



Waldritter e.V.
Ewaldstr. 20
45699 Herten
E-Mail: carola.nebe@waldritter.de

Liebe Familien,
liebe Freunde,

wir freuen uns auf eine tolle Zeit mit Euch!

Auf diesen Seiten beschreiben wir Euch das weitere Vorgehen und wie Ihr euch als Familie und Freunde auf das Familien-Larp vorbereiten könnt. Dabei gibt es zum einen den

• Phantastischen Teil

Dieser beschreibt Dinge, die im Spiel vorkommen, beispielsweise den Umgang mit Magie.

und den

• Organisatorischen Teil

Hier werden die Rahmenbedingungen erklärt, wie beispielsweise die Anfahrt zum Veranstaltungsort.

Phantastischer Teil

Spielkonzept	1
Das Setting	1
Spielphilosophie	2
Was zieh ich an?	3
Was wird gestellt?	3
Was bringe ich mit?	3
Wie wirke ich Magie?	4
Charaktererstellung	5

Organisatorischer Teil

Was ist ein Familien-Larp?	8
Datum der Veranstaltung	9
Ablauf	9
Wie komme ich hin?	9
Wer ist der Veranstalter?	9
Kontakt zur Veranstaltung	10

	1
Unterstützung der Veranstaltung	10
Bedingungen der Burg	10
Verpflegung	10
Wichtige Hinweise	10
Teilnahmebeitrag	11
Freunde, Professor:innen und NSCs	11

Phantastischer Teil

Spielkonzept

Wir bespielen eine Zauberschule in der Gegenwart - mit Zauberstäben, Roben, Lehrenden und Schüler*innen, magischem Unterricht, Spiel, u.v.m.! Im Gegensatz zu anderen magischen Schulen hat die Phönixfeder Akademie keine Häuser. Stattdessen vereinen sich alle unter dem Phönix.

Unser Ziel ist es, schönes Spiel für Kinder und Jugendliche und Erwachsene anzubieten. Unterricht, Plot und Themen sind deswegen sehr unterschiedlich herausfordernd und für jede:n ist etwas dabei. Auch im Gruselfaktor unterscheiden sich diese, wobei wir darauf achten, dass die Jüngeren und Vorsichtigeren in nichts zu Unheimliches hinein verirren.

Willkommen an der P.A.M.P.!
*Die Phönixfeder Akademie hat sich der Aus- und Weiterbildung von Zauberer*innen jedes Alters verschrieben hat. Damit ist sie einzigartig in der Welt und die Warteliste ist lang.*
*Eine glorreiche Liste an grandiosen Zauberer*innen, die unsere Schule hervorgebracht hat: Elisabeth Gold, die Drachenzähmerin; Natan Rosenzahn, der Werwolfaktivist; Maria Eberstein, die magische Erfinderin und viele andere! Reihe dich bei ihnen ein und erlebe bei uns eine zauberhafte Zeit!*



Was wir diesmal mit euch vorhaben:

*Zum jeden Jahreswechsel kommt die Wintaflinta auf die Erde und segnet deren Bewohnerinnen mit Freude, Geschenken und Happy Ends. Du denkst das ist eine große Aufgabe für eine einzige Wintaflinta? Ist es auch. Deshalb hat sie liebenswerte Winterhelfer*innen die ihr bei Seite stehen und dabei unterstützen, Wünsche zu sammeln, bei Happy Ends zu unterstützen und den Winterzauber zu verteilen.*

Doch Vorsicht! Es gibt Kreaturen, die das Fest und die Fröhlichkeit gar nicht gerne sehen und es boykottieren möchten.

*Der Jahreswechsel wird dann in einem glänzenden Fest begleitet, auf dem alle PAMPianer*innen ihre feierlichste Lieblingskleidung tragen.*



Das Setting

Wir werden den gewöhnlichen Akademie-Alltag der Phönixfeder Akademie bespielen.

Nun versuchen wir dies in ein spielbares Larp-Konzept zu übertragen. Wir möchten an dieser Stelle erläutern, welche Ideen uns dabei umtreiben.

❖ **Alle Spieler*Innen haben die gleichen Voraussetzungen.**

Wir möchten eine Umgebung schaffen, in der sich alle Teilnehmer*Innen willkommen und angenommen fühlen. Unter den Schüler:innen wird kein Konkurrenzkampf gefördert werden, und es geht nicht darum, den kompliziertesten Zauber aussprechen zu müssen. Die Professor:innen sind stets wertschätzend zu den Schüler:innen. Wenn „Sanktionen“ stattfinden, dann nur um unheimliche Abenteuer im Wald zu ermöglichen, und nicht weil ein:e Spieler:in etwas falsch gemacht hat.

Jede:r kann sich den eigenen Aufenthalt an der Zauberschule so gestalten, wie es zu einem selbst passt. Dadurch erhoffen wir uns weniger Druck und mehr Spaß in der Umgebung einer Schule.

❖ **Niemand braucht Vorwissen.**

Jede:r kann sich wilde Geschichten ausdenken, was er/ sie schon alles an der Akademie vorher gelernt hat. Das Spiel baut nicht auf benötigten Vorwissen auf. Es gibt auch keine Prüfungen, in denen der präsentierte Stoff abgefragt wird.

❖ **Wir und auch das Konzept können wachsen.**

Wir haben nun die zweite Veranstaltung und haben hier und da Kleinigkeiten am Konzept schon geändert.

Wir wollen uns und der Schule Raum geben, um in eventuellen weiteren Veranstaltungen wachsen zu können. Nur weil es dieses Mal keine Aufteilung in Häuser gibt, wie man es aus anderen magischen Schulen kennt, schließen wir das für die Zukunft des PAMP nicht aus.

Wir erhoffen uns dadurch weniger komplexe Strukturen und maximalen Spaß für alle Beteiligten.

Waldschräte

Die Waldschräte sind freundliche Wesen, die euch im Schulalltag bei allen großen und kleinen Herausforderungen helfen. Sie sind manchmal frech, meinen es aber niemals böse. Du erkennst sie an brauner und grüner Kleidung, Ästen und Hörnern im zerzausten Haar und ihrer schabernackhaften Art.

Außerhalb des Spiels verbergen sich hinter den Waldschräten Orga/Helfer*innen und NSCs (Nicht-Spieler*innen, die das Spiel unterstützen), die euch sowohl bei Problemen helfen, als auch Spielansätze anbieten können.

Spielphilosophie

Wir bespielen eine Schule, daher kann es sein, dass manche Teilnehmende einige negative Aspekte, die sie aus ihrer realen Schulzeit kennen, übertragen. Bei unserem Spiel möchten wir das so gut es geht vermeiden, indem wir vorab ein paar positive Aspekte beleuchten und Euch bitten, diese ins Spiel zu übernehmen:

- **Unsere (magische) Schule macht Spaß!**



Beim Liverollenspiel macht es zwar manchmal interessant, dramatische Inhalte zu bespielen. Diesmal liegt der Fokus jedoch auf dem Spannenden, Phantastischen und Positiven - frei nach dem Ansatz "play to cheer".

- **Regeln sind hier anders!**

Was hat Euch an Schule gestört? Hausaufgaben? Lehrende, die alles besser wissen? Stillsitzen? Gemeinsam wollen wir kreative, neue Wege finden.

- **Neugier ist gut!**

Lasst uns Freude am Lernen und Entdecken behalten! Viel zu oft werden im realen Leben "lästige" Fragen abgewürgt, daher lasst uns hier wieder das Fragen praktizieren und phantastische Antworten erfinden!

- **Lehrenden kann man vertrauen.**

Lehrende sind niemals böse; es gibt keinen bösen Professor oder heimlichen Schurken in der Lehrerschaft! Lehrende sind vielmehr unterstützend, freundlich und nehmen ihre Schüler*innen ernst!

- **Niemand wird diskriminiert, sondern wird so angenommen, wie er/sie ist!**

Zaubernde kleiden sich besonders. Zaubernde leben und lieben besonders. Zaubernde reisen viel und kommen aus der ganzen Welt. Lasst uns Vielfalt wertschätzen - im Spiel und darüber hinaus!

- **Ein entspannter Umgang mit Konflikten.**

Streit kann vorkommen - danach geben wir uns Mühe, dem anderen Verständnis und eine wertschätzende Haltung entgegenzubringen. Es zeigt Größe, wenn man sich für Fehler entschuldigen kann.

Was zieh ich an?

Ihr könnt Kleidung tragen, die Euch gefällt! Kleidung der Menschenwelt sowie flippig-bunte Kombinationen sind in der Zauberwelt willkommen! Es ist nicht notwendig, teure Gewandung zu kaufen. Zauberhaftes muss nicht teuer oder neu gekauft sein. Ganz im Gegenteil: Zaubernde kombinieren raffiniert und übertreffen sich gegenseitig mit bunten Mustern und phantastischen Eigenkreationen.

Was wolltest du schon immer mal tragen? Schau mal in deinen Kleiderschrank! Leih euch gegenseitig etwas aus! Jede*r darf tragen, was Lust macht! Nichts ist zu verrückt - sondern entzückt!



Manchmal hilft ein besonderes Accessoire, um sich in die Rolle einzufinden.

Wir werden Roben, und für die Kleinsten Gugeln, in unterschiedlichen Größen leihweise als Schuluniform bereitstellen. Die Roben könnt ihr über eurer Kleidung tragen.

Anmerkung zu Roben:

*Wir haben genug Roben für Kinder/Jugendliche. Für Erwachsene gibt es leider nicht für alle eine Robe, da wir damals bei der Bestellung bei den Professor*innen davon ausgegangen waren, dass diese sich anders kleiden - und seitdem kein Budget für weitere Anschaffung*



Was wird gestellt?

Vor Ort stellen wir Euch alles für Euer Wohl bereit:

- Betten
- Gemeinschaftsbäder
- bis zu 4 Mahlzeiten und (alkoholfreie) Getränke zu den Mahlzeiten
- eine Taverne, in der ihr abends gemeinsam zusammensitzen könnt.
Eventuell werden wir Bier und Met verkaufen, ihr könnt aber auch eigenen Alkohol mitbringen, wenn ihr das möchtet.
 - Wir würden es begrüßen, wenn der Alkoholkonsum aus Vorbildfunktion für unsere kleinen Teilnehmenden in Maßen gehalten werden würde.
- Schreibfeder mit Kugelschreiberminen und ein "Pergament"papier
- Roben/Gugeln für Kinder/Jugendliche und - solange der Vorrat reicht - für Erwachsene

Was bringe ich mit?

Bitte bringt Folgendes mit:

- Euren Zauberstab (sofern dein Charakter schon einen hat)
Diesen Zauberstab kannst du selbst basteln. Einige Tipps findest du auf unserer Pinterest-Seite <https://www.pinterest.de/PhoenixfederAkademie/>. Noch einfacher: auch ein schöner Stock oder Ast kann entzücken!
 - Bettlaken/Schlafsäcke oder Bettlaken/Kissen und Decke/Bettwäsche sind mitzubringen!
 - Getränke und Snacks
 - einen Beutel oder Rucksack, um Sachen zu transportieren
 - eine Trinkflasche, um Getränke abfüllen zu können
 - Kleidung, die **nass** und dreckig werden darf und Regenkleidung - zudem Wechselkleidung
 - einen warmen Pulli für abends
 - Hygiene-Artikel
 - (Kuscheltier-)Haustier sind erlaubt (leider keine echten!)
 - Denke an persönliche Gegenstände, auf die du am Wochenende nicht verzichten kannst, wie Medikamente, Babyphone und z.B. eine Sportbrille für sportliche Aktivitäten
 - etwas festliche Kleidung für Samstagabend
 - Hausschuhe + Tragebeutel
 - optional: etwas für den Winterbasar
- 



Wie wirke ich Magie?

Kurz: Magie wird mit einem Zauberstab dargestellt!

Wie wir das darstellen wollen, erklären wir Euch in Workshops zu Beginn der Veranstaltung. Im Spiel lernt ihr im magischen Unterricht Zaubersprüche kennen!

Hier geben wir euch schon einmal einen kleinen Einblick:

Magie

Da wir natürlich alle nicht wirklich Magie wirken können, haben wir einige Mechaniken, um Magie im Spiel darzustellen.

- Wie führe ich Zaubersprüche aus? - Ihr müsst keine Zaubersprüche auswendig lernen, ihr könnt euch diese einfach ausdenken.
Beispiele: Große Geste und mit dem Zauberstab auf das Ziel zeigen: Incontinentia / Kraftio / Vergessio / ...
- Wie kann ich dem Ziel erklären, was ich bewirken will? Ich sage es vorher an: "Du Schuft, du sprichst kein Wort mehr! - StillDu! (oder "Klappio! oder Schnauzio!") "Du schläfst ein! - Müdio!"
- Es gibt keine falsche Art und Weise einen Zauber zu wirken. Ihr seid Studierende, manchmal funktionieren Zauber, manchmal eben nicht ganz. • Wir sind nicht bei HP ;) Es gibt kein Expelliarmus, verwendet alternative Sprüche, wie Disarmo oder Stab-verschwindio. Bitte meidet HP Sprüche. Wenn euch mal einer rausrutscht, ist das kein Problem, spielt einfach weiter! Versucht aber auf jeden Fall daran zu denken. (Hintergrund: Copyright Warner Bro.)
- Egal bei welcher Art von Magie: Das Ziel entscheidet IMMER über die Wirkung des Zaubers oder Trankes.
- Manchmal verstehst du die Intention deines Gegenübers nicht - trotzdem: Zeig einen Effekt, irgendeinen! Ignorier die Zauber nicht einfach.
- Schutzzauber wirken - Arme mit Zauberstab in der Hand verschränken: Schutzio! • Mit der Stimme und großen Gesten spielen ist wichtig. Wenn ich einen Angriffszauber vor mich her flüstere und nur mit dem Zauberstab kurz winke, fällt es dem Ziel schwer, schnell zu erkennen, was überhaupt passieren soll. Außerdem sehen große Gesten einfach cooler aus und Worte haben Macht ;).
- Duelle im Spiel sind erlaubt. Achtet aber bitte immer auf eure Umgebung! Fallt bitte nicht aus dem Fenster oder tut euch weh, weil ihr gerade sehr realistisch einen Rückwurfzauber ausspielt.
- Ihr könnt euch solange duellieren, wie ihr wollt, oder entscheidet zu verlieren. Als Grundregel gilt jedoch: Wer in einem Duell zwei Mal denselben Spruch wirkt, hat automatisch verloren.
- Lehrende gewinnen IMMER in Duellen. Ohne Diskussionen. Außer sie entscheiden zu verlieren.

Alchemie

- Trinkt / esst nichts, von dem ihr nicht wisst, was drin ist!
- Ihr könnt auch einfach so tun, als würdet ihr etwas trinken / essen. • Wenn ihr jemandem etwas gebt, sagt der Person, was sich darin befindet / ob es verzehrbar



ist. Denkt bitte an Allergien und Diabetes!

Wie gesagt, an der Veranstaltung erklären wir euch nochmal genau, wie es geht!

Charaktererstellung

Erläuterung:

Bei einem Liverollenspiel gibt es verschiedene Möglichkeiten, einen Charakter zu erstellen. Bei uns könnt ihr selbst entscheiden, wie weit entfernt Euer erfundener Charakter von Eurer eigenen Persönlichkeit entfernt sein soll.

Ebenfalls könnt ihr selbst entscheiden, ob ihr auch im Spiel eine Familie sein wollt oder ob eure Charaktere einen anderen Grund haben, warum sie gemeinsam zur P.A.M.P. kommen. Vielleicht sind sie Freunde oder sie sind alle Mitglieder eines magischen Vereins, der sich diese Schule ansehen möchte? Vielleicht wollt ihr auch eure Rollen in der Familie vertauschen: die Erwachsenen spielen Kinder und die Kinder deren Eltern.

Minimum ist

- ein neuer Name - dieser ermöglicht die Distanz zum Spiel und zur Unterscheidung von Charakter und Person.
- welche Rolle habt ihr? z.B. Schüler*in
- woher kommt ihr?
- warum seid ihr an der P.A.M.P.?

Das sind sicher Fragen, die gestellt werden und auf die man eine Antwort parat haben kann, wenn man nicht improvisieren möchte.

Darüber hinaus ist alles optional. Aber schaut mal, was wir Euch in der Beschreibung noch so anbieten! ;-)

Schritt 1: Setzt euch einmal zusammen und besprecht innerhalb der Familie, wie ihr Euer gemeinsames Spiel gestalten möchtet.

Die folgenden Instruktionen zum Charakterbogen helfen euch dabei.

Schritt 2: Füllt den beiliegenden Charakterbogen für jeden einzeln aus.

Schritt 3: Wenn ihr fertig seid, fotografiert das Dokument oder scannt es ein. Schickt uns Eure fertigen Charaktere an carola.nebe@waldritter.de

Bei Fragen beraten wir Euch gern!

Charakter-Erstellen leicht gemacht

Dein Charaktername:

Wenn ihr möchtet, wählt alle einen Namen, der mit dem selben Buchstaben beginnt (bspw. wie euer Familien-, Gang- oder Gruppenname). Dadurch wissen alle direkt, wohin ihr gehört. Beispiel: Mary (Mystikus), Moritz (Mystikus), usw.

wichtig:

- Wähle einen Namen, den du und andere sich gut merken können! Kurze Namen sind gut oder solche, die ihr mit einer Art Eselsbrück vorstellen könnt, wie z.B. "Ich bin die sonnige Sonja!"



- Bitte beachte, dass Du bei diesem Namen gerufen wirst. Falls du dich Schnurzelputh nennst, könnte das entweder auf Dauer etwas nervig oder sogar lustig sein!
- Verwende nach Möglichkeit keine Namen bekannter Figuren aus Büchern oder Filmen. Wenn du einen bekannten Namen nimmst, haben andere automatisch Erwartungen, die du vermutlich nicht einhalten kannst. Zudem macht es mehr Spaß, etwas Eigenes neu zu erfinden!

Die Familie deines Charakters:

Möchtet ihr gemeinsam auch im Spiel eine Familie darstellen?

Wenn ja, welchen Nachnamen möchtet ihr haben?

Rolle im Spiel:

Verschiedene Optionen:

- Schüler*innen
Kinder wie Erwachsene können Schüler*innen darstellen. An der P.A.M.P. können Menschen jeden Alters ihr Wissen erweitern.

Vorteil: Wir leihen euch eine Robe (oder für die Kleinsten eine Gugel) als Schuluniform!

- Professoren und andere erwachsene Charaktere
Erwachsene können sich aussuchen, ob sie statt Schüler*innen lieber Professor*innen der Magie oder eine andere erwachsene Person darstellen möchten.

Rolle	z.B. Schüler*in
-------	-----------------

Woher kommt ihr?

Die Frage kann ganz kurz beantwortet werden - oder auch ausführlich. Das liegt bei Euch. Kommt ihr aus einem Dorf oder Stadt, Deutschland oder Ausland, bekannter oder unbekannter Ort?

Warum seid ihr zur P.A.M.P. gekommen?

Wie habt ihr davon erfahren? Findet ihr etwas besonders toll? Brauchtet ihr vielleicht einen Tapetenwechsel?

Optional:

Beziehungen untereinander:

Falls ihr eine Familie darstellt, seid ihr Vater und Sohn (wie im echten Leben) oder seid ihr beispielsweise Cousins, entfernte Verwandte, o.ä.? Seid ihr Freunde?

wichtig, stellt Euch die Frage:

- Ist es für euch bereichernd oder entlastend?

Vorname	Sonja
Nachname	Sonnenhut



z.B. Tante von	Name des Zaubernenden (Charakter im Spiel) z.B. Salus Sonnenhut
z.B. Freundin von	Ferdinand Flohzirkus

Eigenschaften des Charakters

- Wie möchtest du sein?
 - Soll dein Charakter anders als du sein oder spielst du dich selbst? Es kann (für Neulinge oder Kinder unter 6 Jahren) völlig ausreichen, einen anderen Namen zu wählen und als er/sie selbst Abenteuer zu erleben.
- Wenn man beschließt, andere Eigenschaften/Verhaltensweisen darzustellen, kann man sich später besser abgrenzen und Neues erfahren.

Wenn dein Charakter anders sein soll als du, überlege dir, was euch unterscheidet. Ist dein Charakter vielleicht lauter? Mutiger? Älter? Im Spiel kannst du dich dann an diesen Unterschied erinnern und überlegen, ob du gerade laut genug bist oder was eine mutigere oder ältere Person in dieser Situation tun würde.

Beispiele für Eigenschaften:

mutig, bescheiden, großzügig, warmherzig, stürmisch, tapfer, treu, vertrauenswürdig, verwegen usw.

siehe ggf. auch unter <https://charaktereigenschaften.miroso.de/>

wichtig:

- Fiese und böse Charaktere sind anstrengend - einerseits für dich zum Darstellen, weil du fies zu Leuten "sein musst", die du eigentlich im echten Leben magst. Und auch auf Dauer für deine Mitspieler*innen.
Überlege es dir also gut, ob du das machen möchtest.
- Lehrende sind niemals böse; es gibt keinen bösen Professor oder heimlichen Schurken in der Lehrerschaft! Lehrende sind vielmehr unterstützend, freundlich und nehmen ihre Schüler*innen ernst! (siehe Spielphilosophie!)

Eigenschaften	z.B. neugierig
---------------	----------------

Organisatorischer Teil

Was ist ein Familien-Larp?

Die Spielinhalte sind so gestaltet, dass sie kind- bzw. familiengerecht sind. Das heißt wir bieten Euch ein spannendes und spaßiges Wochenende mit einem Plot (bzw. einer Geschichte), an dem Ihr als ganze Familie teilnehmen könnt.



LARP bereits mit den Kleinsten

Kinder tauchen schon früh ins Phantasiespiel ein und erleben Abenteuer. Doch wie weit wollen/können wir mit ihnen gehen? Ab wann verstehen sie, dass sich hinter einem Kostüm der eigene Papa verbirgt (z.B. beim Nikolaus) und Furcht völlig unbegründet ist?

Standardmäßig bieten die Waldritter Larp für Kinder ab 6 Jahren an. Ab dann sehen wir entwicklungsbedingt den Punkt erreicht, Larp als Methode einzusetzen. Doch wie erklären wir dies den Eltern, die ganz ungeduldig darauf sind, ihr Kind in das tollste Hobby aller Zeiten einzuführen? Selbstverständlich sind wir darauf vorbereitet und haben alternatives, phantastisches Programm entwickelt, auf welches im Rahmen der Veranstaltung fließend gewechselt werden kann. Die Welt des Larps kann langsam erkundet werden und beispielsweise von Handpuppen erklärt werden.

Zudem haben wir den großartigen Vorteil, dass die Eltern dabei sind und während des Spiels beruhigend auf ihr Kind einwirken und Dinge erklären können. Jederzeit kann das Spiel unterbrochen, die Maske abgenommen werden und der Spieler darunter sich zu erkennen geben. Dies geschieht bei einem Familien-Larp ohne, dass andere Erwachsene von der Unterbrechung des Spiels frustriert und enttäuscht sind – zum Wohl unserer kleinsten Mitspieler. Während bei manch anderer Veranstaltung (auch außerhalb von Larp) Kinder manchmal als störend empfunden werden, sind sie hier ausdrücklich willkommen! Beim Familien-Larp ist die ganze Familie dabei.

LARP – auch für Freunde und Eltern

Doch wie ist ein Programm möglich, dass alle gleichzeitig glücklich macht? Auf dem Familien-Larp treffen sich viele Gleichgesinnte. Zudem sind auch (erwachsene) Freunde gern gesehen!

Familienbande enden auf unserer Veranstaltung nicht bei Eltern-Kind-Beziehungen: Ladet eure Freunde ein, bringt die Pantentante/-onkel und andere Verwandte mit! Diese Personen kennen eure Kinder bereits und freuen sich sicher über eine phantastische, gemeinsame Zeit mit euch! Ebenso werden eure Freunde Verständnis dafür aufbringen können, dass ein Familien-Larp bestimmte Regeln und Bedürfnisse hat. Am Abend gibt es stets Raum für euch, in dem ihr gemütlich beisammensitzen könnt – ggf. mit Babyphone in der Reichweite.

Wir haben zusätzliche Informationen, was wir unter Familien-LARP verstehen, auf <http://waldritter.org/2019/03/24/familien-larp-was-ist-das/> vorgestellt. Schaut mal rein! Das Familien-Larp bietet neue Abenteuer und Herausforderungen. Wir werden voneinander lernen und uns stetig weiterentwickeln. Ich freue mich darauf!

Datum der Veranstaltung

Die Phönixfeder- Akademie Winterzauber findet vom 01.-03.12.2023 statt.

Ablauf

Freitag



16:00 Uhr	Anreise der Teilnehmenden
17:30 Uhr	Workshops
19:00 Uhr	Abendessen
20:00 Uhr	Spielbeginn

Samstag

Morgens	Spiel bis abends
Abends	Ausklang des Spiels und gemütliches Beisammensein

Sonntag

10:00 Uhr - 11:30 Uhr	Abschlussreflexion
12:00 Uhr	Abreise

Weitere Informationen zum Ablauf geben wir Euch bei Eurer Anreise bekannt.

Wie komme ich hin?

Der Veranstaltungsort ist:

Burg Waldmannshausen
Schullandheim Burg Waldmannshausen
Frickhofener Straße 39
65627 Elbtal

Anfahrtsskizze: <http://www.waldmannshausen.de/anfahrtsskizze.html>

Wer ist der Veranstalter?

Pädagogische Fachkräfte des Walddritter-NRW e.V. begleiten und veranstalten dieses Familien-Larp.

Walddritter-NRW e.V.
Ewaldstr. 20, 45699 Herten
www.walddritter.de

Kontakt zur Veranstaltung

Spieler*innen-Kontakt: sophia.nitsch@walddritter.de und carola.nebe@walddritter.de

NSC-Kontakt: sophia.nitsch@walddritter.de

Kontakt für Spieler*innen, die Lehrpersonen darstellen wollen: sophia.nitsch@walddritter.de

Unterstützung der Veranstaltung

Ein Larp ist stets eine gemeinschaftliche Veranstaltung, in der sich Aufgaben und Kosten geteilt werden. Wir freuen uns, gemeinsam mit Euch etwas Großartiges zu erschaffen! Fragen und konstruktives Feedback sind erwünscht!



Bedingungen der Burg

Die Burg wünscht von den Teilnehmenden folgendes:

- Mitbringen von Bettwäsche und Bettzeug
- Unterstützung beim Küchendienst: Eindecken der Tische, Auftragen der Mahlzeiten, Abräumen und Spülen des Geschirrs sowie Säuberung des Speiseraumes
- Bei Abfahrt müssen die Zimmer besenrein hinterlassen werden.
- Durch die Teilnehmer entstandene Schäden (unsachgemäße Behandlung der Einrichtung, Schäden an Möbeln, Inventar, auf dem Gelände und an den Gebäuden etc.) werden den Verursachenden in Rechnung gestellt.
- Die Burg hat keine Wickeltische und keine Babybetten vor Ort. Bitte bringt euch selbst etwas mit.
- Tinte und Kerzen sind in der Location nicht erlaubt, da es sich um ein historisches Gebäude handelt. Aus diesem Grund stellen wir euch jeweils eine Feder mit Kugelschreibermine zur Verfügung.

Verpflegung

Wir bieten ein Burgencon mit Vollverpflegung inklusive nicht-alkoholischer Getränke. Wenn ihr uns Bescheid gebt, nimmt die Burg auch auf Unverträglichkeiten/Allergien und spezifische Ernährungsstile Rücksicht.

Wichtige Hinweise

- Harry Potter - und doch nicht!
 - Wir orientieren uns lose an den Büchern und Filmen rund um H.P.. Aus Lizenzgründen müssen wir allerdings alle Namen, Begriffe und Symbole vermeiden und bitten euch dringend, dies auch selbst zu tun!
- Fotografie
 - Wir werden auf der Veranstaltung Fotos machen - sowohl für Euch als Erinnerung als auch für unsere Bewerbung von Folgeveranstaltungen.
 - Wir bitten Euch, bei Eurem Check-In uns beim Einhalten der DSGVO zu unterstützen und eine passende Erklärung zu unterschreiben. Wir nehmen das persönliche Recht am Bild sehr ernst, freuen uns allerdings auch über Eure Unterstützung zur Bewerbung unserer Veranstaltungen!
 - Bitte macht während der Veranstaltung keine eigenen Bilder - das stört leider. Wir bieten an, während dem Spiel Portraitfotos von Euch zu machen.
- Der Walddritter e.V. bietet das Programm. Eltern behalten die Aufsichtspflicht.
- Im Schlafbereich wird nicht gelarpt. Dort könnt ihr Pause machen und einfach ihr selbst sein.
- Im Orga-Raum oder direkt bei Waldschraten findet ihr Unterstützung bei Fragen oder Problemen.

Teilnahmebeitrag

Der finanzielle Aspekt

Was ist ein angemessener Preis? Wir sind stets darum bemüht, das Budget von Familien im



Blick zu haben – damit es jedem möglich ist, dabei zu sein.

Dennoch kostet leider alles Geld. Bei der Phönixfeder Akademie sind es derzeit 250,- für Erwachsene und 165,- für Kinder, was zunächst teuer wirkt. Darin enthalten sind allerdings allein schon 85,- Übernachtungskosten pro Person, dazu kommen Material und Ausstattung, Fahrt- und Honorarkosten für das pädagogische Team.

Für einkommensschwache Familien gibt es die Möglichkeit, über das Jugendamt finanzielle Unterstützung zu bekommen. Wir beraten gerne.

Falls ihr bisher noch keine Zeit für die Überweisung hattet, bitten wir Euch das zeitnah zu tun. Überweist bitte an:

Waldritter-NRW e.V.

DE 84 4416 0014 6532 7856 00

Bank: Volksbank Dortmund

Betreff: PAMP 2023 - Winterzauber - [Name Person 1]

Freunde, Professor:innen und NSCs

Du hast erwachsene Freunde, die gerne mitkommen würden? Wir suchen noch NSCs und freuen uns, wenn ihr uns anschreibt. Wenn ihr Lust habt, als Spiele:rin „Professor:in“ auch ein paar Unterrichtsstunden zu geben, freuen wir uns auch ;-). Schreibt gerne in beiden Fällen an sophia.nitsch@waldritter.de.

Wir freuen uns auf Euch!

Eure P.A.M.P.-Orga

Sophia und Caro

