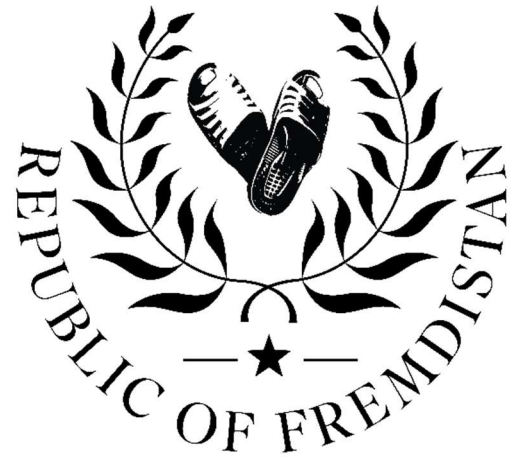


UNBEKANNTES UNBEHAGEN



STORYBOARD

Zugrunde legen wir eine Spielanordnung in Form eines Escape Rooms. Die Spielanordnung besteht aus Holzmodulen, die aneinandergeschraubt drei angrenzende Räume ergeben. Aufgabe für die Spieler wird es sein, sich von einem zum nächsten Raum vorzuarbeiten, indem sie die ihnen gestellten Aufgaben lösen. Die Spieler befinden sich in einer fremden Welt, in einer Atmosphäre aus ihnen unbekanntem Sprachbildern, Geräuschen und Zeichen, in der sie sich orientieren müssen.

DER START

Vor Betreten der Spielräume müssen sich die Teilnehmer ‚vorbereitenden Maßnahmen‘ unterziehen. Nach einer kurzen Spieleinführung auf Deutsch übernehmen Grenzbeamte in ihrer jeweiligen Muttersprache. Sie fordern die Spieler auf, ihre Schuhe gegen grüne Gummischlappen einzutauschen, grüne Einmalhandschuhe anzuziehen und ihre Uhren und Handys abzugeben. Im Gegenzug bekommt die Gruppe ein Walkie-Talkie ausgehändigt und alle erhalten einen Umschlag (eine Person bekommt einen gelben Umschlag, eine andere einen blauen, die restlichen erhalten weiße Umschläge). Jetzt wird die Eingangstür geöffnet, die Stoppuhr gedrückt und die Tür hinter der Gruppe wieder verschlossen.

RAUM 1 DIE ZENTRALREGISTRATUR

Das Spiel beginnt in der Zentralregistratur. Die Einrichtung ist karg. Ein Tisch, drei bis vier Stühle, eine Büropflanze, kalte Beleuchtung. An einer Wand finden wir die Zahlen von 1-9 in arabischer Schrift. Auch das arabische Alphabet ist ausgehängt. Zusätzlich gibt es vier „Ressourcen-Poster“, die Glühbirne ist mit einem gelben Klebepunkt, die Sprechblase mit einem blauen Klebepunkt versehen. Auf dem Tisch liegen Formulare (unter anderem die „Ausfüllhilfe“ in dreifacher Ausführung) und Bleistifte (immer weniger als die jeweilige Spielgruppengröße). In einer Ecke des Raums befindet sich ein kleines Schiebefenster, das zu Spielbeginn verschlossen ist.

Vor Betreten der Zentralregistratur erhalten die Spieler jeweils einen Umschlag, darin befindet sich ihr zweisprachiges Antragsformular für ein Asylgesuch. Spielentscheidend sind bei diesem Formular lediglich die Registrierungsnummern, die in den Unterlagen versteckt sind – eine einfache Zahlenkombination aus den Zahlen 1-9. Auf der linken Seite ist diese Zahlenkombination in deutscher Schrift einzutragen, auf der rechten Seite in arabischer Schrift von rechts nach links.

Dann ertönt eine Durchsage. Für gehörlose Spieler ist ein Tablet in einem Bilderrahmen an der Wand befestigt. Dort läuft die Ansage als tonloses Video einer Gebärdendolmetscherin in Dauerschleife.

DURCHSAGE 1

„Um Ihre Weiterreise innerhalb FREMDISTANS zu ermöglichen, ist es erforderlich, Ihre Daten zu erfassen. Tragen Sie zu diesem Zweck ihre Registriernummer in die ausliegenden Formulare ein. Achten Sie dabei darauf, dass Ihre Registriernummer sauber und lesbar in den dafür vorgesehenen Kästchen eingetragen ist, damit Ihre Registrierung von unseren Systemen erkannt wird. FREMDISTAN hat in einem Beschluss vom __.__._____ festgelegt, dass Ankommenden Ressourcen zur Verfügung gestellt werden, die Ihnen den Aufenthalt erleichtern. Da Ressourcen nur in begrenztem Umfang zur Verfügung stehen und somit nicht alle Ankommenden mit Ressourcen versorgt werden können, wurde eine Lotterie eingerichtet, um sie gerecht zu verteilen. Ob Ihnen eine Ressource zusteht, entnehmen Sie den Aushängen.“

Die Spieler müssen in diesem Teil des Spiels ihre jeweiligen Registrierungsnummern mit Hilfe der „Ausfüllhilfe“ herausfinden und ins Formular eintragen. Auch die übrigen Angaben sind auf der linken Seite in Deutsch einzutragen. Rechts ist die Registrierungsnummer spiegelverkehrt und auf Arabisch in die entsprechenden Kästchen zu schreiben. Die Spielleiter auf der anderen Seite des Schiebefensters können den Druck erhöhen, indem ihre ebenfalls grün behandschuhte Hand die Angabe der Anträge einfordert. Von ihnen sehen die Spieler nur die Hand, auch gesprochen wird nicht. Jeder ausgefüllte Antrag ist von den Spielern zwingend mit Umschlag einzureichen, da die Umschlagfarbe eine Ziffer der Registrierungsnummer festlegt. Die Spielleitung prüft die Korrektheit der Angaben. Falls noch etwas fehlt oder Ziffern falsch sind, können diese Stellen rot markiert werden, bevor das Formular zurückgeht. Ist alles vollständig und korrekt, erhält der Spieler einen gestempelten „Schein über Melden als Schutzsucher“. Mit dem letzten „Schein“ werden der Gruppe auch die zustehenden Ressourcen ausgehändigt: eine UV-Taschenlampe und ein Puzzleteil. Nun ertönt erneut eine Durchsage.

DURCHSAGE 2

„Ihre Weiterreise wurde genehmigt. Bitte halten Sie Ihre Reiseunterlagen bereit. Sie werden nun zum Sammelpunkt gebracht, von dem aus Sie die Weiterreise zu Ihrer vorübergehenden

Unterkunft antreten. Leisten Sie den Anweisungen des zuständigen Beamten Folge und händigen Sie diesem Ihre Reiseunterlagen aus. Sie erhalten daraufhin Angaben zur Adresse Ihres Aufenthaltsortes.“

Nach dieser Ansage müssen die Spieler die Zentralregistratur verlassen und kommen in den Dunkelraum.

RAUM 2 DIE HALTESTELLE

Der zweite Raum ist gestaltet wie eine Haltestelle und komplett abgedunkelt. Es ist Nacht. Wir hören Zikaden und hin und wieder eines vorbeifahrendes Autos in der Ferne. Die Wände schwarz gestrichen, auf dem Boden nur eine Bank und ein Mülleimer. Der Raum ist übersät mit hinweisgebenden Graffiti aus Schwarzlichtfarben, die nur zu sehen sind, richtet man die UV-Taschenlampe auf sie. Dazwischen ein „Stadtplan“, möglichst gegenüberliegend ein „Liniennetzplan“ und ein Kästchen, das mit einer fünfstelligen Zahlenkombination zu öffnen ist. Der richtige Code ergibt sich aus den fünf Haltestellen, die die Spieler auf ihrem Weg von der Zentralregistratur in die „Sammelherberge am Orangenhain hinter der Stadtmauer“ passieren, indem sie die Anweisung auf dem mitgegebenen „Schein“ befolgen:

Bitte begeben **auf direktem Weg** zur Sammelherberge Orangenhain am Diamantbrunnen hinter der Stadtmauer.

Diese Schrift erlaubt Herbergsnahme und einmalig umsonst Benutzung des öffentlichen Verkehrsnetzes. Gute Reise!

In dem Kästchen finden die Spieler Anweisungen für den restlichen Weg:

Das letzte Stück muss zu Fuß zurückgelegt werden:

Gehen sieben Häuserblöcke nach Süden, dann biegen östlich ab und passieren sechs Präsidentenreliefs bis zum Trinkbrunnen, danach für acht Straßenfackeln nach Norden und schlusslich einen Kilometer durch den Orangenhain nach Westen.

Außerdem liegen dort zwei weitere Puzzleteile. Ein viertes Puzzleteil muss im Mülleimer gefunden werden, der mit internationalen Zeitungen und leeren Plastikflaschen gefüllt ist. Auf den Puzzleteilen sind Hände mit unterschiedlichen Gesten abgebildet. Sie stehen für Zahlen und entsprechen der chinesischen Art, an den Händen zu zählen. Diese Puzzleteile müssen in vier passende Rahmen gesteckt werden, die an den Wänden festgeschraubt sind. Die Rahmen stehen für die vier primären Himmelsrichtungen: Auf allen ist ein nautischer Stern zu sehen, wobei jeweils eine andere Himmelsrichtung markiert ist. Entscheidend ist die richtige Kombination von Zahlen und Himmelsrichtungen. Sitzen alle Puzzleteile im richtigen Rahmen, schließt sich ein Stromkreislauf. Die bis zu diesem Moment unsichtbare Schiebetür, die von einem starken Magneten gehalten wird, öffnet sich und gibt den Weg frei in den letzten Raum.

Die Spieler finden sich im Zimmer einer Gemeinschaftsunterkunft für Flüchtlinge wieder. Darin findet sich ein metallenes Etagenbett, ein mit einem 4-stelligen Zahlenschloss verschlossener Spind, zwei Stühle, ein Tisch, auf dem sich ein Aschenbecher mit Asche und einer nicht ganz aufgerauchten Zigarette befindet, Beleuchtung ist ungemütlich kühl. An einer Wand ein Gemälde, das einen Sonnenuntergang zeigt. Auf dem Boden eine Faltmatratze und mehrere Schlafsäcke und Kinderschuhe, in einem nicht verschlossenen Spind oder offenen Regal Reisetaschen/Rucksäcke mit Kleidungsstücken, Hygieneartikel, persönliche Gegenstände und ausgerissene Zeitungsartikel (z.B. Berichte über Menschen, die auf der Flucht im Mittelmeer ertrunken sind, reißerische Überschriften zu sogenannten „Messermorden“ – bitte nur so provokant oder schockierend, wie sich das Projektteam damit wohlfühlt und im anschließenden Austauschgespräch auffangen kann!). An den Spinden oder Wänden kleben Fotos von Familienangehörigen in der Heimat, bestenfalls Originale von geflüchteten Projektteilnehmenden.

Unter der Matratze des oberen Etagenbettes ist ein grüner Reisepass versteckt. Im unteren Etagenbett liegt eine Puppe zwischen Decken und Kissen. In der Faltmatratze steckt ein zusammengefaltetes Papier und ein Stift. Am Ende des Raumes befindet sich die Tür in die Freiheit, die mit einem Schloss verschlossen ist, für welches man den richtigen Schlüssel braucht.

Auf dem Papier in der Faltmatratze ist folgendes Gedicht zu lesen, das mit [[Leerstellen]] versehen ist:

Reise

Mein Reisepass ist ein grüner [[Revolver]],
eine Glocke am Körper,
ich zieh in ein Land aus der [[Asche]] von Mythen.

Die Mutter verlangt
die verlorenen Jahre
von mir zurück.

Der Vater verlangt
die [[Puppe]] zurück,
die ich zum Fest bekam.

Wem soll ich verkaufen mein Leben
in diesem Himmel aus Abend-Jasmin?

Ach Möwe, versengt von der sinkenden [[Sonne]],
in den Gelenken nistet die Kälte,
Kamele zwingt der Sturm in die Knie
Zwischen einer Mirage und der nächsten.
Ach, kleine Heimat.

Hinweise auf die fehlenden Vokabeln finden sich im Raum und diese enthalten wiederum die für das Zahlenschloss am Spind benötigten Zahlen. Die erste Zahl steht grün hervorgehoben im Inneren des Reisepasses. Die zweite Zahl unter dem Aschenbecher, die dritte an der Puppe, die vierte hinter dem Gemälde an der Wand. Haben die Spieler alle Vokabeln entschlüsselt, können sie die Zahlen durch das Gedicht in die richtige Reihenfolge bringen und das Zahlenschloss am Spind öffnen.

Auch dieser Spind enthält persönliche Gegenstände, Kleidung und Erinnerungen. Dort liegt auch ein Rucksack, der in verschiedenen Fächern die drei Requisiten für das letzte Rätsel verbirgt. Dabei handelt es sich um eine Cryptex mit sechsstelligem Buchstabencode, ein Chai-Rezept (jedoch nur in Form von Zeichnungen der sechs enthaltenen Gewürze: Zimt, Sternanis, Nelke, Kardamom, Schwarzer Pfeffer, Ingwer) und eine Kiste mit 10-12 undurchsichtigen, bis auf die punktförmigen Öffnungen verschlossene Gewürzstreuer/Riechgefäße. Darin befinden sich jeweils Geruchsproben der gesuchten sechs Zutaten und weitere, nicht gesuchte Gerüche, die es auszuschließen gilt. Neben den genannten Zutaten wären das z.B.: Basilikum, Orange, Rosmarin, Pfefferminz, Thymian, Currypulver, Senfsamen, Rosenwasser, Bergamotte (Earl Grey), Maggikraut, Salbei.

Unter den Riechgefäßen findet man jeweils einen Großbuchstaben. Hat man die richtigen Gefäße in der richtigen Reihenfolge zusammengestellt, ergibt sich das Wort „HEIMAT“ – das Lösungswort für die Cryptex. In der Cryptex finden die Spieler schließlich den Schlüssel für das letzte Vorhängeschloss an der Tür, die den Weg nach Draußen freigibt.

DAS ZIEL

Haben die Spieler den Escape Room verlassen, werden sie zu einer gemütlichen Sitzecke geführt, an dem Chai-Tee und Gebäck oder Obst für sie bereitsteht. Vielleicht liegen dort als „Willkommensgeschenke“ auch kleine Chai-Teemischungen für sie aus. Frische Blumen sind immer eine gute Idee. Der Bereich, in den die Spielleiter die Spieler führen, sollte als Ort gestaltet sein, der zum Gespräch und zum Verweilen einlädt. Hier sollen die Spieler die Möglichkeit haben, sich im Gespräch mit den Spielleitern über den erlebten Perspektivwechsel und ihre Erfahrungen auszutauschen.