

## HANDLUNGSANLEITUNG

## Die Trotzburg: Für Kommunikation und Entscheidungsfindung sensibilisieren

Die **Trotzburg** ist auch bekannt als **Die belagerte Stadt**. Es ist eine spielerische Methode, um die Teilnehmenden für Kommunikation, Entscheidungsfindung und Gruppenverhalten zu sensibilisieren.

**Ziel:** Die Teilnehmenden für gruppendynamische Prozesse, Entscheidungsfindung in Gruppen, Sündenbockmechanismen und den Umgang mit Konflikten sensibilisieren

**Benötigtes Material:** Stuhlhalbkreis (Podium) mit 5 Plätzen, Kopien der Rollenbeschreibungen (siehe Anhang) für die 5 Spielenden, Kopien der Auswertungsbögen für die Beobachter (siehe Anhang)

**Dauer:** 1,5 – 2 Stunden (10 Minuten Vorbereitung, 1 Stunde Spiel, 20–50 Minuten Auswertung)

### Anleitung

Fünf Spieler aus der Gruppe erhalten – am besten einige Zeit vor dem Spiel – ihre Rollenbeschreibungen. Sie spielen fünf Bürger einer mittelalterlichen Stadt:

**Bürgermeister, Arzt, Krankenpfleger, Wächter und Schmied.**

Die anderen Spieler übernehmen im folgenden Spiel eher passive Rollen: Sie beobachten und dokumentieren den Spielverlauf. Die fünf Spieler werden angewiesen, ihre Rollen genau zu studieren und die Informationen auf keinen Fall einer anderen Person mitzuteilen.

Die Spielleitung sollte in Rollenspielen unerfahrene Spieler darauf hinweisen, dass sie versuchen sollen, sich gut in die beschriebene Rolle einzufühlen und im Spiel stimmig zu agieren. Sich in die Rolle einzufühlen bedeutet auch, die Rolle entsprechend auszubauen und sich zu überlegen, welche Informationen von seiner Rolle man im Spiel sofort, später oder überhaupt nicht preisgibt.

Die Spielleitung teilt der Gruppe kurz das Szenario mit:



Die mittelalterliche Stadt Trotzburg wird von den Hochbergern belagert. Sie beschuldigen die Trotzburger, einen Kaufmann umgebracht zu haben und fordern innerhalb einer Stunde die Auslieferung der schuldigen Person.

Die Spielleitung kann der Gruppe auch gleich zu Beginn den Zweck des Spiels erläutern: Es geht darum, Verhaltensweisen zu studieren, die in jeder Gruppe oder Gesellschaft ablaufen können, die aber in einer ausweglosen Situation wie in diesem Spiel besonders deutlich hervortreten. Daher sollten die Zuschauer das Verhalten der Spieler beobachten und auf den Auswertungsbögen dokumentieren (siehe Anhang).

Sinnvoll ist es auch, einzelnen Zuschauern bestimmte Spieler zuzuordnen, so dass nicht alle alles beobachten. Für die Spieler wird eine kleine Bühne vorbereitet, die zu den Zuschauern hin offen ist, so dass der Spielverlauf gut beobachtet werden kann.

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, wird die Beratung der fünf Beteiligten gespielt, in der entschieden werden muss, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll.

Es wird relativ schnell passieren, dass den fünf Bürgern die Idee kommt, mit den Hochbergern zu reden. Wenn die Spieler im Spiel auch weitgehend frei in ihren Entscheidungen sind: Die Forderung der Hochberger ist klar ausgesprochen, und sie werden auch nicht davon abrücken. Ebenso werden sie nach genau einer Stunde die Stadt stürmen und niederbrennen, wenn nicht ein Schuldiger ausgeliefert wird. Auch eine Verteidigung ist für das arme Städtchen Trotzburg nicht denkbar oder sinnvoll.

**Besondere Hinweise:** Wie andere Rollenspiele mit einer starken Dynamik kann auch Trotzburg weit über den Rahmen des Spiels hinausgehen und zu Wut, Ohnmachtsgefühlen o. Ä. übergehen. Die Spielleitung sollte auf jeden Fall deutlich machen, dass die gespielte Entwicklung der Beratung nicht von speziellen Personen abhängig ist, sondern in allen Gruppen so ähnlich ablaufen wird.

Dieses Spiel hat die Form eines Entscheidungsspiels, ist aber der Sache nach ein Experiment, und man sollte es auch so vor der Gruppe bezeichnen. Denn die Situation ist so konstruiert, dass eine Entscheidung gegen den Sündenbock-Mechanismus kaum mehr möglich ist. Denkbar wäre höchstens, dass alle fünf sich stellen – was praktisch nie vorkommt, weil mindestens einer sich weigert und seine Unschuld beteuert, – oder dass der Auszuliefernde ausgelöst wird, nachdem alle eingesehen haben, dass sie mitschuldig sind.

In der Regel wird heftig diskutiert bis schließlich einer, bei dem es am leichtesten geht, alle Schuld zugeschoben wird.



## Rollenbeschreibungen

### Rollenbeschreibung Krankenpfleger

Zum Krankenpfleger von Troitzburg kommt eines Tages der Schmied und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg. Er ist verwundet. Er hat mich angefallen, da habe ich mich gewehrt und ihn zusammengeschlagen. Wir können ihn nicht im Schnee liegen lassen. Komm und hilf mir, ihn hereinzutragen!“ Der Krankenpfleger hat wenig Lust, einem Hochberger zu helfen. Deswegen sagt er: „Du hast mir nicht zu sagen, was ich zu tun habe. Wenn's der Bürgermeister sagt, dann gehe ich hinaus, sonst nicht!“ Eigentlich ärgert er sich ja oft über den Bürgermeister, dass dieser ihn herumkommandiert. Aber jetzt ist es ihm ganz recht, dass er auf die Autorität des Bürgermeisters verweisen kann. Der Schmied sagt, er sei sowohl schon beim Bürgermeister gewesen und auch beim Arzt. Beide wollen nicht wirklich etwas tun. Der Krankenpfleger bleibt trotzdem hart in seiner Position. Der Schmied läuft weg. Nach einer Weile kommt er wieder und berichtet, der Bürgermeister habe es jetzt befohlen. Da geht der Krankenpfleger mit ihm hinaus, und sie holen den Verwundeten herein. Der Arzt verbindet seine Wunden. Trotzdem stirbt der Kaufmann noch in der Nacht. Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

*Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Troitzbürgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“*



## Rollenbeschreibung: Schmied

Der Schmied von Trotzburg sieht eines Tages vor der Stadt einen Kaufmann aus Hochberg vorbeikommen. Er denkt sich: „Dem nehme ich sein Geld ab!“ Er überfällt ihn, schlägt ihn zusammen und raubt ihm Geld. Beim Anblick des Verwundeten bekommt der Schmied dann aber doch Angst und rennt in die Stadt, um Hilfe zu holen. Zuerst geht er allerdings zum Wächter auf den Turm. Der Wächter hat alles beobachtet. Der Schmied gibt ihm deswegen die Hälfte des geraubten Geldes, damit er nichts verrät. Der Wächter verspricht zu schweigen. Danach läuft der Schmied zum Bürgermeister und sagt zu ihm: „Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee.“ Der Bürgermeister zählt gerade die Stadtkasse nach und sagt nur: „Das werden wir schon wieder hinbekommen!“, tut aber nichts. Da läuft der Schmied zum Arzt und sagt: „Komm mit vor die Stadt hinaus und hilf dem verwundeten Kaufmann!“ Der Arzt sagt: „Was? Zu einem Hochberger soll ich hinausgehen? Fällt mir gar nicht ein. Wenn ihr ihn hereinschafft, werde ich ihn vielleicht behandeln, sonst nicht.“ Da rennt der Schmied zum Krankenpfleger und bittet ihn: „Trage doch mit mir den Kaufmann herein! Allein schaffe ich es nicht.“ Der Krankenpfleger sagt: „Du hast mir nicht zu sagen, was ich zu tun habe. Wenn’s der Bürgermeister sagt, komme ich mit, sonst nicht.“ Der Schmied läuft wieder zum Bürgermeister, der immer noch beim Geldzählen ist. Dieser sagt schließlich: „Meinetwegen soll er ihn hereinschaffen.“ Der Schmied läuft zum Krankenpfleger, und beide tragen den Kaufmann in die Stadt. Der Arzt verbindet seine Wunden, aber noch in derselben Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten. Die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gleich gesehen hätte, was los war, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

*Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzbürgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“*



## Rollenbeschreibung: Bürgermeister

Der Bürgermeister kann die Hochberger nicht ausstehen. Eines Tages, als er gerade die Stadtkasse nachzählt, kommt der Schmied angerannt und erzählt: „Eben hat mich ein Kaufmann aus Hochberg überfallen wollen. Ich hab mich gewehrt und ihn verwundet. Jetzt liegt er draußen im Schnee.“ Der Bürgermeister denkt sich: „Das geschieht dem Hochberger recht!“ Und weil er die Hochberger nicht mag, bleibt er hinter seinem Geld sitzen und sagt nur: „Das werden wir schon wieder hinbekommen!“ Der Schmied läuft daraufhin zum Arzt, aber der will auch nichts tun. Er sagt, er werde den Verwundeten vielleicht behandeln, wenn man ihn hereinbringe. Der Schmied bittet daraufhin den Krankenpfleger, zusammen mit ihm den Kaufmann hereinzutragen. Aber der sagt: „Wenn’s der Bürgermeister sagt, komme ich mit, sonst nicht.“ Da geht der Schmied zum Bürgermeister zurück und erzählt ihm alles. Der Bürgermeister sagt: „Na, meinetwegen soll er ihn hereinschaffen.“ Sie schaffen den Kaufmann herein, und der Arzt verbindet seine Wunden, aber noch in der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt zu den anderen: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“ Der Wächter sagt, er habe von den ganzen Vorfall nichts gesehen.

*Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzbürgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“*



## Rollenbeschreibung: Arzt

Eines Tages kommt der Schmied zum Arzt und sagt: „Draußen vor der Stadt liegt ein Kaufmann aus Hochberg verwundet im Schnee. Komm doch raus und hilf ihm! Er hat mich überfallen wollen, ich habe mich gewehrt und ihn verwundet. Eben war ich schon beim Bürgermeister, aber der will nichts unternehmen!“ Der Arzt denkt sich: „Geschieht ihm recht, dem Hochberger!“ Er sagt: „Was?! Ich soll zu einem Hochberger herausgehen in dieser Kälte? Fällt mir gar nicht ein. Bringt ihn rein, dann kann ich ihn vielleicht behandeln.“ Der Schmied läuft zum Krankenpfleger und bittet ihn, den Kaufmann mit in die Stadt zu tragen. Aber der will erst etwas unternehmen, wenn es der Bürgermeister befiehlt. Daraufhin rennt der Schmied zum Bürgermeister. Dieser befiehlt endlich, den Verwundeten hereinzuschaffen. Gemeinsam tragen der Schmied und der Krankenpfleger den Kaufmann zum Arzt. Der Arzt sieht, dass der Kaufmann sterben wird, weil er solange im Schnee gelegen hat. Er verbindet die Wunden, aber Arznei gibt er dem Kaufmann nicht, weil er sich denkt: „Wozu soll ich diesem Hochberger auch noch kostenlos meine teure Arznei geben?“ In der Nacht stirbt der Kaufmann. Der Arzt sagt zu den anderen: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, was los war, und uns sofort Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

*Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzbürgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“*

*Kurz vor der Beratung, in der entschieden werden soll, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.*





## Rollenbeschreibung: Wächter

Der Wächter steht auf seinem Turm und beobachtet die Straße, die an der Stadt vorbeiführt. Eines Tages sieht er, wie der Schmied von Trotzburg einen Hochberger Kaufmann überfällt, niederschlägt und ausraubt. Der Wächter meldet es aber nicht in der Stadt, weil er sich denkt: „Was geht mich ein Hochberger an?“ Kurz darauf kommt der Schmied zu ihm auf den Turm und gibt ihm Geld, damit er in der Stadt sagt, er habe nichts gesehen. Dem Wächter ist das durchaus recht, und er verspricht, nichts zu sagen. Der Schmied läuft weiter zum Bürgermeister und stellt die Sache so dar, als wäre er vom Kaufmann angefallen worden und hätte diesen in Notwehr verwundet. Der Bürgermeister tut nichts. Danach läuft der Schmied weiter zum Arzt, der aber nicht hinausgehen will. Er würde den Hochberger höchstens dann behandeln, wenn jemand den Verwundeten hereinbrächte. Also rennt der Schmied zum Krankenpfleger. Dieser allerdings will nur hinausgehen, wenn es der Bürgermeister befiehlt. Nachdem der Schmied vom Bürgermeister endlich den Befehl eingeholt hat, den Kaufmann zu holen, geht der Krankenpfleger zusammen mit dem Schmied vor die Stadt. Aber es ist schon zu spät für den Kaufmann, der in der Nacht stirbt. Der Arzt sagt: „Der war nicht mehr zu retten, die Kälte hat ihn fertig gemacht. Wenn der Wächter gesehen hätte, dass da einer verwundet im Schnee liegt, und uns Bescheid gegeben hätte, hätte ich ihn vielleicht durchgebracht.“

*Kurze Zeit darauf kommen die Soldaten von Hochberg vor die Stadt. Sie sind in der Übermacht. Sie lassen den Trotzbürgern eine Botschaft überbringen: „Liefert uns bis in einer Stunde den Schuldigen aus, der den Kaufmann getötet hat! Sonst brennen wir die ganze Stadt nieder!“*

*Kurz vor der Beratung, wer den Hochbergern als Schuldiger ausgeliefert werden soll, kommt der Wächter zum Arzt und bezahlt eine längst fällige Rechnung.*



**Trotzburg: Auswertungsbogen**

<b>Beobachteter Spieler:</b>	<b>Verteidigt sich:</b>	<b>Gibt eigene Fehler zu:</b>
	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
<b>Andere Spieler:</b>	<b>Greift andere an:</b>	<b>Hilft anderen:</b>
<b>1</b>	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
<b>2</b>	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
<b>3</b>	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
<b>4</b>	sachlich	sachlich
	unsachlich	unsachlich
<b>Schließt Koalitionen mit:</b>	<b>Hetzt gegeneinander auf:</b>	<b>Vermittelt zwischen:</b>
<b>1</b>	1 gegen 2	1 und 2
<b>2</b>	1 gegen 3	1 und 3
<b>3</b>	1 gegen 4	1 und 4
<b>4</b>	2 gegen 3	2 und 3
	2 gegen 4	2 und 4
	3 gegen 4	3 und 4

**Anleitung**

In der linken Spalte werden, von oben nach unten, Name und Rolle der beobachteten Spieler eingetragen, darunter Namen und Rollen ihrer Mitspieler (1, 2, 3, 4). Jedes Mal, wenn der beobachtete Spieler etwas sagt, wird ein Strich in das passende Kästchen gesetzt. Die Zeilen 1–4 betreffen die Spieler, die der





beobachtete Spieler angreift oder denen er hilft. Also kein Strich, wenn "Spieler Nr. 3" etwas sagt, sondern wenn der beobachtete Spieler zu Spieler 3 etwas sagt. Entsprechend werden Striche im unteren Bereich gemacht, wenn der beobachtete Spieler zwischen zwei anderen vermittelt, oder sie gegeneinander aufhetzt. Trotzdem wird bei der Protokollierung eines Spiels bei bestimmten Äußerungen immer noch eine Grauzone übrig bleiben, etwa wenn es darum geht zu entscheiden, ob eine Aussage nun sachlich oder unsachlich war. In wichtigen Fällen sollten die Beobachter zusätzliche Anmerkungen an den Rand schreiben.

Quelle: Klee, O. (2006). *Spiele und Methoden für Workshops, Seminare, Erstsemestereinführungen oder einfach so zum Spaß*. Abgerufen von <http://www.spielereader.org/spielereader.pdf>. (CC BY-SA 2.0 DE)



Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/de/>