

## MATERIAL

---

- Stifte, Zettel, Bekannte Figuren als Bilder, Fotos von Raumsettings, PDF Charakterbogen & Raumfrage (ausgedruckt); PDF Verschwörungskarten (ausgedruckt und geschnitten)

## ZEIT

---

- 90 Minuten

## ZIEL DER ÜBUNG

---

- Kreative Auseinandersetzung mit der Person/Spielgeschichte
- Schaffung von Erzählanlässen
- Erfinden neuer Geschichten, Weitererzählen der Geschichte
- Charaktereigenschaften benennen
- Einordnung der Lebenswelt/Raumsettings

## ABLAUF

---

1. Die Workshopleitung legt Fotos von bekannten Figuren aus und lässt die Teilnehmenden eine Figur auswählen.
2. Einstiegsfrage (am Beispiel Super Mario):  
„Was macht Super Mario in seiner Freizeit, wenn er nicht das Leben von Prinzessin Peach rettet? Was wissen wir über Mario, was denkt ihr?“ Die Übung funktioniert sowohl mit realen, als auch mit digitalen Personen: „Wie ist Elon Musk privat?“, Was macht Fortnite Figur XY in der Freizeit?“, etc.
3. Der Charakterbogen wird beispielhaft durchgesprochen.
4. Nun legt die Workshopleitung verschiedene Fotos von Raumsettings aus.
5. Einstiegsfrage (am Beispiel Super Mario):  
In welchen der Räume fühlt sich Super Mario am wohlsten und warum?
6. Die Fragen der Raumfrage wird nun beispielhaft durchgesprochen.
7. Nun sollen die Teilnehmenden eigene Figuren (Held\*innen/Bösewichte) für ihre Verschwörung erfinden. Dabei helfen ihnen die Verschwörungskarten.
8. Die Workshopleitung teilt die Charakterbogen & Raumfragen zur Bearbeitung aus. Die Teilnehmenden füllen sie für die Figuren ihrer eigenen Geschichte aus.