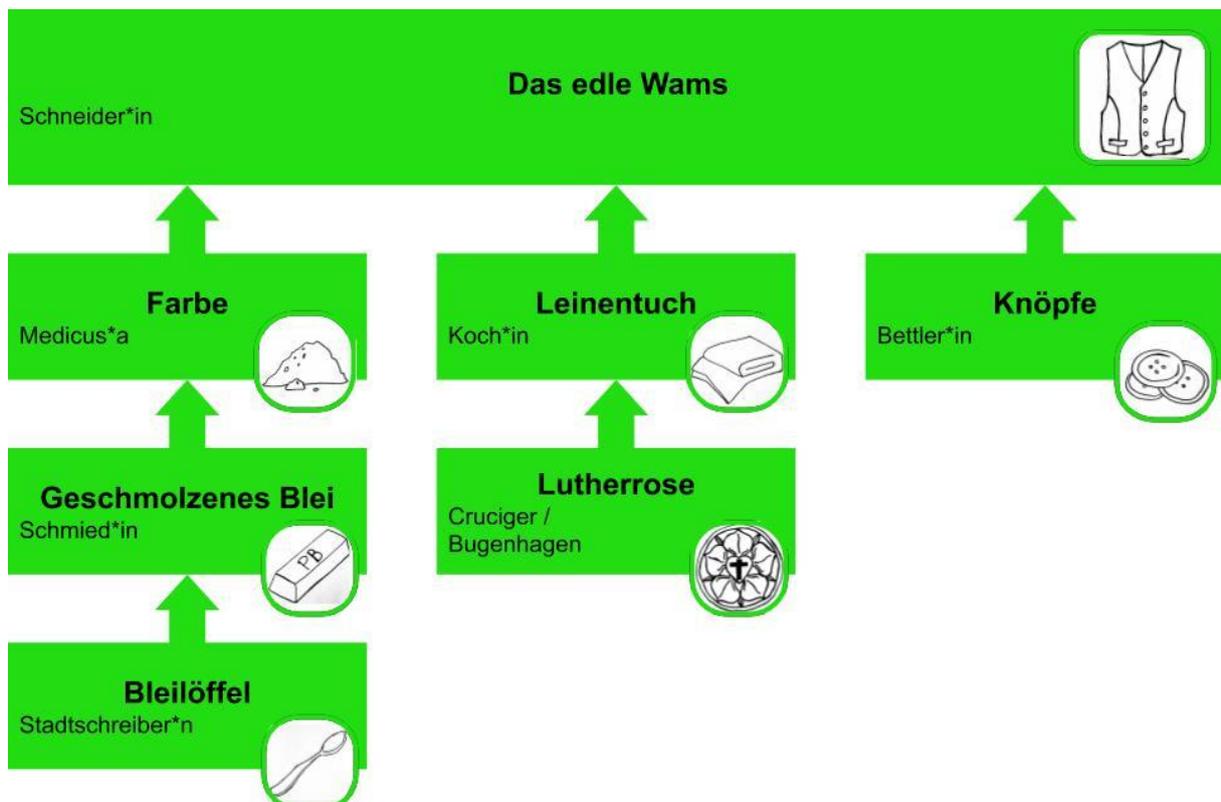
2. Das edle Wams

Ein Wams zu nähen, ist für die **Schneiderin** in Wittenberg natürlich kein Problem. Das Material ist allerdings leider viel zu teuer, um genügend davon vorrätig zu haben. Aber wenn die Teilnehmenden die benötigten Dinge selbst mitbringen, hilft sie gerne weiter.

Als Basis braucht sie zunächst feines weißes Leinen. Wer sich umhört, der kann herausfinden, dass der **Koch** seit einiger Zeit mit extrem trockener und empfindlicher Haut an den Händen zu kämpfen hat und deswegen auf Rat des Medicus hin nur noch Leinentuch zum Abtrocknen benutzt. Wenn ihm endlich einmal jemand erklärt, was es mit dieser Reformation auf sich hat, gibt er gerne etwas von dem Tuch ab. Entsprechende Informationen zum Thema Reformation (dargestellt durch die Lutherrose) erhalten die Teilnehmenden bei **Johannes Bugenhagen** oder **Elisabeth Cruciger**.

Ein edles Wams kann aber selbstverständlich nicht nur weiß sein. Für Farben gibt es in Wittenberg nur einen Ansprechpartner: den **Medicus**, welcher auf diesem Gebiet sehr bewandert ist. Momentan glaubt er jedoch, kurz vor seinem Durchbruch zu stehen und ein Wunderheilmittel entdeckt zu haben. Um dieses zu vollenden fehlt ihm jedoch eine entscheidende Zutat: nämlich geschmolzenes Blei. Wer ihm dies bringen kann, erhält im Gegenzug die benötigte Farbe.

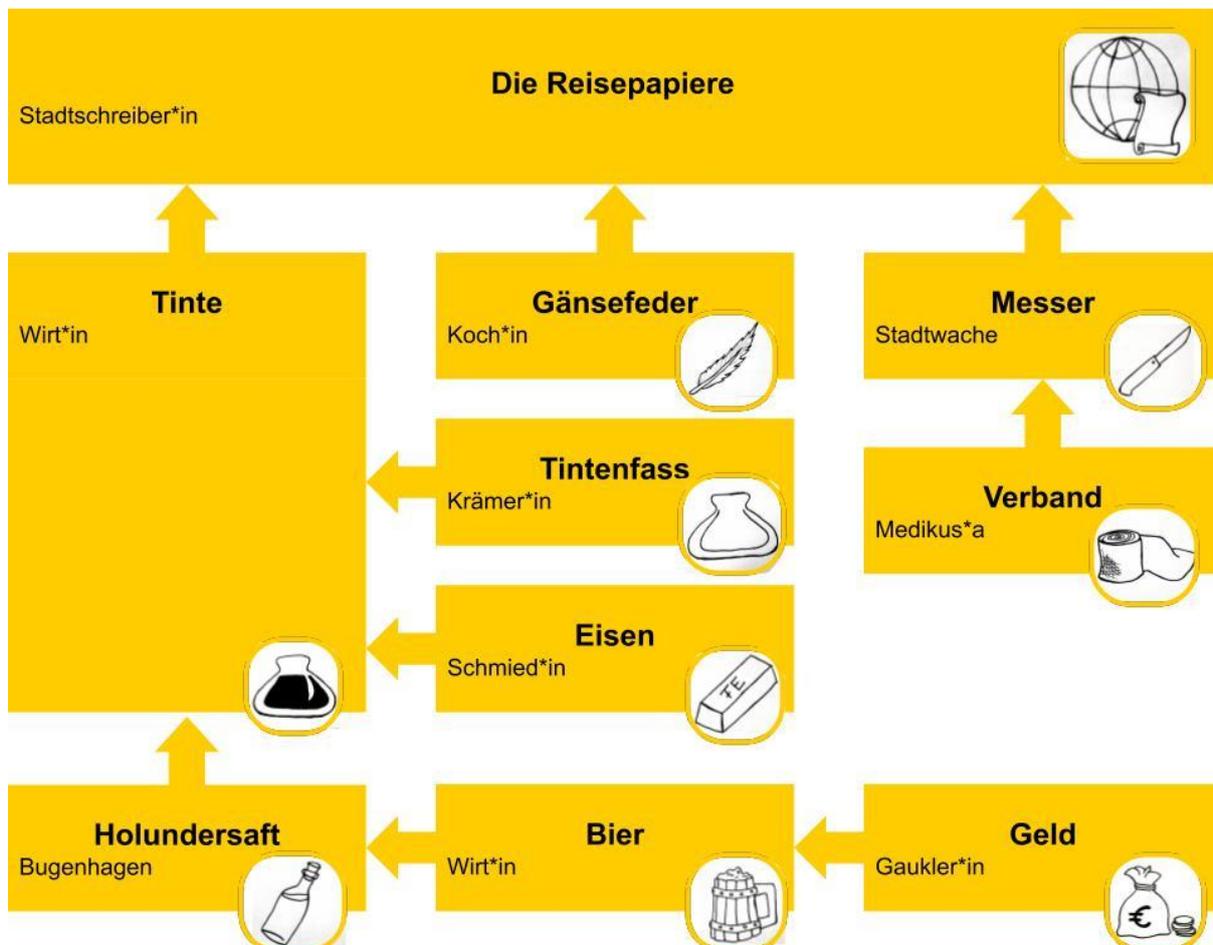
In Wittenberg hat es vor kurzem einen schlimmen Trauerfall gegeben. Die Frau des Stadtschreibers ist in jungen Jahren verstorben und man munkelt, es handle sich als Ursache um eine Bleivergiftung... Auf jeden Fall hat der **Stadtschreiber** jedes Interesse an seinem Bleilöffel verloren und gibt diese auf Nachfrage sofort weg. Schmelzen lassen können die Teilnehmenden die Bleilöffel beim **Schmied**, dort brennt sowieso ein Feuer. Aller guten Dinge sind drei und daher fehlen für die Anfertigung des Wams noch Knöpfe. Diese bekommen die Teilnehmenden beim **Bettler**. Der bekommt sie als "Dank" in seinen Hut geworfen und verschenkt die Knöpfe bereitwillig, da sie ihn ohnehin nur frustrieren.



3. Die Reisepapiere

Die Reisepapiere können nur vom **Stadtschreiber** ausgestellt werden. Normalerweise würde er das auch tun, aber aktuell stapelt sich die Arbeit auf seinem Schreibtisch. Schlimmer noch, das Arbeitsmaterial ist total im Eimer. Wenn man ihm jedoch frische Tinte, ein scharfes Messer und eine neue Feder zum anspitzen besorgt, könnte er die Papiere bestimmt irgendwo dazwischen schieben. Federn gibt es massenhaft in der Küche, schließlich ist Gänsebraten die Spezialität des **Kochs**. Eine der **Stadtwachen** hat sich verletzt, weil sie mit ihrem Messer gespielt hat. Aus Angst vor einer möglichen Blutvergiftung tauscht sie ihr Messer gegen einen ordentlichen Verband, welchen man beim eitlen **Medicus**, der ihn bereitwillig gibt, wenn man ihn und seine Arbeit nur ausreichend lobt, bekommt.

Wie der Zufall es will hat der Wirt der Stadt den Buchdruck erfunden. (Aber das ist eine andere Geschichte.) Daher ist er ein Fachmann der Tintenherstellung. Für sein Rezept benötigt er ein paar Eisenspäne vom **Schmied** und etwas Holundersaft, den **Johannes Bugenhagen** vom Medicus als Medizin verschrieben bekommen hat. Diesem schmeckt seine Medizin überhaupt nicht und der lässt sich leicht davon überzeugen, dass er sie gegen ein Bier tauschen könnte. Bier gibt es beim **Wirt** zu kaufen und die dafür benötigten Münzen können sich die Teilnehmenden beim **Gaukler** ertanzen. Ein leeres Tintenfass gibt es beim **Krämer**, der feststellt, dass die Nachfrage nach leeren Tintenfassern sehr gering ist und daher freiwillig eines abgibt.



Rollen

Das Herzstück des Planspiels bilden die 12 Rollen, die vom Team verkörpert werden. Einen Überblick über ihre Verflechtungen gibt es im vorherigen Abschnitt, die folgende Liste bietet einen kompakten Überblick. Die Rollenkarten, die ihr im weiteren Dokument findet, liefern für jede Rolle

- eine **ausführliche Beschreibung**,
- **“Tauschgeschäfte”**: welche Karten unter welchen Bedingungen herausgegeben werden
- **“Gerüchte”**, die die Teilnehmenden als Hinweise während des Spiels benötigen werden
- **“Phrasen”** und **“Regieanweisungen”**, wie die Rolle ausgespielt werden könnte. Das darf aber natürlich frei interpretiert werden.

Diese Karten bilden alles Inhaltliche ab, was für das Darstellen einer Rolle notwendig ist. Trotzdem empfiehlt es sich, wenn man auch vom Rest des Spiels einen groben Überblick hat.

Das Geschlecht der Rollen ist im Allgemeinen nicht relevant. Es ist hilfreich, wenn das Team einen Überblick darüber hat, wer die anderen Rollen spielt, sodass auch von Wirt / Wirtin gesprochen werden kann. Bei folgenden Rollen ist es sinnvoll sich im Vorhinein darüber Gedanken gemacht zu haben:

- Stadtschreiber: Im gesamten Dokument ist von der verstorbenen Frau des Schreibers die Rede.
- Stadtwache und Schneiderin sind Geschwister
- Der Schmied ist in die Schneiderin verliebt.
- Johannes Bugenhagen und Elisabeth Cruciger sind zwei historische Persönlichkeiten mit Eigennamen, die tatsächlich in Wittenberg gelebt haben.

Wirt*in:

TAVERNE

Dir gehört das beste Wirtshaus der Stadt. Seit du es vom Vorbesitzer übernommen hast, bleibt der Laden kaum einen Abend geschlossen und ist immer gut gefüllt. Beinahe wärst du berühmt geworden, weil du den Buchdruck erfunden hast. Aber Guttenberg hat dir die Pläne gestohlen.

Köch*in:

TAVERNE

Du bist seit einigen Jahren in der Taverne angestellt. Dass diese so gut läuft, ist natürlich auch dir zu verdanken, denn dein Gänsebraten hat das Gasthaus erst berühmt gemacht. Die aktuellen Ereignisse gehen dir ein Stück zu schnell und du hättest gerne mal eine vernünftige Erklärung.

Krämer*in

KRÄMERLADEN

Dir liegt das Handeln und Verhandeln einfach im Blut. Viele Menschen unterschätzen den Wert von scheinbar wertlosen Gegenständen. Dein Laden ist nicht sehr gut sortiert und manchmal muss man nach den Dingen suchen, wenn man etwas bestimmtes braucht.

Schmied*in

SCHMIEDE

Du bist ein Grundpfeiler der Stadt. Ohne hochwertige Werkzeuge kann kaum jemand arbeiten. Egal ob Pflug, Nagel oder Plattenrüstung, du kannst alles anfertigen. Dass du in die Schneiderin verliebt bist führt zu einigen Herausforderungen.

Schneider*in

SCHNEIDEREI

Du bist stolz auf deinen Beruf. Nicht viele Frauen in der Stadt besitzen ein eigenes Geschäft, du aber bist selbstständig. Außerdem machen Kleider Leute. Und die meisten Menschen sind bereit, für Qualität zu bezahlen. Die Stadtwache ist dein Bruder, dessen Verhalten dich mächtig nervt.

Stadtschreiber*in

SCHREIBSTUBE

In einer Zeit, in der kaum einer lesen kann, hast du eine wirklich wichtige Arbeit, die aber auch sehr anstrengend ist. Jeden Tag ist der Laden überfüllt. Denn viele Menschen brauchen Hilfe, besonders, wenn es wieder Zeit ist, Steuern zu bezahlen.

Medicus*a

TAVERNE / EIGENER ORT

Deine Profession ist sehr selten. Wittenberg sollte sich glücklich schätzen, dass du dich hier niedergelassen hast. Auf deinen Reisen hast du viel gesehen und auch so einiges mitgebracht. Derzeit arbeitest du an einem Wunderelixier, das kurz vor seiner Fertigstellung steht.

Gaukler*in

UNGEBUNDEN

Es ist deine Passion die Menschen und vor allem Kinder zum Lachen zu bringen, denn lachen ist die beste Medizin. Es hilft gegen Stress und kostet nichts. Die Menschen sind viel zu ernst. Um die Menschen von deiner Idee zu überzeugen verschenkst du Geld gegen einen Tanz.

Bettler / Bettlerin

UNGEBUNDEN

Einst warst du für deine Musik bekannt und konntest sehr gut davon leben, nun aber sind die fetten Jahre vorbei. Keiner hat mehr Geld für dich, es landen nur Knöpfe im Hut. Vielleicht ist es an der Zeit weiterzuziehen und sich eine neue Stadt zu suchen. Bremen vielleicht.

Stadtwache

UNGEBUNDEN

Die Stadtwache hat eigentlich keine schwere Arbeit. Meistens gibt es in Wittenberg nicht viel zu tun. Aber du weißt auch, wie es aussähe, wenn eure Truppe nicht da wäre. Mit dem Messer zu spielen war nicht klug und die Wunde sieht wirklich nicht gut aus.

Elisabeth Cruciger

KRÄUTERGARTEN

Elisabeth Cruciger ist eine historische Persönlichkeit (die erste evangelische Liederdichterin). Johannes Bugenhagen hat ihr von den reformatorischen Ideen erzählt, sie ist ihm nach Wittenberg gefolgt. Hier wohnt und dichtet sie nun, vielleicht ja auch ein Liebeslied?

Johannes Bugenhagen

TAVERNE / EIGENER ORT

Johannes Bugenhagen ist ebenfalls eine historische Persönlichkeit. Luthers Ideen haben dich überzeugt, du bist einer seiner engsten Freunde geworden. Du würdest den Menschen am liebsten den ganzen Tag lang predigen, wenn dein Magen nicht so schnell überreizt wäre.

Dazu kommen zwei Rollen, die nicht Teil des restlichen Spiels sind. Stattdessen führen sie am Anfang in das Spiel ein und bilden während des Spiels eine Möglichkeit Hinweise zu streuen, Atmosphäre zu schaffen und natürlich die gefundenen Zielgegenstände abzuliefern:

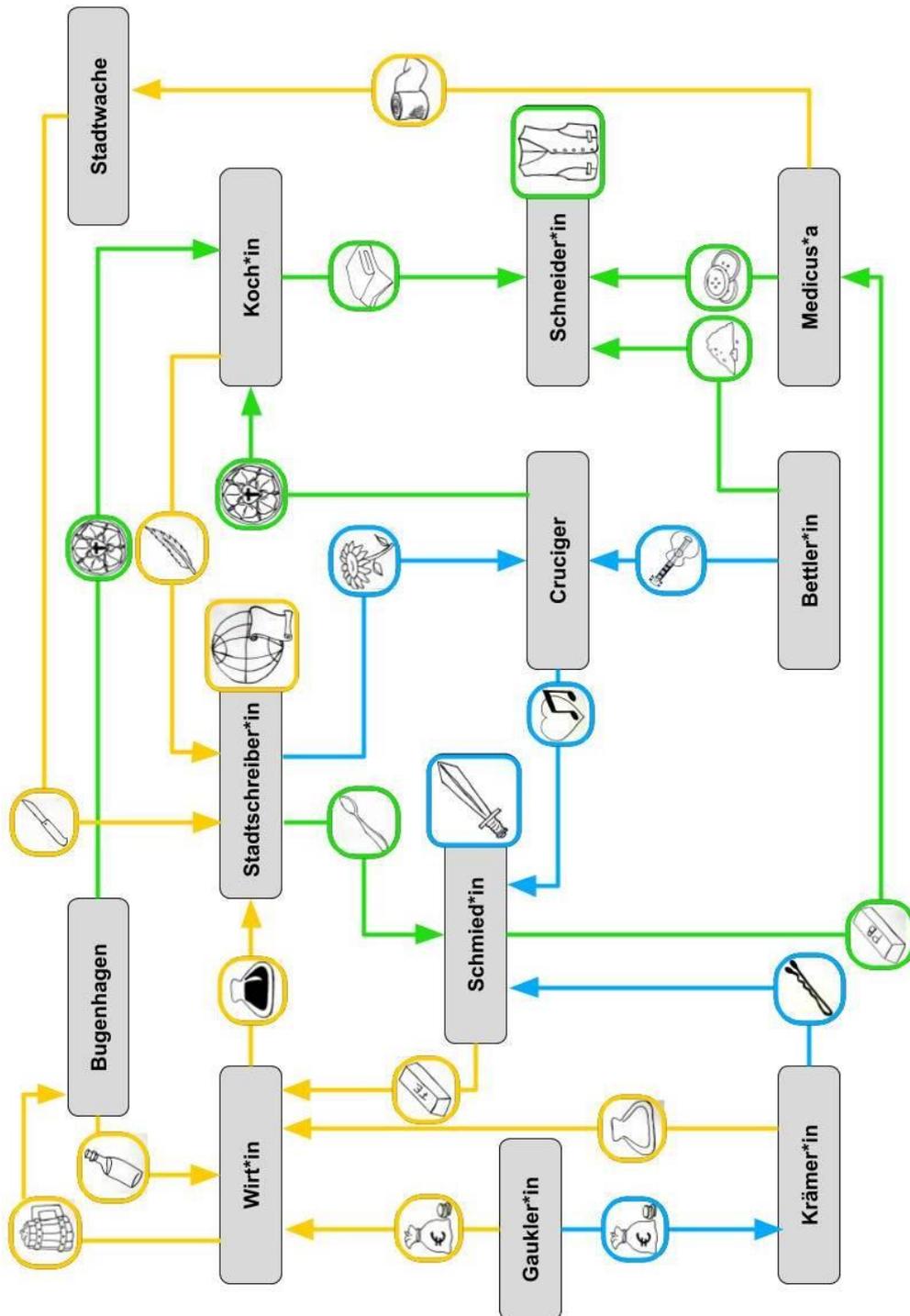
Georg Spalatin:

Als rechte Hand des Kurfürsten hast du du viele Aufgaben des Tagesgeschäfts übernommen. Und zusätzlich bist du nun damit betraut eine Lösung für das Luther Problem zu finden. Dass du zu seinen Freunden zählst macht die Sache nur umso dringender.

Friedrich der Weise, Kurfürst von Sachsen

Das Spiel der Mächtigen ist kompliziert und langwierig, selbst wenn niemand gerade dabei ist die gesamte Kirche gegen sich aufzubringen. Doch vielleicht bietet diese Krise auch eine Chance auf ein wenig mehr Unabhängigkeit und Gerechtigkeit in deinen Ländereien.

Es ist als Spielleitung nicht verkehrt, wenn man die gesamte Handlung im Kopf behält. Das erleichtert es sie dem Team und auch den Teilnehmenden nahe zu bringen. Eine Hilfe dazu gibt die "Personenkonstellation", eine Gesamtübersicht über alle Rollen und Gegenstände. Im Materialpaket findet ihr noch eine gute Übersicht zum Ausdrucken.



Wenn du mit Hilfe dieser Übersicht die gesamte Handlung erklären kannst, dann hast du ein ausreichendes Verständnis. Es empfiehlt sich einen Ausdruck davon auf einem Klemmbrett während des Spiel mit sich zu führen.

Spielablauf

Nachdem im letzten Kapitel die Handlung des Spiels bis ins Detail aufgeschlüsselt worden ist, soll dieses Kapitel vermitteln, wie der Ablauf eines Nachmittag/Abendprogramms aussehen könnte. Dabei wird im Besonderen auf den Rahmen um die eigentliche Spielphase eingegangen.

Kurzübersicht:

Zeit	Was	Wer
Im Voraus	Vorbereitung	Spielleitung
Ca. 30 Min	Aufbau	Spielleitung + Team
Ca. 2 Stunden	Spieleröffnung Spielphase Spielabschluss	Spielleitung Team Spielleitung
Ca. 30 Min	Aufräumen	Spielleitung + Team

Vorbereitungen & Aufbau

siehe Kapitel Spielleitung

Spieleröffnung

Alle Teilnehmende (und idealerweise auch die Teamer*innen) kommen im Plenum zusammen. Es wird davon ausgegangen, dass die Vorbereitung im Team abgeschlossen ist, die TN jedoch noch keine Informationen über das eigentliche Spiel bekommen haben.

- **Gruppenfindung** (idealerweise vor Einstimmung). Das Spiel soll von den Teilnehmenden in Gruppen durchlaufen werden. Damit Informationen zum Spielablauf und Stimmung nicht verloren gehen, sollten diese vor den nächsten Punkten gebildet werden. Eine kurze Erläuterung, wofür die Gruppen sind, hilft aber bei der Akzeptanz.
Wie viele Gruppen? Die ideale Gruppengröße besteht aus 4-7 motivierten Teilnehmenden, ggf. auch 2-4 bei älteren Teilnehmenden. Das Verhältnis von Gruppengröße zu aktiven Rollen sollte 2:1 nicht überschreiten, da es sonst zu Stau vor einzelnen Rollen kommen kann. Bei einer Teilnehmendenzahl von 80 und 12 Rollen wären 16 Gruppen mit je 5 TN eine sinnvolle Aufteilung. Die genauen Zahlen hängen vom eigenen Setting ab.
- **Einstimmung.** Um die TN in das Spiel zu bringen ist eine Erklärung der Geschichte, wie sie im Abschnitt "Prämisse" beschrieben ist notwendig. Für die Umsetzung haben wir zwei Konzepte erprobt, die ihr im **Materialpaket** findet.
 - Eine Rede von Georg Spalatin, der die Hintergründe erzählt.
 - Ein Anspiel, in dem Spalatin gemeinsam mit dem Kurfürst Friedrich dem Weisen den Plan ersinnt und sich dann an die TN wendet.

Für welche Variante ihr euch entscheidet kann von Zeitaufwand, technischem Equipment und dem Team abhängen.

- **Regelerläuterung:** Unsere Erfahrung zeigt, dass die TN nach einer kurzen Eingewöhnungsphase sehr schnell verstehen, wie das Spiel funktioniert. Um diese Phase der Verwirrung möglichst kurz zu halten empfehlen wir eine knappe Liste von wichtigen Regeln und Hinweisen den TN mit auf den Weg zu geben. Zusätzlich sollte Erläutert werden, auf welche Art das Spiel beendet wird, damit alle am Ende wieder zusammenkommen.

Für Rede, Anspiel und Hinweise gibt es im Anhang ein Dokument, das die Wittenberger Versionen der jeweiligen Texte beinhaltet. Prüft, ob alle Informationen 1:1 auf euer Spiel anwendbar sind und passt an, wo das notwendig ist. Vom Anspiel gibt es auch eine Video Version, die 2019 entstanden ist. Ob ihr die nur zur Vorbereitung im Team oder auch auf der großen Bühne verwendet ist euch überlassen.

Spielphase

Die Spielphase umfasst das Suchen, Sammeln und Tauschen der Gegenstände in Form von Item-Karten bei den verschiedenen Rollen. Es ist normal, dass die Gruppen am Anfang 10-15 Minuten benötigen um sich zu orientieren und das Spielprinzip zu durchdringen.

Während der Spielphase hat die Spielleitung die Aufgabe ihr Team zu unterstützen und die verschiedenen Rollen im Auge zu behalten. Ein weiterer Blick sollte auf den Teilnehmenden liegen. Wenn Gruppen sich verrannt haben oder keine Idee mehr, was sie als nächstes tun sollen, dann ist ein Hinweis der Spielleitung ein gutes Mittel um die Motivation zu erhalten. Schließlich ist die Spielleitung in der Form von Spalatin der Ansprechpartner für Gruppen, die erfolgreich alle drei "Zielgegenstände" gefunden haben.

Ein akustisches Signal in Form von Glockenläuten (aus der "Konserven", nicht die tatsächlichen Kirchenglocken. Wobei... das wäre schon ziemlich cool) bildet ein verabredetes Signal, dass das Spiel enden lässt. Für die Teamer*innen heißt das ihr Material zusammen zu packen und zum verabredeten Ort zurück zu bringen. Für die Teilnehmenden heißt das zurück ins Plenum zu kommen um dort dem Spielabschluss beizuwohnen.

Wie lange dauert das Spiel? Das ist nicht ganz einfach zu sagen. Folgendes sind unsere Erfahrungswerte: Das Abendprogramm beginnt um 20:00. Nach der Spieleröffnung ist es 20:15/20:20. Das Spiel muss fertig sein um 22:00. In allen bisherigen Durchläufen hatte um 21:40 mindestens eine Gruppe alle drei Gegenstände gefunden und konnte zum Sieger erklärt werden. D.h. etwa 90 min nach tatsächlichem Spielbeginn gibt es in der Regel einen Gewinner und die gesamte Aktion kann in 2 Stunden über die Bühne gehen. Vorbereitung/Aufräumen nicht inklusive.

Spielabschluss

Zur verabredeten Zeit oder auf ein vereinbartes Signal wird die Spielphase beendet und die Gruppe im Plenum gesammelt. Was dort noch passiert liegt in eurer Verantwortung. Hier ein paar Vorschläge:

- eine Ehrung der schnellsten Gruppe, z.B. durch Spalatin und Kurfürst. Aus unserer Sammlung gibt es eine Kopiervorlage für "echte" Reisepapiere. Wenn die mit etwas Kaffee gealtert werden und ggf. sogar mit einem Siegel versehen werden, dann bilden die ein schönes Erinnerungsstück. Hauptsache es hat sich für die TN gelohnt.
- von einem Theaterpädagogen habe ich gelernt, dass das Ende eines Rollenspiels durch das Ablegen von Kostümen und die explizite Aussprache beendet werden sollte. Die Zeitreise in das Jahr 1521 sollte also für beendet erklärt werden.
- ein Dank an das Team darf natürlich nicht fehlen.
- Ansagen zum weiteren Verlauf der Veranstaltung, des Abends, Mittagspause etc.
- eine thematisch passende Andacht

wie an vielen Stellen hängt das hier explizit von eurem Setting ab.

Spieleitung

Spieleitung, was ist das? Die Spieleitung organisiert und koordiniert das Spiel. An ihr liegt die Vorbereitung, Einweisung des Teams, Organisation des Materials, Erklärung des Spiels für die Teilnehmenden sowie den Rahmen in Form von Spieleröffnung und Siegerehrung zu bilden.

Da das sehr viele Aufgaben sind sollten sie nicht von einer Person, sondern als ein Team wahrgenommen werden. Ein solches Team **muss nicht** (ausschließlich) aus Hauptamtlichen bestehen. Unsere Erfahrung zeigt, dass motivierte Jugendliche sich einer solchen Herausforderung annehmen können und an ihr wachsen.

Nachdem das erste Kapitel die Handlung erklärt und das zweite einen Überblick über den (sichtbaren) Teil des Ablauf gibt, schließt dieser Abschnitt mit einem Überblick über die Aufgaben der Spieleitung und einigen Erfahrungsberichten, die hoffentlich hilfreich sind.

Vorbereitung

Wir gehen davon aus, dass

- die Entscheidung getroffen wurde, das ein Planspiel durchgeführt werden soll.
- der zeitliche Rahmen und der physische Ort dafür gesetzt ist und auch an die Teilnehmenden kommuniziert worden ist.
- sich ein kleines Team zusammengefunden hat, dass gemeinsam als Spieleitung das Planspiel vorbereiten und durchführen will.

Was gilt es nun alles zu beachten?

- **Inhalt:** Zunächst gilt es sich mit der Handlung, den Rollen und ihren Verflechtungen vertraut zu machen. Das ist wirklich wichtig, weil alle anderen mit ihren Fragen zur Spieleitung kommen. Wenn man kurzfristig richtige Antworten zum Inhalt geben kann, dann ist es möglich auch die anderen Aufgaben im Spielablauf wahrzunehmen.
- **Organisation:** Datum und Zeitrahmen, Teilnehmendengruppe und Ankündigung, Raumplanung und -anmeldung, ... Was bei jeder Veranstaltung so anfällt.
- **Material:** siehe entsprechender Abschnitt
- **Spielgelände/Stationen.** Da das Spiel für ein Zeltlager geschrieben wurde sind die Stationen bei uns grundsätzlich draußen gewesen und daher musste eine Bierzeltgarnitur als "Raum" ausreichen. Bei schlechtem Wetter ist eine Überdachung hilfreich. Natürlich kann das Spiel auch z.B. in einem Gemeindezentrum mit genügend Räumen und Ecken gespielt werden. Folgende Stationen gilt es zu platzieren:
 - "Bühne": Anfang und Ende des Spiels erfolgen im Plenum, d.h. einem Raum/Ort, der die gesamte Gruppe fassen kann. Je nach Ausgestaltung des Bühnenprogramms kommen verschiedene Anforderungen hinzu. (vgl. Abschnitt Ablauf)
 - "Taverne": Eine großer Raum (ggf. auch das Plenum) bietet Platz für mehrere Rollen, die sich den Platz in der großen Taverne Wittenbergs teilen: Wirt*in und Koch*in als Gäste Bugenhagen und Medicus*a. Ist der Platz beengt, dann kann Koch*in in eine angrenzende Küche und der Medicus*a in einen eigenen Laden ausweichen.
 - "Schmiede", "Schneiderei", "Schreibstube", "Kräutergarten", "Krämerladen" benötigen jeweils einen Ort für die zugehörige Rolle
 - "Ungebunden": Bettler, Gaukler und Stadtwache haben (ursprünglich) keinen festen Ort sondern können sich zwischen den verschiedenen Orten, auf den Fluren oder Freiflächen bewegen und das Spiel zusätzlich mit Leben füllen. Eine Stadtwache, die den Bettler verscheucht, ein Schneiderin, die sich über den Gaukler freut, sorgen für eine lebhaft Atmosphäre.
- **Das Team:** Das Rekrutieren von 12 Teamer*innen ist keine kleine Herausforderung.

Umso wichtiger ist es ihnen die notwendige Zeit einzuräumen um sie bestmöglich vorzubereiten. Die Rollenkarte bietet als Spickzettel alles, was sie im eigentlichen Spiel benötigen sollen. Alles, was wir beim sogenannten Teamer*innen-Briefing in Wittenberg den Teamern mit auf den Weg geben findet sich im Anhang unter "Teamer*innen-Briefing". Und: In Wittenberg bekommen die Teamerinnen Mittwoch gesagt, dass ihre Hilfe Donnerstagabend gebraucht wird und die vollständige Einweisung erst donnerstags in der Mittagspause. Wir glauben daran, dass ihr das gemeinsam schafft.

Diese Punkte sollten in der Spielleitung im Vorhinein besprochen und geplant werden. Ein Vorbereitungstreffen mit den Teamer*innen zum Briefing empfehlen wir ebenfalls.

Am eigentlichen Spieltag geschieht vielleicht noch mehr als nur das Planspiel. Folgende Dinge sollten trotzdem nicht vergessen werden und am Vormittag, Tag vorher erledigt werden:

- **Material:** Nach Rollen sortiert als Paket, Kiste oder Beutel gepackt sein, sodass die Teamer*innen sich das abholen können
- **Drucken:** Eine Vielzahl von Dingen muss gedruckt werden.
- **Location:** Die Orte für die Rollen werden vom Team vorbereitet. Ortsschilder können aufgehängt und Deko verteilt werden.
- **Technik:** Falls vorhanden muss sie ebenfalls vorbereitet werden. Insbesondere eine akustische Verstärkung im Plenum ist stimmschonend und sinnvoll.
- **Fragen:** Auch für kurzfristige Fragen der Teamer*innen sollte irgendwie Zeit gefunden werden, im Besonderen, wenn sie das erste Mal an einer Aktion in solchem Ausmaß mitwirken.

Material

Neben den zur Verfügung gestellten Dokumenten sind Kostüme, Requisiten und Deko-Material ein entscheidendes Element, dass aus einem Konzept ein einmaliges Erlebnis werden lässt. Schon eine einfache Kochmütze hilft dabei, Rollen von unbeteiligten Personen zu unterscheiden. Kostüme helfen nicht nur den Darstellern sich in ihre Rolle hineinzusetzen, sondern helfen auch den Teilnehmenden sich die Stadt Wittenberg im 16. Jahrhundert in bunten Farben auszumalen. Einige der Tauschgeschäfte und Verbindungen, welche die Teilnehmenden ziehen sollen, werden erst durch den gezielten Einsatz von Requisiten ersichtlich.

Das Material ist der zeit- und kostenintensivste Punkt der Vorbereitungen. Es ist eine hohe Kunst, Dinge zweckzuentfremden oder selbst herzustellen, wenn nicht auf bestehendes Material zurückgegriffen werden kann und das Budget klein ist. Wenn man die Zeit hat im Team einen Nachmittag gemeinsam an Requisiten zu basteln, dann ist viel möglich. Manchmal bietet es sich auch an Material auszuleihen, anstatt es neu zu kaufen. Schließlich gilt: etwas ist immer besser als nichts und eine perfekte Ausstattung gibt es sowieso nicht.

Da nicht jede Gemeinde über einen großen Fundus an Kostümen verfügt und unser Material in diesem Sommer nur im Lager verstaubt haben wir zwei Materialpakete zusammengestellt. Darin enthalten sind Kostüme für die 12 Rollen des Planspiels. Teil des Pakets ist eine Auflistung des enthaltenen Material.

Was zählt alles zum Material:

Die folgende Liste gibt einen Überblick, was wir in unserem Spiel alles an Materialien verwenden und warum es das Spiel bereichert.

- **Kostüme:** Sie verwandeln den Teamer in den Schmied und die Teamerin in die Schneiderin. Den Effekt, den eine Gewandung auf die Verkörperung einer anderen Rolle hat sollte nicht

unterschätzt werden. Selbst wenn nicht auf einen Fundus zurückgegriffen werden kann ist mit ein wenig Kreativität vieles möglich. Dann sollte sich darauf konzentriert werden, dass für jede Rolle etwas Prägnantes gefunden wird. Eine "merkwürdige" Kopfbedeckung ist schonmal ein guter Start.

- **Requisiten:** Hier unterscheiden wir zwischen zwei verschiedenen "Sorten":
 - **Plot-relevante Gegenstände:** Fast alle Gegenstände, die die Teilnehmenden als Stempel bzw. als Itemkarte sammeln können sollte eine physische Entsprechung haben. Einige Verbindungen werden die Teilnehmenden erst finden, wenn sie die physische Variante der Itemkarte entdecken. Bsp.: Wenn sie wiederholt davon hören, dass die Schneiderin Blumen mag und Elisabeth Cruciger eine Inspirationsquelle braucht, um ein passendes Liebeslied zu schreiben, dann fällt die unscheinbare Topfblume auf dem Tisch der Schreibstube erst auf. Vorher hätte vielleicht niemand danach gefragt.
 - **Ambiente-Gegenstände:** Wenn alle Requisiten für die Handlung relevant sind, dann werden die Teilnehmenden schnell darauf kommen und sich sehr darauf fokussieren. Darum ist es gut die Stationen ein bisschen mehr auszuschnücken. Diese können auch sehr gut dazu dienen den Rollen etwas zu tun zu geben. Ein Beispiel: Der Stadtschreiber hat die Blumen seiner verstorbenen Frau auf dem Tisch stehen, welche stark auffallen, wenn sie dort ganz einsam stehen. Sind sie umgeben von Zetteln, Büchern und Unterlagen gibt das ein stimmiges Bild. Hat der Schreiber zusätzlich noch eine kaputte "Schreibfeder" und etwas Tinte, dann kann er sehr überzeugend den überarbeiteten Beamten darstellen. Liegen auf dem Tisch der Köchin ein paar Federn, dann fallen die direkt ins Auge. Hat sie zusätzlich Messer, Brett und ein paar Möhren oder Kartoffeln zum Schälen und schneiden, dann hat sie was zu tun und etwas Suppengrün zum Gänsebraten...

Der Übergang zwischen diesen Kategorien ist fließend. Es gilt: Idealerweise hat jede Station etwas da. Im Besonderen sollten aber z.B. der Krämer und der Schreiber einen gut gefüllten Tisch haben, damit die plotrelevanten Gegenstände nicht zu sehr ins Auge stechen.

- **Schilder:** Taverne (Koch und Wirt, ggf. Bugenhagen als Gast), Schmiede, Schreibstube etc. können durch das Aufhängen von Ladenschildern profitieren.
- **Papier** (Items, Rollenkarten, Handzettel) alle Dinge, die für das Spiel im Vorhinein ausgedruckt werden müssen/sollten sind im Anhang aufgelistet
- **Technik, Beleuchtung und Sound:** Wenn die Möglichkeiten gegeben sind, dann ist der Effekt von passender musikalischer Untermalung ist nicht zu unterschätzen. Achtet darauf, wenig oder keinen Gesang zu verwenden, sowie eine Länge von mindestens 20 Minuten nicht zu unterschreiten, um niemanden mit unzähligen Wiederholungen in den Wahnsinn zu treiben. Neben Musik finden sich auch "Soundscapes" im Internet, die z.B. die Schmiede mit passenden Hintergrundgeräuschen aus einer kleinen Bluetooth-Box versorgen könne. Kerzen, Fackeln und LED-Strahler sind stimmungsvoll und gerade bei einbrechender Dunkelheit notwendig. Doch auch hier sind Preis, Zeit und Kompetenz entscheidende Faktoren. Bei Spotify findet ihr bereits eine erstellte Playlist, die ihr nutzen könnt.
https://open.spotify.com/playlist/1jmkbM6DPkrVSDloWlkg2C?si=ceb5L_H_QISadXDDk3h mA → Die „Lutherverschwörung“-Playlist

Nach diesem allgemeinen Überblick über "Sorten" und Einsatzmöglichkeiten von Material folgt eine Auflistung von Requisiten, die wir für spielentscheidend halten:

Teamwork

Die Aufgaben der Spielleitung sind komplex und vielfältig. Um das im Team zu strukturieren haben wir versucht das Ganze in mehrere Bereiche aufzuteilen:

Team Rekrutierung und Betreuung der Teamer*innen. Aufbereitung der Handlung. Kernfrage: Wie kann das Team bestmöglich vorbereitet werden?
Material Konzeption einer Materialliste. Organisation von Verteilen und Rückholen des ausgegeben Material. Kernfrage: Wer hat was wann wo woher?
Choreographie Organisation des Plenum/der Bühne. Kreation von möglichst dichter Atmosphäre. Kernfrage: Wie schaffen wir einen stimmigen Rahmen?
Orga Koordination der TN, sowie von Räumlichkeiten, ggf. Verwaltung des Budget. Kernfrage: Wie behalten wir den Überblick? Was muss noch geregelt werden?

Es ist nicht einfach jede Aufgabe eindeutig zuzuordnen. Vielleicht nimmt eine Person mehrere Bereiche war. Vielleicht unterscheiden sich die Aufgaben in Vorbereitung und Durchführung. Wichtig ist, dass die Spielleitung gemeinsam darüber kommuniziert und an einem Strang zieht, sodass aus einem "einfachen Konzept" ein Highlight im Programm werden kann.

Danksagung & Impressum

Nach einem Konzept von Burkhard Nolte und dem Team Konficamp/Paderborn
Entwickelt innerhalb von ihrem Bundesfreiwilligendienstes von Ladina Bürgisser, Larissa Knapmeyer
und Kolja Wagner für die bundesweiten KonfiCamps in Wittenberg anlässlich des
Reformationsjubiläums (2017)
Besonderer Dank an Michaela Ritter für die Möglichkeit das Spiel mit hochwertigen, vielfältigen
Kostümen auszustatten.

Theologische Beratung:
Steffen Weusten

Ausarbeitung der Bühnenperformance:
Christina Kopitz, Malte Rethmeier, Johann
Immel, Jan Speiser

Zeichnung der Itemkarten:
Sarah Buckwar

Aufgearbeitet für digitale Version: Franziska
Stein, Fynn Großmann, Miriam Kuhnke

Danke:

- allen Konfis, die sich ihren Weg durch die Geschichte gesucht haben und noch heute begeistert von diesem "Planspiel mit Luther" erzählen.
- alle Gemeindeteamer*innen, die sich eine Rolle haben aufschwätzen lassen und das Spiel mit Leben gefüllt haben
- allen Volunteers und Stiftungsteamer*innen des Konficamp für die Durchführung von 15 Spieldurchläufen und das Aushelfen, wenn noch Rollen besetzt werden müssen.

Herausgeber: Ev. Wittenbergstiftung
Theologischer Direktor: Renke Brahm

Die Lutherverschwörung ist für die nicht-kommerzielle Verwendung in der Konfi- und Jugendarbeit entwickelt worden. Die Nutzung der Spielanleitung ist nur im Rahmen der ‚Lutherverschwörung‘ zulässig. Die Nutzung im anderen Kontext ist nur in Abstimmung mit der Ev. Wittenbergstiftung möglich.

Die Materialien sind unter www.konficamps-wittenberg.de/category/material/ abrufbar.

Bei Rückfragen meldet euch unter lutherverschwörung@wittenberg.ekd.de oder telefonisch unter 03491/505 27 19

