ein Rollenspiel fürs ZAM

Motivation / **Grundidee**	Rollenspiele strahlen Magie aus: Wer in eine Rolle steigt, hebt die Grenzen der Wirklichkeit auf und spürt die eigene Vortellungswelt. Orte wie "Heldenverlies" in Nürnberg erfreuen sich bei 8 bis 12 Jährigen einer unglaublichen Popularität: Das hat damit zu tun, dass der dort temporär angenommene Charakter (z.B. Zauberer, Krieger, Elf, Heiler) sich im Verlauf des Geschehens, auch über mehrere Besuche hinweg, **entwickelt,** dass man sich durch das Lösen von Aufgaben oder durch Aufenthalt als Monster in der Monsterwelt "aufleveln" kann. Phantasievolle Weiterentwicklung in kommunikativer Gemeinschaft. Accessoires wie Helme (Krieger), Verbandmaterial (Heiler), Schlüssel (Elfen) bieten als sichtbare Zeichen des "Vorankommens" in der Rolle zusätzlichen Anreiz. Wesentliches Merkmal des Spieles ist, dass man in gemischten Gruppen mit verschiedenen Charakteren (s. oben) unterwegs ist - denn beim Lösen der Aufgaben greifen immer unterschiedliche Talente ineinander. Ein Rollenspiel im ZAM würde nicht nur Kindergeburtstage attraktivieren, sondern könnte einen bisher wenig beachteteten spielerischen Zugang in die breite Angebotspalette unserer Häuser bieten. Auch Erwachsene lassen sich von der Intensität der "aufgabenbasierten Charakterentwicklung" ihrer Kinder anstecken - es herrrscht sowas wie generationsüberschreitende "Boxenatmosphäre" in den für den Besuch anzumietenden Gruppenbereichen. Aufgabe ist, die oben genannten Elemente (Rollen, Accessoires, Räume) auf das ZAM anwenden. Dabei existierende Elemente wie Exscape und Schnitzeljagd durchs ZAM integrieren, usw. usw. Let's go.

Platzbedarf	Ausgangspunkt / Treffpunkt und "Counter" ist bspw. der Bereich um die Stahltreppe im Haupthaus (mit Aufbewahrungsfunktion für die Accessoires) sowie als Spielfläche in einem ersten Schritt die Flächen im EG Haupthaus, inklusive Bio / Ausprobierwerkstatt. In weiteren Entwicklungsschritten solllten auch die Werkstätten in dieses Spiel einbezogen werden. Das ganze Haus kann prinzipiell das Spielbrett für ein großes Rollenspiel werden.
Ab wann / wie lange	**Beginn:** Erster Umsetzungsschritt während der Eröffnung, 30.05. - 01.06.2025 **Dauer:** unbegrenzt
Möglichkeit zur Beteiligung	Wenn du dich an der Idee, ein Rollenspiel für das ZAM zu entwickeln, **beteiligen** willst, gibt es verschiedene Möglichkeiten: Du kannst entweder in einem frühen Stadium am **Konzept** mitarbeiten. Oder du verfolgst den Prozess und steigst dann bei der **Umsetzung** - also beim Bau der Accessoires, beim Design der Spiel-Karten usw. ein. Nicht zuletzt suchen wir Menschen, die unsere Besucherinnen und Besucher betreuen, wenn sie das Rollenspiel buchen.
Kontakt Name, Email oder Telefonnummer?	**Jochen Hunger** / Künstlerische Leitung 0171 938 16 12 | jochen.hunger@betreiberverein.de

Projektdaten

Wie kann ich mich beteiligen?

1. Ich habe Ideen und Interesse, mich an der **Konzeption** solch eines Rollenspieles zu beteiligen.
2. Ich möchte mich gerne an der **Herstellung** beteiligen (grafische Gestaltung, ggfalls Sachen bauen,...)
3. Ich habe Interesse, dort Gäste zu begrüssen und sie durch das Spiel zu führen.
4. Anderes: -

Woraus besteht das Rollenspiel?

1. Konzept: Welcher Fantasieraum entsteht im ZAM - Mondbasis, Expeditionscamp, Vereinigte Retter der Erde, ...
2. Karten

    1. Charakterkarten
    2. Aufgabenkarten
    3. "Geld", eine Währung als Belohnung für gelöste Aufgaben
    4. Props / Accessoires: Kettenhemd; Schutzbrille; Noise cancellation Kopfhörer; Handschuhe; Bauhelm; Warnweste, ...
3. Schauplätze: Orte, an denen Aufgben zu lösen, Gefahren zu bestehen und Erfahrungen zu machen sind

Spielername: _____

Phoenixburg

Heilername: _____

Elementar Heiler

水

Wasser

火

Feuer

Luft

風

Erde

土

	HELD		
	HELD	HELD	
Level 5	Level 6	Level 7	Level 8

Oben: Beispiel für eine Charakterkarte

Oben: Beispiel für eine Aufgabenkarte

Oben: Beispiel für eine Währung, mit der das "Aufleveln" funktioniert. Verschiedene solcher Karten bekommt die Gruppe für gelöste Aufgaben. Die Mitglieder der Gruppe nutzen die Karten dann, um ihren persönlichen Charakter zu komplettieren.

Welche Materialien?

Dinge, die wir **selbst herstellen** können, die im ZAM gebraucht oder **nützlich** und für uns **typisch** sind und uns weiter **bekannt machen.**

Zeitplanung

Horizont für die komplette Umsetzung: **2026**

Logbuch / Schritte

Phase 1 Szenario

Ideenskizze / **Szenario** als Basis

Veröffentlichen und Brainstorm zu möglichen Erweiterungen, Ergänzungen, Änderungen.

Umfang: Räumlich / Ideell / Finanziell;

Phase 2 Entwurf

Entwurf: Durcharbeiten, was man am Ende von Phase 2 festgehalten hat: **Wie es gehen kann, wie man es probieren will**.

Phase 3 Test

Das könnte ein erstes Rollenspiel im Rahmen der **Eröffnung** sein; was man daraus lernt, fliesst in die weitere Entwicklung ein.

Phase 4 Implementieren

Das Rollenspiel wird mit einem griffigen **Namen** versehen (wenn es ihn bis dahin noch nicht hat), es wird **beworben** und man findet **Personal,** das für Kindergeburtstage, Firmenveranstaltungen oder bei Events im ZAM für das Rollenspiel gebucht werden kann.

Revision #1
Created 2026-02-25 13:03:10 UTC by Jochen Hunger

Updated 2026-02-25 13:03:10 UTC by Jochen Hunger