

BRAINWASH

VERSCHWÖRUNGSKRIMI



Türkische Gemeinde in
Baden-Württemberg e.V.



EINMAL
BRAINWASH
UND ZURÜCK

Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

ANLEITUNG FÜR SPIELLEITUNG/BUSTER

5–9 SPIELER*INNEN AB 10 JAHREN

SPIELDAUER: 35–45 MINUTEN

BRAINWASH VERSCHWÖRUNGSKRIMI
EIN ROLLENSPIEL ZUM THEMA VERSCHWÖRUNGSMYTHEN
TÜRKISCHE GEMEINDE IN BADEN-WÜRTTEMBERG E. V.

AN ALLES GEDACHT?

CHECKLISTE FÜR SPIELLEITUNG/BUSTER

1. Spielablauf Schaubild, Rollenhefte
2. Wo soll der Verschwörungskrimi stattfinden?
3. Was muss ich erklären?
(Was ist ein Verschwörungskrimi? – Anlehnung an Krimidinner)
4. Wie viele Rollen müssen verteilt werden?
5. Wie viele Rollen bleiben unbesetzt? Wer kann längere, wer kürzere Rollen übernehmen?
6. Welche Requisiten brauchen wir noch?
7. Wann lese ich was vor, wann lesen die Mitspielenden still für sich?
8. Weiß ich, wer die Tat begangen hat und wer verdächtigt werden soll?
9. Wie will ich Spannung erzeugen und die Geschichte lenken?
Mit welchen Fragen kann ich die Gruppe zu dem falschen Verdacht lenken?
10. Habe ich Papier und Stifte bereit für die geheime Abstimmungsrunde am Ende?

INHALT

DAS SETTING	4
WORUM GEHT'S?	5
ERSTE SCHRITTE	6
WER SPIELT MIT?.....	7
SPIELABLAUF.....	8
SPIELSITUATION	10
EREIGNISSE WÄHREND DES SAMSTAGS.....	11
ROLLENANWEISUNG DETEKTIV*IN MEL TRAK	12
LÖSUNG.....	13
AN ALLES GEDACHT?	14

DAS SETTING

EINLEITUNG

WAS IST EIN VERSCHWÖRUNGSKRIMI?

Gemeinsam löst die Gruppe das Rätsel um den Tod von Jean-Pierre Wagners Kater. Wie bei einem Krimidinner übernimmt jede*r eine Rolle in der Geschichte, erzählt, was er*sie erlebt und versucht, die Hinweise der anderen zu deuten und so dem oder der Täter*in auf die Spur zu kommen.

EINFÜHRUNG IN DAS SPIEL

Wir befinden uns im Garten eines Mehrfamilienhauses in der Stadt Stuttgart. Dort ist etwas Schreckliches passiert – Jean-Pierre Wagners Kater wurde ermordet – und eine Person aus der Gruppe ist daran schuld. Aber wer?

Gemeinsam muss der*die Täter*in überführt werden. Das Besondere: Jede*r Anwesende bringt Überzeugungen und Ideen mit, wie es zu dem Geschehnis kommen konnte. Dabei kann der Glaube an einen Verschwörungsmythos als Grundlage für eine Erklärung dienen.

Nur wilde Ideen oder doch die Wahrheit? Es ist klar: Niemand darf lügen, bis auf den*die Täter*in, der*die natürlich versucht, unentdeckt zu bleiben. Wem also kann man noch trauen?

Am Ende wird's spannend, denn da werden eure Spürnasen auf die Probe gestellt. Habt ihr die richtige Person im Visier oder ist es doch nur falscher Alarm?

LÖSUNG

WIRD AM ENDE VON DETEKTIV*IN MEL TRAK VORGELESEN

Dienstagabend ist alles ruhig, Jean-Pierre ist nochmal auf ein Bier aus dem Haus gegangen. Sasha und Jack sind bei Sasha in der Wohnung und schauen einen Film. Jogi und Adil hängen in Adils Küche rum und kochen Spaghetti. Sumi bringt ihre Kinder ins Bett. Maya hat sich mit zwei Freundinnen online verabredet. Sie spielen gemeinsam das Survival-Game Frostpunk. Abdel sitzt ebenfalls vor dem Laptop. In einer Videokonferenz bereitet er mit ein paar Parteikollegen und -kolleginnen den Antrag „Autofreie Stuttgarter Innenstadt“ vor, den sie bei der nächsten Gemeinderatssitzung vorbringen wollen.

Bei Oma Nero steht Blanco plötzlich bellend an der Tür. Oma Nero tritt ins Treppenhaus und entdeckt Luzifer, der sich dort herumtreibt. Spontan eilt sie in die Wohnung und holt eine große Tafel Schokolade, die der Kater komplett verschlingt. Oma Nero hat sich erinnert, dass Schokolade hochgiftig für Katzen ist, und klopfte sich auf die Schulter, weil sie das Viech nun hoffentlich endlich los ist. Der Verdacht wird sicher auf jemand anderen fallen, denn sie hat nie über ihre Abneigung gegenüber dem Kater gesprochen. Denn die hat sie: Luzifer ist schmutzig, Jean-Pierre verbringt zu viel Zeit mit dem Tier und außerdem jagt er ständig ihren kleinen Blanco. Aber nicht mehr!

ROLLENANWEISUNG DETEKTIV*IN MEL TRAK

Damit der*die Täter*in gefunden werden kann, rufst du alle Bewohner*innen im Garten zusammen. Gemeinsam wird der Tag rekonstruiert. Hat sich jemand komisch verhalten oder gibt Anlass zu dem Verdacht, er oder sie habe dem armen Kater von Jean-Pierre etwas angetan? Folgende Fragen können euch dabei unterstützen:

- Fordere jemanden auf, den jeweiligen Tagesabschnitt aus der jeweiligen Perspektive nochmals darzulegen.
- Was ist wann passiert?
- Gab es am Vormittag oder Nachmittag irgendwelche Auffälligkeiten?
- Wer hat das Rattengift aus dem Schuppen genommen?
- Wo ist das Rattengift jetzt?
- Hat sich jemand irgendwie komisch verhalten?
- Wer wurde zuletzt im Treppenhaus gesehen?
- Was befindet sich in der Kiste von Maya?
- Wer hegt einen Groll gegen Jean-Pierre? Wer gegen Luzifer?
- Wer ist im Haus der/die nervigste Bewohner*in? Warum?

WORUM GEHT'S? ZIELSETZUNG

Es soll verdeutlicht werden, dass irrige Annahmen zwar jedem*r unterlaufen, diese aber Menschen schaden und sich zu Verschwörungsmethoden entwickeln können.

Bei der gemeinsamen Suche nach dem*r Täter*in sollen die Teilnehmenden mit Absicht auf eine falsche Lösung gelenkt werden und jemanden fälschlicherweise verdächtigen. Um die Teilnehmenden auf die falsche Spur zu schicken, dürfen Spielleitung/Buster eingreifen. Dabei ist es sinnvoll, dass sie die Rolle der*des Detektiv*in Mel Trak übernehmen. Ziel ist, durch geschickte Führung die Gruppe dazu zu bringen, Abdel als Täter zu vermuten. Eine mögliche Erklärung wäre z. B., dass Abdel an eine Verschwörung der Nahrungsmittelindustrie glaubt. Um die anderen von seiner Absicht zu überzeugen, hat er den Kater vergiftet, um so den Verdacht auf die Industrie zu lenken.

Eine andere Erklärung könnte sein, dass Abdel, wie Sasha vermutet, Mitglied der Illuminati ist und von ihnen beauftragt wurde, Rache an Jean-Pierre zu nehmen. Warum Abdel? Am Ende des Spiels soll für alle Teilnehmenden deutlich sein: Vorurteile können schnell zu Verurteilungen führen.

Hinweis: Verschwörungsmethoden bedienen sich der Vorurteile gegen stigmatisierte Gruppierungen, wie Menschen mit Migrationshintergrund oder jüdischen Glaubens, um vermeintlich Verantwortliche für die Erzählung zu finden. Damit werden u. a. auch Hass und Diskriminierung legitimiert und Menschen werden voreilig verurteilt.

ERSTE SCHRITTE

VOR DEM SPIELSTART

DIE GRUPPE INS SPIEL EINFÜHREN

1. Was ist ein Verschwörungskrimi?
2. Was ist die grobe Geschichte?
 - Alle sind Mitbewohner*innen von Sänger Jean-Pierre Wagner
 - Jean-Pierres Kater Luzifer wird ermordet
 - Wer ist Schuld?
3. Rollenverteilung
 - Rolle Detektiv*in Mel Trak wird von Spielleitung/Buster besetzt
 - Gruppe 9 Personen: alle Rollen werden besetzt
 - Gruppe 6–8 Personen: folgende Rollen bleiben in der Reihenfolge unbesetzt: Emil Müller, Maya Emmerich, Adil Kaya
4. Evtl. Verteilung von Requisiten/Verkleidungen
5. Erklärungen zum Spielablauf (s. Schaubild)
6. Übergabe Rollenhefte und Beginn des Spielablaufs (s. Schaubild)

EREIGNISSE WÄHREND DES SAMSTAGS

WIRD ZU SPIELBEGINN VON SPIELLEITUNG VORGELESEN

Morgens putzt Oma Nero das Treppenhaus. Abdel und Jogi streiten sich. Jean-Pierre bringt seinen geliebten Kater Luzifer zum Tierarzt. Der hat Schokolade gegessen, was hochgiftig für Katzen ist. Dabei zerkratzt er Jacks Porsche. Nachmittags hat Oma Nero auf eine Kaffeerunde im Garten eingeladen. Jogi hat hier einen kleinen Schuppen, in dem er Gartengeräte, Düngemittel und Mausefallen lagert. Auch Abdel hat darin ein paar Gartensachen stehen, da er ein Gemüsebeet pflegt. Maya hat eine Ecke für sich beansprucht, wo sie eine große, verschlossene Kiste hingestellt hat, in der sie angeblich Vorräte für den Weltuntergang aufbewahrt. Der Garten grenzt an das Werkstattgelände von Adil Kaya.

Abends geht Jean-Pierre nochmal aus dem Haus auf ein Bier. Als er wieder kommt, liegt Luzifer tot vor seiner Wohnungstür. Schaum vor dem Mund zeigt: Er wurde vergiftet. Was ist passiert? Wer von euch hat etwas mit Luzifers Tod zu tun?

Mel Trak ruft die Bewohner*innen des Hauses zusammen und versucht, die Geschehnisse aufzuklären.

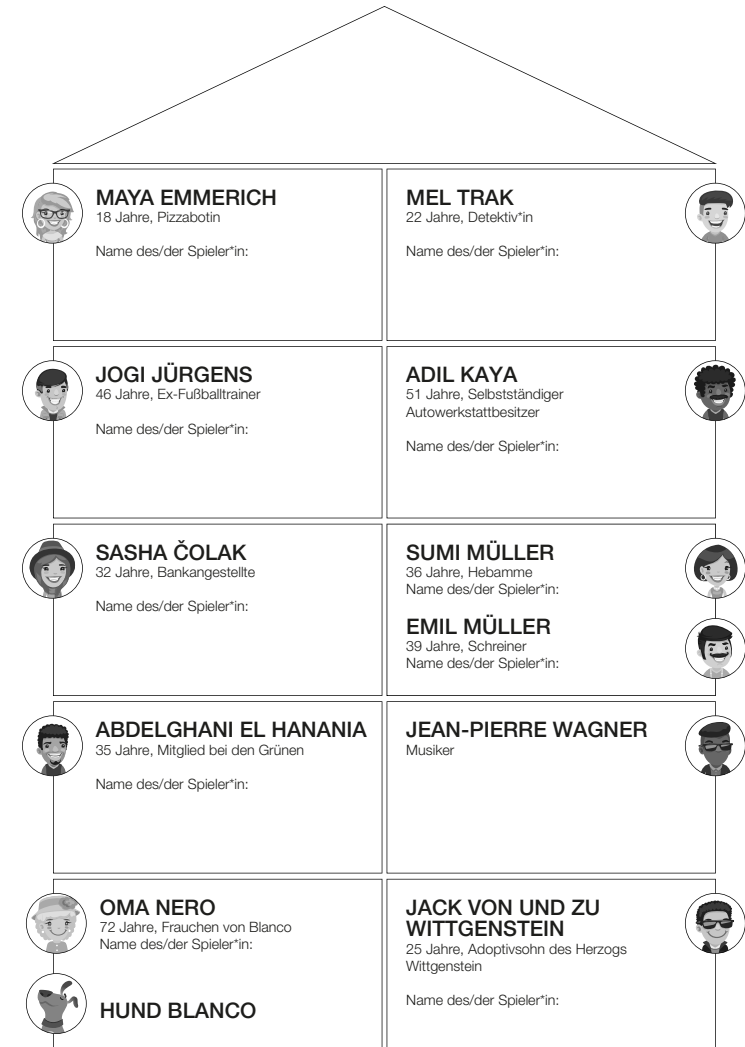
SPIELSITUATION

WIRD ZU SPIELBEGINN VON SPIELLEITUNG VORGELESEN

Ihr wohnt alle in Stuttgart im gleichen Mietshaus wie Jean-Pierre Wagner, der Musiker und Sänger der Gruppe Loud Voice of Stuttgart. Ihr lauft euch täglich über den Weg und trefft euch hin und wieder in eurem großen Gemeinschaftsgarten.

Seit Jean-Pierre ein paar unbeliebte rassistische Äußerungen und Verschwörungstheorien von sich gegeben hat, ist er in Deutschland umstritten. Mit der Stadt Stuttgart liegt er deshalb im Streit. Sie will ihn verklagen und zwingen, seiner Band einen anderen Namen zu geben. Doch jetzt haben sie ihm angeboten, noch einmal bei einem Gespräch alles zu klären. Jean-Pierre hat das Angebot angenommen. Ihr habt ihn bisher als freundlichen Typen kennengelernt, auf den man sich verlassen kann. Vielleicht ist er ein bisschen hochnäsiger, aber dafür ist er ja auch berühmt.

WER SPIELT MIT? DIE WOHNGEMEINSCHAFT



+ LUZIFER



SPIELABLAUF

ERGÄNZENDE INFOS ZUM SCHAUBILD

1. Spielleitung beginnt mit den ersten Schritten vor dem Spielstart.
2. Rollenverteilung und Rolleneinstieg aller Mitspielenden: Jede*r liest seine*ihre Rollenbeschreibung und steigt mit Übungen in die Rolle ein.
3. Gemeinsam gehen alle in den Spielraum (extra Raum).
4. Schaubild zum Spielablauf wird aufgehängt.
5. Jede*r stellt seinen Charakter einmal in der großen Runde vor. Dabei sitzen alle auf ihren zugewiesenen Plätzen.
6. Die Ereignisse im Tagesverlauf am Samstag werden von Spielleitung vorgelesen. Der Arbeitsauftrag (Täter*in suchen) wird an die Gruppe weitergegeben. Spielleitung weist darauf hin, dass jede*r Täter*in sein kann und daher auch jede*r verdächtigt werden soll/kann.
7. Jede*r liest auf ihrem*seinen Platz, was er*sie am Samstagmorgen gemacht hat.
8. Zusammen mit Mel Trak (Detektiv*in) finden sich alle am Tisch in der Mitte ein. Ihr rekonstruiert, was genau passiert ist und berichtet von euren Erlebnissen am Vormittag in der großen Runde. Erste Überlegungen finden statt, wer die*der Täter*in sein könnte. Dabei dürfen die eigenen Verschwörungsmythen gerne eine Rolle spielen.
9. Kurze Zwischenbilanz: Gibt es schon erste Hinweise, wer einen Grund hat, Jean-Pierre oder Luzifer zu schaden? Eine Abstimmung mit Mel Trak findet statt.
10. Jede*r geht wieder auf seinen Platz zurück und liest, was er*sie am Nachmittag erlebt hat.
11. Ihr trefft euch wieder am Tisch und berichtet dann in der großen Runde davon. Ihr rekonstruiert, was genau passiert ist. Jede*r sollte dazu einen Beitrag leisten.
12. Gemeinsam wird überlegt, wer der*die Täter*in sein könnte. Warum sollte er/sie das getan haben? Jede*r darf in der großen Runde durch eine schlüssige Argumentation jemanden verdächtigen.
13. Mel Trak fasst die am häufigsten genannte(n) verdächtige(n) Person(en) zusammen.
14. Es kommt zur geheimen Abstimmung: Jede*r schreibt die von ihr/ihm verdächtige Person auf einen Zettel und übergibt ihn verschlossen an Mel Trak.
15. Mel Trak wertet die geheime Abstimmung aus. Wer wurde am häufigsten beschuldigt, Täter*in zu sein?
16. Die am häufigsten verdächtige(n) Person(en) darf/dürfen sich in 2–3 Sätzen noch einmal verteidigen.
17. Mel Trak liest die korrekte Lösung vor: Habt ihr zusammen die richtige Person verdächtigt?