

INHALT

Vorwort	5
• Gutes Spiel ist nicht genug – die Bedeutung von Reflexionen und Workshops bei Edu-Larps und Serious Games (<i>Dominik Rehermann</i>)	9
• Das Ventil Larp – Entspannung und Herausforderung neben einem stressigen Alltag (<i>Alexinara Phoenix</i>)	19
• Memento Mori: Die Großen Alten in Japan (<i>Björn-Ole Kamm</i>)	37
• Playing History – Drama Games und Rollenspiel in der historisch-politischen Bildungsarbeit (<i>Felix Kántor</i>)	65
• Realer Mehrwert? Live-Action-Role-Play als Methode in der Sozialen Arbeit (<i>Jorma Vogel, Daniela Vocke</i>)	79
• Es gibt immer einen Hub – Der Raum im Live-Rollenspiel (<i>Wanja Neite</i>)	99
• Escape Rooms und Live-Rollenspiel (<i>Daniel Steinbach</i>)	117
Literatur: Lesenswert	129