

# **UNBEKANNTES UNBEHAGEN**

## **LEITFADEN FÜR SPIELLEITER\*INNEN**

### **>> Zu Beginn eines jeden Spieltags:**

- Tee kochen, Gläser bereitstellen, ggfs. eine Spülmaschine laufen lassen
- Strom und Kamera-System einschalten
- Handys, Box, Taschenlampen und Walkie-Talkies laden

### **>> Vor jedem Durchlauf („Rückwärts-Checkliste“):**

- Ausgangstür von innen verschließen
- im orangefarbenen Rucksack: Gewürzkiste unten, grünes Sweatshirt drüber, Chai-Rezept in einem Seitenfach, Buchstaben-Kryptex im Deckelfach
- Rucksack unten im Spint neben der Ausgangstür, Reisetasche mit Wäsche oben
- Spint verschließen, vorher Zahlencode überprüfen! (7385)
- 4 Rätselobjekte am richtigen Ort: Sonnenuntergang aufgehängt, Aschenbecher auf dem Tisch, Puppe angezogen unter Decken im unteren Doppelstockbett, Pass unter der oberen Matratze des Doppelstockbettes
- Lücken-Gedicht plus Kuli unter den Kopfkissen des Matratzenlagers
- Alle Klamotten und Taschen und weitere Requisiten im zweiten offenen Spint bzw. auf den Regalen oder dem Ecktisch
- Geheimtür im Brunnen verschließen
- Alle 5 Schlüssel im Kasten deponieren und verschließen, vorher Zahlencode überprüfen! (28389)
- „Wasser“ im Brunnen zurechtlegen
- Geräusche-Handy/Box unter der Decke anmachen (falls Handy: Flugmodus!)
- Tür zum Sammelpunkt schließen
- Ausfüllhilfen in der Ablage, Stifte im Kasten
- Eingangstür zuziehen
- Briefumschläge vorbereiten: pro TN ein farbiger Umschlag mit Antragsformular (je nach Gruppengröße 2-4 Ressourcen verteilen, immer dabei: weiß = Taschenlampe)
- Funktionscheck der Taschenlampe und der Walkie-Talkies
- eigenes Handy in Flugmodus!

### **>> Spieleinweisung:**

- freundliche Begrüßung der Spielgruppe
- Fragen, ob sie schon mal einen Escape Room gespielt haben. (Je nachdem ist mehr oder weniger Erklärung nötig.)
- Grundsätzlich darf innen alles angeschaut, angefasst und auseinandergenommen werden – mit Ausnahme der Dinge, die einen roten Punkt haben (Präsidentenbilder und Wandspiegel).
- Hinweis auf die Kameras
- Erklärung der Kommunikation über Walkie-Talkies, von denen sie eins eingeschaltet bekommen
- Befreiung ist jeder Zeit möglich
- Alles verstanden? Noch Fragen?

- **Bruch/Beginn des Spiels:** „Sie möchten also nach Fremdistan einreisen? Dann...
- Einsammeln der Handys und anderer internetfähiger Geräte (auf Flugmodus oder stumm schalten!)
- Schuhe aus > grüne Schlappen an
- Handschuhe und Mundschutz
- Polaroid-Foto machen (Querformat)

**>> Während des Durchlaufs:**

**Raum 1 (Zentralregistratur)**

- Stoppuhr starten
- 1. Durchsage abspielen
- *Scheine über Meldung als fliehender Schutzsucher* stempeln und Ressourcen bereitlegen
- Wenn die Spielgruppe fertig ist mit dem Ausfüllen der Anträge oder spätestens nach 10 min. laut und kräftig mit dem Schiebefenster schlagen, Handschuhhand durchstecken und fordernde Geste machen.
- Wenn die Gruppe klopft, Schieber nur so weit wie nötig öffnen, Formulare entgegennehmen und das Fenster wieder schließen.
- Kontrollieren, ob alle Registrierungsnummern dt. und arab. ausgefüllt sind. Falls nicht: Markieren und zurückgeben. Falls ja: Die Registrierungsnummern (auf dt. oder arab.) in *Scheine über Meldung* kopieren und diese Scheine und die Ressourcen ausgeben.
- 2. Durchsage abspielen
- Wenn alle Spieler\*innen im zweiten Raum sind, die Tür zum Sammelpunkt hinter der Gruppe schließen.

**Raum 2 (Sammelpunkt/Haltestelle)**

- Spätestens nach insg. 18 min. Funkspruch, z.B.: „Der Bus in Richtung Diamantbrunnen fährt in 3 Minuten ab. Beeilen Sie sich!“
- Vielleicht auch hilfreich, wenn die Gruppe die Lösung nicht auf den Plänen sucht: „Gibt’s da, wo Sie herkommen, etwa keine Busfahrpläne/Stadtpläne?“ und schließlich noch einmal der Hinweis auf die Formulierung auf dem *Schein über Meldung* „auf direktem Weg“.

**Raum 3 (Gemeinschaftsunterkunft)**

- eventuell zusätzl. Zeitdruck aufbauen mit Funksprüchen „Sie sind zu langsam. Beeilen Sie sich!“ oder „Sie haben noch 8 Minuten.“
- pünktl. zum Empfang im Eingangsbereich sein: Stoppuhr anhalten, Glückwunsch, Handys zurückgeben, Handschuhe und Schlappen ausziehen lassen und in die Tee-Ecke einladen
- Aufenthaltserlaubnis aushändigen, Chai anbieten, über das Erlebte austauschen
- auf Feedback-Zielscheibe hinweisen und Flyer mitgeben (UN-UN plus FHB e.V.)

**>> Am Ende eines jeden Spieltags:**

- Ggfs. Spülmaschine ausräumen
- Kamera-System und Strom abschalten