



Winterzauber II



Familien-LARP
29.11. - 1.12.2024

WALDRITTER

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

Spielsetting

Winterzauber II - Was erwartet euch ?

Pädagogisches Konzept

Zielgruppe

Pädagogische Aspekte

Die P.A.M.P- eine besondere Akademie

Was zieh ich an?

Was wird gestellt?

Was bringe ich mit?

Wie wirke ich Magie?

1
1
2
2
2
2
3
4
5
5
6

	1
Charaktererstellung	7
Charakter-Erstellen leicht gemacht	8
Eigenschaften des Charakters	9
Organisatorischer Teil	10
Was ist ein Familien-Larp?	10
LARP bereits mit den Kleinsten	10
LARP – auch für Freunde und Eltern	10
Datum, Ort und Ablauf der Veranstaltung	11
Wer ist der Veranstalter?	12
Kontakt zur Veranstaltung	12
Unterstützung der Veranstaltung	12
Bedingungen der Burg	12
Verpflegung	13
Wichtige Hinweise	13
Teilnahmebeitrag	14

Phantastischer Teil

Willkommen an der P.A.M.P.!

Die Phönixfeder Akademie für magisches und fantastisches 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!*



Spielsetting

Die Liverollenspiele des Phönixfeder Akademie-Universums bespielen den Alltag, den Unterricht, die Feste sowie die Abenteuer der PAMP-Akademiebesucher*innen. Unsere Zauberschule spielt in der magischen Gegenwart- es wundert niemanden, wenn Wichtel einziehen, Einhörner nach etwas Tee fragen und eine Explosion zu hören ist. Die Gründer:innen der P.A.M.P legten Wert auf Fairness, Zusammenhalt und Spaß und konnten so schnell den Phönix als Akademie-Paten für sich gewinnen. Ab und zu taucht dieser auf, um nach den Rechten zu schauen. Schnell zogen nach der Akademiegründung auch Eulen und Waldschrate als liebenswerte Akademiebegleiter ein.



Winterzauber II - Was erwartet euch ?

Sattelt eure Besen und vergesst eure Zauberstäbe und magische Tierfreunde nicht! Macht euch bereit für eine lehrreiche und aufregende Exkursion zur "Winterburg - die Burg für mystische Forschung und Fluchbrechung". Die PAMPianer*innen sind für das diesjährige Jahreswechselfest überraschenderweise von der neuen Burgleitung eingeladen worden, gemeinsam zu feiern und die Burg mit all ihren Facetten kennenzulernen.

Die Winterburg ist bekannt für ihre Exzellenz und ihr Engagement für die magische Welt mit all ihren Menschen und Wesen. Magische Forschende entwickelten auf der Burg Schutzzauber zu den unverzeihlichen Flüchen und Elixiere gegen transformierende Monsterbisse, betrieben Forschungen zur Geschichte der Zauberei sowie zu seltenen Fabelwesen - immer im Sinne, eine bessere Welt für alle zu schaffen. Einer solchen Einladung folgen natürlich unsere PAMPianer*innen. Schnappt euch euren Mut, eure Neugierde, euer Gepäck und macht euch auf die Reise! Es erwarten euch Feierlichkeiten, wunderbare Lehrstunden, Abenteuer, heulende Geister, knuffige, fellige Wesen und vielleicht findet ihr heraus, warum ihr wirklich eingeladen wurdet!



Pädagogisches Konzept

Zielgruppe

Das Rollenspiel richtet sich an Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Unsere Zielgruppe sind Familien, wobei wir unter dem Griff Familie "Wahlverwandschaft" verstehen. Scheut euch also nicht, eure Lieblingsemenschen mitzubringen. Unterricht, Plot und Themen sind aufgrund der heterogenen Spielendengruppe 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.

Erwachsene können auf der Phönixfeder Akademie unterschiedliche Rollen einnehmen; sie können ihre Kinder begleiten oder als Professor*innen agieren. Zudem gilt der Aspekt des Lebenslangen Lernen: Im Winterzauber II möchten wir gerne Unterricht für Erwachsene ausprobieren, um diese noch mehr in den Plot zu involvieren.



Pädagogische Aspekte

Die Familienlarps der P.A.M.P. stehen für gemeinsame Abenteuer, Freude an den Lehrstunden und Fehlerfreundlichkeit. Durch ein sicheres und vertrauensvolles Umfeld möchten wir vor allem jungen Teilnehmenden ermöglichen, Mut zu fassen und sich auszuprobieren. Unsere Spielphilosophie, die im Folgenden erläutert wird, unterstützt unsere pädagogischen Vorstellungen.

❖ **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 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 vierte Veranstaltung und haben hier und da Kleinigkeiten am Konzept schon geändert. Wir wollen uns und der Akademie Raum geben, um in weiteren Veranstaltungen wachsen zu können. Wir freuen uns daher über Feedback und Ideen, wenn ihr unsere Veranstaltungen erlebt habt.

❖ **Waldschrate**

Die Waldschrate 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 Waldschraten Orga/Helfer*innen und NSCs



(Nicht-Spieler*innen, die das Spiel unterstützen), die euch sowohl bei Problemen helfen, als auch Spielansätze anbieten können.



Die P.A.M.P- eine besondere Akademie

Die Pamp möchte ein positiver "Bildungsort" sein, fernab von allen Klischees einer fiesen, unterdrückenden Schule, die ihre Schüler:innen piesackt. Unser Akademie-Konzept vereint die folgenden Aspekte:

- **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".

- **Neugier ist gut!**

Lasst uns Freude am Lernen und Entdecken behalten! Fragt, forscht und probiert aus. Wenn mal etwas nicht funktioniert, reagieren wir mit Fehlerfreundlichkeit!

- **Professorinnen 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.

- **Grusel darf aktiv gesucht werden.**

Das Sicherheitsbedürfnis steht an oberster Stelle. Falls jemand ein Gruselbedürfnis hat, kann diese*r aktiv zum Grusel-Angebot hingehen (zB in den Keller) - aber das Grusel-Angebot kommt niemals zum Kind!



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 alle Erwachsene ist unser Fundus noch nicht groß genug, weil die Größen hier so unterschiedlich sind. Vor allem für Professor*innen und durchreisende Erwachsene passt es sehr gut zum Spiel, wenn diese ohne Roben gekleidet sind. Wenn ihr exzentrische Kleidung braucht, bringen wir euch gerne eine kleine Auswahl aus dem Fundus mit. Die Kleidung könnt ihr mit einem Pampwappen-Patch von uns kombinieren.*

Was wird gestellt?

Vor Ort stellen wir für euch bereit:

- Betten
- Gemeinschaftsbäder
- bis zu 4 Mahlzeiten und Wasser/ Sprudelwasser zu den Mahlzeiten
- Schreibfeder mit Kugelschreibermine und ein "Pergament"papier
- Roben/Gugeln für Kinder/Jugendliche und - solange der Vorrat reicht - für Erwachsene
- Für Erwachsene Kleidung und Umhänge aus dem Fundus



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!



- Bettwäsche ist mitzubringen (Schlafsäcke sind nicht erlaubt)
- optional: 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
- warme Kleidung
- Hygieneartikel
- (Kuscheltiere, die deine magischen Begleiterchen sind)
- 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 (wenn du magst)
- Hausschuhe + Tragebeutel
- optional: etwas Leckeres 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 **mit 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 so lange 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 einzelnen aus.

Schritt 3: Wenn ihr fertig seid, schreibt die Spiel-Namen und echten Namen 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 demselben 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 euch mit einer Art Eselsbrücke vorstellen könnt, wie z.B. "Ich bin die sonnige Sonja!"
- Bitte beachte, dass Du bei diesem Namen gerufen wirst. Falls du dich Schnurzelpuh 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 Zaubernden (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 Patentante/-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.

Wir freuen uns darauf!

Datum, Ort und Ablauf der Veranstaltung

Wann?

29.11- 01.12.2024

Wo?

Schullandheim Winterburg

Auf dem Schloss

55595 Winterburg

<https://www.schullandheim-winterburg.de/>



Anfahrtsskizze

<https://www.schullandheim-winterburg.de/kontakt/anfahrt>

Es ist unsere erste P.A.M.P im Schullandheim Winterburg! Wir sind sehr zuversichtlich, dass sie, wie sonst die Burg Waldmannshausen, eine tolle Spiel-Location abgeben wird. Wir kennen die Winterburg von anderen Spielen und schätzen die Gemeinschaftsräume, sowie das süße Häuschen, welches zum Teetrinken, am Kamin sitzen und zu gemütlichen Abenden einlädt. Wir schätzen auch, dass wir hier nicht selber spülen müssen.

Ablauf

Freitag

- 16:00 Uhr Anreise der Teilnehmenden
- 17:30 Uhr Theater- und Regel-Workshops für Anfänger und alle, die eine Wiederauffrischung möchten
- 18:30 Uhr Abendessen
- 19:15 Uhr SL-Ansprache für alle
- 20:00 Uhr Spielbeginn

Samstag

- ca. 9:15 Uhr Spielbeginn nach dem Frühstück
- 12:15- 13:00 Uhr Mittagessen

14:00-15:00 Uhr Orga Pause, Kreativangebote

ca. 19:00 Uhr Abschlussparty und gemütliches Beisammensein



Sonntag

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

Weitere Informationen zum Ablauf geben wir Euch kurz vor eurer Anreise und Ankunft bekannt.

Wer ist der Veranstalter?

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

Waldritter e.V.
 Ewaldstr. 20, 45699 Herten
www.waldritter.de



Kontakt zur Veranstaltung

Spieler*innen-Kontakt: christine.schmidt@waldritter.de und carola.nebe@waldritter.de

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

Unterstützung der Veranstaltung

Ein Larp ist stets eine gemeinschaftliche Veranstaltung, in der alle Herzblut reinstecken. Wir haben ein großes Team von Ehrenamtlichen und Hauptamtlichen, die beim Auf- und Abbau unterstützen, im Vorfeld Probs bauen und Ideen für den Plot einbringen und NSCs spielen. Auf den vergangenen Veranstaltungen hatten wir immer sehr engagierte Spielende, die sich großartige Lehrstunden ausgedacht und umgesetzt haben, Kekse mitgebracht haben, hier und da mit angegriffen haben, wenn Not an der Frau war und zu einem angenehmen Klima beigetragen haben.

Bedingungen der Burg

Die Burg wünscht von den Teilnehmenden folgendes:

- Mitbringen von Bettbezügen (aus hygienischen Gründen bitte keine Schlafsäcke)
- Bettwäsche kann gegen eine Gebühr von 7,- Euro ausgeliehen werden
- Unterstützung beim Küchendienst: Eindecken der Tische, Auftragen der Mahlzeiten,



- Abräumen und Wischen der Tische (Spülen übernimmt das Burgpersonal :))
- Bei Abfahrt müssen die Zimmer besenrein hinterlassen werden.
- Durch die Teilnehmenden 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.
- 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

Die Verpflegung beinhaltet drei Mahlzeiten und einen Nachmittagssnack. Es gibt einen Wasserspender mit und ohne Sprudel. Weitere Getränke wie Softdrinks und Alkohol können vor Ort von der Burg gekauft werden. Wir werden im kleinen Häuschen eine Teestation aufbauen



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 Waldritter 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

Die Teilnehmendenbeiträge könnt ihr auch in Raten bezahlen, schreibt uns in diesem Falle einfach kurz eine Mail. Die Teilnahmebeiträge sind:

Normalpreis Tickets

220,- Euro Erwachsenenticket
130,- Euro für Kinder ab 4 Jahre (bis 18 Jahre)
20,- Euro für Kleinkinder bis 3 Jahre

Ermäßigte Tickets

130,- Euro Erwachsene
90,- Euro Kinder
20,- Euro für Kleinkinder bis 3 Jahre

(Wenn ihr ermäßigte Tickets möchtet, schreibt uns bitte eine informelle Begründung. Wir schreiben euch dann zurück. Eine Bestätigung ist von der Höhe der Nachfrage abhängig und gekoppelt daran, ob unsere Kalkulation aufgeht.)

Sponsorentickets (unterstützen uns, ermäßigte Tickets anzubieten und Aufwandspauschalen an Ehrenamtliche zu geben. Ihr könnt gerne eine Spendenbescheinigung von uns bekommen)

Normalpreis plus 50,- Euro pro Familie¹

Optional Einzelfamilienzimmer

80,- Euro zusätzlich pro Familie

(Je nach Höhe der Nachfrage haben wir evtl. nicht genügend Familienzimmer. Familien mit sehr kleinen Kindern und gesundheitlichen Einschränkungen wie Tinnitus bekommen bevorzugt ein Familienzimmer. Wir melden uns bei euch, wenn ihr ein Familienzimmer bekommt.)

Wenn ihr die Bestätigung eurer Teilnahme bekommen habt, könnt ihr euren Betrag auf folgendes Konto überweisen:

Waldritter-NRW e.V.

DE 84 4416 0014 6532 7856 00
Bank: Volksbank Dortmund
Betreff: PAMP 2024 - Winterzauber -
[Name Person 1]

Die Anmeldung startet am 30.4.2024 um 20 Uhr.

Wir freuen uns auf Euch!
Eure P.A.M.P.-Orga
Sophia und Caro



¹ auf Wunsch natürlich gern auch mehr. ^^

