

# Das Totenschiff

## Ein politisches Larp über Flucht & Migration

„Wir haben seit einigen Tagen Schneetreiben bei uns. Es ist aber nicht so sehr kalt dabei. Doch so ganz einfach ist unsere Aufgabe nicht. Vielleicht erzählt Dir K. auch einiges von hier. Wir haben aber immer noch eine ruhige Front. An vielen anderen Teilen der Ostfront ist der Bolschewist mit sehr großen Waffen wieder zum Großangriff angetreten. Leider hat er dort dank seiner Übermacht unsere Front teilweise eingedrückt. Ich habe aber nach wie vor die große Zuversicht, dass unser Führer die Lage meistern wird. Wir müssen eben noch mehr in die Waagschale werfen und ich bitte Dich, Liebste, noch ein paar Stücke mehr für das Volksoffer herauszusuchen.

Was brauche ich noch Zivilsachen?“



### Eine persönliche Perspektive

So schrieb einer unserer Großväter am 18. Januar 1945 in seinem letzten Feldbrief an seine Frau aus der Nähe von Kaliningrad, dem damaligen Königsberg. Wenige Tage später ist er tot. Wenige Monate später endete der Zweite Weltkrieg. Seine Frau und Witwe und ihre fünf Kinder wurden zu Flüchtlingen. Die Migration und Aufnahme von Flüchtlingen waren und sind Teil der deutschen und europäischen Geschichte und werden es sicher auch noch lange sein.



### Vor 70 Jahren

Wir spielen im November 1945 – vor 70 Jahren und wenige Monate nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges in Europa. Schleswig Holstein und Dänemark sind das Ziel vieler Flüchtlinge aus Osteuropa. Menschen, die aus Angst vor den eingerückten Besetzern, wegen Vertreibung, Gewalt oder Zwangsarbeit ihre Heimat verlassen müssen, egal wie lange sie dort schon lebten und wie die Umstände ihrer Ansiedlung aussahen. Menschen, die von der Sorge vor einer politisch unsicheren und instabilen Zukunft fliehen. Menschen die sich nach dem Krieg in einem zerstörten Land wiederfinden und alles verloren haben und die einfach nicht mehr hungern wollen.

### Was ist Larp?

Ein Larp (kurz für „Live Action Role Play“, im deutschen auch als „Liverollenspiel“ bezeichnet) ist ein Spiel, bei dem man so tut als wäre man jemand anderes. Diese Rolle wird auch „Charakter“ genannt. In einem Larp stellt man alle Handlungen – so lange sie für alle Beteiligten ungefährlich sind – dar. Das Spiel findet in der Regel ohne Zuschauer statt. Die Teilnehmenden können im Rahmen einer Rolle, die die eigene Figur und ihre Eigenschaften und Möglichkeiten beschreibt, frei improvisieren.

Viele Larps werden rein zur Unterhaltung gespielt. Es gibt aber auch die Möglichkeit durch Larp fremde Lebenssituationen erlebbar zu machen. Das ist bei diesem Larp der Fall. Die Teilnehmenden spielen Flüchtlinge ohne Papiere auf einem Schiff in internationalen Gewässern, auf der Suche nach einer neuen Heimat.

## Die Erfahrung

Warum fliehen diese Menschen aus ihrer Heimat, lassen alles zurück und riskieren ihre Gesundheit oder sogar ihr Leben für eine ungewisse Zukunft in Ländern, die sie nur aus den Medien oder Erzählungen kennen? In diesem Spiel erleben Teilnehmende die Strapazen und Probleme, den diese Menschen durchleben müssen um dann wohlmöglich wieder abgeschoben zu werden, von niemand gewollt und erst recht nicht angenommen...



## Mitsegeln & Mitarbeiten

Das Segeln ist Bestandteil des Spiels und wird von allen Teilnehmenden erwartet. Als Teilnehmende ist man nicht einfach nur Passagier, sondern Mitglied der Schiffscrew, die die *Pippilotta* segelt, auch wenn die Rolle die eines Flüchtlings sein sollte. Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich, die Mitarbeit ist es jedoch! Während der Fahrt gibt es reichlich Gelegenheit unter Anleitung die wichtigsten Handgriffe zu erlernen und erste Erfahrungen mit dem Segeln zu machen.

Natürlich soll das Segeln Spaß machen, aber manchmal kann es auch anstrengend werden - z.B. wenn alle mit anpacken müssen um den Anker zu lichten. Die Zusammenarbeit ist elementar und bei kaum einer Tätigkeit an Bord ist man allein. Wenn alle zusammen arbeiten gelingen die meisten Dinge aber mit Leichtigkeit und machen wesentlich mehr Spaß als wenn immer die selben „ran“ müssen.

Es gibt einige Tätigkeiten, die an Bord von allen Beteiligten gemeinsam erledigt werden müssen. Dazu gehören u.a. das Zubereiten von Mahlzeiten, der Abwasch, Toiletten und Waschräume reinigen, Messing polieren, Rudergehen. Es wird feste Pläne mit klaren Aufgabenverteilungen für die unterschiedlichen Aufgaben geben.

## An Bord

Das Spielen und Zusammenleben auf einem Schiff sind anders als an Land. Es ist enger und einfacher als in einem Seminarhaus oder sogar in einem Zelt. Der begrenzte Raum an Bord schafft ungewohnte Situationen. Wind & Wetter bestimmen das Leben an Bord viel mehr als man es an Land gewohnt ist. Gemeinschaftssinn und gegenseitige Rücksichtnahme unter den Teilnehmenden sind besonders wichtig.

Es gibt an Bord 6 Kammern: davon zwei 2er, und je eine 6er, 8er und 10er. Die Verteilung der Kammern geschieht rein nach Gründen der Spieldynamik. Anfragen nach bevorzugten Kammern können wir daher leider nicht berücksichtigen.



## Die Fakten

**Datum:** 13.-15.II.2015

**Ort:** Traditionsschiff Pippilotta, Starthafen Kappeln a.d. Schlei

**Teilnahmegebühr:** 149€ (inkl. Vollverpflegung und Unterbringung auf dem Schiff)

**Veranstalter:** basa e.V. (durchgeführt von Reality Check mit Unterstützung der Bundeszentrale für politische Bildung)

Die Anmeldung ist jetzt online!  
**totenschiff.checkreality.de**

