

UNBEKANNNTES UNBEHAGEN

REJECTED

Aufenthaltserlaubnis



FLÜCHTLINGSHILFE
Bonn e.V.

F1HB9E89V





VORWORT



WILLKOMMEN IN FREMDISTAN

Fremdes Land, fremde Sprache, fremder Alltag und du mittendrin. Wie kommst du klar?

Das ist die Frage, die das UNbekannte UNbehagen den Menschen der deutschen Aufnahmegesellschaft stellt. Mit einem Live-Escape Room laden wir sie ein, das Ankommen in der Fremde aus Sicht eines Flüchtlings zu erleben. Dabei geht es nicht um traumatische Fluchterfahrungen oder schreckliche Einzelschicksale. Es geht um das universelle Unbehagen, das alle Menschen weltweit überkommt, wenn sie mit Unbekanntem konfrontiert werden und einen Umgang damit finden müssen.

Wir sind mächtig dankbar für die Möglichkeit, eine wilde erste Idee in die Tat umgesetzt haben zu dürfen! Daran konnten uns weder die Corona-Pandemie, noch die Flutkatastrophe hindern, wenngleich uns beides vor große Herausforderungen gestellt hat: Immer wieder mussten wir das Ursprungskonzept ändern und flexible, kreative Lösungen finden. Aber es hat sich gelohnt! Zweieinhalb Jahre nach der ersten Idee konnte das UNbekannte UNbehagen im Februar 2022 in Bonn Premiere feiern. Für die Dauer von 23 Tagen öffnete die fiktive Republik Fremdistan ihre Grenzen für

Zuwandernde. In dieser Zeit haben 40 Gruppen gespielt und insgesamt 177 Spieler*innen konnte nach erfolgreicher Integration eine Aufenthaltserlaubnis ausgestellt werden.

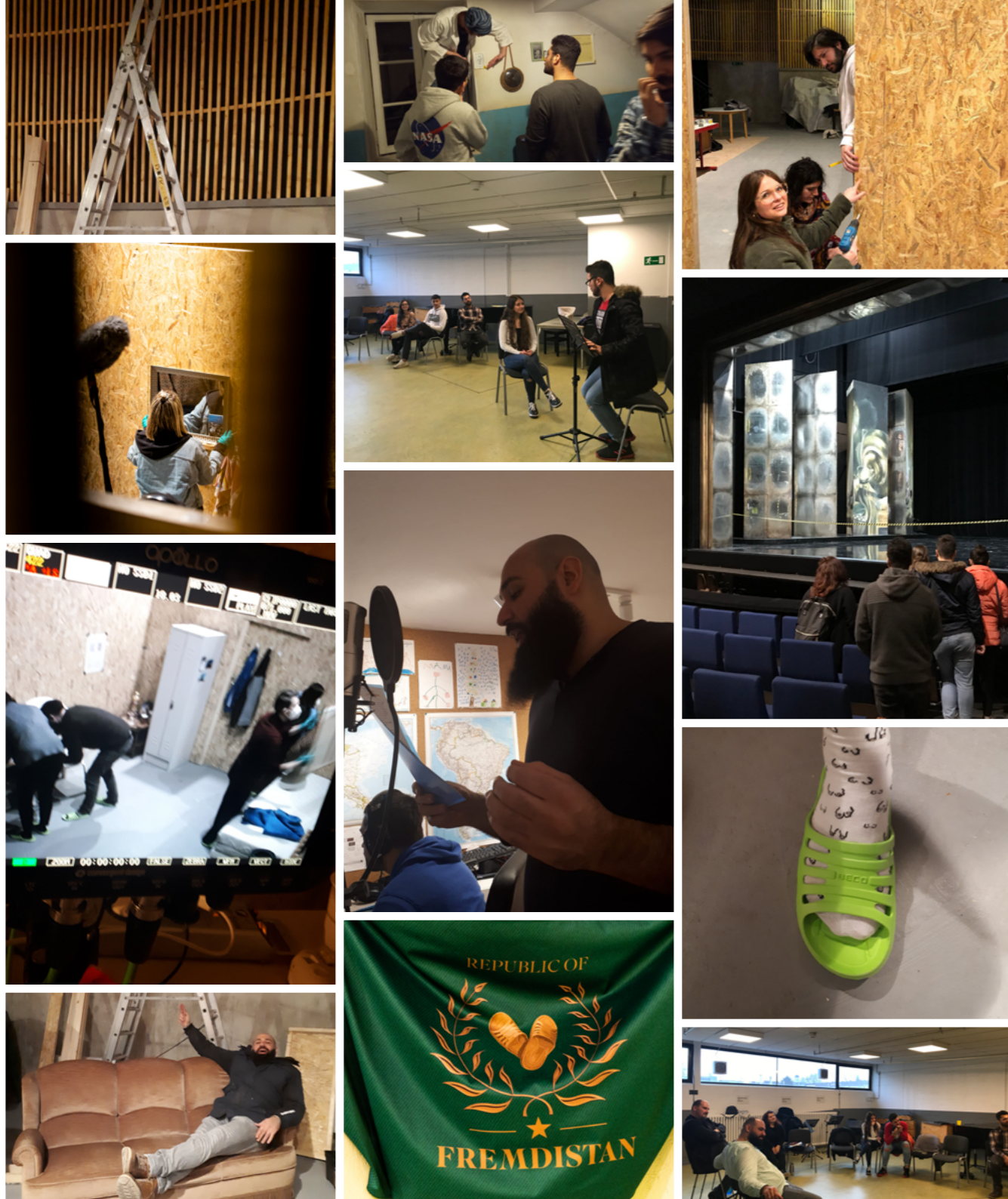
Mit diesem Handbuch, welches, solange das Internet existiert, auch in digitaler Form zum freien Download bereit liegt, wollen wir nun euch (in weiterführenden Schulen und Berufsschulen, Flüchtlingshilfe-Initiativen und Migrat*innenselbstorganisationen in anderen Städten, Kunstvereine und Theater) dazu ermutigen, das UNbekannte UNbehagen bei euch vor Ort zu realisieren. Es war bis hierher eine großartige Erfahrung! Das gilt für alle Freiwilligen und Profis, die am Projekt mitgewirkt haben, für die allermeisten Spieler*innen und es gilt auch für uns selbst. Warum „bis hierher“? Wir hoffen wirklich, dass es weitergeht, und stehen euch gern mit Rat und Tat zur Seite, wenn ihr euch auf dieses Abenteuer einlasst.

N. Müller de Ossio

Nadja Müller de Ossio
Projektkoordinatorin

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jana Gigl'.

Jana Gigl
Projektkoordinatorin



INHALT



KAPITEL 01

Die Idee

06

KAPITEL 05

PHASE III:
Bauwerkstätten

18

KAPITEL 02

Was ist ein Escape Room?

10

KAPITEL 06

PHASE IV:
Spielbetrieb

28

KAPITEL 03

PHASE I:
Vorüberlegungen: Was brauche
ich, um das Projekt vor Ort zu
realisieren?

12

KAPITEL 07

Öffentlichkeitsarbeit

34

KAPITEL 04

PHASE II:
Spielentwickler*innen-
Workshops

16

KAPITEL 08

CC-Lizenz und Anhang

37

KAPITEL 01



DIE IDEE

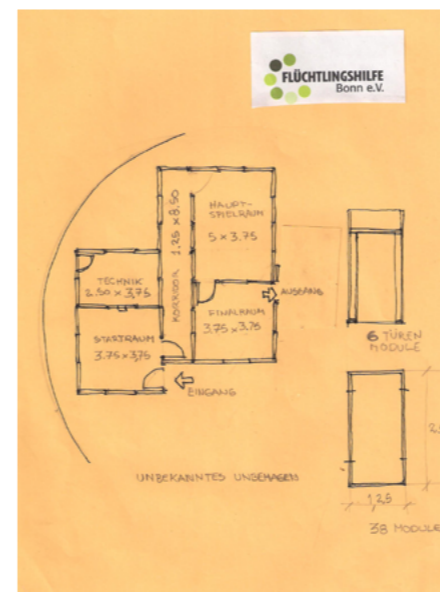
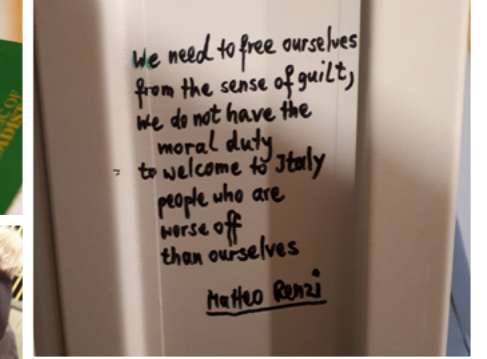
Alles begann im Sommer 2019. Wir saßen im Projektbüro der Flüchtlingshilfe Bonn e.V. und tauschten uns einmal mehr darüber aus, dass es immer schwieriger wird, mit Menschen in Kontakt und Dialog zu kommen, die sich nicht sowieso bereits für Themen wie Vielfalt, Flucht und Integration interessieren. Auch in Medien und Wissenschaft wurde immer häufiger konstatiert, dass soziale Kommunikation zunehmend innerhalb geschlossener Blasen stattfindet. Nach einer großen Welle der Hilfsbereitschaft und „Willkommenskultur“ in den Jahren 2015-2017 ebten das Interesse an der Flüchtlingshilfe und die Bereitschaft, sich dort zu engagieren, ab. Dagegen wurden rassistische und anti-muslimische Stimmen immer lauter. Was, so überlegten wir, können wir dem entgegensetzen, um den sozialen Frieden und den gesellschaftlichen Zusammenhalt mindestens mal hier in Bonn zu stärken? Was könnte das Potenzial haben, vor allem junge Menschen aus ihren vertrauten Denk- und Handlungsmustern herauszulocken, um zur



Abwechslung neue Erfahrungen zu machen? Irgendwann sahen wir zumindest eine mögliche Antwort auf diese Fragen glasklar vor Augen: Spielen! Man wähle ein angesagtes und an sich hinreichend attraktives Spielmedium aus und vermittele die Botschaft, Wissen, Erkenntnis oder eben eine neue Erfahrung spielerisch. Der erziehungswissenschaftliche Fachbegriff dafür lautet „Erlebnispädagogik“.

Angelehnt an den englischen Begriff wird auch von „Gamifizierung“ gesprochen. Da wir selbst begeisterte Spielerinnen und Rätselknackerinnen sind, wir außerdem Erfahrung in der Spielentwicklung (Jana) und aus dem Theater (Nadja) mitbringen, war der Weg von dort nicht mehr weit bis zu den Live-Escape Rooms.

Damit stand das Medium fest, fehlte noch das Kernthema. Wir wollten nicht schockieren, nicht bloßstellen, sondern sensibilisieren, zusammenbringen, gegenseitiges Verständnis und Empathie stärken. Was also eint uns? Das Bedürfnis nach Sicherheit und einer gewissen





Kontrolle über die eigene Situation. Die großen Fluchtbewegungen ab 2015 haben beides erschüttert und zwar sowohl für die Menschen, die seitdem in Deutschland Zuflucht gesucht haben, wie auch für die Einheimischen. Das Resultat ist eine kollektive Verunsicherung (die sich, wie wir damals noch nicht ahnen konnten, durch die uns ebenfalls sehr fremde Erfahrung der Corona-Pandemie in noch existenziellerer Form ausprägen sollte). Wir wollten also das Fremde, Unsichere, Unkontrollierbare und die daraus resultierende Angst in den Fokus nehmen.

★ **„FREMD IST DER FREMDE
NUR IN DER FREMDE.“** ★
KARL VALENTIN

Um sich fremd zu fühlen, muss man vertrautes Terrain verlassen. Die Flüchtlinge, die nach Deutschland kommen, tun das nicht freiwillig und erleben sich und ihr neues Lebensumfeld zwangsläufig als fremd. Auch die deutsche Aufnahmegesellschaft erlebt die neuen Nachbarn als Fremde, wenn nicht gar als störende Fremdkörper. Dahinter verbirgt sich zumeist ein diffuses Unbehagen. Kenn ich nicht, will ich nicht. Es ist die Angst vor dem, was uns unbekannt ist, weil wir es nicht einschätzen, geschweige denn verstehen und somit auch nicht kontrollieren können.

Dass diese Fremdheitswahrnehmung und das damit verbundene Unbehagen auf Gegensei-

tigkeit beruhen, ist den allermeisten jedoch nicht bewusst. Es braucht einen Perspektivwechsel, um sich dieser einenden Gemeinsamkeit klar zu werden.

Nun ist die Angst, die sich letztlich hinter den existierenden Stereotypen und Ressentiments auf allen Seiten verbirgt, nur sehr eingeschränkt über eine rationale Ansprache zu überwinden. Vielmehr bedarf es der persönlichen Begegnung von Mensch zu Mensch, um schematische Denkmuster („die Flüchtlinge“, „die Deutschen“) zu durchbrechen. Oder eben eigener, möglichst multisensorischer Fremdheitserfahrungen. Aus der ersten wilden Idee war ein Konzept gereift: Wir entwickeln gemeinsam mit geflüchteten Freiwilligen auf Grundlage ihrer Erfahrungen einen Escape Room, der das Ankommen in einer völlig fremden Welt simuliert und erfahrbar macht.



KAPITEL 02



WAS IST EIN ESCAPE ROOM?

Live-Escape Rooms sind die reale Umsetzung eines Computerspielkonzepts: Gruppen von Spieler*innen werden in einem oder mehreren thematisch gestalteten Räumen eingesperrt und müssen diese durch das Lösen von Rätseln und Aufgaben innerhalb einer vorgegebenen Zeit wieder verlassen. Spielleiter*innen verfolgen das Geschehen über Bild und Ton und greifen unterstützend ein, falls nötig.

2011 kamen Escape Rooms in Deutschland erstmals als Teil einer künstlerischen Performance zum Einsatz. Inzwischen gibt es bundesweit über 300 Anbieter, die Live-Escape Rooms zur Unterhaltung oder als Teambuilding-Event anbieten.



KAPITEL 03



PHASE I

VORÜBERLEGUNGEN: WAS BRAUCHE ICH,
UM DAS PROJEKT VOR ORT ZU REALISIEREN?

Es gibt ein paar Dinge und vor allem Menschen, die ihr unbedingt braucht, um das UNbekannte UNbehagen vor Ort zu realisieren, nämlich: **Zeit, Geld, lokale Expertise und Kooperationspartner, Freiwillige (meint Projektteilnehmer*innen mit und ohne Fluchtbiografie) und geeignete Räumlichkeiten.**

Je nach eurer Zielsetzung und der gewünschten Reichweite braucht es mehr oder weniger dieser Ressourcen. Im Folgenden berichten wir von unseren Erfahrungen, es sind aber natürlich sowohl noch elaboriertere wie auch deutlich schlichtere Varianten (z.B. als Leuchtturm einer schulischen Projekt- oder Themenwoche) denkbar. Wichtig ist eigentlich nur, dass ihr es im Rahmen eurer Möglichkeiten schafft, den freiwilligen Teilnehmer*innen eine gute Projekterfahrung und den Spieler*innen ein möglichst intensives Fremdheitserlebnis zu ermöglichen.

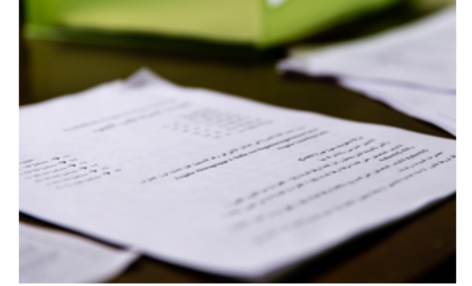
Zeit: Da wir zunächst von einer ersten Idee zu einem realisierbaren Projekt-konzept kommen, das Storyboard und das gesamte Set Design inkl. der Rätsel und aller anderen Requisiten für den Escape Room entwickeln mussten, nahm die Premiere des UNbekannten UNbehagens sehr viel mehr Zeit ein, als ihr sie brauchen werdet: Ihr könnt auf das aufbauen, was sich bereits bewährt hat, und wir stellen etliche der essentiellen Requisiten zum Verleih zur Verfügung.

Wir brauchten etwa drei Monate für die Vorbereitung (PHASE I), ebenfalls etwa drei Monate für die Erarbeitung des Storyboards (PHASE II), gute zwei Monate für die Bauwerkstätten (PHASE III), um schließlich knapp einen Monat Spielzeit (PHASE IV) anbieten zu können.



Bedenkt dabei, dass unsere zweiköpfige Projektleitung zwar hauptamtlich, aber nicht ausschließlich mit diesem Projekt beschäftigt war. Und immer dann, wenn andere Menschen (z.B. Geldgeber, Vermieter, externe Workshop-Leiter*innen, Schreiner/Bühnenbildner/Techniker*innen, Freiwillige) involviert sind, lassen sich Prozesse nicht beliebig beschleunigen. Grundsätzlich lässt sich festhalten, dass die Aktivitäten in den ersten beiden Phasen problemlos „nebenher“ zu bewältigen waren, sich der Zeitaufwand mit den Bauwerkstätten und insbesondere im laufenden Spielbetrieb aber immens steigerte.

Geld: Je weniger ehrenamtliche Zeit, sachspendende Kooperationspartner und freiwillige Helfer*innen zur Verfügung stehen, umso mehr Geld braucht man: für eine professionelle Projektleitung (je nach Projektdauer der mit Abstand größte Kostenpunkt), Honorare für externe Expert*innen, Miete für Räumlichkeiten, Material und Verpflegung für die Workshops und die Spielzeit, Baumaterialien, Technik, Requisiten, Drucksergebnisse und andere Werbemittel. Wir konnten die Mitarbeit der Robert-Bosch-Stiftung davon überzeugen, das UNbekannte UNbehagen im Rahmen der Werkstatt Vielfalt! mit 7.000 € zu fördern. Um das Projekt nach der langen Corona-Pause trotz zahlreicher, notwendig gewordener Änderungsmaßnahmen und mit einer eigenen Teilzeitstelle für die



hauptamtliche Projektleitung fertigstellen zu können, half der Fonds Soziokultur e.V. mit einer Anschlussförderung über 30.000 €. Auch die Stadt Bonn steuerte insgesamt etwa 7.500 € bei. Einschließlich Eigenmittel beliefen sich die Projektkosten insgesamt auf gut 47.000 €.

Diese Summen mögen bitte niemanden abschrecken, denn selbstverständlich ist die Entwicklung eines Prototyps ungleich teurer als eine Produktion nach Vorlage, bei der man auf bereits Existentes zurückgreifen oder mindestens aufbauen kann. Insbesondere kleineren Vereinen oder Schulen stellen wir auf Anfrage auch gern transport- oder versandfähige Materialien und Requisiten kostenlos zur Verfügung.

Umgekehrt erlaubte ein noch größeres Budget zum einen, die Spielzeit zu verlängern, und zum anderen technische Raffinessen, die möglicherweise ein noch breiteres Publikum anlocken würden. Ideen in diese Richtung hatten wir unterwegs jedenfalls einige!

Kooperationspartner und lokale Expertise:

Wenn man einen Escape Room baut, ist es sinnvoll, sich dabei von lokalen Profis beraten und helfen zu lassen. Wir durften auf das spezialisierte Know-how der Escape Rooms Bonn Fluchtgefahr zurückgreifen. Die „Regie“ bei der Erarbeitung des Storyboards führte der Bonner Theater- und Opernregisseur Jens Kerbel. Hätte uns die Corona-Pandemie nicht einen Strich durch den ursprünglich aufgestellten Zeitplan gemacht, hätte



uns das Theater der Stadt Bonn mit seinem Chef Bühnenbildner, den Theaterwerkstätten und zwei temporär umzubauenden Frachtcontainern unter die Arme gegriffen. Die alternative stationäre Variante baute schließlich der Linzer Architekt und Bühnenbildner Eduardo Serú mit uns. Die professionelle Technik beschränkte sich in unserem Fall auf vier Kameras und einen zugehörigen Monitor, auf dem die Spielleiter*innen das Geschehen in den drei Räumen unseres Escape Rooms beobachten konnten. Lutz Jakubowski und seine Mitarbeiter von JCC – Jakubowski Camerawork Cologne stellten uns die Geräte für die Dauer der Spielzeit kostenlos zur Verfügung, installierten sie und schulten uns in der Nutzung. Dass viele Requisiten, Werbemittel und nicht zuletzt dieses Handbuch so schick geworden sind, verdanken wir dem Grafiker Julian Lylo aus Bad Honnef.

Räumlichkeiten: Unsere ursprüngliche Idee war es, passend zum Thema und zu unserer Arbeit in der Flüchtlingshilfe einen mobilen Escape Room in zwei Frachtcontainern zu realisieren und ihn auf öffentlichen Plätzen zu bespielen, um niederschwellig, aber umso eindrucklicher ein möglichst breites Publikum zu erreichen. Wegen Corona und der Flutkatastrophe war an Container jedoch nicht mehr zu kommen. Tatsächlich lernten wir unterwegs auch, dass der Transport von Containern einen enormen Kostenfaktor darstellt. Ein zusätzliches Problem bei einem mobilen Aufbau ist die Strom- und Wasserversorgung. Außerdem bedarf es vielleicht nicht

für die Spieler*innengruppen, so doch für die Spielleitung der Möglichkeit, WCs zu nutzen. All das ist eher gegeben in einer geeigneten festen Räumlichkeit. Bei der Suche nach einer passenden Location solltet ihr darauf achten, dass sie a) einfach zu erreichen ist, b) groß genug ist, um alle drei Räume samt Einlass und Tee-Ecke zu beherbergen, c) bestenfalls so ausgeleuchtet werden kann, dass man nicht mit zusätzlicher Lichttechnik arbeiten muss und d) akustisch abgeschlossen ist, damit die Spieler*innen störungsfrei in die fremde Welt eintauchen können und man für die Kommunikation zwischen Spieler*innengruppen und Spielleitung mit Walkie-Talkies auskommt. Außerdem müsst ihr die Räumlichkeiten für die gesamte Bau- und Spielphase durchgängig und exklusiv nutzen können. Das alles kann sehr wohl auch auf ein größeres oder zwei miteinander verbundene Klassenzimmer zutreffen.

Wir fanden die für uns optimalen Gegebenheiten in der Zentrifuge Bonn, einem privat bewirtschafteten und durch die Rundform sowie die verbauten Materialien (Beton und Holz) bereits sehr apart wirkenden Musik- und Kulturraum.



KAPITEL 04



PHASE II

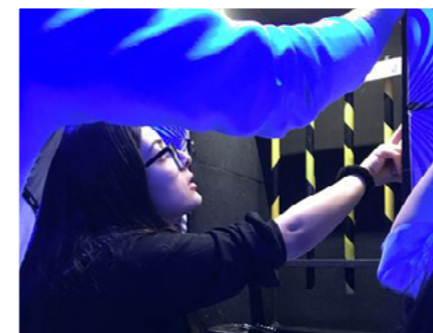
SPIELNENTWICKLER*INNEN - WORKSHOPS

Die Spielentwickler*innen - Workshops dienen nicht zuletzt der Gewinnung von freiwilligen Projektteilnehmer*innen. Selbst, wenn ihr das Storyboard komplett übernehmt, solltet ihr geflüchtete Menschen mit einbeziehen, die gewillt sind, ihre Geschichten und Erfahrungen zu teilen. Andernfalls kreiert ihr nur ein weiteres Beispiel für sicher gut gemeinte Projekte über Migration und Integration, die sich aus der Mehrheitsgesellschaft an die Mehrheitsgesellschaft richten. Das Ziel sollte jedoch Begegnung sein, gemeinsam über dieses Thema nachzudenken und im Spiel Teile der Gesellschaft, die sich sonst nicht damit auseinandersetzen würden, dazu einzuladen, es ebenfalls zu tun.

Als wir den Projektaufruf starteten und auch gezielt einige potenzielle Projektteilnehmer*innen ansprachen, mussten wir zunächst feststellen, dass die allermeisten jungen Geflüchteten gar nicht wussten, was ein Escape Room ist. Als kommerzielles Freizeitangebot werden Live-Escape Rooms vom Großteil

dieser jungen Menschen gar nicht wahrgenommen, weil sie außerhalb ihrer finanziellen Möglichkeiten liegen. Also luden wir die Menschen erst einmal im Sinne einer kostenlosen Freizeitaktivität dazu ein, mit uns einen Live-Escape Room durchzuspielen und im Anschluss auch hinter die Kulissen zu schauen. Danach war es möglich, unsere Idee zu erklären und tatsächlich fand sich ein Gruppe von 10 engagierten Projektteilnehmer*innen mit eigener Fluchtbiographie, die sich auf das Abenteuer eingelassen hat, mit uns einen Escape Room über das Fremdsein zu entwickeln.

Ebenfalls hilfreich war die Einladung des Theaters der Stadt Bonn, zwei der Workshops dort zu machen. Auch hier begann die



Arbeit mit einer spannenden Führung des Workshop-Leiters und Regisseurs Jens Kerbel hinter die Kulissen von Oper und Stadttheater.

Egal, mit welchen Schnupperangeboten ihr diese Gruppe Projektteilnehmer*innen neugierig macht und für die Idee gewinnt, der nächste Schritt ist sicher ein gemeinsames Lesen unseres Storyboards. Nachdem alle sprachlichen Verständnisprobleme aus dem Weg geräumt sind, geht es darum, die Geschichte des Ankommens in einem fremden Land, welche das Storyboard nachzeichnet, mit eigenen Erlebnissen und Fremdheitserfahrungen zu verknüpfen. Gibt's Parallelen? Fehlt ein wichtiges Element? Es steht eurer Gruppe selbstverständlich frei, in diesem Prozess kontextuelle Änderungen vorzunehmen.

Das Spiel ist komplexer verschachtelt, als es auf den ersten Blick vermuten lässt. Auch die einzelnen Räume, Requisiten und Rätsel sind so mannigfach miteinander verwoben und bauen aufeinander auf, dass es nicht möglich ist, einfach eines wegzulassen oder durch ein anderes Rätsel zu ersetzen, ohne auch an anderen Stellen entsprechende Veränderungen vorzunehmen. Beim Film würde man von „Script Continuity“ sprechen, was inzwischen längst ein eigenes Berufsbild ist.

KAPITEL 05



PHASE III

BAUWERKSTÄTTEN

Wenn die Arbeit am Storyboard abgeschlossen ist, können die handwerklichen und technischen Aufbauarbeiten beginnen. Spätestens jetzt sind auch Freiwillige ohne Fluchtgeschichte herzlich willkommen. Wo und wie diese Arbeiten vonstattengehen, hängt davon ab, in welchen Räumlichkeiten ihr das UNbekannte UNbehagen realisieren wollt und ob es dort vor Ort eine Werkstatt gibt oder sich mit einfachen Mitteln temporär eine einrichten lässt. Solltet ihr zum Beispiel Container ausbauen wollen, braucht ihr vor dem Spiel-Standort zunächst einen guten Bau-Standort mit Strom und mindestens wetterfestem Außengelände.

Aus Erfahrung wissen wir, dass die Container-Transporte den größten Kostenfaktor in der Logistik ausmachen. Zudem bedarf es auf öffentlichen Plätzen

einer Genehmigung und Abnahme durch das Bauamt, was erstens einige Zeit in Anspruch nimmt und zweitens gern mit verkomplizierenden Auflagen verbunden ist.

Wäre uns nicht die Covid19-Pandemie dazwischen gekommen, hätten wir dieses Problem sehr elegant in Kooperation mit den Theaterwerkstätten gelöst. Das Theater der Stadt Bonn hätte uns nicht nur für mehrere Monate zwei Transportcontainer zur Verfügung gestellt, sondern auch den Stellplatz auf dem Werkstatthof sowie die gesamte andere Infrastruktur samt Expertise der Theaterwerkstätten und die Stadt Bonn hätte uns beim Spiel-Standort in der Innenstadt unterstützt.



Wenn ihr den Live-Escape Room hingegen im Rahmen einer schulischen Projektwoche in Klassen- oder anderen schulischen Räumen realisieren wollt, könnt ihr mit kreativen Lösungen auf weite Teile der Großstruktur verzichten und beispielsweise vorhandene Trennwände für die Raumaufteilung nutzen. Dann wird euer wichtigster „Mitarbeiter“ in dieser Phase sicher der Hausmeister oder die Hausmeisterin sein.

Für die Bonner Premiere konnten wir nach langer Suche schließlich die Zentrifuge mieten. Die vorbereitenden Arbeiten an der Großstruktur (meint Wände und Türen) wären hier sehr umständlich bis unmöglich geworden. Zum Glück durften wir eine gute Tonne (!) OSB-Platten, Dachlatten, Gewinde- und andere Schrauben, Muttern und Winkel aus dem Baumarkt in die Linzer Werkstatt unseres Bühnenbildners Eduardo Serú transportieren und zwei Wochen später als fertige Module wieder abholen und in die Zentrifuge bringen. Dort schafften wir es mit einem guten Dutzend Freiwilliger, die Großstruktur binnen eines Wochenendes zusammenzubauen.

HIER FINDET IHR EIN ZEITRAFFER - VIDEO VON DIESER ERSTEN BAUWERKSTATT.



Sinn und Zweck eines Escape Rooms ist es, für die Spieler*innen die Illusion zu erzeugen, dass sie „eingesperrt“ sind und sich aus

eigener Kraft befreien müssen. Ihr müsst aber dennoch Vorkehrungen dafür treffen, die Spieler*innen im Notfall jederzeit binnen kurzer Zeit aus den Räumen herausholen zu können!

Die Eingangstür zum ersten Raum und die Zwischentür zum zweiten werden jeweils von außen durch einfache Schieberiegel verschlossen, nachdem die Gruppe sie passiert hat. Ebenso leicht und schnell können sie im Notfall wieder geöffnet werden. Die letzte Tür des Spiels, die aus der Gemeinschaftsunterkunft herausführt, ist aber von innen durch ein Vorhängeschloss versperrt und den Schlüssel dafür gilt es im letzten Rätsel erst zu finden. Sollte es tatsächlich notwendig werden, einen oder alle Spieler*innen schnell aus diesem Raum zu befreien, wäre der Weg zurück durch den Kriechtunnel und die ersten beiden Räume viel zu lang und beschwerlich. Also befestigten wir diese letzte Tür mit außenliegenden Theaterscharnieren in ihrer Zarge. Die beiden Scharnierstifte lassen sich mithilfe eines Hammers problemlos und schnell heraus schlagen, woraufhin man das Türblatt an der Angelseite nach außen öffnen kann.

Die nächste Bauwerkstatt war vor allem eine Malwerkstatt, denn zwei der Räume mussten gestrichen werden: Die „Zentralregistratur“ (vermutlich ein Übersetzungsfehler, wie man ihm in Fremdistan häufiger begegnet), also der erste Raum des Escape Rooms, bekam ein fieses, kaltes Pastellgrün verpasst, um das sterile Ambiente einer Behörde zu schaffen.

Im zweiten Raum, dem Sammelpunkt oder der Haltestelle nutzt das UNbekannte UNbehagen Schwarzlicht-Effekte, daher mussten alle Wände und auch die Decke, welche wir aus Dachlatten und Pappe konstruierten, tief-schwarz gestrichen werden. Gleiches gilt für die verborgene Klapptür und den anschließenden S-förmigen Kriechtunnel, welche wir erst vor Ort nach Maß aus Reststücken sägen und zusammensetzen konnten. Damit auch wirklich kein Licht von außen in diese beengenden Räume dringt, war es zusätzlich notwendig, sämtliche Ritzen mit schwarzem Industrietape abzukleben und festzutackern.



So sehr natürlich darauf zu achten ist, das Projektbudget nicht überstrapazieren, so sehr rächt sich das Sparen an den falschen Stellen. Ein wunderbares Beispiel hierfür ist die Qualität des Tapes und des Tackerns. Hochwertiges Tape hält einfach besser und ist im Laufe des Spielbetriebs nicht ständig nachzubessern, während der billige Tacker, den wir zunächst besorgt hatten, erst nur schwer mit neuer Munition zu befüllen war und schließlich ganz den Geist aufgab. Dasselbe gilt für Cuttermesser.

In einer weiteren Bauwerkstatt legten wir den Kriechtunnel mit Bautenschutzmatte aus und bauten den kniehohe Brunnen an der Haltestelle aus insgesamt 8 zu T-Modulen zusammenschraubten Brettern, die wir vor der versteckten Klapptür im Halbkreis ineinander verkeilten und mit überlappenden Deckbrettern fixierten. Wenn ihr dafür wie

wir günstiges, aber helles Kiefern- oder Fichtenholz nehmt, muss die fertige Konstruktion dunkel lasiert werden, um die an der Haltestelle herrschende Dunkelheit nicht zu torpedieren. Da es aber an sich sehr dunkel ist in diesem Raum, reicht ein recht oberflächlicher einmaliger Anstrich. In dieser letzten großen Bauwerkstatt wurden außerdem Wände und Decke des Schwarzlichtraums mit geheimnisvollen Botschaften in unterschiedlichen Sprachen verziert und die kleine Durchreiche mit Schiebefenster wurde in eine Wand der Zentralregistratur eingelassen. Diese Durchreiche erfüllt eine wichtige Funktion für den Spielverlauf, auf die wir in Kapitel 6 noch näher eingehen.

Der letzte Raum, den die Spieler*innen über den Kriechtunnel erreichen, ist das Zimmer einer provisorischen Gemeinschaftsunterkunft für Flüchtlinge. In der Realität sind das hierzulande oftmals sterile weiße Containermodule mit Doppelstockbetten oder in der Anfangszeit eines sogenannten „Massenzustroms“ Turnhallen, in denen gruppenweise Feldbetten aufgestellt und durch Trennwände ein Minimum an Privatsphäre geschaffen wird. Für die Logik des Spiels war es uns jedoch wichtig, diesen Raum atmosphärisch am angenehmsten zu gestalten, denn je vertrauter man mit der neuen Heimat wird, umso mehr nimmt das Unbehagen ab. Alle Projektteilnehmer*innen mit



FREMDSTAN



Fluchtgeschichte berichteten einstimmig, dass sie in den Gemeinschaftsunterkünften begannen, durch persönliche Gegenstände und günstig erstandene Accessoires zumindest einen Hauch von Heimeligkeit zu schaffen. Das versuchten wir, im letzten Raum abzubilden. Die unbearbeiteten Wände aus OSB-Platten wurden mit ein paar Bildern geschmückt, nämlich mit dem abnehmbaren Gemälde eines Sonnenuntergangs, welches Teil des vorletzten Rätsels ist, und einem Willkommensplakat der lokalen Flüchtlingshilfe Fremdistan (in das wir natürlich unser Logo einbauten). Außerdem begegnet den Spieler*innen erneut das großformatige Portrait des Präsidenten von Fremdistan, welches auch in der Zentralregistratur hängt und zu den wenigen Gegenständen gehört, die von den Spieler*innen nicht angefasst, geschweige denn bewegt werden dürfen. Daneben gibt es ein paar Haken, an denen bunte Handtücher hängen, und einen billigen Wandspiegel, der ebenfalls aus Gründen der Verletzungsgefahr nicht bewegt werden darf. Im Raum verteilt finden sich darüber hinaus verschiedene Taschen oder Rucksäcke, Kleidungsstücke, Hygieneartikel und haltbare Lebensmittel wie Teebeutel, Zucker und Kekse.

Damit es nicht zu gemütlich wird, liehen wir vom städtischen Unterbringungsmanage-

ment ein metallenes Doppelstockbett und zwei Metallspinde aus, die tatsächlich aus einer Flüchtlingsunterkunft stammten. Die Spinde klebten wir von innen mit beklemmenden internationalen Zeitungsartikeln zur Seenotrettung aus. Außen befestigten wir Familienfotos aus den Heimatländern unserer Projektteilnehmer*innen. Was etlichen Spieler*innen zufolge ebenfalls für ein Gefühl der Beklemmung sorgte, war das Kinderspielzeug auf einem der Betten. Die seitenlange Liste sämtlicher Requisiten, die wir für das UNbekannte UNbehagen zusammentrugen, findet ihr zum Download über den QR-Code im Anhang.

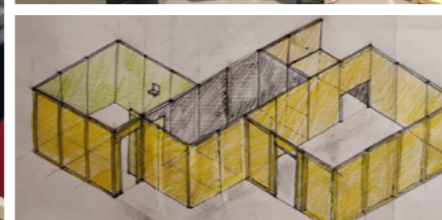
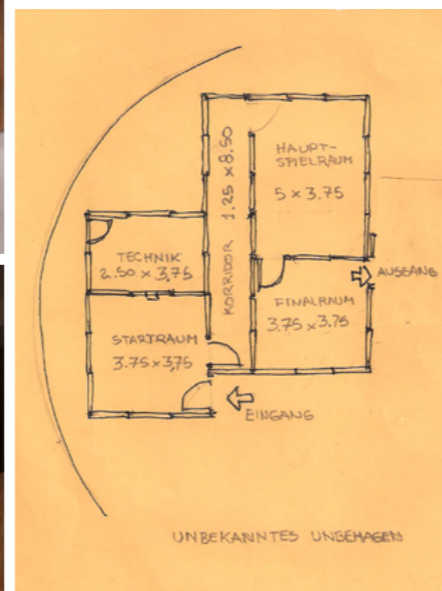
Licht, Ton und Technik: Ganz abgesehen von der Technik, die für den Spielverlauf notwendig ist, lassen sich Licht und Ton auch wunderbar einsetzen, um gezielt eine beabsichtigte Stimmung zu erzeugen. Insgesamt bemühten wir uns jedoch, die eingebaute Technik so schlank und kostengünstig wie möglich zu halten. Beginnen wir mit dem Licht. In abgeschlossenen Räumlichkeiten, wie Frachtcontainern ohne Fenster, fällt es zwar leichter, die Schwarzlichteinheiten zu verdunkeln, aber dafür braucht ihr elektrische Beleuchtung in allen anderen Räumen. Für die unauffällige und vor allem sichere Verlegung von Elektrokabeln hätten wir einen Fachmann oder eine Fachfrau hinzugezogen. Da unsere finale Konstruktion bis auf Sammelpunkt und Kriechtunnel aber nach oben hin geöffnet und die Zentrifuge durch Deckenlampen gleichmäßig beleuchtet ist, mussten wir (mit Ausnahme



der gemütlichen Tee-Ecke) keine Gedanken auf zusätzliche Beleuchtung verwenden. Einzige Lichtquelle in den Schwarzlichträumen ist eine einzige aufladbare UV-Taschenlampe, die jeder Spieler*innengruppe als Ressource mitgegeben wird.

Um die Gruppen auf ihrem Weg durch den Escape Room von außen beobachten und falls nötig unterstützend oder irritierend ins Geschehen eingreifen zu können, arbeiten alle Escape Rooms mit Kameras, deren Live-Bilder entweder via Kabel oder über WLAN auf einen Bildschirm übertragen werden. Für das UNbekannte UNbehagen sind mindestens drei, besser vier Kameras notwendig: eine für die Zentralregistratur, eine für den Sammelpunkt und, weil es der größte Raum ist und die Rätsel in verschiedenen Ecken versteckt sind, zwei Kameras für die Gemeinschaftsunterkunft. Alle vier Kameraeinstellungen lassen sich auf einem geteilten Kontrollmonitor nebeneinander in Echtzeit einsehen; genauso ist es möglich, eine der Kameras auszuwählen und in Vollbildmodus zu wechseln oder sogar einzelne Ausschnitte heranzuzoomen. Einmal mehr dank unserem großen Netzwerk mussten wir dieses Equipment nicht kaufen oder gegen Gebühr ausleihen: JCC aus Köln stellte uns das Kamera-System samt Installation, Einweisung und Abbau unentgeltlich zur Verfügung.





Die Art und Weise, wie die Spielleitung mit den Spieler*innengruppen kommuniziert, variiert in der Szene. In einigen Escape Rooms sind neben den Kameras auch Mikrophone und Lautsprecher eingebaut, andere Anbieter nutzen Monitore in den einzelnen Räumen, mittels derer die Spielleitung Textnachrichten übermitteln kann. Dort ist dann häufig auch die ablaufende Zeit zu sehen, die die Spieler*innen zunehmend unter Druck setzen kann. Auf der Suche nach einer möglichst günstigen und einfach umzusetzenden Lösung entschieden wir uns hingegen für Walkie-Talkies. Das war deshalb ohne Einbußen für das Spiel möglich, weil unsere Konstruktion nach oben offen und geräuschkundurchlässig ist. Solange die Spieler*innen untereinander nicht flüstern (was tatsächlich keine der Gruppen, die bislang das UNbekannte UNgehägen durchgespielt haben, getan hat), kann man die Gespräche im Escape Room im Regieraum mitverfolgen. Diese liegt aus verschiedenen Gründen, die ihr spätestens nach der Lektüre von Kapitel 6 nachvollziehen könnt, zwischen Zentralregistratur und Sammelpunkt. Ein auf die richtige Sendefrequenz eingestelltes Walkie-Talkie wird der Gruppe vor der Grenzüberschreitung nach Fremdistan mitgegeben, das Pendant bleibt im Regieraum. So ist die Kommunikation in beide Richtungen gewährleistet. Ein weiteres Argument für den Einsatz von Walkie-Talkies ist, dass sie die Wichtigkeit der Kommunikation im Integrationsprozess unterstreicht. Dass die Verständigungsmöglichkeiten in einem fremden Land für gewöhnlich

eingeschränkt sind, lässt sich durch raschende Störgeräusche, teils missverständliche bzw. doppeldeutige Hinweise oder auch durch das Ausbleiben einer Antwort veranschaulichen.

Außer den Walkie-Talkies benutzten wir zwei kleine Lautsprecherboxen. Eine von ihnen stand im Regieraum und war potent genug, um zwei verschiedene Lautsprecherdurchsagen wiederzugeben, die sich an die Gruppen richten, während sie auf der anderen Seite der Wand in der Zentralregistratur sind. Die andere Box war in einer Nische des Sammelpunkts versteckt und erfüllte den Schwarzlichtraum in Endlosschleife mit den Geräuschen einer lauen Sommernacht: Grillenzirpen, hin und wieder mal ein motorisiertes Fahrzeug, welches in der Ferne vorbeifährt.

Tatsächlich nutzten wir einfach unsere Handys, um die entsprechenden Audio-Dateien via Bluetooth an die Lautsprecher zu senden. All diese Dateien, die ebenfalls zum Download auf der Webseite bereitstehen, verdanken wir dem freien Kamera- und Tontechniker Leandro Luthia aus Bonn. Für die Aufnahme der Durchsagen verbrachten er und Abbas Obaid, der für das Projekt akustisch und visuell in die Rolle des Präsidenten von Fremdistan schlüpfte, einen ganzen Nachmittag im Studio.



KAPITEL 06



PHASE IV

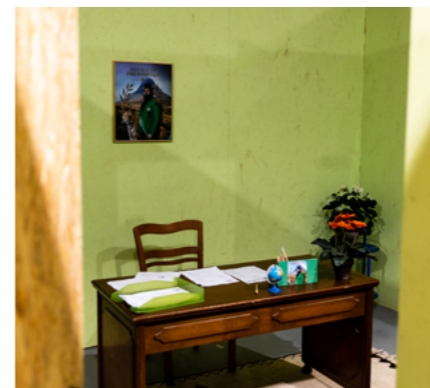
SPIELBETRIEB

Ähnlich wie im Theater bedarf es Probenarbeit, bevor man die ersten Zuschauer oder im Falle eines Live-Escape Rooms Spielergruppen einladen kann. Zum einen müssen die Spielleiter*innen die Gelegenheit bekommen, ihre Rolle und die Abläufe einzuüben. Zum anderen mussten wir auch ganz grundsätzlich in der Praxis überprüfen, ob das theoretisch ersonnene Storyboard mit seinen Rätseln überhaupt funktioniert. Ist die Geschichte stringent? Sind die Rätsel knackbar, zu leicht oder zu schwierig? Kommt die durchschnittliche Spielergruppe mit den von uns angesetzten 45-50 Spielminuten aus? Und die alles entscheidende Frage: Vermittelt die Spielsituation mit ihren verschiedenen Stationen und Herausforderungen bei den Spieler*innen die beabsichtigte Fremdheitserfahrung und das damit verbundene leichte Unbehagen? Solange ihr nichts wesentliches am Storyboard und Set-



ting ändert, dürft ihr aufgrund unserer Erfahrungen davon ausgehen. Für die Spielleiter*innen, von denen ihr während der Spielzeit immer mindestens zwei, besser drei oder mehr am Set braucht, müsst ihr dennoch einen mehrstündigen Workshop und mehrere Probedurchläufe mit Versuchsgruppen organisieren.

Selbst wenn eure Spielleiter*innen bereits in früheren Phasen am Projekt mitgewirkt haben, solltet ihr zu Beginn des Workshops noch einmal das Projekt als solches und die Zielsetzung hinsichtlich der „Besucher“ erklären. Gerade für Freiwillige ohne eigene Fluchterfahrung ist es wichtig zu verstehen, dass das Unbekannte Unbehagen einige typische Station und Hindernisse nachstellt, denen Geflüchtete bei ihrer Ankunft in einem neuen, fremden Land begegnen. Dann geht ihr gemeinsam den gesamten Escape Room ab. Die beste Frage, die die angehenden Spielleiter*innen



dabei in jedem Raum, bei jedem Rätsel oder irreführenden Requisit und bei jeder „Regieanweisung“ stellen können, lautet: „Was soll das?“ Je besser die Spielleitung versteht, worauf das Projekt abzielt, umso besser kann sie ihre Interaktion mit den Spielergruppen auf dieses Ziel hin abstimmen.

Gehen auch wir einmal gemeinsam durch das UNbekannte UNbehagen!

Die erste Station ist der Einlass, eine Art Grenzstation der Republik Fremdistan. Dort nimmt eine Person der Spielleitung die Spielergruppen einzeln in Empfang. Am besten fragt ihr zu Beginn, ob die Personen schon mal einen Escape Room gespielt haben und erklärt die Regeln. Spätestens danach dürft ihr in die Rolle einer/s Grenzbeamtin/en fallen und einen strengen, offiziellen Ton annehmen. Die Spieler*innen müssen ihre Handys und Uhren abgeben, ihre Schuhe gegen die grünen Schlappen Fremdistans eintauschen, grüne OP-Handschuhe und auch einen grünen Mund-Nasenschutz anziehen. Außerdem wird mit einer Polaroid-Kamera ein „erkennungsdienstliches“ Foto der Gruppe gemacht. Dann werden ihnen das Walkie-Talkie und in verschiedenfarbigen Briefumschlägen je ein Antrag auf Registrierung und

Asyl ausgehändigt. Geöffnet werden dürfen die Umschläge erst im ersten Raum. Die Farbe der Umschläge weist auf die willkürlich für das Spiel zugewiesenen Ressourcen hin und spielt auch eine Rolle im ersten Rätsel. Mit den Worten „Die Zeit läuft jetzt!“ öffnet die Spielleitung die erste Tür und verschließt sie hinter der Gruppe. Eine andere Person der Spielleitung sitzt im nicht einzusehenden Regieraum und nimmt das als Signal, die Stoppuhr zu starten und die erste Durchsage abzuspielen. Sie trägt ebenfalls einen grünen Handschuh, welcher je nach Spieldynamik nach etwa 6-8 Minuten zum Einsatz kommt. Mit lautem Knall schlägt die Spielleitung mit der Schiebetür der kleinen Durchreiche gegen den Rahmen und zieht sie dann einen Spalt breit auf. Daraufhin zeigt sich die behandschuhte, anonyme Hand in der Durchreiche und macht fordernde Gesten, um die Spieler*innen darauf hinzuweisen, dass sie hier ihre ausgefüllten Anträge abgeben sollen. Da die Durchreiche mit der Schiebetür und dem kleinen Board aus demselben Material und in derselben Farbe wie die Wand gestrichen ist, fällt sie vielen Spieler*innen tatsächlich erst auf, wenn von dort der plötzliche Knall zu hören ist und die Hand aus dem Nichts erscheint. Wird nichts eingereicht, zieht sich die Hand zurück



und verschließt die Durchreiche, um das Ganze eine Minute später zu wiederholen. Um den Stressfaktor zu erhöhen, kann die grüne Hand auch ungeduldig mit den Fingerspitzen auf das Board trommeln. Ebenso sind Walkie-Talkie-Durchsagen möglich, dass die Zentralregistratur in 3 Minuten schließt. Haben alle Spieler*innen es endlich mithilfe der arabisch-deutschen Ausfüllhilfe und verschiedener Hinweise im Raum geschafft, ihren individuellen Antrag korrekt auszufüllen, erhalten sie im Gegenzug je einen frisch gestempelten „Schein über Melden als Schutzsucher“ und die ihnen zustehenden „Ressourcen“, d.h. immer mindestens die Ressource „Technologie“ (eine UV-Taschenlampe) und von uns ebenfalls fast jeder Gruppe ausgehändigt die Ressource „Wissen“ (ein Textauszug aus Märchen aus 1001 Nacht mit indirekten Hinweisen für den nächsten Raum). Quasi zeitgleich spielt die Spielleitung die zweite Durchsage ab. In dieser Phase ist im Regieraum so viel zu tun, dass hier min. zwei Personen für einen reibungslosen Ablauf nötig sind. Sobald die gesamte Gruppe die Tür zum Sammelpunkt durchschritten hat, huscht eine von ihnen in die Zentralregistratur, um sie von außen zu verschließen.

Ab jetzt besteht die einzige Interaktion mit den Spielergruppen in gelegentlichen Walkie-Talkie-Durchsagen, die dem Spielverlauf und der Stimmung in den einzelnen Gruppen anzupassen sind. Einzig mögliche Ausnahme ist die Entscheidung, einer Gruppe auch die Ressource „Kontakte“ zuzugestehen. In diesem Fall bringt ein unsichtbarer Freund möglichst



leise ein für das letzte Rätsel in der Gemeinschaftsunterkunft hilfreiche Päckchen in den Kriechtunnel, worüber die Gruppe durch das Walkie-Talkie informiert wird, sobald die Luft wieder rein ist.

Doch zurück zum Sammelpunkt und zur Haltestelle. Ein einziges Rätsel ist hier zu lösen, doch das muss erst einmal gefunden werden. Entscheidend für den richtigen Zahlencode am gut sichtbaren Vorhängeschloss einer an der Wand befestigten Box sind zwei Stadtpläne, ein Straßenplan mit Sehenswürdigkeiten und anderen Landmarken und ein Liniennetzplan. Beide müssen entsprechend der merkwürdigen Anweisung auf dem „Schein über Meldung als Schutzsucher“ miteinander kombiniert werden. Als besonders gut, weil hilfreich und zugleich stressfördernd, erwiesen sich hier Walkie-Talkie-Durchsagen der Art

„Die Linie 5 fährt in wenigen Minuten ab. Bitte begeben Sie sich zum richtigen Steig!“

Ist die richtige Zahlenkombination gefunden, finden die Spieler*innen 5 weitere Schlüssel, von denen einer ins Schloss des versteckten Zugangs zum Kriechtunnel passt. Um den zu finden und zu öffnen müssen alle wie Ali Quecksilber im Märchen aus 1001 Nacht in den Brunnen hinabsteigen.

Schließlich gelangt die Gruppe in den letzten Raum, die Gemeinschaftsunterkunft. Er ähnelt dem, was man vielleicht als „klassischen“ Escape Room bezeichnen würde, am meisten, denn er ist voller Mobiliar und Gegenstände, die nach Hinweisen durchsucht

und durchwühlt werden müssen.

Für die Spielleitung hat das zur Folge, dass dieser Raum nach Spielende in der Wiederherstellung des ursprünglichen Zustands die meiste Zeit und Konzentration erfordert. Im Anhang bzw. auf unserer Webseite findet ihr einen Leitfaden, den wir für unsere Spielleiter*innen erstellt und unterwegs kontinuierlich ergänzt haben. Darin haben wir uns bemüht, sämtliche vorbereitenden Maßnahmen, alle obligatorischen und Vorschläge für fakultative Interventionen während eines Spieldurchlaufs, sowie die einzelnen Schritte der Wiederherstellung der Räume für die nächste Spielergruppe aufzulisten.

Das erste wichtige Fundstück in der Gemeinschaftsunterkunft ist das Gedicht Reise, in dem jedoch vier Wörter fehlen. Im Raum versteckt sind zudem vier in die Lücken passende Gegenstände, die jeweils eine Zahl zu dem Code beitragen, welcher den verschlossenen Metallspind öffnet. Darin befindet sich u.a. ein Rucksack, in dessen verschiedenen Taschen eine Buchstaben-Cryptex, eine Box mit etlichen Gewürzdosen und ein Bildrezept für Chai warten. Erreicht die Gruppe das letzte Lösungswort und gibt es in die Cryptex ein, gibt diese den letzten Schlüssel zur Freiheit preis.

Die Spielleiter*innen, die das Geschehen auf ihrem Monitor im Regieraum mitverfolgen, verlassen diesen rechtzeitig, um die Spielergruppe mit Applaus willkommen zu heißen, wenn sie den Escape Room verlässt. Der



strenge, distanzierte Ton weicht einer empathischen Herzlichkeit, während die Handys, Uhren und Schuhe zurückgegeben werden. Auch die Handschuhe und Masken dürfen jetzt endlich abgenommen werden. Dann übergibt die Spielleitung der Gruppe feierlich ihre „Aufenthaltserlaubnis“, die sie als Erinnerung mitnehmen dürfen. Darauf sehen die Spieler*innen zum ersten Mal das eingeklebte und gestempelte Polaroid-Foto, welches zu Beginn von ihnen gemacht wurde und das die meisten zwischendurch ganz vergessen hatten. Auch die gestoppte Zeit wird auf der Aufenthaltserlaubnis notiert.

Schließlich lädt die Spielleitung die Gruppe zu einem Chai-Tee in die gemütliche Tee-Ecke ein, wo ein paar bequeme Sofas oder Sessel zum Verweilen animieren. Mindestens ein*e Spielleiter*in, optimaler Weise mit eigener Fluchterfahrung, begleitet die Gruppe dorthin, fragt nach den Spielerfahrungen und hilft, diese im Licht der eigenen Migrationserfahrung einzuordnen. Sicher wirkt das UNbekannte UNbehagen auch für sich in den Spieler*innen nach. Uns ist es jedoch in allen Projekten und Programmen, die wir im Rahmen der Flüchtlingshilfe auf- und umsetzen, wichtig, persönliche Begegnung zu ermöglichen. Deshalb ist der entspannte Austausch im Anschluss an das Spielerlebnis für uns ein unverzichtbarer Bestandteil des Escape Room-Besuches!

Plant die Feedback-Gespräche in der Tee-Ecke mit genügend Zeit ein, wenn ihr den „Dienstplan“ für eure Spielleiter*innen erstellt! Pro Durchlauf benötigt ihr wie gesagt min. zwei, besser drei oder mehr Spielleiter*innen. Während sich min. eine Person ständig im Regieraum aufhalten muss, begrüßt eine weitere die Spielergruppen, schickt sie los, schließt die Türen hinter ihnen, überbringt ggfs. das Päckchen des unsichtbaren Freundes, nimmt sie am Ziel wieder in Empfang und begleitet sie in die Tee-Ecke.

Gleichzeitig muss die erste Person die bespielten Räume wieder in den Ausgangszustand versetzen, bevor die nächste Gruppe begrüßt und eingelassen werden kann. Entweder ihr entzerrt die Spieldurchgänge so großzügig, dass die Pausen reichen, um in Ruhe parallel die Räume wiederherzurichten und die Feedbackgespräche zu führen, oder aber – was sehr viel entspannter für alle Beteiligten ist! – ihr habt im laufenden Spielbetrieb immer ein Team von drei oder mehr Spielleiter*innen im Einsatz.



KAPITEL 07



ÖFFENTLICHKEITSARBEIT

Das Gelingen dieses Projekts hängt in einem Maße von zielgruppenspezifischer Öffentlichkeitsarbeit ab, welches nicht zu unterschätzen ist. Ein breites Netzwerk mit den verschiedenen lokalen Akteuren in Flüchtlingshilfe, Kultur und Kommune ist da von großem Nutzen.

Es beginnt bei der Gewinnung von interessierten Freiwilligen mit Fluchtbiographie. Wenn ihr selbst keinen direkten Kontakt zu Geflüchteten habt, empfehlen wir dringend, mit einer lokalen Initiative der Flüchtlingshilfe oder Migrantenselbstorganisationen zusammenzuarbeiten. Falls es in eurer Nähe einen Jugendmigrationsdienst (JMD) gibt, könnte auch der ein guter Kooperationspartner sein, um die Zielgruppe zu erreichen.

Dank unserer langjährigen (Öffentlichkeits-) Arbeit konnten wir zur Bewerbung der Spielleiter*innen-Workshops auf unsere Social Media-Kanäle, den Freiwilligen-Rundbrief und befreundete Organisationen als Multiplikatoren setzen. Einen der Workshop-Flyer, die wir dazu benutzt haben, findet ihr wie alle anderen Druck- und Grafikerzeugnisse im Anhang

bzw. über den QR-Code auf der Website.

Ein Escape Room-Projekt erklärt sich wie zuvor erläutert nicht allen angesprochenen Menschen selbst. Zudem wird Information in vielen Herkunftskulturen traditionell mündlich statt schriftlich weitergeben und die Beziehungsebene hat im Gegensatz zu den hier üblichen Kulturstandards Vorrang vor der Sachebene. Aus diesen Gründen ist die persönliche Ansprache von potenziellen Projektteilnehmer*innen vielleicht zeitaufwendig, aber erfahrungsgemäß das beste Mittel.

Bereits die Mitmach-Aufrufe sorgten für regelmäßige Aufmerksamkeit. Gegen Ende der Bauwerkstätten luden wir zudem gezielt Medienvertreter*innen ein, über das Projekt und die bevorstehende Spielzeit zu berichten. Dabei stellte sich heraus, dass sowohl Printmedien wie Hörfunk und Fernsehen weniger am fertigen Endprodukt als an der Geschichte des Entstehungsprozesses interessiert waren. So kam es, dass wir mutig ein paar der Probendurchläufe unter Medienbeobachtung organisierten, während es um den Escape Room her-



um noch sehr nach Baustelle aussah und, wie es sich für Generalproben gehört, auch noch einiges schief ging. Der Mut hat sich jedoch ausgezahlt und es sind teilweise sehr schöne Beiträge mit großer Reichweite entstanden. Auch die findet ihr über den QR-Code auf der Website.

Für die Bewerbung der Spielzeit nutzen wir außer den Sozialen Medien auch gedruckte Plakate und Flyer, die wir insbesondere in Jugendzentren, Berufskollegs und weiterführenden Schulen mit Sek. II verteilten. Außerdem durften wir am Zaun des Zentrifugen-Geländes, welches an der vielbefahrenen B9 und in der Nähe einer S-Bahn-Station gelegen ist, großformatige Banner aufhängen.

Die beste Idee war allerdings ein groß inszenierter Sneak Preview für VIPs, Geldgeber, Kooperationspartner und Multiplikator*innen am Vorabend der Eröffnung. Als Mitarbeiterinnen des:

„Ministry of Foreign Affairs
REPUBLIC OF FREMDISTAN“

luden wir im Namen des Präsidenten zur feierlichen Grenzöffnung ein und beinahe alle, einschließlich der Bonner Bürgermeisterin, folgten dieser Einladung. Sie liegt zum Download auf der Website, wie auch das „Zertifikat der Anerkennung“, welches der Präsident von Fremdistan an diesem Abend allen überreichte, ohne die das UNbekannte UNbehagen nicht möglich gewesen wäre. Der Abend war nicht zuletzt für alle Projektteilnehmer*innen eine wunderbare Gelegenheit, stolz und staunend vor dem zu stehen, was wir gemeinsam geschafft hatten, und sich dafür feiern zu lassen!



KAPITEL 08



CC-LIZENZ UND ANHANG

DAS RECHTLICHE: Das UNbekannte UNbehagen mitsamt Projekt-Handbuch und allen Materialien steht unter Creative Commons BY-NC – Lizenz. Das heißt, dass ihr das Projekt unter dem Originaltitel und Benennung der Quelle (2022: FHB e.V. – inkl. unserem Vereinslogo) nachbauen und dabei auch Dinge verändern dürft, solange ihr es nicht kommerziell nutzt. Kommerzielle Nutzer bitten wir um Kontaktaufnahme zwecks individueller Vereinbarung.

DAS PRAKTISCHE: Um euch die eigene Umsetzung des UNbekannten UNbehagens so einfach wie möglich zu machen, haben wir nicht nur dieses Handbuch erstellt, sondern zusätzlich eine Webseite aufgebaut. Dort findet ihr neben einer digitalen Version dieses Handbuchs auch sämtliche Grafik-, Text- und Audio-Dateien, Baupläne, Requisitenlisten, Leitfäden und natürlich das Storyboard zum freien Download.

Wie es sich für ein Escape Room-Projekt gehört, gelangt ihr über einen Code dorthin ;-)





FONDS
SOZIOKULTUR



**STADT.
CITY.
VILLE.
BONN.**



DANKE



Ohne die geistreiche, tatkräftige und finanzielle Unterstützung vieler Menschen hätten wir das UNbekannte UNbehagen nicht realisieren können. Ganz besonders danken wir:

Abbas Obaid
Präsident der Republik Fremdistan
Amadou Oury Bah
Babacar Diouf
Björn Götz-Lappe und Timo Jaster
(Stiftung Mitarbeit)
Carolin Roßberg
Coletta Manemann
(Amt für Integration & Vielfalt der Stadt Bonn)
Eduardo Serú
Ferhat Bilgin
Fhadi Al-Shaikh
Hausmeister Meinhardt (Stadt Bonn)
Heidi Zimmermann
Hevin Koro
Jens Kerbel
Jochen Richarz
(Fluchtgefahr – Escape Rooms Bonn)
Josephine Lamberti
Julia Welscher
Julian Lylo
(studio für grafik & design)

Khaled Al Kasem
Leandro Luhia
Lizzy Edwards
Lutz Jakobowski (JCC)
Maria Grill
Mechthild Eickhoff
(Fonds Soziokultur e.V.)
Mohamed Omar
Mohammad A. Mohammad
Mohammad Alyas Alimy
Monika Osterheld und Peter Koepke
(Zentrifuge Bonn)
Ole Wahls – beste stud. Hilfskraft ever
Rebecca Chudaska
Rosin Osman
Sabine Kaldorf
(Vorstandsvorsitzende FHB e.V.)
Silke Engel
Stefan Wiede
(Stefan Wiede | Fotografie)
Tamba Onate



BY NC
CREATIVE COMMONS
BY - NC - LIZENZ

2022: FHB E.V.



FLÜCHTLINGSHILFE
Bonn e.V.

FLÜCHTLINGSHILFE BONN E.V.
QUANTIUSSTRASSE. 8 53115 BONN
TELEFON: 01522 - 514 6943



INSTAGRAM
FLUECHTLINGSHILFE.BONN.DE



FACEBOOK
FLUECHTLINGSHILFE.BONN.DE