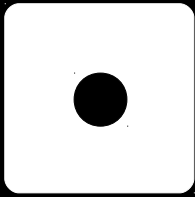
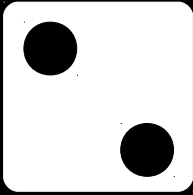
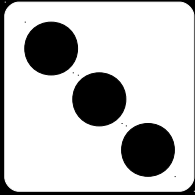
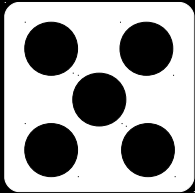
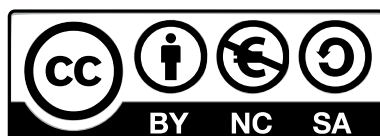


**F**oreign   
**L**anguage  
**E**ducation  
**R**ole    
**P**laying   
**G** **A** **M** **E**

– Deutsche Version –

Sven Koerber-Abe



# **FLERP-Game**

**Foreign Language Education Role Playing Game**  
**– Deutsche Version –**

2018 by

Sven Koerber-Abe

Aoyama Gakuin University, Tokyo

<http://sven.kir.jp/flerp-game/>

The content of this document is licensed under the  
*Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License*

(See end of book for details)

## Inhaltsverzeichnis

Einführung	4
Vorbereitung	
Erstellen der Spielfiguren	5
Beispiel-Figuren	6
Spielregeln	7
Würfel-Beispiel	9
Hit-Points	10
Tipps für Lehrer	
Beispiel-Rollenspiel	12
Lizenz	14

## Einführung

In der Fremdsprachenlehre sind Rollenspiel-Übungen (engl. *role-playing*) bereits seit langer Zeit fester Bestandteil insbesondere des kommunikativ ausgerichteten Unterrichts. Meist handelt es sich hierbei um vorgegebene Situationen, in denen die Schüler vorher festgelegte Rollen übernehmen und hierzu passende Dialoge sprechen sollen. (In diesem Regelwerk wird durchgehend die männliche Bezeichnung *Schüler* bzw. *Lehrer* verwendet, wobei hierbei jederzeit auch *Schülerinnen* und *Lehrerinnen* gemeint sind.) Ein typisches Beispiel hierfür wäre eine Situation in einem Restaurant: ein Schüler übernimmt die Rolle des Gastes und gibt eine Bestellung auf, während ein anderer Schüler die Rolle der Bedienung spielt und jene Bestellung annimmt.

Derartige, „herkömmliche“ Rollenspiel-Situationen sind hervorragend dazu geeignet, die erlernten Fremdsprachenkenntnisse zu verinnerlichen, indem sie nicht nur im Lehrbuch gelesen bzw. mittels der Erklärungen der Lehrkraft oder den Audio-Beispielen des Lehrbuchs gehört und dem folgend niedergeschrieben, sondern durch die Schüler auch selbst aktiv angewendet werden.

Ein Nachteil bei dieser bisherigen Form des Rollenspiels im Unterricht ist jedoch, dass nicht allzu viel Freiraum für kreatives Anwenden der Fremdsprache gegeben ist, sondern in den meisten Fällen lediglich die

auswendig gelernten Dialogphrasen gesprochen werden. Ebenso ist hierbei den Schülern meist wenig Motivation gegeben, diese Rollenspiel-Situation sprachlich noch weiter fortzusetzen und auszubauen: sobald das geforderte Ziel, beispielsweise das Aufgeben der Bestellung, erreicht wurde, ist auch schon das Ende des jeweiligen Rollenspiels erreicht.

Das hier vorliegende Regelwerk des FLERP-Games soll jene Rollenspiel-Situationen in Spielform ausbauen und den Schülern im Fremdsprachenunterricht Motivation bieten, vor allem vielfältig, kreativ und in großer Menge ihre Fremdsprache aktiv anzuwenden. Gleichzeitig soll dieses Spiel eine unterhaltsame Abwechslung im Unterrichtsallday sowohl für die Schüler, als auch für die Lehrkräfte bieten, dabei jedoch nicht zur sinnlosen „Spielerei“ verkommen.

Jedem Lehrer ist es natürlich jederzeit vollkommen freigestellt, die hier verwendeten Begriffe und Regeln nach Belieben auszutauschen oder abzuändern.

## Vorbereitung

Als Spielmaterialien werden lediglich ein herkömmlicher, **6-seitiger Würfel** sowie **Papier** und **Stifte** benötigt.

Bevor das eigentliche Spiel begonnen werden kann, müssen die Schüler in einigen Sätzen die Spielfigur beschreiben, die sie im

Rollenspiel verkörpern wollen. In sehr kleinen Klassen mit bis zu 4 Schülern kann jeder Schüler jeweils eine Spielfigur „erstellen“. In etwas größeren Klassen mit bis zu 8 Schülern ist es vorteilhafter, wenn sich jeweils 2 Schüler zusammentun und eine gemeinsame Spielfigur erschaffen, die dann in gemeinsamer Absprache im Spiel verkörpert wird. In Klassen mit bis zu 12 Schülern sollten jeweils 3 Schüler eine gemeinsame Spielfigur verkörpern, usw. Dies geschieht aus dem Grund, dass beim Spielen mit einer zu großen Anzahl an Spielfiguren die Gefahr bestehen kann, dass die Schüler zu lange inaktiv warten müssen, bis ihre eigene Spielfigur „an die Reihe kommt“.

Beim gemeinsamen Spielen einer einzigen Spielfigur durch mehrere Partner-Schüler kann dies beispielsweise folgendermaßen ablaufen: Die jeweiligen Partner sprechen sich zuerst ab, was ihre Spielfigur in der jeweiligen Situation sagen könnte und welche Art von Handlung sie ausführen könnte. Ein Schüler trägt dann in der Klasse vor, was die Spielfigur sagt, der andere Partner beschreibt die jeweilige Aktion, die die Spielfigur ausführt.

Der Lehrer sollte bereits bei der Einteilung der Partner auf eine ausgewogene Zusammenstellung achten, so dass beispielsweise nicht ein sehr aktiver Schüler die Aktionen und Sprachhandlungen der eigenen Spielfigur im Alleingang bestimmt, während

sein eher passiver Partner ohne Beteiligung still daneben sitzt.

## Erstellen der Spielfiguren

Das eigentliche Erstellen einer Spielfigur geschieht folgendermaßen:

Zuerst sollen die Schüler zwei Sätze zur Beschreibung ihrer Spielfigur auf ein Blatt Papier schreiben, jeweils einen Satz zum **Aussehen** und einen Satz zum **Charakter**. (Falls vom Lehrer gewünscht, können dies natürlich auch mehrere Sätze bis hin zu ganzen Texten sein.) Wenn möglich, sollten diese Sätze bildhafte Beschreibungen liefern, also beispielsweise nicht lediglich „*Sehr groß.*“, sondern eher „*Er ist so groß und stark wie ein Bär.*“. Die jeweils zu verwendende Grammatik und Vokabeln sollten sich an den bisher im Unterricht durchgenommenen Lehrinhalten orientieren.

Des Weiteren sollen die Schüler folgenden Satz ergänzen, um die Motivationen ihrer Spielfigur zu beschreiben und dem Lehrer bereits jetzt Ideen für das spätere Rollenspiel zu liefern:

**Sie / Er will** \_\_\_\_\_,  
**weil** \_\_\_\_\_,  
**obwohl** \_\_\_\_\_.

Optional können die Schüler noch folgende weitere Punkte beschreiben, falls der Lehrer die schriftliche Arbeit ausbauen

möchte. Die Schüler sollen, nachdem alle kurz ihre eigenen Spielfiguren vorgestellt haben, das Verhältnis ihrer Spielfigur zu den anderen Spielfiguren darlegen, indem sie zwei Fragen in einem oder mehreren Sätzen beantworten:

**Wie haben sie sich getroffen?**

**Was haben sie zusammen erlebt?**

Zu beachten ist hierbei, dass diese schriftliche Aufgabe u.U. äußerst zeitaufwändig ausfallen kann und vor allem bei Klassen mit eher niedrigerem Deutschlevel bzw. hohem Zeitdruck lieber darauf verzichtet werden sollte.

Im späteren Rollenspiel wird in Situationen mit unklarem Ausgang der Würfel eingesetzt – hierbei kommen dann folgende drei Charakteristika der Spielfiguren zum Einsatz:

**Gewalt, Eleganz und Intelligenz.**

Zur kurzen Erklärung dieser Begriffe (eine Erläuterung der entsprechenden Spielregeln folgt später): Die Charakteristik *Gewalt* kommt immer dann zum Einsatz, wenn die Spielfigur beispielsweise ihre rohe Körperkraft einsetzen möchte, beim Kämpfen, Einschüchtern anderer Personen, und dergleichen mehr. *Eleganz* wird in Situationen benutzt, in denen Körpergeschick, Reaktion, der soziale Umgang mit anderen Personen, Geschwindigkeit, Fingerfertigkeit, das Steuern von Fahrzeugen, etc. benötigt

wird. *Intelligenz* wird bei Aktionen angewandt, die Gehirnleistung erfordert, dem Reparieren von Dingen, Computerbenutzung, Forschen, Wahrnehmung, etc.

Die Schüler sollen neben der „wichtigsten“ bzw. zu ihrer Spielfigur am besten passenden Charakteristik die Zahl **3** schreiben. Zur eher zweitrangigen Charakteristik schreiben sie dann die Zahl **2**, und zur am wenigsten zutreffenden Charakteristik die Zahl **1**. Es sollte darauf geachtet werden, dass diese Zahlen ungefähr zur oben aufgeführten Beschreibung der jeweiligen Spielfigur passen.

Abschließend sollen die Schüler noch folgendes hinzufügen: jeweils neben die Begriffe **Körper** sowie **Seele** wird die Zahl **2** geschrieben. Diese Zahlen funktionieren im Rollenspiel dann ähnlich wie „Hit-Points“ in Computerspielen, d.h. man hat hierdurch beispielsweise einen Anhaltspunkt, ob die Spielfigur körperlich erschöpft ist.

## Beispiel-Figuren

*Name:* Ed Bronx

*Aussehen:* Er ist breiter als ein Kühlschrankschrank, so stark wie ein Grizzlybär und sieht sehr gefährlich aus.

*Charakter:* Er ist eigentlich sehr gutmütig und erzählt gerne Witze.

*Er will* irgendwann einmal heiraten, *weil*

er gern eine Familie mit vielen Kindern hätte, *obwohl* er extrem schüchtern gegenüber Frauen ist.

*Gewalt:* 3

*Eleganz:* 1

*Intelligenz:* 2

*Körper-HitPoints:* 2

*Seele-HitPoints:* 2

*Name:* Hellen Triplex

*Aussehen:* Sie sieht so schön wie ein Fotomodell aus und hat eine riesige Afro-Frisur.

*Charakter:* Sie ist intelligenter als ein Uni-Professor, aber sie mag Hunde gar nicht (Katzen aber schon).

*Sie will* die beste Polizistin von New York werden, *weil* sie Verbrechen hasst, *obwohl* ihre Schwester die Gangster-Bossin von Manhattan ist.

*Gewalt:* 1

*Eleganz:* 2

*Intelligenz:* 3

*Körper-HitPoints:* 2

*Seele-HitPoints:* 2

## Spielregeln

Es wird empfohlen, dass der Lehrer den Ort des jeweiligen Geschehens im Rollenspiel skizziert, beispielsweise auf die Tafel, ein ausreichend großes Blatt Papier, oder den PC-Projektor. Hiermit erhalten die Schüler eine visuelle Hilfe, das Geschehen und die teilnehmenden Spielfiguren zu verstehen.

Zu Spielbeginn beschreibt der Lehrer den Handlungsort des Spiels, beispielsweise einen Supermarkt oder einen Stadtpark. Die Schüler sollen nun beschreiben, wo sich ihre Spielfigur derzeit dort aufhält und was sie gerade macht.

Das Rollenspiel geht dann in diesem Handlungsablauf weiter: Der Lehrer beschreibt die jeweilige Spielszene mit Worten, oder wenn eine detailliertere Beschreibung notwendig ist, mit einer Zeichnung auf Papier oder ähnlichem. Die Schüler sagen daraufhin, was ihre Spiel-Charaktere nun machen möchten (d.h. nur die Aktionen der eigenen Spielfigur! Lediglich der Lehrer kann die Umgebungswelt und die Aktionen anderer, nicht von den Schülern gespielten Figuren beschreiben). Dies sollte möglichst nicht in der dritten Person erfolgen („*Meine Spielfigur geht dorthin.*“), sondern in der ersten Person („*Ich gehe dorthin.*“). Ggf. sollte der Lehrer die Schüler auch dazu animieren, dabei Gestik und Mimik einzusetzen.

Die Reihenfolge, in der die Schüler ihre Beschreibungen darlegen, kann vorher vom Lehrer festgelegt werden, oder auch frei bleiben (hier sollte dann der Lehrer darauf achten, dass besonders stille Schüler auch zu Genüge am Rollenspiel teilnehmen).

Wenn der Lehrer und alle Schüler ihre Beschreibungen vorgetragen haben, ist eine Spielrunde zu Ende und die nächste Runde beginnt wieder entsprechend mit den Beschreibungen des Lehrers, dem folgen die Beschreibungen der Schüler, usw.

Bei alltäglichen Handlungen, wie z.B. dem Überqueren einer Straße oder dem Wählen einer Telefonnummer braucht nicht überprüft zu werden, ob die Spielfiguren die jeweilig von den Schülern beschriebenen Aktionen auch wirklich geschafft haben. Es wird davon ausgegangen, dass solche alltäglichen Handlungen erfolgreich ausgeführt werden können. Bei sehr schwierigen oder gefährlichen Handlungen wie z.B. dem Überspringen einer tiefen Häuserschlucht, zu versuchen unbemerkt an einer Überwachungskamera vorbei zu schleichen oder bei Kämpfen sollte aber mit dem Würfel überprüft werden, ob die Spielfiguren diese Schwierigkeiten erfolgreich handhaben konnten, oder ob sie hier einen Fehler gemacht haben. Je nach Würfelerggebnis entscheidet dann der Lehrer den Ausgang und die Konsequenzen dieser Handlungen.

Die Schüler sollen bei derartigen schwierigen Aktionen mit ungewissem Ausgang zuerst immer beschreiben, was ihre Spielfigur in der jeweiligen Situation machen möchte. Dann entscheiden sie, welche Charakteristik ihrer Spielfigur am ehesten zu dieser Aufgabe passt. Beispielsweise würde die Beispiel-Spielfigur *Hellen Triplex* ihre Charakteristik *Intelligenz* (3 Punkte) einsetzen, wenn sie versuchen will, ein computer-gesichertes Türschloss zu knacken, oder die Beispiel-Spielfigur *Ed Bronx* würde wohl oder übel seine Charakteristik mit den wenigsten Punkten *Eleganz* (1 Punkt) heranziehen müssen, wenn er versuchen möchte, über ein schmales Brett zwischen zwei Hochhausdächern zu balancieren. Es sollte beachtet werden, dass nicht jede Charakteristik *exakt* zur jeweils angestrebten Aufgabe passen muss, sondern es reicht, wenn *in etwa* der Themenbereich passt.

Hat der Schüler die passende Charaktereigenschaft bestimmt, würfelt er mit einem Würfel. Das Würfelerggebnis addiert er dann zur Zahl, die bei der angewandten Charaktereigenschaft steht. Wenn das addierte Ergebnis **größer oder gleich 10** ist, hat der Charakter die Aufgabe **erfolgreich** entsprechend der Beschreibung des Schülers geschafft. Falls das Ergebnis jedoch **kleiner als 10** ist, ist die Aktion schief gegangen und der **Lehrer beschreibt den negativen Ausgang und die Folgen**.



Wichtig dabei ist: Die Schüler können durch detaillierte Beschreibungen zusätzlich noch **Bonuspunkte** zum Würfelergebnis hinzu addieren. Für jede detaillierte oder unterhaltsame Beschreibung dessen, was ihr Charakter machen möchte, erhalten sie immer einen Punkt. Pro Würfelwurf können durch derartige Beschreibungen jeweils maximal 3 Bonuspunkte verdient werden.

Die anderen Schüler können der Beschreibung ihres Mitschülers außerdem eine weitere Beschreibung hinzufügen, so dass noch (maximal) ein Bonuspunkt addiert werden kann.

Würfel-Ergebnis
+
Punkte der passenden Charakteristik
+
Bonuspunkte für detailreiche Beschreibung (maximal 3)
+
Bonuspunkt für eine weitere Beschreibung durch einen Mitspieler (maximal 1)
<b>&gt;= 10</b>
<b>Aktion geschafft</b>

### Würfel-Beispiel

Die Beispiel-Spielfigur *Hellen Triplex* möchte versuchen, auf einen gerade abfahrenden Lastwagen zu springen. Wenn der sie spielende Schüler nun sagen würde „*Ich springe auf den Lastwagen.*“, würde er nur

seine 2 Punkte für die Charakteristik *Eleganz* zum Würfelergebnis addieren können. Wenn der Schüler diese Beschreibung aber auf unterhaltsame Weise ein bisschen erweitern würde, könnte er einige Bonuspunkte bekommen. Z.B. könnte er folgendermaßen seine Beschreibung ausbauen: „*Ich laufe nicht auf der Straße, sondern auf dem Gehweg (= 1 Bonuspunkt), springe dann von einem parkenden Auto auf den fahrenden Lastwagen (= 1 weiterer Bonuspunkt) und mache mich auf dem Lastwagen so klein, dass der Lastwagenfahrer mich nicht sehen kann. (= 1 weiterer Bonuspunkt).*“ Dieser Schüler könnte nun insgesamt 5 Punkte zum Würfelwurf addieren: 2 Punkte für die Charakteristik und 3 Bonuspunkte für die ausführlichen Beschreibungen.

Die anderen Schüler können diesem Schüler zusätzlich noch durch eine weitere Beschreibung ihrerseits helfen. Ein Schüler, der eine andere Spielfigur spielt, könnte z.B. hinzufügen: „*Und wenn Hellen Triplex auf den Lastwagen springt, macht sie einen Salto.*“ Das würde *Hellen Triplex* einen weiteren Bonuspunkt geben, so dass nun insgesamt 6 Punkte zum Würfelwurf addiert werden können.

Wenn nun das Würfel-Endergebnis größer oder gleich 10 ist, ist die Aktion der Spielfigur genau so gelungen, wie von den Schülern beschrieben. Falls das Ergebnis kleiner als 10 ist, muss der Lehrer beschrei-

ben, was schief gegangen ist und was die Folgen sind. Z.B. könnte er dann beschreiben, dass *Hellen Triplex* zwar versucht, auf den Lastwagen zu springen, aber diesen ganz knapp verpasst und mit dem Kopf voraus unsanft auf der Straße hinter dem Lastwagen landet. Die Schüler müssten sich dann andere Schritte ausdenken, wie sie den Lastwagen doch noch einholen könnten.

### Hit-Points

Wenn größere bzw. gefährlichere Aktionen misslingen, müssen die jeweiligen Schüler einen Punkt von ihren Hit-Points abziehen: Bei Aktionen, die Körper-Einsatz verlangten, einen **Körper-Hit-Point**; bei Aktionen, die Nachdenken, soziale Interaktionen, Schrecken oder dergleichen beinhalteten, einen **Seele-Hit-Point**.

Im vorigen Würfel-Beispiel müsste der Schüler, der die Spielfigur *Hellen Triplex* spielt, nach der misslungenen Aktion, auf den Lastwagen zu springen, einen Körper-Hit-Point abziehen.

Wenn die Hit-Points einer Spielfigur in einer der beiden Kategorien 0 erreicht haben, muss sich die Spielfigur zuerst darum bemühen, diese Hit-Points wieder auf 2 aufzufüllen. Beispielsweise müsste eine Spielfigur mit 0 Körper-Hit-Points zuerst ihre Wunden versorgen, einen Arzt aufsuchen, eine Krücke finden, oder etwas in dieser Art,

bevor sie wieder „normal“ am Spiel teilnehmen kann. Bei 0 Seele-Hit-Points müsste die Spielfigur sich einen stillen Platz suchen, um sich beruhigen zu können, eine Runde lang laut schreien und weinen, oder ähnliches.

Nach einer derartigen Aktion, die meist nur eine Runde zu dauern hat, sind die betreffenden Hit-Points dann wieder auf 2 Punkte aufgefüllt und die Spielfigur kann wieder in gewohnter Weise am Spiel teilnehmen.

### Tipps für Lehrer

Es geht beim FLERP-Game nicht darum, als Lehrer gegen die Schüler „zu gewinnen“, sondern die Schüler dazu zu animieren, auf interessante und ggf. auch ungewöhnliche Weise ihre erlernten Fremdsprachenfähigkeiten einzusetzen und somit gemeinsam ein unterhaltsames Abenteuer auszudenken. Hierbei liegt es vor allem auch am Lehrer, die Spielszenen anschaulich darzustellen. Besonders bei der Beschreibung von Ergebnissen misslungener Würfelwürfe sollte eine gewisse Portion Humor nicht fehlen.

Über die Art des zu spielenden Abenteuers, d.h. ob es äußerst realistisch sein sollte, oder eher überdreht wie in einem Hollywood-Actionfilm, sollte der Lehrer vor Beginn des Rollenspiels eine kurze Erklärung abgeben, damit die Schüler ihre Be-

schreibungen entsprechend gestalten können.

Ebenso wichtig ist es, dass der Lehrer das zu bestreitende Abenteuer wenigstens im Groben vorbereitet, d.h. sich ausdenkt, was das Ziel des gespielten Abenteuers ist, z.B. das Auffinden einer vermissten Person, das Stehlen der Präsidenten-Limousine oder einfach nur das pünktliche Erreichen eines Zugs während der Rush-Hour. Allerdings sollten die Schüler dabei nie das Gefühl haben, dass das ganze Abenteuer von vornherein auf festgelegten Bahnen läuft, egal was sie auch machen werden. Der Lehrer sollte deshalb unbedingt auf die Beschreibungen und Vorschläge der Schüler während des Spiels eingehen und das Abenteuer in diese Richtung weiterlaufen lassen. Die Schüler sollten ermutigt werden, sich aktiv an der Abenteuergestaltung durch die Beschreibungen ihrer Spielfigur-Handlungen zu beteiligen.

Um den Spielverlauf ein bisschen interessanter zu gestalten, sollte der Lehrer manchmal auf die Schwachpunkte der Spielfiguren eingehen und Situationen schaffen, in denen die Schüler durch stimmiges Rollenspiel versuchen müssen, die jeweiligen Schwachpunkte gekonnt zu umschiffen. Z.B. könnte man in einem Abenteuer, in dem die Beispiel-Spielfigur *Ed Bronx* spielt, eine Situation schaffen, in der diese Spielfigur ausdrücklich mit Frauen

sprechen muss, da er ja die Charaktereigenschaft „*Extrem schüchtern gegenüber Frauen*“ hat. Beispielsweise könnte eine Abenteuer-situation auftreten, in welcher der Lehrer die Spielfigur einen Informanten befragen lässt, also beschreibt der Lehrer diesen entsprechenden Informanten als bissige alte Dame, die nur sehr spärlich mit Informationen herausrücken will. Hier müsste der Schüler, der *Ed Bronx* spielt, nun durch geschicktes Rollenspiel versuchen, trotz seiner Schüchternheit die alte Dame zum Herausrücken der Informationen zu bewegen. Es sollte aber bei derartigen Situationen, die die Schwächen der Spielfiguren herausfordern, immer darauf geachtet werden, dass diese Schwächen geschickt umspielt werden. In der oben beschriebenen Szene wäre es beispielsweise unpassend, wenn der eigentlich schüchterne *Ed Bronx* sich plötzlich in einen verführerischen Frauenheld verwandelt und den weiblichen Informanten somit zum Herausrücken der Informationen bringt. Die Schüler sollten möglichst versuchen, als ihre Spielfiguren zu spielen, mit all ihren Stärken, aber auch ihren Schwächen.

In der angesprochenen Szene müsste der Schüler also nun versuchen, trotz seiner Schwäche an die Information der alten Frau zu gelangen, z.B. indem er – anstatt die Frau direkt anzusprechen – ihr eine Schachtel Pralinen kauft und seine Bitte um Informationen auf einen Zettel schreibt und in die Pralinschachtel steckt.

Auf der FLERP-Game-Homepage kann zur einfacheren Erklärung der Spielregeln im Unterricht eine Präsentation heruntergeladen werden:

<http://sven.kir.jp/flerp-game/>

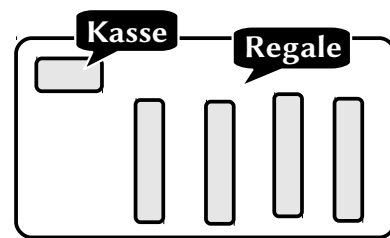
Als schriftliche Hausaufgabe bietet sich an, die Schüler das eben gespielte Abenteuer weiter schreiben zu lassen, oder sich einen anderen Ausgang der Geschehnisse auszudenken. Weitere Möglichkeiten wären eine Art Zeitungsbericht über die Ereignisse aus Sicht eines (am Spielgeschehen unbeteiligten) Journalisten, ein Polizeibericht rein aus Sicht einer der beteiligten Spielfiguren, oder dergleichen mehr.

### Beispiel-Rollenspiel

Um den Ablauf eines Rollenspiels besser verstehen zu können, folgt hier ein kurzer Ausschnitt aus einem Rollenspiel-Abenteuer, das vom Thema her eine actionreiche Detektivstory wie in einem trashigen Hollywoodfilm sein soll. Die teilnehmenden Personen sind:

- Alfred (Lehrer)
- Bert (spielt das Abenteuer als *Privatdetektiv Bane*)
- Conny (spielt *Psychologin Cully*)

Die Spielfiguren befinden sich gerade spät abends in einem kleinen Supermarkt am Rande der Stadt, als der Supermarkt plötzlich von einem maskierten Räuber überfallen wird. Zum besseren Verständnis des Ortes hat der Lehrer schnell einen einfachen Plan des Supermarkts mit den Regalen und der Kasse auf ein Papier in der Tischmitte gezeichnet:



*Alfred:* „Gerade, als ihr in den ersten Gang mit den Kosmetik-Regalen gebogen seid, hört ihr aus der Richtung der Kassen einen Schrei und eine männliche Stimme, die etwas unverständliches brüllt.“

*Bert:* „Ich schleiche zurück zur Ecke und schaue, was da bei den Kassen los ist.“

*Conny:* „Ich schleiche den Gang die andere Richtung weiter und checke die Lage von der anderen Seite der Regale her.“

*Alfred:* „Ihr seht einen maskierten Mann, der die Kassiererin mit etwas bedroht, das er in seiner Manteltasche verdeckt hält. Die Kassiererin ist in Panik und weint.“

*Bert:* „Wie weit ist der Mann gerade von mir entfernt?“

*Alfred:* „Ungefähr 5 Meter, er steht schräg mit dem Rücken zu dir.“

*Bert:* „Dann versuche ich, zu ihm zu sprinten und ihn von hinten niederzuschlagen.“

(Bert würfelt um zu sehen, ob sein Angriff funktioniert. Er würfelt ein gutes Ergebnis.)

*Alfred:* „Der Maskierte hat dich nicht bemerkt, deshalb kannst du ihn ziemlich einfach von hinten ausknocken. Er liegt nun benommen vor dir auf dem Boden und die Kassiererin lächelt dich dankend an. Aber von der Eingangstüre her kommt ein weiterer maskierter Mann in den Supermarkt gelaufen – das ist wohl der Komplize, der draußen gewartet hat. Und er hat ein ziemlich großes Gewehr in seinen Händen.“

*Conny:* „Ich nehme eine große, schwere Dose aus dem Regal und werfe sie dem zweiten Maskierten an den Kopf.“

(Conny würfelt, ob sie den Maskierten mit der Dose treffen kann, hat aber ein ziemlich schlechtes Ergebnis.)

*Alfred:* „Du wirfst die Dose mit aller Kraft, triffst aber leider nicht den Maskierten, sondern die Kassiererin voll am Kopf. Diese geht K.O. zu Boden. Der Maskierte stoppt verwundert und sieht zuerst die be-

wusstlose Kassiererin und dann Cully sprachlos an.“

*Bert:* „Diesen kurzen Augenblick der Ablenkung nutze ich aus und nehme ...“

(Hier verlassen wir dieses Beispiel-Abenteuer und überlassen es den beiden Schülern und dem Lehrer, wie dieses Abenteuer weiter geht.)

# FLERP-Game

Foreign Language Education  
Role Playing Game  
– Deutsche Version –

2018 by  
Sven Koerber-Abe  
Associate professor for  
German language education  
Aoyama Gakuin University, Tokyo

<http://sven.kir.jp/flerp-game/>



All contents of this document are licensed under the *Creative Commons Attribution-NonCommercial-Share Alike 4.0 International License*

To view a copy of this license, visit:  
[creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## You are free to:

**Share** — copy and redistribute the material in any medium or format

**Adapt** — remix, transform, and build upon the material

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

## Under the following terms:

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

**NonCommercial** — You may not use the material for commercial purposes.

**ShareAlike** — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

**No additional restrictions** — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

## Notices:

You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable exception or limitation.

No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as publicity, privacy, or moral rights may limit how you use the material.

**Font** — Linux Biolinum

**Written with** — LibreOffice