

**Spielvorbereitung und Spielregeln
für das Planspiel.
Wollen wir die Reformation wirklich in unserer Stadt?
für die Spielleitung**



I. Allgemeines

1. Spielziel

Die Mitspielenden bekommen die Aufgabe, sich mit der Reformation, ihren Themen und Anliegen sowie den damit verbundenen Interessen und Zielen verschiedener gesellschaftlicher Gruppen spielerisch auseinanderzusetzen.

„Wollen wir die Reformation in unserer Stadt?“ Mit dieser Leitfrage werden die Mitspielenden animiert, sich in die Situation einer Stadt zu Zeit der Reformation zu versetzen. In dieser Stadt gibt es unterschiedliche gesellschaftliche Gruppierungen, wie zum Beispiel Handwerker, Bauern, Adelige, Nonnen oder Priester. Sie alle sind mit der Reformation und deren generellen inhaltlichen und religiösen Anliegen (ihrer Botschaft) konfrontiert – alle Gruppierungen verbinden damit aber auch ihre eigenen speziellen Interessen oder auch Vorbehalte und Ablehnungsgründe, die möglicherweise ganz handfest und lebensweltbezogen und vielleicht gar nicht immer „theologisch“ motiviert sind.

Die Mitspielenden bilden Kleingruppen, die jeweils eine der damaligen sozialen Gruppierungen repräsentieren. Sie werden aufgefordert, die damaligen Entscheidungsprozesse und Konflikte „nachzuspielen“.

Dabei geht es zum einen um die **generellen theologisch-kirchlichen Ziele der Reformation**: „Wollen wir das wirklich? Brauchen wir das? Was bringt es uns? Was ist daran wichtig?“. Dazu müssen die jeweiligen Gruppen eine Position finden und in öffentlichen Kundgebungen vertreten.

Zum anderen geht es um die **speziellen Interessen der verschiedenen gesellschaftlichen Gruppierungen**. In der Auseinandersetzung mit den anderen Gruppen versuchen sie, ihre „speziellen Reformationsziele“ durchzusetzen. Um ihre wichtigsten Ziele durchsetzen zu können, müssen sie „Reformationspfunde“ sammeln, die sie sich durch überzeugende Gespräche mit den anderen Gruppen verdienen können.

Das Spiel endet mit einer doppelten Abstimmung:

Die Vollversammlung aller Beteiligten entscheidet zunächst darüber, wie gut und überzeugend sich jede Gruppe für ihre speziellen Ziele eingesetzt hat.

In einer weiteren Abstimmung stellt sich heraus, ob die Reformation in ihrer Stadt eingeführt wird.

2. Zielgruppe:

Das Spiel richtet sich an Jugendliche ab 14 Jahren. Es kann in der Jugendarbeit, auf Mitarbeiterschulungen, in schulischen Kontexten und auch in der Arbeit mit (jungen) Erwachsenen eingesetzt werden.

3. Anzahl der Mitspielenden

Das Spiel benötigt in der vorliegenden Form mindestens 24 Mitspielende und kann mit maximal 60 Mitspielenden gespielt werden. Es kann aber auch bei entsprechender Reduktion der Gruppen mit weniger Teilnehmenden durchgeführt werden.

4. Spieldauer:

3 Stunden und länger.

Das Planspiel wird von der Spielleitung beendet.

Es endet mit der Abstimmung „Wollen wir die Reformation in unserer Stadt wirklich?“ auf dem Marktplatz.

Anschließend findet eine Auswertung des Spiels mit den Mitspielenden statt. Ideen hierzu gibt es am Ende der Spielanleitung.

5. Spielgruppen:

Das Spiel wird mit 4 - 8 Gruppen sowie der Versammlung der „Weisenden“ (gleich Spielleitung) gespielt.

II. Spielleitung

Spielleitung (Im Spiel „die Weisenden“ genannt).

Das Spiel benötigt 3-4 Spielleiter(innen), die sich im Vorfeld mit den Spielregeln des Spiels vertraut gemacht haben müssen. Sie leiten das Spiel an und koordinieren das Spielgeschehen.

Sie geben vor Beginn des Spiels, entweder im Plenum oder bereits in den Kleingruppen, den Mitspielenden eine Einweisung in den Spielablauf und Hintergrundwissen zu den gesellschaftlichen Gruppen jener Zeit.

Es macht das Spiel interessanter, wenn ein(e) Spielleiter(in) die Rolle des Bürgermeisters übernimmt, der das Hintergrundwissen erzählt und die Versammlungen auf dem Marktplatz leitet.

Die Aufgabenverteilung der Spielleitung im Spielgeschehen umfasst:

- a) Die Vorbereitung der Spielräume (Ausstattung mit Spielmaterial, Kennzeichnung der Räume)
- b) Eine Spieleinführung für die mitspielenden Personen (Spielregeln) im Plenum oder in den Gruppen
- c) das Verteilen der „Reformationspfunde“; Eintrag in den Vordruck **RP1** (spezielle Ziele)
- d) die Weiterleitung des Schriftverkehr zu den einzelnen Gruppen (**M5, M6, M7**) – (Kurierdienst)
- e) das „Einläuten“ und die Moderation der Zusammenkünfte auf dem Marktplatz (evtl. durch „Bürgermeister“)
- f) die Abstimmungen zum Abschluss des Spiels

Auf die einzelne Aufgabenverteilung wird im Verlauf dieser Beschreibung näher eingegangen.

III. Spielvorbereitung/Spielbeginn

Die Spielleitung kann vor Spielbeginn für die Mitspielenden eine Spieleinweisung mit den wichtigsten Spielregeln machen (Dauer 20 - 30 Minuten). Alternativ kann die Spieleinweisung in den Kleingruppen geschehen – dies beschleunigt den Spielprozess und reduziert die „Vorreden“ im Plenum, setzt aber genügend in den Spielregeln versierte Mitarbeitende voraus.

Für das Spiel können bis zu 8 Gruppen gebildet werden:

- 1. die Kurfürsten 1**
- 2. die Kurfürsten 2**
- 3. die Schwärmer,**
- 4. der Klerus Minor,**
- 5. die städtischen Eliten,**
- 6. die Nonnen,**
- 7. die Bauern,**
- 8. der niedere Adel**

Die Mitspielenden teilen sich auf die vorhandenen Gruppen auf.

Die Einteilung kann durch eine freie Wahl entschieden oder aber durch die Spielleitung (Zuteilung oder Losverfahren) vorgenommen werden (Rollenkärtchen vorbereiten).

Es ist darauf zu achten, dass alle Gruppen ungefähr die gleiche Anzahl von Mitspielenden haben.

Eine Gruppe sollte aus mindestens 3 und maximal 8 Personen bestehen.

Hinweis: Bei geringerer Teilnehmerzahl (12 – 23 Personen) kann das Spiel auch mit weniger Gruppen durchgeführt werden.

Die Minimalzahl beläuft sich auf 4 Gruppen. Dabei sollte aber darauf geachtet werden dass es sich dann um inhaltlich/gesellschaftlich konträre soziale Gruppierungen handelt. Bei nur vier Gruppen empfiehlt es sich, z.B. die folgenden gesellschaftlichen Gruppierungen zu nehmen:

1. Kurfürsten 2(!)
2. Bauern
3. Städter
4. Klerus Minor

IV. Spielphasen:

Zunächst ein Überblick:

1. **Spielphase: „Zeitreise“ - ein Erzähler und Luther treten auf**
2. **Spielphase: Gruppen – Aneignung der eigenen Rolle und Vorbereitung der ersten Rede**
3. **Spielphase: Plenum - Die ersten Reden auf dem Marktplatz („generelle Ziele“ der Reformation)**
4. **Spielphase: Gruppen - Kontaktaufnahmen und Gespräche der Gruppen untereinander („spezielle Ziele“)/Vergabe der „Reformationspfunde“**
5. **Spielphase: Plenum – die zweite Rede auf dem Marktplatz (zu den „speziellen Zielen“ der Gruppen)**
6. **Spielphase: Gruppen – weitere Gespräche („spezielle Ziele“)**
7. **Spielphase: Plenum - Schlussplädoyers und Abstimmungen**

0. Einweisung in den Spielablauf (30 Min)

Die Einweisung in den Spielablauf/die Spielregeln insgesamt kann an dieser Stelle im Plenum vorgenommen werden. Die Einweisung kann aber auch in der ersten Gruppenphase geschehen (s.u.).

1. Spielphase: „Zeitreise“ - ein Erzähler und Luther treten auf

Der/die **Erzähler(in)** hat die Aufgabe, die Mitspielenden in die damalige Zeit zu „entführen“ und ihnen kurz aber in möglichst lebendigen Bildern die Stadt, in der wir uns befinden, und die gesellschaftlichen Gruppierungen, die im Planspiel auftreten, zu schildern. (10 Min)

Luther tritt auf und schildert in einer möglichst mitreißenden Kurzpredigt („Brandrede“) seine wesentlichen Anliegen (siehe „generelle Ziele/Bedeutung der Reformation“ in **M2**) und wirbt für die Reformation. (5 Min)

***! Hinweis:** Die Rolle Luthers ist nicht immer ganz einfach zu besetzen. Sie bedarf einiger theologischer Kenntnisse. Die Inhalte sind allerdings für den Spielverlauf und das Spielziel notwendig. Sollte die Rolle nicht besetzt werden können, sind – je nach Zielgruppe - auch andere Formen der Einführung in die Kernanliegen („generelle Ziele“) der Reformation denkbar: Z.B. durch ein einführendes Referat durch einen eingeladenen Fachmenschen, ein vorlaufendes Gespräch, die Nutzung von Wiki und anderes.*

2. Spielphase: Gruppen – Aneignung der eigenen Rolle und Vorbereitung der ersten Rede (30 – 45 Min)

- Zunächst beschäftigen sich die Gruppen mit den „Regeln der Spielerei“ (**Vordruck M1**). (Falls es bisher keine Einführung in die Spielregeln gab, erfolgt hier auch die generelle Einweisung in die Spielregeln durch eine(n) Weisende(n).)
- Die Gruppenmitglieder eignen sich ihre Rolle im Spiel an (**Vordruck M2**).
- Sie legen eine Rangfolge von 1 – 5 ihrer speziellen Ziele (**M3**) im Vordruck „Das heilige Papier“(**M4**) fest und stecken es in einen Briefumschlag, der verschlossen wird. Dieser Umschlag wird zu den Weisenden gebracht. Entsprechend der Rollenbeschreibung agieren die Mitspielenden weiter.
- Anschließend diskutieren die Gruppen die *generellen Ziele der Reformation* (Luthers Predigt) und bereiten ihre erste Rede vor: eine engagierte Kundgebung mit ihrer Meinung zu den allgemeinen Zielen der Reformation.

***! Hinweis:** Bei entsprechender Gruppengröße und je nach Setting kann auch schon in dieser Spielphase mit den Kontaktgesprächen begonnen werden (vgl. 4. Spielphase). Dann teilt sich die Kleingruppen in zwei Untergruppen auf: die erste bereitet die Rede zu den „generellen Zielen“ vor, die zweite Gruppe organisiert die ersten Gespräche zu den „speziellen Zielen“.*

3. Spielphase: Plenum - Die ersten Reden auf dem Marktplatz (generelle Ziele der Reformation) (max. 20 Min)

Nach ca. 30 Minuten Spielzeit (ohne Einführung in die Regeln) kommt es zur ersten **Kundgebung** auf dem „Marktplatz“. Die Spielleitung lässt eine Glocke ertönen, die das Zeichen gibt, dass alle Gruppen sich auf dem Marktplatz zu versammeln haben.

Die erste Kundgebung befasst sich inhaltlich mit den allgemeinen Zielen der Reformationen. Jede Gruppe hat dafür eine(n) „Redner(in)“ bestimmt, der/die maximal zwei Minuten Zeit bekommt, um die ausgearbeitete Rede vorzutragen. Die Spielleitung dreht mit Beginn jeder Rede die Sanduhr um.

Nach den Reden kann ein aktuelles **Stimmungsbild** zu der Frage: „Wollen wir die Reformation wirklich in unsrer Stadt?“ in Form einer Abstimmung abgegeben werden. Dazu stellen sich nach Aufforderung der Spielleitung auf die rechte Seite die Befürworter und auf die linke Seite die Gegner einer Reformation.

4. Spielphase: Gruppen - Kontaktaufnahmen und Gespräche der Gruppen untereinander (spezielle Ziele)/Vergabe der „Reformationspfunde“ (60 Min)

Die Gruppen planen erste Kontaktaufnahmen mit anderen Gruppen, die sie entweder von den wichtigsten ihrer „speziellen Zielen“ überzeugen wollen oder von denen sie Unterstützung für ihre Ziele erhoffen; sie beginnen zunächst **Kontaktfragen** zu schreiben (**Vordruck M5**).

Die ausgefüllten Vordrucke **M5** und alle weiteren Schriftstücke (**M6/M7**) im Spiel werden nur über die Spielleitung (Kurierdienst) an die entsprechenden Gruppen weitergeleitet.

! *Eine Person aus der Gruppe muss eine Kontaktanfrage oder ein anderes Schriftstück immer zur Spielleitung bringen (nie direkt zur kontaktierten Gruppe).*

Es kommt zu den ersten **Kontaktgesprächen**. Sie dürfen nicht länger als 10 Minuten dauern. Die Gruppen bestimmen dafür im Gespräch einen „Wächter der Zeit“, der die Sanduhr im Blick hat.

Bevor „Delegierte“ einer Gruppe oder die gesamte Gruppe einer Einladung folgen und in den betreffenden Gruppenraum gehen, holen sie sich von der Spielleitung den Vordruck **F** (Fingerzeig).

! ***Hinweis:** Je nach Gruppengröße nehmen entweder Delegierte der Gruppe oder die ganze Gruppe an den Gesprächen teil. Es können somit gegebenenfalls auch zwei Gespräche durch eine Gruppe gleichzeitig geführt werden.*

Nach dem Gespräch **bewerten die Eingeladenen** die besprochenen speziellen Ziele der einladenden Gruppe und tragen ihr Ergebnis in den Vordruck **F** ein. Sie können auf die besprochenen speziellen Ziele wahlweise insgesamt **4 Reformationspfunde** (Punkte) vergeben. Der ausgefüllte Vordruck wird an die Spielleitung zurückgegeben.

Aufgabe der Spielleitung in dieser Spielphase:

Die Spielleitung überträgt das erhaltene Ergebnis in den Vordruck **RP1** für die entsprechende Gruppe.

Am Ende des Spiels werden der Vordruck und die Gesamtzahl der erhaltenen Reformationspfunde (Schokotaler) an die Gruppe ausgegeben. Sie kann ermitteln, ob sie ihr vor Spielbeginn getipptes Spielziel (Rangfolge der speziellen Ziele) erreicht hat.

Es folgen weitere Einladungen und Gespräche, bei denen auch der Vordruck **M7** genutzt werden kann.

Die gesamte Gruppe oder eine Untergruppe bereiten am Ende dieser Spielphase die zweite Rede auf dem Marktplatz vor.

5. Spielphase: Plenum – die zweite Rede auf dem Marktplatz (zu den speziellen Zielen der Gruppen) (max. 16 Min)

Die zweite Kundgebung behandelt die „speziellen Ziele“ jeder Gruppe.

Jede Gruppe hat dafür eine(n) „Redner(in)“ bestimmt, der/die zwei Minuten Zeit bekommt, um die Rede vorzutragen.

Die Spielleitung dreht mit Beginn der Rede die Sanduhr um.

6. Spielphase: Gruppen – weitere Gespräche

(30 – 45 Min)

Alle gehen anschließend zurück in ihren Spielraum und das Spiel (Einladungen und Gespräche) wird max. weitere **30 - 45 Minuten** fortgesetzt.

! Hinweis: Es empfiehlt sich, dass sich in dieser Gesprächsphase die Gruppen strategisch auf die „speziellen Ziele“ mit den besten Chancen konzentrieren. Den Stand der Dinge (Anzahl der „Reformationspfunde“) kann jede Gruppe zwischendurch bei den „Weisenden“ erfragen.

7. Spielphase: Plenum - Schlussplädoyers und Abstimmungen

(15 – 30 Min)

Die Abstimmungen werden durch die Spielleitung eingeläutet. Alle mitspielenden Gruppen versammeln sich beim Geläut auf dem Marktplatz.

Die Gruppen können **Schlussplädoyers** über ihre „speziellen Ziele“ halten (jeweils max. 2 Min).

! Hinweis: Diese Schlussplädoyers können bei Zeitknappheit etc. auch wegfallen.

In der **ersten Abstimmung** wird über die einzelnen „speziellen Ziele“ der Gruppen abgestimmt.

Eine Person der Spielleitung vollzieht die Abstimmung. Die Spielleitung hat vor der Abstimmung die Rangliste der speziellen Ziele in den Auswertungsbögen (**RP1**) ausgewertet.

Abgestimmt wird nur über die beiden speziellen Ziele jeder Gruppe, die die meisten Reformationspfunde erhalten haben.

Die Spielleitung liest ein Ziel vor. Alle Mitspielenden stehen in der Mitte des „Marktplatzes“ und teilen sich nach Ausruf des Zieles nach rechts für „Ja, ich stimme zu!“ (Jubel) und nach links für „Nein, ich stimme nicht zu!“ (Trauer). Der „Jubel“ findet Ausdruck in einem lauten Klatschen in die Hände und dem Ausruf: „Jubel“ und die „Trauer“ drückt sich aus in einem lauten: „Ooooooh“.

Entsprechend wird durch die Spielleitung auch das Abstimmungsergebnis auf dem Bogen mit einem Kreuz gekennzeichnet.

In der **zweiten Abstimmung** geht es um eine Gesamtabstimmung zur Frage: „Wollen wir die Reformation wirklich in unserer Stadt?“ Jede(r) Beteiligte hat dabei eine Stimme.

Mit der letzten Abstimmung ist das Spiel beendet.

V. Das besondere Ereignis im Spiel (fakultativ)

Eine Person der Spielleitung kann unter dem Motto „**Luther kommt zu Besuch**“ in die einzelnen Gruppen gehen und entsprechend der Rollenbeschreibung (siehe auch IV.1.) agieren. In dieser Rolle geht es darum, die allgemeinen Ziele der Reformation deutlich zu machen, sie mit den „speziellen Zielen“ zu verbinden und die Teilnehmenden dafür zu gewinnen. Für diese Rolle können z.B. auch originale Lutherzitate verwendet werden (siehe Anhang). Auf jeden Fall sollte die betreffende Person sich hinreichend in den Zielen und den theologischen Schwerpunkten der Reformation auskennen.

Das Ereignis kann als Motivationsschub für einzelne Gruppen genutzt werden.

VI. Räumlichkeiten

Das Spiel benötigt für jede Gruppe einen eigenen Raum, der mit den notwendigen Spielmaterialien ausgestattet ist. Vor die Tür wird ein Türschild mit dem entsprechenden Gruppennamen aufgehängt (Vordrucke **T1.**)

Als besonderen Ort gibt es ein „Tor der Zukunft“.

Es benötigt keinen besonderen Raum. Es kann sich in unmittelbarer Nähe der Spielleitung befinden. Es ist ein Ort, zu dem jeweils eine Person aus den Gruppen „reisen“ kann, um sich Informationen (Wissen) „aus der Zukunft“ zu holen.

Hier stehen ein oder mehrere Laptops (PCs) mit Zugang zum Internet.

(Grafische Darstellung einfügen)

VII. Spielmaterialien

1. Spielmaterialien Gruppen

Für das Spiel werden benötigt:

Spielvordrucke für jede der Gruppen:

Die in Klammern gesetzten Zahlen geben die Anzahl der Vordrucke an, die für jede Gruppe erfahrungsgemäß für einen Spieldurchgang (mit 50 Mitspielenden) benötigt werden.

M1 Die Regeln der Spielerei(2);

M2 die Rollenkarte(2);

M3 die speziellen Ziele(1);

M4 das „heilige“ Papier(1);

M5 Kontaktwunsch(35);

M6 Antwortschreiben(35),

M7 Was wir noch sagen wollten (35);

Weitere Materialien für jede der Gruppen:

- Namensschilder (kreativ der damaligen Zeit anpassen) für jede Person; alle überlegen sich vor Spielbeginn einen eigenen „Rollenspielnamen“, der zu der damaligen Zeit und zu ihrer speziellen Gruppe passt.
- 2 Sanduhren a 10 Minuten (Sanduhren entsprechen dem damaligen Zeitkolorit; es geht natürlich auch mit modernen Stoppuhren/Handys)
- 3 Stifte
- einen Briefumschlag für das heilige Papier
- Zeitgemäße Verkleidung – diese ist zwar nicht notwendig, aber hilfreich für den inneren „Zeitsprung“ in die Zeit der Reformation.

2. Spielvordrucke/Spielmaterialien für die Spielleitung:

2 Tische; 4 Stühle (Spielstation „die Weisen“ in der Nähe des Marktplatzes)

Vordrucke:

F Die Bewertung mit dem Fingerzeig; (35)

RP1 der Auswertungsbogen der speziellen Ziele (1 von jeder mitspielenden Gruppe)

L1 Rollenkarte „Martin Luther“; (1)

1 große Glocke; Namensschilder (Fantasienamen der Spielleitung);

6 Stifte;

„Reformationspfunde“ in Form von „Schokoladentalern“ oder anderen Spielmünzen (240 Stück);

1 Sanduhr (2 Minuten) für die Reden auf dem Marktplatz

1-2 PCs/Laptops mit Internetzugang für die Spielstation: „Das Tor der Zeit“

VIII. Auswertung

Je nach Setting sollte das Planspiel ausgewertet werden. Beispiele:

1. Feedback

Nach dem Spiel findet eine Auswertung in Kleingruppen und im Plenum statt.

Die Auswertung kann auf dem Marktplatz stattfinden. Dazu setzen sich die Mitspielenden in ihren Gruppen zusammen. Jede Gruppe bekommt ihre Rangliste der speziellen Ziele von der Spielleitung ausgehändigt und kann sie mit Ihrem eigenen Tipp (im Briefumschlag) vergleichen.

Fragen:

Haben wir unsere Ziele wie gewünscht vertreten können?

Sind unsere Ziele in der Abstimmung befürwortet worden?

Welche Erfahrungen haben wir im Spielverlauf mit den einzelnen Gruppen gemacht?

Haben die Gruppen sich so verhalten, wie wir es erwartet haben?

Gab es besondere Spannungen zu einzelnen Gruppen?

Wie haben wir andere Gruppen bewertet?

Sind wir mit dem „Spielergebnis“ zufrieden.

Im Plenum kommen noch einmal alle Gruppen zusammen und berichten über ihre Ergebnisse.

Weiterführende Auswertungsmöglichkeiten:

Es finden sich zwei bis drei Gruppen zusammen und kommen miteinander ins Gespräch.

Wie war unser Verhältnis im Spiel zueinander?

Wie habt ihr unsere speziellen Ziele im Spiel bewertet?

Waren wir Befürworter oder Gegner eurer speziellen Ziele?

Gab es Spannungen im Spiel miteinander?

Wie haben wir euch als Gruppe erlebt?

Sind wir mit dem „Spielergebnis“ zufrieden?

Nach 10 Minuten des Austausches wechselt eine (zwei) Gruppe(n) im Uhrzeigersinn zur nächsten Gruppe und es erfolgt erneut ein Austausch über die im Spiel gemachten Erfahrungen.

Ein weiterer Wechsel folgt.

Alle treffen sich im Plenum und jede Gruppe überlegt sich drei wichtige Aussagen zum „Spielergebnis“

2. Übertragung auf heute:

Damit das Planspiel nicht nur ein Historienspiel bleibt, ist es hilfreich, mit den Teilnehmenden darüber nachzudenken, was die Inhalte der Reformation für sie selbst und für Ihre „Stadt“ bzw. für die Kirche heute bedeuten könnten.

Direkt nach dem Ende des Planspiels ist dies zumeist schwierig. Daher bietet sich eher eine eigene Einheit an. Möglichkeiten sind z.B.

- Ein „Abbinder“ in Form einer Rede: ein Referat, eine Andacht, eine Predigt....
- Ein Gottesdienst
- Ein Gruppengespräch im Stil eines „World Cafes“ oder mit anderen geeigneten Methoden

IX. Tipps aus der Praxis für die Praxis:

- **Sprache:** Schaffen Sie eine mittelalterliche Atmosphäre durch die Sprachwahl: Mit mittelalterlichen Anklängen in den Reden oder wie Sie die Mitspielenden ansprechen....
- **Kleidung:** Verkleidungen mit mittelalterlichen Assoziationen oder sogar für die einzelnen sozialen Gruppen fördern Phantasie und die Spielfreude.
- **Namen:** Die Teilnehmenden sollten sich der Zeit und ihren Rollen angemessene Namen aussuchen (Namensschilder!).
- **Raumausstattung:** Schaffen Sie durch Accessoires und durch Poster/Wandbilder z.B. ein mittelalterlichen Städten eine Hilfe, in die „Welt der Reformationszeit“ zu springen.
- **Essen:** Ein zünftiges Abendessen, wie es damals gewesen sein könnte, (Vom Bauernbrot mit Käse bis zum Spießbraten) kann sehr gut schmecken.
- Vermeiden Sie die Benutzung von Handys oder Uhren während des Spiels.