

# 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
- Boxen, Taschenlampen und Walkie-Talkies überprüfen und -wenn nötig- laden

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

#### **Raum 3:**

- im Rucksack: Gewürzkiste unten, grünes Sweatshirt drüber, Chai-Rezept in einem Seitenfach, Buchstaben-Kryptex im Deckelfach
- Rucksack im abschließbaren Spint
- 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 in der faltbaren Matratze
- alle Klamotten und Taschen und weitere Requisiten im zweiten offenen Spint bzw. auf den Regalen oder Tisch
- Magnettür spannen und aktivieren
- Ausgangstür von außen mit Bolzen verschließen und Kettenschloss nach innen drehen

#### **Raum 2:**

- ein Puzzleteil im Mülleimer deponieren
- zwei Puzzleteile und „Fußweg“ im verschließbaren Kästchen deponieren
- Kästchen verschließen, vorher Zahlencode überprüfen! (28389)
- Tür zum Sammelpunkt schließen

#### **Raum 1:**

- Ausfüllhilfen in der Ablage, (zu wenig!) Stifte im Kasten
- Video mit Gebärdensprache in Dauerschleife anmachen und in den Rahmen stellen
- Eingangstür zuziehen

#### **Einlass/Regieraum:**

- Briefumschläge vorbereiten: pro TN ein Umschlag mit Antragsformular (ein gelber und ein blauer Umschlag, die restlichen weiß)
- Funktionscheck der Taschenlampe und der Walkie-Talkies
- viertes Puzzleteil mit Taschenlampe bereitlegen
- 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)
- Klärung der Spielregeln:
  - Sobald die Spielgruppe durch die Tür geht, verlässt sie den Grund und Boden der Bundesrepublik Deutschland und betritt die Republik Fremdistan. Dort herrschen fremde Regeln und Gesetze. Warum die Personen einreisen und dort eine neue Heimat finden möchten, spielt keine Rolle – Fakt ist aber, dass sie es wollen und es für sie keinen Weg zurück gibt.
  - Grundsätzlich darf innen alles angeschaut, angefasst, ab- und auseinandergenommen werden – mit Ausnahme der Dinge, die einen roten Punkt haben (Präsidentenbilder, Wandspiegel, Tablet mit Videopräsentation).
  - Hinweis auf die Kameras (keine Aufzeichnung) und die Kommunikation über Walkie-Talkies
  - „Befreiung“ ist notfalls jederzeit möglich
  - max. 60min. Zeit
  - Teamwork und Kommunikation sind wichtig
  - Alles verstanden? Noch Fragen?
- **Bruch/Beginn des Spiels:** spätestens jetzt übernimmt ein Projektteilnehmer\*in mit Fluchterfahrung die Rolle einer Grenzbeamtin/eines Grenzbeamten in ihrer/seiner Muttersprache (kein Wort Deutsch mehr!)
- Einsammeln der Uhren und Handys (auf Flugmodus oder stumm schalten!)
- Schuhe aus > grüne Schlappen an
- Handschuhe
- Polaroid-Foto machen (Querformat)
- Walkie-Talkie und Umschläge überreichen
- Tür öffnen und Zeit stoppen

## >> Während des Durchlaufs:

### Raum 1:

- 1. Durchsage abspielen
- passende Anzahl *Scheine über Meldung als fliehender Schutzsucher* stempeln
- nach ein paar Minuten Stress verursachen: Walkie-Talkie-Durchsagen in fremden Sprachen, kräftig mit dem Schiebefenster schlagen, Handschuhhand durchstecken und fordernde/ungeduldige Geste machen (dabei die Durchreiche immer nur so weit wie nötig öffnen)
- ausgefüllte Formulare im Briefumschlag entgegennehmen
- kontrollieren, ob alle Angaben auf dt. und die Registrierungsnummer korrekt auf dt. und arab. ausgefüllt sind (falls nicht: rot markieren und zurückgeben; falls ja: arab. Registrierungsnummer in *Schein über Meldung* kopieren und diesen ausgeben)
- mit dem letzten *Schein* auch die Taschenlampe und das Puzzleteil ausgeben
- 2. Durchsage abspielen
- Tür zum Sammelpunkt hinter der Gruppe schließen
- Box mit Grillen-Geräuschen anmachen

### **Raum 2:**

- auch hier stressen mit Walkie-Talkie-Durchsagen in fremden Sprachen, sowie z.B.: „Der Bus in Richtung Diamantbrunnen fährt in 3 Minuten ab.“
- „Die Linie 6 fällt heute aus. Es gab ein Attentat auf die Havala-Bank.“ (Sie brauchen die Linie 5.)
- weitere Hilfestellung: „Gibt’s da, wo ihr herkommt, etwa keine Busfahrpläne und Stadtpläne?“ oder „Fremdistan hat zur besseren Orientierung für die Nicht-Fremden extra einen Stadtplan und einen Liniennetzplan ausgehängt.“ und/oder noch einmal den Hinweis auf dem *Schein* vorlesen („auf direktem Weg“, „Orangenhain“, „hinter der Stadtmauer“)

### **Raum 3:**

- mögliche Funksprüche: „Ihr dürft mutiger sein!“ (wenn die Gruppe nicht richtig sucht); „Wir erwarten heute noch neue Zuweisungen. Bitte bereiten Sie in allen Zimmern weitere Betten vor!“ (damit sie das Lückengedicht finden); „4 Ziffern von oben nach unten, 4 Lücken im Gedicht“ (falls sie zwar die Zahlen gefunden haben, aber nicht darauf kommen, dass die richtige Zuordnung im Gedicht die Reihenfolge verrät); „Papa bitte! Ich will sie behalten. Ich kann sonst nicht einschlafen.“ (wenn sie die Puppe nicht finden); „[Husten] Bruder, muss das sein hier drinnen?“ (wenn sie den Aschenbecher nicht finden); „[Singen] Grün, grün, grün sind alle meine Zahlen, grün, grün, grün ist alles, was ich zähl.“ (wenn sie den Pass in der Hand haben und nicht auf die 7 kommen); „Nur schnupfern!“ (falls die Gruppe versucht, die Gewürze auszuschütten); „Hm, welch ein Duft! Es ist ein ganz altes Rezept meiner Großmutter. Aber, wo ist es? Ich hab’s ganz bestimmt eingesteckt!“ (wenn sie das Rezept nicht gefunden haben); „Was sucht der Fremde in der Fremde?“ (wenn sie Probleme beim Riechen haben, um auf das Lösungswort HEIMAT hinzuweisen)
- pünktl. zum Empfang an der Ausgangstür sein und Bolzen rausnehmen: Stoppuhr anhalten, Glückwunsch!, in die Tee-Ecke einladen

### **Tee-Ecke:**

- Handys/Uhren zurückgeben, Handschuhe und Schlappen ausziehen lassen, Aufenthaltserlaubnis aushändigen, Chai anbieten, über das Erlebte austauschen
- auf Feedback-Zielscheibe hinweisen und ggf. Flyer/Visitenkarte mitgeben

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

- ggfs. Spülmaschine ausräumen
- Boxen, Walkie-Talkies, Tablet und Taschenlampen -falls nötig- laden
- Kamera-System und Strom abschalten