

Escape-Room Fremdistan in Duisburg: „Wer soll in diesem Land Asyl suchen?“

Duisburg. Ein Escape-Room in Duisburg versetzt Teilnehmende in die Rolle Geflüchteter – und stellt sie vor ungeahnte Herausforderungen. Wie sich Ankommen anfühlt.

Von Ahmad Shihabi, Regionalreporter (08.12.2025, 16:30 Uhr)



Renate Verchin und Susanne Keppner beantragen Asyl im fiktiven Land Fremdistan.

© FUNKE Foto Services | Kai Kitschenberg

Während sich eine Tür öffnet, bekommen vier Frauen jeweils einen weißen Umschlag, bevor sie den Raum betreten. Er ist aber kein Raum im klassischen Sinne, sondern eine Übergangszone zwischen einer ungewissen Realität und einer sicheren Umgebung. Hier hebt

sich die Grenze zwischen zwei Welten auf. „Willkommen in Fremdistan“, sagt der Grenzbeamte.

Fremdistan. Der Name dieses Landes klingt nach Märchen. An dessen Grenze steht ein junger Mann und erteilt die letzten Anweisungen, allerdings in einer fremden Sprache. Er fordert die Damen auf, für ein Foto aufzustehen. „Was sagt er?“, fragt eine Dame. „Ich vermute, er will ein Foto von uns machen“, antwortet eine andere. Nach dem Foto verteilt der junge Mann, der erst seit einem Jahr in Deutschland ist, grüne Hausschuhe an das Spielteam.

Geflüchtete entwickeln Escape-Room-Spiel zum Thema Ankommen

Aber von vorn. Vor kurzem haben junge Geflüchtete im Rahmen eines Projekts der [Flüchtlingshilfe Bonn](#) ein Spiel entwickelt. Ein Escape-Room namens „UNbekanntes UNbehagen“. Dabei handelt es sich um ein Live-Abenteuerspiel, bei dem eine Gruppe in einen thematisch gestalteten Raum eingeschlossen wird, um gemeinsam Rätsel zu lösen und versteckte Hinweise zu finden.

Das Bonner Konzept beschäftigt sich mit den Themen Fremdsein und Ankommen in Deutschland. Laut den Gründern soll das Spiel Menschen ohne Fluchterfahrung dazu auffordern, ihre Komfortzone zu verlassen und sich auf unbekanntes Terrain zu begeben. „Aus der Sicht eines Flüchtlings erleben sie das Ankommen in der Fremde“, so die Gründer.

Vier Frauen aus dem Team ehrenamtlicher Helferinnen und Helfer bei der Kindernothilfe [Duisburg](#) haben sich entschieden, dieses Spiel zu probieren. „Wir wollen uns in die Situation versetzen, als wenn man selbst auf der Flucht ist“, sagt Susanne Keppner aus

Kempen.



Im Escape-Room verlassen die Spieler ihre Komfortzone und erleben das Gefühl, fremd zu sein aus der Sicht eines Flüchtlings.

© FUNKE Foto Services | Kai Kitschenberg

Fremde Regeln und rätselhafte Symbole verwirren die Teilnehmer

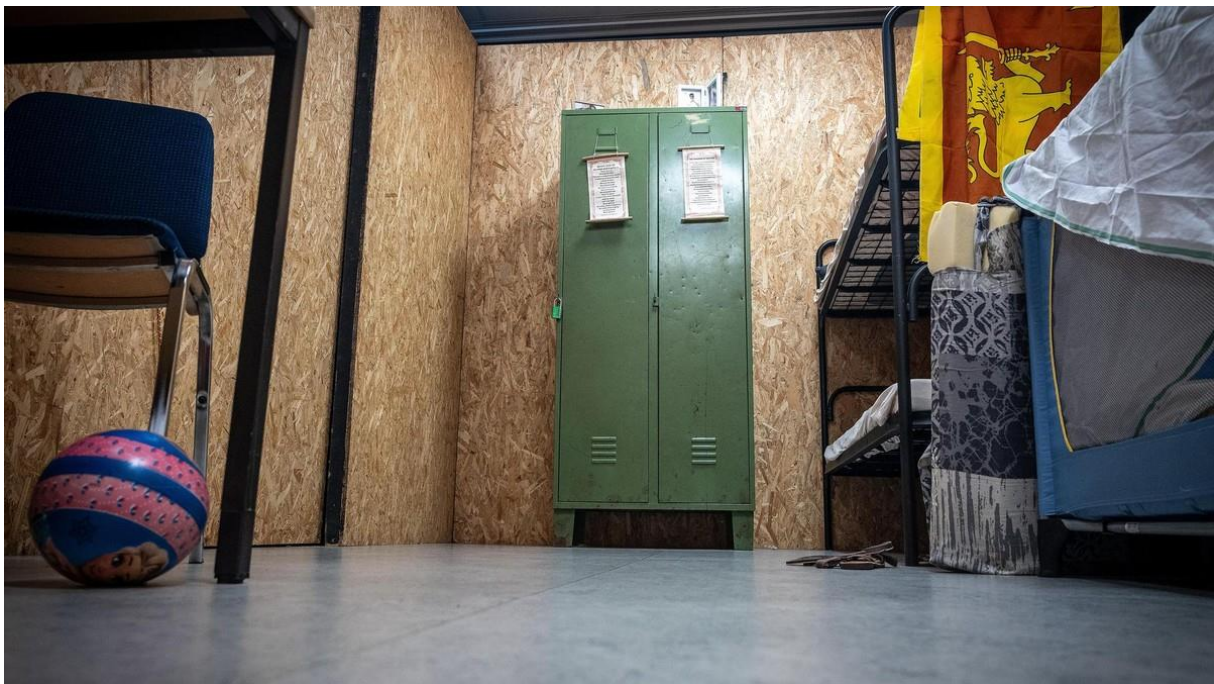
Mit schweren Schritten, getragen von grünen Pantoffeln, gehen sie in den Raum. Dort gibt es ein paar Regeln: keine Gewalt, kein Internet, keine Handys und 60 Minuten Zeit, um die Rätsel zu lösen. „Wenn ihr jetzt diesen Raum betretet, dann verlasst ihr die Bundesrepublik Deutschland“, sagt der bärtige Mann mit leiser Stimme.

Im Raum hängt eine grüne Fahne an der Wand. In deren Inneren bilden Blätter eine Krone. Die Krone umgibt zwei übereinanderliegende, gekreuzte Hausschuhe. Im Raum stehen ein Tisch und zwei Stühle, an der Wand hängt eine Tafel mit den Zahlen eins bis zehn. Es sind Dinge, die auf den ersten Blick normal aussehen, die aber zu einer unbekanntem Umgangsweise führen. „Ich glaube, das ist eine arabische Schrift“, sagt Renate Verchin.

Asylantrag abgeben: Frauen kämpfen um Anerkennung in Fremdistan

In Fremdistan ist alles fremd: Sprachen und Zeichen, Normen und Gesetze. Doch das Ziel ist nicht das Entkommen, sondern das Ankommen. Nur wer versteht, darf bleiben. Und nur mit einer Anerkennung des Asylantrags darf die Gruppe die nächste Station erreichen. „Achtung, wir schließen in zehn Minuten“, ertönt plötzlich eine Durchsage.

Sie holen schnell die Bleistifte vom Tisch, füllen die deutschsprachige Version ihres Asylantrags aus und falten ihn wieder auf. Plötzlich taucht eine Hand mit grünen Handschuhen aus einem kleinen Fenster auf der anderen Seite des Raums auf. Sie fordert die Frauen mit einem nervigen Signal dazu auf, die Umschläge abzugeben, um den Antrag zu prüfen.



Der Escape Room „UNbekanntes UNbehagen“ thematisiert das Ankommen in Deutschland.

Dunkelheit und fremde Sprachen erschweren den Weg zur Lösung

Nach langem Hin und Her mit den vermeintlichen Behörden sind sie endlich anerkannte Asylbewerberinnen und dürfen in den nächsten Raum. Dort ist es völlig dunkel. Nur mithilfe einer Taschenlampe können sie die Graffiti und Zeichen an der Wand lesen, aber nichts verstehen: „hace muy frio“ (es ist kalt), „ابحث عن الطريق الصحيح“ (suche den richtigen Weg) oder „Don't give up“ (Gib nicht auf). Die eine liest die Hinweise, eine andere sucht im Asylbescheid nach Zahlen und die dritte kämpft mit dem Zahlenschloss in der Hoffnung, die richtige Zahlenfolge herauszufinden. „Ich verstehe nicht“, sagt eine der Damen.

Schon dieser Raum bringt die Gruppe ins Zweifeln: unbekannte Sprachen, ein Mülleimer, chinesische Zeichen, Pfeile, ein Busfahrplan und eine Landeskarte. „Seid mutig und sucht überall nach Hinweisen“, ertönt es aus dem Lautsprecher. Eine Frau schlägt vor, die Zahlen an den Wänden zu nutzen, eine andere ist für die chinesischen Zeichen. Sie haben die Nase langsam voll – und die Verzweiflung wird größer. „Wer soll in diesem Land Asyl suchen?“, meckert eine der Spielerinnen.

Wer in [Deutschland](#) Asyl beantragt, muss mit Ängsten, langen Wartezeiten, Orientierungslosigkeit und Fremdheitsgefühlen kämpfen. Genau das erleben die Frauen in den Räumen. Das Warten ist in „Fremdistan“ zermürend. Aber die Frauen versuchen weiter, ihren Weg zu finden. Doch Entscheidungen ohne Sprachkenntnisse sind wie Schritte im Nebel. Es ist möglich, aber jeder Schritt kostet mehr Mut. „Richtig“, sagt der Lautsprecher. Damit öffnet sich die letzte Tür.

Der mobile Escape-Room wird von der Flüchtlingshilfe Bonn verliehen. Er wird in Schulen, Jugendzentren, Kulturhäusern und überall dort aufgebaut, wo Menschen miteinander ins Gespräch kommen sollen.

Bis zum 17. Dezember öffnet die Kindernothilfe in Duisburg ihre Türen für Interessierte, die dieses Spiel ausprobieren möchten. Alles ist kostenlos. „Mit dem Live Escape Room ‚UNbekannten UNbehagen‘ möchten wir Menschen in Duisburg und Umgebung zusammenbringen, Verständnis fördern und Brücken bauen“, sagt Jana Koetter, Spielleiterin bei der Kindernothilfe.

Flucht aus neuer Perspektive: Ankommen heißt oft erst einmal Rätseln

Das Ende kommt leise. Es gibt keinen lauten Jubel, sondern nur das sanfte Entsperren eines Riegels. Die Welt da draußen ist dieselbe, doch die Perspektive der Frauen hat sich verändert. „Das habe ich nicht erwartet“, sagt Susanne Keppner und ergänzt: „Ich habe die ganze Zeit überlegt. Passiert so etwas wirklich auf der Flucht, dass man im Blindflug rätseln muss und nicht weiterkommt? Ich fühlte mich eher ratlos.“

Nach diesen 60 Minuten bleibt ein Bild hängen. Es sei „im übertragenen Sinn“ das Ringen ums Ankommen. „Man muss sich mit Papierkram auseinandersetzen, in einer fremden Sprache. Man kommt in ein Land und muss sich irgendwie orientieren, kennt sich aber nicht mit dem Busfahrplan aus“, sagt eine der Damen. Für einen Moment werde der Raum zur Bahnhofshalle, zum Amt und zur Haltestelle – aber aus Sicht eines Flüchtlings.