

Methodische Handreichung



Auf Mikas Spuren

Mika ist verschwunden! Die Eltern sind fassungslos.

Berlin, Januar 2018

Herausgeber*innen:

Die Demokratielabore der Open Knowledge Foundation als gefördertes Modellprojekt des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend im Rahmen des Bundesprogramms *Demokratie leben!*

Konzept/Autor*innen:

polyspektiv

Frank Burgdörfer & Heidi Ness GbR
www.polyspektiv.eu

und

ANNE KUHNERT

Fachberatung & Consulting
www.anne-kuhnert.de



Ziele und Zielgruppe	4
Einführung / Vorbereitung der Gruppe	5
Durchführung ESCAPE ROOM	6
Aufbau/Einteilung des Raums	6
Exemplarische Anordnung des Raums	7
Aufbau	8
Einteilung der ESCAPE ROOM-Teamer*innen	18
Start: Begrüßung der Gruppe VOR dem Raum	19
Grundstruktur der einzelnen Rätsel	20
chronologischer Ablauf	21
Die Spielleitung in der Begleitung des Escape Rooms	23
Auswertungsformate mit der Gruppe	29
Kurzauswertung: 15 - 30 Minuten	29
vertiefte Auswertung: 45 - 90 Minuten	30
Nachbereitung mit der Gruppe	33
Anhang	34
Escape Room - Fragebogen	35
Escape Room - eine Begriffsbestimmung	36
Populismus - eine Begriffsannäherung	37
Rechtspopulismus	38
Salafismus	39
Grafiken für die Auswertung	40
Methodenbox für die Auswertung	42



Ziele und Zielgruppe

Warum eine Auseinandersetzung mit Populismus?

Populismus als Schlagwort spielt längst eine zentrale Rolle in politischen Debatten, in gesellschaftlichen Diskursen und in privaten Gesprächen. Oft sind damit polarisierende Kommentare und Aussagen gemeint, die viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen und so den Diskurs mitbestimmen oder lenken. Oft aber werden mit dem Begriff auch undifferenziert bestimmte Menschen und Kommunikationsformen abgewertet. Eine unkritische Nutzung des Populismus-Begriffs kann sowohl zu einer Verharmlosung und Banalisierung real existierender Probleme als auch zu einer übermäßigen Aufgeregtheit ohne wirkliche Auseinandersetzung führen. Es ist durchaus fragwürdig, ob jede politische Sorge, die in einfachen Worten geäußert wird, als ‚Populismus‘ abgetan werden kann. Wir werden dem Anspruch einer pluralen demokratischen Gesellschaft nicht gerecht, wenn Äußerungen ohne weitere Auseinandersetzung in eine bestimmte politische Ecke gerückt und moralisch verdammt werden. Vielmehr braucht es einen differenzierten und konkreten Blick auf den Begriff und auf die Strategien, die mit bestimmten Äußerungen verfolgt werden. Nur wer sich kritisch mit politischen Diskursen und Strategien auseinandersetzt und die Mechanismen gesellschaftlicher Meinungsbildung begreift, kann populistischen Provokationen und Manipulationsversuchen angemessen begegnen.

Warum das Format des Escape Rooms?

Die Escape Rooms erfreuen sich zunehmender Bekanntheit. Sie ermöglichen Gruppen von Spielenden, für eine kurze Zeit in einen begrenzten, thematisch und szenisch gestalteten Raum einzutreten, aus dem sie sich durch das Lösen von Rätseln wieder befreien können oder in dem sie eine Aufgabe bewältigen müssen. Beim *Escape Room: Auf Mikas Spuren* wird dieses spielerische Format genutzt, um das Thema Populismus mit einem hohen Lebensweltbezug und der besondere Motivation des Gameplay erfahrbar zu machen. Entwickelt und erprobt durch Expert*innen der pädagogischen und politischen Bildung bietet das Spiel eine Selbsterfahrung in einem sicheren Rahmen, die im Anschluss ausgewertet wird. Spielspaß verbindet sich so mit politischer Sensibilisierung.

„Die Story dahinter, sowie deren Auflösung, hat mich noch eine Weile beschäftigt. Was mich besonders begeistert hat: Ihr habt gesellschaftspolitische Themen in spielbarer, narrativer Form – nicht nur für Kinder und Jugendliche – erlebbar gemacht. Dafür braucht es gute Geschichten, eine nachvollziehbare Motivation für die Spielenden und eine emotionale Bindung an die Inhalte, die präsentiert werden.“

- Teilnehmende, PLAY17, Hamburg



Welche Zielgruppe hat der Escape Room?

Angelegt und konzipiert ist der *Escape Room: „Auf Mikas Spuren“* für Kinder und Jugendliche zwischen 12 und 21 Jahren. Um dieser Altersspannbreite gerecht zu werden und dennoch für ausreichend Spaß und Spannung während der Spielerfahrung zu sorgen, gilt es, die einzelnen Gruppen entweder in

- a) annähernd altershomogenen Gruppen arbeiten zu lassen, in der Vorannahme, dass die Arbeitstempi und das Wissen um Wirkmechanismen von Populismus gleichermaßen bekannt sind, oder
- b) in altersheterogenen Gruppen arbeiten zu lassen, dann aber mit dem konkreten Hinweis der Veranstalter*innen zu Beginn, achtsam mit einander umzugehen und ggfls. das Arbeits- und Diskussionsthema zu drosseln um auch sehr junge Teilnehmende innerhalb des Prozesses mitzunehmen. Jüngere Teilnehmende brauchen evt. mehr Unterstützung in der inhaltlichen Auseinandersetzung und im Verständnis mit dem Schwerpunktthema Populismus.

Der Escape Room versucht mit inklusiver Brille auf die Verschiedenheit der Teilnehmenden Rücksicht zu nehmen. Die Rätsel sind in ihrer Gesamtheit so angelegt, dass unterschiedliche Kompetenzen für das Lösen notwendig sind. Teilnehmende, die durch ihre Schnelligkeit im Kombinieren auffallen, haben somit ebenso ihren Spaß, wie diejenigen, die sich bedachtsam den Inhalten und Leserätseln widmen. Nichts desto trotz ist der Escape Room in seiner Gesamtheit nicht barrierefrei.

Einführung / Vorbereitung der Gruppe

Grundsätzlich setzt das Konzept der Escape Rooms einen differenzierten und achtsamen Blick der Veranstalter*innen auf die verschiedenen Altersklassen, Gruppenzusammensetzungen und Herkunft der Teilnehmenden voraus. Denn geht der Spaß während der Spielerfahrung verloren, haben die Teilnehmenden mitunter nur noch wenig Motivation, sich weitergehend mit dem inhaltlichen Schwerpunkt auseinanderzusetzen und daran weiter zu diskutieren. Umso wichtiger ist es, die Gruppe gut auf den Escape Room vorzubereiten.

Die Diversität der Herkunft einzelner Teilnehmer*innen, bezogen auf z.B. Wohnort/ Wohngegend, soziales Umfeld oder Religion kann in der Auseinandersetzung mit populistischen Inhalten eine Rolle spielen. So kann es passieren, dass einige Teilnehmer*innen aufgrund ihrer persönlichen Lebenswelt bereits in Berührung mit den ein oder anderen populistischen Inhalten gekommen sind und diese Inhalte unter Umständen von vornherein sehr kritisch oder sehr unkritisch bewerten. Dies gilt es, bestenfalls im Vorhinein, abzuklären und anhand dessen zu entscheiden, inwieweit eine inhaltliche Vorbereitung notwendig sein kann und muss. Dazu gehört auch, spontan zu entscheiden, ob die Teilnehmenden über das Auswertungsformat am Ende (ausführlich) informiert werden sollten, oder nicht. Gleiches gilt für die Form der Interaktion zwischen den einzelnen Gruppen.

Sollte die Gruppe nicht bekannt sein, bietet es sich an vor Veranstaltungsbeginn konkrete Informationen über die Gruppe in Erfahrung zu bringen (siehe Fragebogen im Anhang).



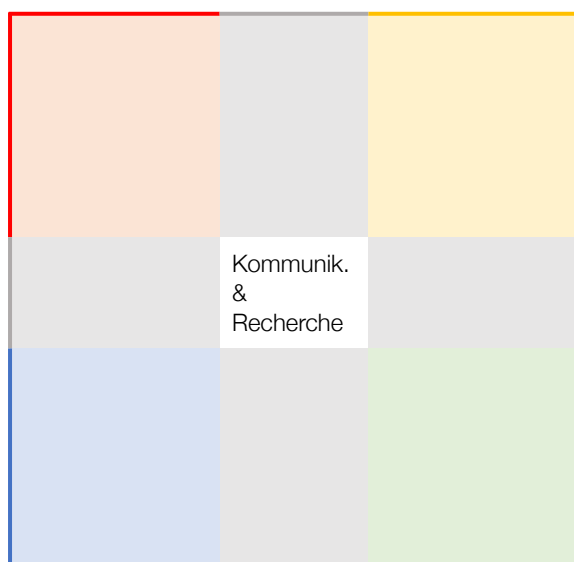
Durchführung ESCAPE ROOM

Aufbau/Einteilung des Raums

Ziel ist, ein Jugendzimmer aufzubauen – das Zimmer von Mika, 17 Jahre alt. Entsprechend sollten Möbel, größere und kleinere Utensilien sowie Dekorationsartikel zur Verfügung stehen.

Hier dargestellt ist die Variante für 4 Gruppen von Teilnehmenden. In Abhängigkeit von Gruppengröße, Leistungsstärke und räumlichen Gegebenheiten ist eine parallele Durchführung mit 1-4 Gruppen möglich. Jede einzelne Gruppe (der insgesamt 1-4 Gruppen) kann 2 bis 8 Personen umfassen. Wir empfehlen eine Raumgröße von mindestens 10qm pro Gruppe und Raumteil, sodass bei 4 Gruppen mindestens 40qm zur Verfügung stehen sollten.

Gegebenenfalls können bei 4 Gruppen auch 2 Räume genutzt werden, sofern diese auch in unmittelbarer Nähe zu einander stehen.



Tisch mit What's App-Tafel und Post-its: Raummitte

Die Gruppen (hier symbolisiert durch die Farben rot, gelb, grün und blau) haben jeweils einen eigenen Bereich im Raum mit Abstand zu den anderen Gruppen. In der Regel halten sie sich dort auf, um ihre Rätsel zu lösen, das Gefundene zu interpretieren und sich zu beraten. Dabei können sie ihr Tun bewusst vor den anderen zu verbergen versuchen oder aber anderen Gruppen Einblick gewähren bzw. den Austausch suchen.

In der Mitte des Raumes gibt es außerdem eine Gemeinschaftszone, zu der alle Gruppen gleichen Zugang haben. In dieser Zone können die Gruppen gruppenübergreifend kommunizieren und Hilfe einfordern (What's App-Tafel, Telefon). Näheres zu den Materialien findet sich in der Materialienauflistung auf S. 8 ff..



Exemplarische Anordnung des Raums

Zur Veranschaulichung des Raums sind hier einige Elemente der Jugendzimmerausstattung abgebildet. Schrank, Schreibtisch, Bett und Sofa sind elementare Bestandteile der Raumausstattung und sollten nicht reduziert werden.

In jeder der vier Raumecken befindet sich eines der 4 großen Elemente: Bett, Tisch, Schrank und Sofa.

Abb. 1

Mikas Kleiderschrank - 1. Raumecke



Abb. 2

Mikas Schreibtisch - 2. Raumecke



Abb. 3

Mikas Bett - 3. Raumecke



Abb. 4

Mikas Sofa - 4. Raumecke



Empfohlene Objekte zur Grundausrüstung

Ecke 1

- | | |
|-----------------------------------|---|
| • Tisch (vor Ort holen!) | in einer Ecke als Schreibtisch aufstellen |
| • Schreibtischunterlage | auf Schreibtisch |
| • Stifteköcher | auf Schreibtisch |
| • Schreibtischlampe USB | auf Schreibtisch |

Ecke 2

- | | |
|----------------|--------------------------------|
| • Luftmatratze | aufblasen, als Bett aufstellen |
| • Decke Bett | auf Bett |
| • Kissen Bett | auf Bett |
| • Bettlaken | auf Bett |

Ecke 3

- | | |
|------------------|--------------------------|
| • Sofa | aufblasen und aufstellen |
| • 2 Kissen Sofa | auf Sofa |
| • schwarze Decke | auf Sofa |

Ecke 4

- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| • Schrank | zusammenbauen und aufstellen |
| • 4 Kleiderbügel | in Schrank |
| • 2 Pullover, 2 T-Shirts | in Schrank |

Raummitte

- | | |
|--|--|
| • 4 Tafeln in What's App-Optik als Board für Mitteilungen sowie Post-Ist | auf Tisch in Raummitte |
| • 1 Klingel / Buzzer | auf Tisch in Raummitte |
| • pro Kleingruppen: 1 Tastenhandy, | auf Tisch in Raummitte |
| • Countdown, z.B. APP unter: https://www.countdownkings.com/countdown-timer-pc-mac/ | auf Tisch in Raummitte, oder an anderer Stelle für alle Gruppen gut sichtbar |



Die folgenden Objekte sind nicht direkt für das Spiel relevant. Sie dienen dazu, das Zimmer authentisch zu gestalten und ggf. spielrelevante Objekte darin/darunter zu platzieren. Diese Objekte sind frei im Raum auf 4 Raumecken ästhetisch (einem Jugendzimmer angemessen) / in den Möbeln / an den Wänden zu verteilen:

• 7 Bücher versiegelt	für alle Gruppen sichtbar, z.B. in der Raummitte auslegen oder stapeln
• Schubladencontainer	aufstellen
• 2 Teppiche	hinlegen
• Hausschuhe	Nähe Bett
• Sporttasche mit	auf Boden oder in Regal
- Sportshirt und -hose	in Sporttasche
- Springseil	in Sporttasche
- 2 Energieriegel	in Sporttasche
- 2 Hanteln	in Sporttasche
• Boxhandschuhe	Nähe Sporttasche
• 2 Tischtennisschläger, 2 Tischtennisbälle	Nähe Sporttasche
• Poster Harry Potter	aufhängen
• Poster Sure *, 2 Ketten	für alle sichtbar aufhängen
(arab. Schrift + Rune)	aufhängen/auslegen
• Bauchtasche grün	aufhängen oder in Regal
• kleine Tasche grün	aufhängen oder in Regal
• Lichterkette	aufhängen - Batteriefach mit Sperrband zukleben

* Bedeutung: „Allah hu akbar“ - „Gott ist groß“.



Wird mit Untergruppen gespielt, wird der Raum der Zahl der Untergruppen entsprechend in 2 bis 4 Raumteile unterteilt (mit Klebeband, falls vorhanden Stellwänden). Wird mit einer Gruppe gespielt, werden alle Utensilien der Rubrik „Pro Gruppe, Raumteil“ je einmal im Raum verteilt.

In jedem Raumteil wird jedes Objekt je einmal aufgebaut/ausgelegt.

Spielrelevante Objekte pro Kleingruppe und Raumteil

Hilfsmittel	<ul style="list-style-type: none"> • Turnbeutel, darin sind: 2 Marker, 4 Kugelschreiber 	<p>aufhängen oder auslegen</p> <p>in den Turnbeutel packen</p>
Rätsel 1	<ul style="list-style-type: none"> • Alukoffer, darin sind: 5 Zeitungen laminiert, 1 markiert UV-Taschenlampe, Tastentelfon 1 Filterbrille • Schlüssel Alukoffer am Band 	<p>aufstellen</p> <p>in den Alukoffer</p> <p>in den Alukoffer, zugehörige Batterien einzeln zuvor im Raumteil verstecken</p> <p>in den Alukoffer</p> <p>sehr gut sichtbar nahe Alukoffer aufhängen</p>
Rätsel 2	<ul style="list-style-type: none"> • Zeitungsinhalte 	<p>eingekreiste Bilder weisen Weg zu den nächsten wichtigen Objekten</p>
Rätsel 3	<ul style="list-style-type: none"> • Cap, darin ist: 1 Seite mit 3 Filterbildern und einer Nachricht • Zettel mit Telefonnummer Alex • Überraschungsei • Karaffe • 1 Liter-Flasche 	<p>irgendwo im Raumteil der Kleingruppe aufhängen</p> <p>faltend und in Cap mit Klebeband festkleben</p> <p>mit UV-Stift schreiben, ins Überraschungsei</p> <p>in Karaffe stecken</p> <p>am Boden mit Klebeband (rot.weiß gestreift als Hinweis, dieses nicht zu entfernen) fixieren</p> <p>mit Wasser füllen, Hinweis „nicht mehr trinkbar“ darauf schreiben, in Nähe der Karaffe aufstellen</p>
Rätsel 4	<ul style="list-style-type: none"> • Blechdose - mit Stahldraht, Muttern, Schrauben, Klemmen zu verschließen a) Tüte Objekte Islam (2 Ketten, Gebetsmütze, Schlüssel-anhänger) b) Tüte Objekte rechts (Totenkopfsticker, Deutschland-Flagge) c) Tüte Objekte Antidiskriminierung (Buttons, Sticker, Fotoalbum) 	<p>außerhalb des Raums bereitstellen</p> <p>je nach gesendeter SMS der Spieler*innen in dieser Phase: entsprechende Objekte in Blechdose packen und an richtige Gruppe senden</p>



	<ul style="list-style-type: none"> • Kartenspiel mit geknickten Karten (Karo 9, Kreuz 7, Herz 7, Piek 8) 	in die Blechdose packen
	<ul style="list-style-type: none"> • Schraubenschlüssel (passend zur Schraube an der Blechdose) 	im Raumteil verstecken
	<ul style="list-style-type: none"> • Karten-Bild laminiert 	im Raumteil aufhängen
Rätsel 5	<ul style="list-style-type: none"> • Bastkorb, darin sind: 	aufstellen
	Tablet mit 6 Dateien auf dem Desktop	in den Korb hineinlegen
	Versteckdose Lipton Eistee	in den Korb hineinlegen
	1 Magnet	in Eisteedose hineinlegen
	<ul style="list-style-type: none"> • Zahlenschloss (Code 9778) 	damit Bastkorb verschließen
	<ul style="list-style-type: none"> • Postkarte Easyjet 	beliebig im Raumteil verstecken
	<ul style="list-style-type: none"> • Polaroid Schatten 	beliebig im Raumteil verstecken
	<ul style="list-style-type: none"> • eines der Amazonas-Objekte (je nach Gruppe Landkarte, Buch, DVD oder DVD-Hülle) 	beliebig im Raumteil auslegen bzw. aufhängen
Rätsel 6	<ul style="list-style-type: none"> • Holzbox (mit vier Magnetschlössern im Innenraum, die auf offen oder verschlossen gestellt werden können. Wir empfehlen, ein Schloss zu schließen. Dann kann die Box mit einem Magnet, der auf der Box liegen bleiben muss, geöffnet werden. Es können auch mehr Schlösser verschlossen werden. Dann braucht es mehrere Magnete.) 	aufstellen
	Notizen, Zette, Textausschnitte	in Holzbox packen
	laminierte Wortteile für ein Wortpuzzle	
Allgemein	<ul style="list-style-type: none"> • Koran 	auslegen
	<ul style="list-style-type: none"> • Buch über Rechte in Frankreich 	auslegen
	<ul style="list-style-type: none"> • Bild „Meine Ziele“ 	an die Wand hängen/mit Tape befestigen/auf Möbeln oder Fußboden aufstellen
	<ul style="list-style-type: none"> • kariertes Blatt mit Käsekästchen-Spiel mit Hakenkreuz-Andeutung 	auslegen
	<ul style="list-style-type: none"> • Grafik, schwarz-gelb, mit Hakenkreuz-Optik * 	an die Wand hängen/mit Tape befestigen/auf Möbeln oder Fußboden aufstellen

* Die Grafik, die ein vermeintliches Hakenkreuz abbildet, ist in Wirklichkeit das Wappen eines japanischen Familienclangs. Die Haken des Kreuzes zeigen in die entgegengesetzte Richtung, als das tatsächliche Hakenkreuz.



Als Werkzeug beim Team verbleiben

rot-weißes Klebeband	zum Festkleben der nicht zu bewegenden/ öffnenden Objekte
Luftpumpe	zum Aufblasen von Bett und Sofa
Flickzeug	bei Bedarf für Sofa/Matratze
UV-Stift und Block	zum Schreiben von Alex' Telefonnummer
Drahtschneider + Stahlseil	bei Bedarf (für Paketsendung im Spiel)
Schraubschlüssel	zum Verschließen der Blechdose
Kreppklebeband	zum Abgrenzen der Raumteile am Ende zum Verschließen der Pakete mit Escape-Utensilien
Handy/Tastentelefon	zum Empfang und Beantworten der SMS an Alex
(Ver)Kleidung Postzusteller*in, Nachbar*in, Alex	Hier empfiehlt es sich, Kleidung bereitzuhalten, die zu den Rollen passt. Eine neue Kleidung zeigt für die Teilnehmenden an, dass hier eine neue Person dargestellt wird. Die Kleidung ist bei den Objekten nicht enthalten. Bitte einplanen.

Komplexe Objekte - ihre Beschaffenheit und mögliche Herstellung

Alle Downloads auf
www.demokratielabore.de/workshops/aufmikasspuren

Rätsel 1+2

Zeitungen

pro Gruppe 5 Zeitungen drucken & laminieren,
4 werden so belassen,
1 mit Anmerkungen mit Edding markieren



Rätsel 3

Filterbilder

3 Filterbildern mit einer Nachricht von Alex:
drucken und im Cap verstecken. In jedem der
3 Fotos ist jeweils ein Zeichen versteckt, das
mit der Filterbrille zu sehen ist.



Rätsel 4

Blehdose

In eine Blehdose wird an 2 Seiten je ein Loch gebohrt (mit einem Metallbohrer). Durch beide Löcher wird ein Stück Stahlseil von jeweils ca. 15 cm Länge gezogen. Die Seile werden auf der Innenseite der Metallbox jeweils mit einer Stoppschraubenmutter (Krosseriescheibe V2), einer Simpel Klemme und einer Schraube 7 mm versehen, damit sie nicht herausrutschen können.

Im Lauf des Eicape-Room wird die Blehdose mit den Utensilien aus 1 von 3 Tüten gefüllt. Anschließend wird die Blehdose mit dem zugehörigen Deckel geschlossen.

Die beiden losen Enden des Stahlseils werden eng oberhalb des Dosendeckels wiederum in die Schraubklemme geklemmt, die mit einer Stoppschraubenmutter (Krosseriescheibe V2) zugeschraubt wird.

Als Werkzeug für das Schrauben dient ein 7 mm Ring-Maul-Schraubschlüssel. Die Muttern sind nur mit diesem zu lösen.

Brief

Der Brief wird in die Dose gelegt.

Etikett Blehdose

ausdrucken, Blehdose bekleben

Buttons

ausdrucken, in Buttonhalter einfügen

Fotoalbum

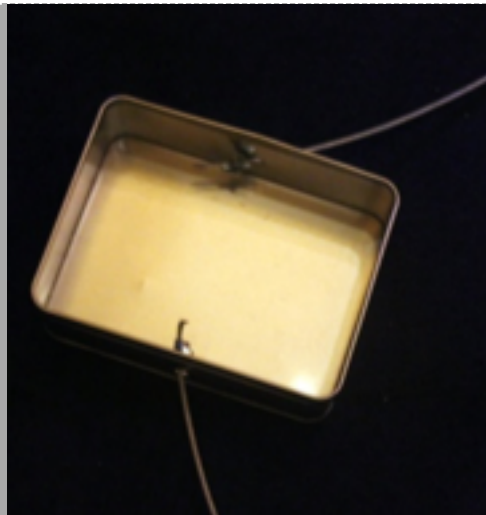
Fotos ausdrucken und in kleines Fotoalbum stecken

Karten-Bild

ausdrucken und laminieren

Schleierbilder

ausdrucken und laminieren



Rätsel 5

Tablet

mit 6 Dateien auf dem Desktop
für alle 6 Dateien sowie die Anleitung für die
Codes und das Aufspielen der Dateien



Postkarte Easyjet

ausdrucken als Postkarte und Code EYZ8150
auf die Rückseite schreiben



Polaroidfoto Instagram

ausdrucken als Foto mit dem Code 91101 im
Polaroid-Stil



Objekte Amazonas

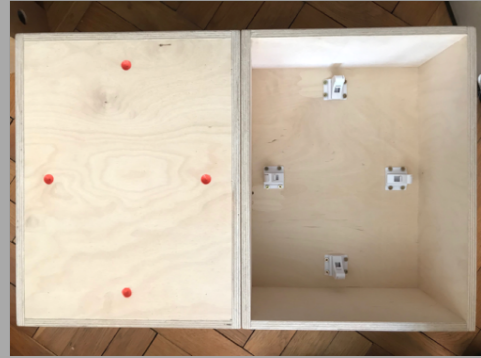
DVD-Cover und DVD-Hülle ausdrucken, auf
DVD kleben bzw. in DVD-Hülle einfügen;
Code 69005 als Aufkleber aufbringen;
Alternativen:
Landkarte Amazonas: dort Stadt Manaus
einkreisen, PLZ 69005 dazuschreiben,
Buch Amazonas: Aufkleber mit ISBN-NR.
69005 als Code aufkleben



Rätsel 6

Holzbox

Die Holzbox hat vier Magnetschlössern im Innenraum, die durch Drücken auf offen oder verschlossen gestellt werden können. Anschließend wird die Box mit dem Deckel zugemacht. Zum Öffnen der Box muss von außen auf jedes verschlossene Magnetschloss ein Magnet gelegt werden (und liegen bleiben). Die Orte der Magnetschlösser sind durch orange Punkte auf dem Deckel angezeigt. Wir empfehlen, ein Schloss zu schließen. Dann kann die Box mit einem Magneten geöffnet werden. Werden mehrere Schlösser geschlossen, braucht es mehrere Magneten.



Notizen, Zettel, Textausschnitte

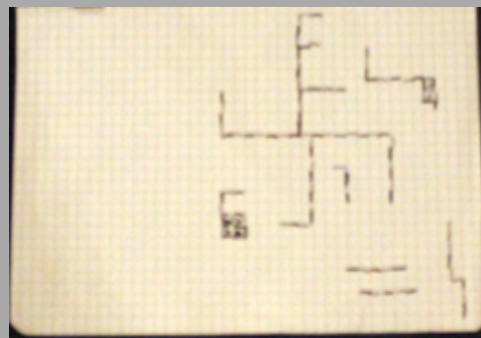
ausdrucken und als Sammlung in die Holzbox legen



Allgemein

Käsekästchen

kariertes Blatt mit Käsekästchen-Spiel mit Hakenkreuz-Andeutung aufzeichnen

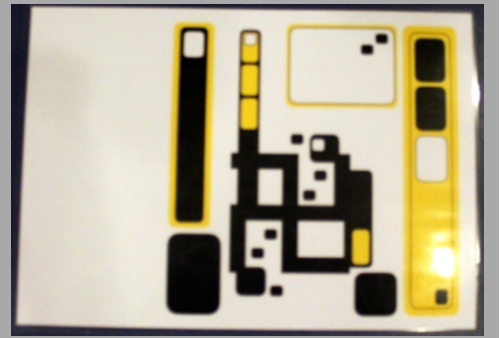


Meine Ziele

ausdrucken und laminieren



Grafik mit Hakenkreuz-Optik
ausdrucken und laminieren



Einteilung der ESCAPE ROOM-Teamer*innen

Für die Anleitung/Begleitung des Escape Rooms werden 2-3 Team*innen benötigt, die in verschiedene Rollen schlüpfen.

1 Person bleibt außerhalb des Raums. Ihre Rollen/Aufgaben:

- Begrüßung und Einweisung in den Escape Room vor dem Raum:
Dabei ist eine knappe präzise Ansage wichtig. Die Grundidee eines Escape Rooms und die zentralen Regeln müssen deutlich werden.
- Rolle von Alex (die/der über SMS mit den Teilnehmenden interagiert und nach 60 Minuten in den Raum kommt und das Spiel abschließt):
 - SMS-Kommunikation: Wichtig ist, die SMS knapp und präzise zu beantworten, ggf. sanfte Hilfe zu geben, um die Aufgabe klar zu machen.
 - Spielende: Alex betritt nach 60 Minuten den Raum und erklärt
 - a) wenn die Teilnehmenden nach 60 Minuten alle Aufgaben gelöst haben: dass Alex und seine Kolleg*innen vom Landeskriminalamt dank der Hinweise der Teilnehmenden Mika gefunden haben.
 - b) wenn die Teilnehmenden nach 60 Minuten nicht alle Aufgaben gelöst haben: dass Mika bislang nicht gefunden wurde, dass aber die bislang gegebenen Hinweise der Teilnehmenden sehr wichtig sind für die weitere Suche.

Es bietet sich auch hier an, eine passende Kleidung einzuplanen.

Der Name Alex wurde bewusst ausgewählt, weil er männlich oder weiblich sein kann. Dadurch kann diese Rolle von männlichen oder weiblichen Teamer*innen eingenommen werden. Wichtig ist, dementsprechend von Beginn des Escape Rooms an konsequent die männliche oder weibliche Form zu nutzen, wenn von Alex die Rede ist.

- Verpacken und Bringen einer Postsendung:
Dabei ist wichtig, die Utensilien der Postsendung richtig zuzuordnen und das Paket richtig zu verschließen. Zur Abgrenzung von der vorherigen Funktion n dieser Rolle anderes Kleidungsstück anziehen (ggf. gelb).

1-2 Personen erwarten die Teilnehmenden zu Beginn des Spiels im Raum und bleiben die ganze Zeit dort mit der folgenden Rolle/Aufgabe:

- ältere Nachbar*innen, die Mikas Familie nahestehen:
Dabei ist ein gewisses schauspielerisches Talent hilfreich. Eine Kleidung, die auf eine ältere Person hinweist, ist hilfreich. Die Spielleitung sollte sich gut in eine solche Rolle hineinversetzen. Das Ziel ist hier, immer im Rahmen der Rolle die Teilnehmenden zu beobachten, ihnen bei Bedarf unauffällige Hilfen zu geben, notfalls bei Konflikten einzugreifen und dafür zu sorgen, dass die Ausstattung nicht zerstört wird.

Bei 1-2 Kleingruppen reicht 1 Nachbar*in. Bei 3-4 Gruppen sollten 2 Nachbar*innen im Raum anwesend sein.



Start: Begrüßung der Gruppe VOR dem Raum

Ziel der Begrüßung vor dem eigentlichen Raum ist es, Motivation und Spannung zu wecken, und zeitgleich den Ablauf und wichtige Regeln zu erläutern.

- Begrüßung.
- Frage: *Wer hat schon einmal einen Escape Room oder ein Exit Game gemacht?*
- Kurze Erläuterung: Was ist ein Escape Room? (Das ist eine Kette von Rätseln. Wie bei einer Schatzsuche ist es wichtig, viele versteckte Hinweise und Objekte zu finden, mit denen Schlösser/Boxen/Dateien zu öffnen sind.) In diesem Fall: auch das Lesen ist sehr wichtig, um den Fall aufzuklären.
- Wichtige Regeln: Keine Gewalt: Dinge können geöffnet werden, aber nicht auseinander gebaut. Wo Gewalt nötig wäre, um etwas zu öffnen, ist es der falsche Weg. Dann muss zunächst ein Rätsel gelöst/ein Code oder ein Objekt gefunden werden.
 1. Nichts abmachen/aufmachen, was mit rot-weißem Absperrband festgeklebt/zugeklebt ist.
- Der Inhalt des Escape Rooms:

Mika ist verschwunden! Die Eltern sind fassungslos. Sie befürchten, dass irgendetwas nicht stimmt – Mika benahm sich in letzter Zeit sehr merkwürdig.

Um den verzweifelten, panischen Eltern zu helfen, hat eine Freundin die Leute aus der Umgebung zusammen gerufen: Bitte kommt hierher! Wir brauchen eure Erfahrungen und eure Ideen! Könnt ihr herausfinden, wo Mika ist und was Mika vorhat? Gerade ist die Wohnung leer. Ihr habt eine Stunde, um Mikas Zimmer nach Spuren zu durchsuchen. Dort findet ihr hoffentlich vieles über Mika heraus und könnt so klären, was passiert ist!
- Einteilung der Gruppen (je nach Größe in 1-4 Gruppen, maximal 8 Personen pro Gruppe)

Grundstruktur der einzelnen Rätsel

Die Teilnehmenden erhalten nacheinander Rätsel: Dies sind sich im Raum ergebende und in der Gruppe zu lösende Aufgaben. Die Lösung eines Rätsels führt zur Gewinnung von Informationen, die sich zusammenfügen zu einem von der Gruppe zu interpretierenden Bild über die gesuchte Person ‚Mika‘. Die Raumumgebung gibt weitere Informationen.

Die Teilnehmenden erleben den Spielverlauf als eine Kette von Rätseln. Erst im Rückblick, bei der Analyse, werden sich einzelne Phasen erschließen:

Spielbeginn

Erste Rätsel führen die Gruppen zusammen und machen mit dem Spiel vertraut.

Prägephase

Eine mehrdeutige Informationsquelle (Zeitung) wird gemeinsam interpretiert. Eine Grundannahme wird formuliert (Filter). Diese wird durch das folgende Rätsel bestätigt.

Sammelphase

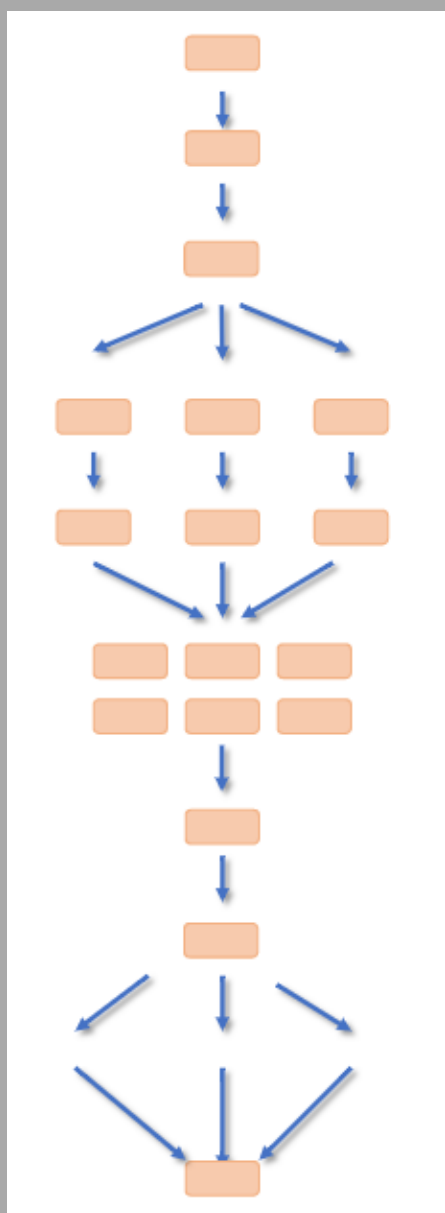
Bei einer Reihe von Rätseln (auf dem Tablet) gewinnt die Gruppe weitere Informationen, die sie interpretiert und einordnet. Dabei gibt es Hinweise, die die bisherige Wahrnehmung bestätigen, aber auch vereinzelte Hinweise, die diese irritieren.

Irritationsphase

Eine Sammlung von Informationen (in der Holzkiste) gibt Anlass zum Zweifel an der bisherigen Interpretation. Die Gruppe erhält Gelegenheit, über die Irritation hinweg zu gehen oder alles bisher Diskutierte in Frage zu stellen.

Auflösung

Die Gruppe analysiert den Fall. Nach 60 Minuten betritt Alex den Raum.



chronologischer Ablauf

Phase	Nr.	Objekt	Interaktion	Ergebnis
Beginn	1.	Alukoffer	<ul style="list-style-type: none"> mit Schlüssel am Schlüsselanhänger öffnen 	Im Alukoffer befinden sich Zeitungen, eine Filterbrille, eine UV-Taschenlampe ohne Batterien und ein Tastentelefon
Prägung	2.	Zeitung	<ul style="list-style-type: none"> Zeitungsberichte und Mikas Kommentare lesen markiertes Bild der Cap und markierten Spruch finden Cap suchen 	Cap mit Filterbildern und Nachricht von Alex finden
	3.a	Filterbrille	<ul style="list-style-type: none"> Alex Nachricht lesen Filterbilder mit Filterbrille betrachten und bewerten 	eines von drei Filterbildern auswählen, das Zeichen auf dem Bild wahrnehmen. Klar wird: Alex Telefonnummer muss gefunden werden.
	3.b.	Karaffe mit Ü-Ei am Boden	Karaffe mit Wasser füllen	Überraschungsei steigt auf -> ist entnehmbar. Im Ei ist ein Zettel.
	3.c.	UV-Taschenlampe	Batterien suchen	Batterien machen UV-Taschenlampe funktionsfähig
	3.d.	Zettel aus Ü-Ei	mit UV-T.lampe beleuchten	Telefonnummer von Alex lesbar
	3.e.	Tastentelefon	SMS mit Zeichen für ausgewähltes Filterbild an Alex	SMS von Alex (je nach ausgewähltem Filterbild: „bin besorgt“ / „bin beruhigt“). Alex sendet ein Paket mit der Post.
	4.a	Blechdose mit Stahldraht und Schraube verschlossen von Postbotin/ Postbote zugestellt	Schraube mit zuvor im Raum zu findenden Schraubschlüssel herausdrehen, so dass die Blechdose geöffnet werden kann	In der Blechdose sind - in Abhängigkeit von der durch die Gruppe gesendeten SMS - entweder muslimische Utensilien oder rechte Utensilien oder Utensilien von politisch Engagierten sowie ein Kartenspiel
	4.b	Kartenspiel mit 4 eingerissenen Karten	eingerissene Karten mit Hilfe der Farben auf dem Karten-Bild in die richtige Reihenfolge bringen	Code 9778



Sammeln	5.	Bastkorb mit Zahlenschloss	Zahlenschloss öffnen mit Code 9778 (vom Kartenrätsel)	Tablet und Eisteddose
	5.a.	Tablet (uncodierter Zugang) mit 6 Dateien auf dem Desktop:	Tablet öffnen (kein Code nötig)	6 Dateien auf dem Desktop
		3 Dateien ohne Passwort a) Youtube b) Wikipedia c) Google Maps	öffnen und lesen/anschauen	Die Gruppe sammelt weitere Eindrücke über Mika in den Dateien b und c) sind markierte Wörter
		3 Dateien mit Passwort d) Amazon	Codes suchen Karte/Buch/DVD/Hülle Amazonas, darauf Code: 69005	Die Dateien lassen sich mit den Codes auf Amazonas-Objekt, Postkarte und Polaroidfoto öffnen. Die Gruppe sammelt weitere Eindrücke über Mika
		e) Easyjet	Postkarte Easyjet, darauf Code: EYZ8150	In den Dateien d), e) und f) sind markierte Wörter
		f) Instagram	Profilbild Polaroidfoto, darauf Code: 91101	Markierte Wörtern in 5 Dateien -> Lösungssatz „Anziehungskraft besteht zwischen Box und Getränken
	5.b.	Eisteddose	Dose mit Drehverschlusss öffnen	Magnet in Dose
Irritation & Auflösung	6.a	verschlossene Holzkiste	Magnet zum Öffnen auf einen der orangen Punkte legen	in der Holzkiste sind • Notizen, Textausschnitte, Zettel • Umschlag mit Frage „Was bin ich?“ und laminierten Wortteilen
	6.b	Notizen, Zettel, Textausschnitte	lesen und bewerten	neue Eindrücke über Mika
	6.c	Nachbarin	bekommt Anruf vom LKA und drängt die TN zur Entscheidung	Lösungswort: Mikas Aufenthaltsort
	7.	Alex	kommt herein, informiert, dass Mika gefunden/nicht gefunden wurde, dankt den TN.	scheinbare Bestätigung, dass die TN mit ihrem Verdacht richtig lagen.



Die Spielleitung in der Begleitung des Escape Rooms

Die Rolle der Nachbar*in

Als Nachbar*in kann die Spielleitung die Atmosphäre im Raum und den Rahmen des Escape Rooms formen sowie die Teilnehmenden, ihre Handlungen und Bedürfnisse im Verlauf des Spiels genau beobachten. Auf dieser Basis kann sie

- a) zu Beginn wichtige Details klären.
- b) interessante Verhaltensweisen feststellen, die in der Auswertung thematisiert werden sollten.
- c) eingreifen, wenn Frustration aufkommt oder Konflikte entstehen, die die Teilnehmenden selbst nicht lösen können.
- d) eingreifen, um die Ausstattung zu schützen.
- e) eingreifen, wenn die Teilnehmenden bei der Suche nach Lösungen nicht weiterkommen oder im zeitlichen Verzug sind.
- f) einen Anruf von Alex mit einer Anweisung entgegennehmen, wenn die Teilnehmenden die Holzbox geöffnet haben.
- g) Am Ende Alex begrüßen und befragen und damit zur Auswertung überleiten.

-
- a) zu Beginn:

Die*Der Nachbar*in begrüßt die Teilnehmenden im Raum in etwa so:

„Ach, wie gut, dass ihr da seid! Mika ist weg – seit über 24 Stunden. Ihr habt es ja schon gehört. Mikas arme Eltern sind am Ende mit den Nerven. Und ich bin auch schon völlig fertig. Daher sind wir so froh, dass ihr bereit seid uns zu helfen. Weil ich krank geschrieben bin - ich hatte eine fiesen Hörsturz - hab ich gerade etwas mehr Zeit mich um Mikas Verschwinden zu kümmern.

Das hier ist Mikas Zimmer. Bestimmt könnt ihr hier ganz viel finden, was uns Hinweise gibt, was sie zuletzt gemacht hat und mit wem sie unterwegs war. Auf diese Weise könnten wir vielleicht herausfinden, was mit ihr/ihm geschehen ist oder der Polizei wichtige Hinweise geben. Jede Gruppe ist für einen Raumteil verantwortlich. Auf diese Weise können wir das riesige Zimmer in der kurzen Zeit gründlich durchsuchen.

Die Polizei braucht dringend Informationen um Mika finden zu können. Die Polizei wartet auf unseren Anruf in spätestens 60 Minuten. So lange habt ihr Zeit.

Hier in der Mitte findet ihr eine Möglichkeit, euch What's App-Nachrichten zu schicken, falls ihr zwischen den Gruppen etwas miteinander besprechen möchtet. Ich hab's ja wirklich mit meinen Ohren. Da bin ich leider etwas empfindlich. Seid ihr so lieb, und versucht nur leis' miteinander zu sprechen und wenn nötig, die What's App-Nachrichten zu schicken. Da sind auch Papiere. Und da ist eine Hupe, damit ihr auch hört, wenn eine Nachricht angekommen ist.

Ich warte einfach hier im Raum. Viel beitragen kann ich leider nicht, denn ich bin ja selbst total durcheinander. Also, die Zeit startet jetzt. Ihr könnt sie hier sehen. Ich wünsche euch ganz viel Erfolg!!“



- b) für die Auswertung interessante Beobachtungen kann es geben im Hinblick auf
- Wie gehen die Teilnehmenden mit der Spielerläuterung um? Wie interpretieren sie diese? Treffen sie implizite Annahmen? (z.B. über Regeln zu Kooperation oder Konkurrenz, zur Kommunikation)
 - Arbeitsteilung (Wer macht was? Welche Folgen hat dies?)
 - Kommunikationsfluss (Wer spricht mit wem? Welche Folgen hat dies für das Lösen der Rätsel und für die Interpretation des Falls?)
 - Kooperatives oder konkurrierendes Verhalten (Wer arbeitet wie zusammen? Wer will sich alleine durchsetzen oder arbeitet gegen andere?)
 - Machtpositionen und -momente (Wer hatte Macht? Warum? In welchem Momenten und Verhaltensweisen zeigte sich dies?)
 - Diskriminierung (Wer wurde – bewusst oder unbewusst – nicht gesehen oder gehört?)
 - Interpretation von Texts (Auf welcher Grundlage wird interpretiert? Wie verlief der Prozess der Meinungsbildung? Wer hat sich warum mit der eigenen Interpretation durchgesetzt? Gab es Zweifel? Wurden diese gehört?)

Besonders wichtige Beobachtungen können schriftlich festgehalten werden. Doch sollte vermieden werden, ständig mitzuschreiben, damit die Teilnehmenden die Nachbarin bzw. den Nachbarn nicht als Beobachter*in empfinden, sondern frei agieren können.

- c) Die*Der Nachbar*in kann jederzeit die Gruppe oder einzelne ermutigen. Sie kann trotz ihrer grundsätzlichen Zerstreutheit und Besorgtheit auch Anteil nehmen an dem, was die Teilnehmenden finden und sie loben. Sie kann z.B. zur Gruppe oder zu einzelnen etwas sagen wie *„Ich bin ja so froh, dass ihr hier schon so viel gefunden habt. Bestimmt seid ihr auf einem guten Weg.“* Solche Anmerkungen sollten nicht überhand nehmen, sondern vorsichtig nach Bedarf portioniert werden. Hier müssen sich die Teamer*innen auf Ihr Gefühl verlassen.

Im Falle eines Konflikts kann die Spielleitung eingreifen und darauf hinweisen, dass alle gemeinsam die Aufgabe lösen müssen um herauszufinden, was mit Mika geschehen ist. Z.B. *„Ich bin so froh, dass ihr alle hier seid. Dass ihr euch die Zeit nehmt, zeigt mir, dass ihr es alle gut meint und ihr euch gemeinsam einsetzt. Alleine kann das niemand schaffen. Ihr alle habt unterschiedliche Fähigkeiten, unterschiedliche Dinge, die ihr gut könnt. Wir brauchen euch alle. Versucht daher bitte zusammenzuarbeiten, auch wenn das nicht immer einfach ist.“*

- d) Falls die Teilnehmenden durch einen zu wilden Umgang mit Objekten diese zu zerstören drohen oder aber auf der Suche nach Hinweisen Objekte auseinandernehmen möchten, die zerstört würden, sollte die*der Nachbar*in eingreifen: z.B. durch einen Hinweis wie *„Bitte macht das nicht kaputt. Mika hängt sehr an dieser*diesem ... (z.B. Schatzkiste). Die hat sie*er als Kind von ihrer Freundin geschenkt bekommen und sammelt seitdem darin Dinge, die ihr ganz wichtig sind. Wenn das kaputt ginge, wäre sie furchtbar traurig. Wenn wir so mit ihren Sachen umgehen, möchte sie bestimmt*



nicht zurück nach Hause kommen.“

Gegebenenfalls kann auch darauf hingewiesen werden, dass ein Objekt mit Sperrband festgeklebt/zugeklebt wurde und dass dieses nicht gelöst werden darf.

Falls Teilnehmende Verstecke aufstemmen oder anderweitig gewaltsam öffnen möchten: *„Vorsicht, bitte nicht kaputt machen. Dann wäre Mika ganz traurig. Ich bin sicher, dass es einen anderen Weg gibt. Mika war immer sehr vergesslich und hat daher alles aufgeschrieben. Bestimmt hat er/sie sich irgendwo notiert, wie das aufgeht. Ihr müsstet das bloß finden.“*

- e) Wenn die Teilnehmenden über einen längeren Zeitraum bei der Lösung eines Rätsels nicht weiter kommen, kann dies zu Rückzug, Frustration und Aggression führen. Dies würde den Spaß am Spiel zerstören. Zudem ist es inhaltlich wichtig, dass die Teilnehmenden einen großen Teil des Rätselparcours lösen können, um den Prozess der Selbsterfahrung erleben. Daher sollte die*der Nachbar*in zwar nicht vorschnell unterstützen, doch immer dann eingreifen, wenn Rückzug, Frustration und Aggression überhand zu nehmen drohen. Um den Fortlauf des Spiels zu sichern, sollte sie absichern, dass folgende Hinweise spätestens zu folgender Zeit gefunden sind:

- nach 20 Min: Hinweis zur Karaffe & Alex' Telefonnummer
- nach 30 Min: Hinweis zum Zeichen (Eisernes Kreuz, Mondsichel/Stern, Glühbirne) => SMS an Alex
- nach 40 Min: Hinweis zum Tablet
- nach 50 Min: Hinweis zum Magnet/Box

Dabei sollte sie so vorgehen, dass ihr Eingreifen gar nicht als solches erlebt wird. Durch scheinbar belanglose Anmerkungen und Selbstgespräche kann sie den Teilnehmenden wertvolle Hinweise geben. Eine Liste möglicher Hinweise findet sich in der Tabelle auf der folgenden Seite. Die Teamer*innen sollten sich nicht scheuen, sich eigene Hinweise zu überlegen, die zur jeweiligen Situation passen. Wichtig ist dabei, dass sie sich in die Rolle der Nachbar*in versetzen und so sprechen, dass dies zur Rolle passt.

Grundsätzlich kann die Nachbar*in immer so etwas sagen wie:

„Ich habe gehört, dass du ein ... (z.B. einen Schlüssel) suchst. Ich kenn mich da ja nicht aus und bin wegen der Geschichte mit Mika sowieso ganz durcheinander. Aber was ist denn das dort, was da hängt/liegt? Oder: Ihr habt ja auch schon ganz viel durchsucht. Aber habt ihr den auch schon mal im ... (z.B. Kopfkissen) gesucht?“

Wichtig kann auch immer sein, die Teilnehmenden darin zu bestärken, sich mit den Texten, nicht nur mit den Rätseln zu beschäftigen. So kann die*der Nachbar*in vor sich hinbrabbeln: *„Ich glaube, es ist ganz wichtig zu verstehen, was Mika gedacht hat und all die Notizen, Texte und Gedanken zu verstehen. Wir müssten in ihren Kopf gucken können.“*

Es gibt eine Menge an Hinweisen, die die*der Nachbar*in geben kann. Damit diese nicht als Wink mit dem Zaunpfahl empfunden werden, kommt es darauf an, dass die Hinweise als möglichst verdattertes, unschuldig-naives lautes Denken daherkommen, nicht als Tipp. Einige Möglichkeiten finden sich in dieser Tabelle:



Phase	Nr.	Rätsel	Mögliche Ansage
Beginn	0.	Turnbeutel Stifte	Da sind ja Schwerter drauf. Interessant. Was das wohl bedeutet? Stifte – damit könnt ihr euch ja was aufschreiben oder markieren, wenn ihr euch etwas merken möchtet.
		Telefon	Das ist so ein ganz altmodisches Handy. So was kennt ihr gar nicht mehr, oder? Soll ich mal helfen? Das hat nur noch Geld genug für SMS drauf.
	1.	Schlüssel Alukoffer	Was macht denn das lange Band da an der Wand? Diese Koffer sind immer so nervig. So einen hat mein Mann auch für sein Werkzeug. Da muss man immer lange hin- und herdrehen, bis das Schloss aufgeht.
Prägung	2.a	Zeitung in Alukoffer	Ja, Mika hat immer so viel gelesen und so viele Texte gesammelt. Was sie*ihn wohl da wieder beschäftigt hat?
		Markierung Cap/Brille	Warum ist das denn markiert? Was soll das denn wieder bedeuten?
	3.a	Rotbild mit Nachricht Alex	Auf Alex halte ich ganz große Stücke. Der kann bestimmt weiterhelfen. Der ist beim Landeskriminalamt. Der kennt sich aus. Da steht, dass er ein Zeichen haben möchte. Ist da denn ein Zeichen? Und er schreibt, dass er wissen möchte, wer Mikas Freunde sind. Wer auf den Fotos könnte das sein? Und seht ihr ein Zeichen? Von Durch-Blick haben schreibt er. Was meint er nur?
		Filterbrille	
	3.b	Karaffe mit Ü-Ei Taschenlampe	Schade, dass da kein Wasser drin ist. Ich bin so durstig! Du auch? Interessant. Bei Mika ist immer alles geheimnisvoll. Die*Der hat als Kind schon immer Detektiv gespielt, mit Geheimschrift und so.
	4.a	Paket	
	4.b	Kartenspiel	Ich lege mal zur Beruhigung eine Patience. (Karten ausbreiten)
		Kartenbild	Was soll denn dieses Bild bedeuten? Damit kann man doch gar nichts anfangen, oder?
Sammeln	5.	Tablet 3 codierte Apps - Amazon - Easyjet - Instagram	Mikas Mutter sagt immer, das Kind ist so vergesslich. Mika hat sich diese Passwörter da deshalb ganz bestimmt aufgeschrieben. - Ach ja, dieser Amazonas-Versand. Die sollen ja ganz schnell sein. - Diese orangen Flugzeuge. Habe ich so eins nicht gerade gesehen? - Das hat mir meine Enkelin neulich gezeigt. Die hat da so ein ganz komisches Selbstportrait gemacht.
		Lösungssatz	Zu den Codewörtern in den 6 Dateien: Was steht denn da drin? Und warum ist das Wort da gelb? Anziehung? Welche Box? Was passiert, wenn du die Box anziehst?
		Getränkedose	Kannst du mir den Eistee geben? Ich in so durstig. (Wenn dann keine Reaktion: Schütteln) Was ist das für ein seltsames Getränk?
Irritation & Auflösung	6.	Unterlagen im Safe	So viele Infos? Was soll das alles?! Wer soll das bloß alles lesen? Vielleicht könnt ihr euch ja aufteilen, damit es schneller geht.



- f) einen Anruf von Alex mit einer Anweisung entgegennehmen, nachdem die Teilnehmenden die Holzbox geöffnet haben. Dabei gibt sie folgende Nachricht weiter:
- „Alex hat gerade bei mir angerufen. Mikas Eltern haben ihr/ihm wohl meine Nummer gegeben. Das Landeskriminalamt muss ganz dringend wissen, an welchem Ort ihr Mika vermutet, damit sie sofort hinfahren können. Dann haben sie vielleicht eine Chance, Mika dort zu finden. Ist Mika a) in der Moschee, b) bei der Demo zum Gedenken an Rudolf Hess oder c) in der Bundeszentrale für politische Bildung? Bitte schreibt das als What's App-Nachricht.“

Die Rolle des Cousin Alex (vom LKA)

Alex ist Mikas Cousin*e und arbeitet beim Landeskriminalamt. Alex dient als Experte*in für verschiedene Arten von Extremismus. Alex hat Mika beobachtet und macht sich Sorgen, dass diese*r in schlechte Gesellschaft geraten sein könnte. Alex fürchtet, dass Mika extremistische Ziele verfolgt und bittet Mika daher um eine Nachricht. Die Teilnehmenden geben ihm durch ihren Verdacht einen weiteren Hinweis. Dazu kann Alex ihnen dann eine Rückmeldung geben.

Antwortmöglichkeiten der*s Cousin*e Alex

Alex antwortet grundsätzlich nur per SMS. Er soll sich nicht in Nachfragen verwickeln lassen.

- Bei einem Anruf:

„Ich bin in einem wichtigen Meeting. Schick mir bitte eine SMS.“

- Bei Fragen über Mika (Wo ist Mika? Was tut Mika? Wer sind Mikas Freunde? etc.):

„Das will ich auch wissen. Helft mir: Wer sind Mikas Freunde? Mit wem treibt er sich herum? Gebt mir ein eindeutiges Zeichen.“

- Bei einer Frage zur Bedeutung des Kreuzes:

„Das ist das eiserne Kreuz. Es war 1813 bis 1945 die wichtigste militärische Auszeichnung in Preußen und dann in Deutschland. Es wird auch in der Bundeswehr als Zeichen genutzt. Ist nicht verboten, wird aber auch in der Nazi-Szene gerne genutzt.“

- Bei einer Frage zur Bedeutung der Mondsichel:

„Hilal (arab. Mondsichel) ist ein wichtiges Zeichen im Islam, der seine Feiertage am Lauf des Mondes orientiert. Die Mondsichel mit einem Stern auf rotem Grund war Flagge der osmanischen Armee. Mondsichel und Stern sind in den Flaggen zahlreicher mehrheitlich muslimischer Staaten enthalten.“

- Bei Nachricht „Kreuz“ oder „Mondsichel“ oder „Mika ist Islamist*in/Salafist*in/Terrorist*in“ o.ä.: „Oh je. Da mache ich mir jetzt echt Sorgen.“



- Bei Entscheidung für das Zeichen Glühbirne: „Puh. Da bin ich etwas beruhigt.“

Die Rolle der Post

Nach der Entscheidung der Teilnehmenden packt die Spielleitung ein Paket mit Utensilien aus einer der drei Tüten. Aus welcher Tüte sie die Utensilien einpackt, richtet sich nach dem Verdacht der jeweiligen Kleingruppe:

- Nennt ihr eine Kleingruppe in der SMS das Kreuz als Zeichen: Rechte Utensilien
- Nennt ihr eine Kleingruppe in der SMS Mond und Stern als Zeichen: Muslimische Utensilien
- Nennt ihr eine Kleingruppe in der SMS die Glühbirne als Zeichen: Utensilien Antidiskriminierung

Dem Paket liegt eine kurze Nachricht bei, die anzeigt, dass Mika diese Ware bestellt hat.

Auswertungsformate mit der Gruppe

Um den Escape Room sowohl in außerschulischen Bildungssettings mit mehr Zeit als auch auf Konferenzen und Tagungen mit weniger Zeit einsetzen zu können, gibt es verschiedene Auswertungsformate. Diese ermöglichen es den Anleitenden, mit den Teilnehmenden den bildungspolitischen Aspekt zu analysieren und zu diskutieren. Entsprechend der zur Verfügung stehenden Zeit finden sich im Folgenden ein Leitfaden für eine Kurzauswertung und ein Leitfaden für eine vertiefte Auswertung.

Kurzauswertung: 15 - 30 Minuten

1. Blitzlicht: 5 min.

Jeweils einzelne Teilnehmende können kurz berichten, was ihnen besonders aufgefallen ist und wie sie auf ihre Deutung gekommen sind (siehe Grafik zur Struktur im Anhang).

Was waren die entscheidenden Spots auf eurer Spurensuche?

Was ist euch/Ihnen besonders aufgefallen? Was fiel ins Auge?

2. Klarstellung: EURE LÖSUNG IST NUR EINE MÖGLICHE LÖSUNG: 5 -10min.

Die Teamer*innen erläutern, dass andere Gruppen andere Ergebnisse bezüglich Mikas Aufenthaltsort und Mikas Freunden hatten. Und dass diese Lösungen zum gleichen Spielausgang geführt haben. Weil der Spielparcours geschafft war. Aber wichtig ist, nach dem Spiel zu erkennen:

Wahrnehmung ist selektiv. Jede Gruppe und jede Spieldynamik bringt ihr eigenes Ende hervor. Die gesicherte richtige Antwort darauf, was mit Mika los ist, kann nur in Mikas Kopf gefunden werden.

3. Fokus: WAHRNEHMUNG IST SELEKTIV 5 -10min.

An dieser Stelle der Diskussion lohnt es sich, eher frontal (mittels eines Impulses) entsprechende Hinweise zu den einzelnen Punkten an die Teilnehmenden wiederzugeben, entsprechend der u.g. Fragestellungen:

- Was war in der **Zeitung (Medien)** besonders? Was war hier plakativ oder einseitig und hat evt. die Leser*innen manipuliert?
- Was war auf dem **Tablet (soziale Netzwerke etc.)** besonders? Inwiefern wurden die Nutzer*innen/User*innen hier gelenkt oder gar manipuliert?

Impuls/Hinweis:

Verstärkt durch bestimmte Algorithmen bekomme ich z.B. in den sozialen Netzwerken, oft nur noch gefilterte Informationen zu sehen. Manche Informationen bekomme ich vielleicht nicht einfach angeboten. Ich muss eigenständig gezielt suchen. Das bedeutet: Ich muss mich ggfls. anstrengen, um aus meiner Filterblase herauszukommen.



- Was war bei der **Postsendung** besonders? Inwiefern kann man hier auch von einem symbolischen Filterblase sprechen? Wieso sind die Informationen hier bereits gefiltert worden?
- Was war an der **Holzbox** besonders? Wieso ist es so schwer, an die kritischen Inhalte heranzukommen? Wie könnte diese Anstrengung im wirklichen reellen Erleben aussehen?

4. Abschluss-Fragen/Abschluss-Diskussion 5-10 min.

Frage an die Teilnehmenden: Hättet ihr euch vorstellen können, auch auf andere Lösungen und Interpretationen zu kommen? Was beeinflusst unsere Wahrnehmung, außer persönlich gemachten/individuellen Erfahrungen?

vertiefte Auswertung: 45 - 90 Minuten

1. Schritt: 10-20 min.

Jede Gruppe berichtet von ihrer jeweiligen Wahrnehmung und inwiefern sie auf entsprechende Interpretationen/Deutungen gekommen sind (siehe Grafik zur Struktur im Anhang):

- Was ist euch besonders aufgefallen (z.B. im Raum/an Materialien)? Wohin habt ihr zuerst geschaut?
- Wie seid ihr auf eure Deutung gekommen?
- Was hat euch überrascht?
- Was waren die entscheidenden Spots auf eurer Spurensuche?
- Was habt ihr (vielleicht) gar nicht berücksichtigt?

Hinweis:

Hier kann gern chronologisch berichtet werden um den Interpretationsverlauf wirklich kenntlich machen zu können!

2. Schritt: Klarstellung: Eure Lösung ist nur eine mögliche Lösung: 5 -10min.

Die Teamer*innen erläutern, dass andere Gruppen andere Ergebnisse bezüglich Mikas Aufenthaltsort und Mikas Freunden hatten. Und dass diese Lösungen zum gleichen Spielausgang geführt haben. Weil der Spielparcours geschafft war. Aber wichtig ist, nach dem Spiel zu erkennen:

Wahrnehmung ist selektiv. Jede Gruppe und jede Spieldynamik bringt ihr eigenes Ende hervor. Die gesichert richtige Antwort darauf, was mit Mika los ist, kann nur in Mika Kopf gefunden werden.

3. Schritt: 10-20 min.

Darstellung der Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den einzelnen Gruppen bzgl. ihrer Wahrnehmung und Deutungen. Ein möglicher Schwerpunkt kann hier auf der entstandenen Gruppendynamik liegen:

- Wieso seid ihr in unterschiedlichen Gruppen auf ähnliche Ergebnisse/Deutungen gekommen?
- An welchen (entschiedenen) Punkten seid ihr auf unterschiedliche Interpretationen und Hypothesen gestoßen?
- Wie seid ihr (im Kleinteam) mit „Abgucken“ und „Nachmachen“ umgegangen?
- Inwiefern habt ihr euch gegenseitig geholfen bzw. nicht unterstützt? Was war eure Begründung für euer jeweiliges Handeln?
- Wie haben sich Kooperation / Nichtkooperation ausgewirkt? Hättet ihr Fehleinschätzungen vermeiden können?

Hinweis:

*Hier bietet es sich zudem an, ggfls. die Außenwahrnehmung der Beobachter*in zu erläutern, entweder im frontalen Impuls oder interaktiv im Dialog mit den TN.*

4. Schritt: 15-30 min.

Hier ist es wichtig, dass die*der Moderator*in auf die Zusammenhänge zwischen selektiver Wahrnehmung (die z.B. durch das Modell der Inneren Landkarte¹ erläutert werden kann) und den Erfahrungen im Escape Room hinweist und diese ggfls. erläutert (siehe ergänzende Grafik im Anhang):

Stichwort: WAHRNEHMUNG IST SELEKTIV

- Was ist euch in der **Zeitung (Medien)** aufgefallen? Was war hier plakativ oder einseitig und hat evt. die Leser*innen manipuliert?
- Was ist euch auf dem **Tablet (soziale Netzwerke etc.)** aufgefallen? Inwiefern wurden die Nutzer*innen/User*innen hier gelenkt oder gar manipuliert?

Impuls/Hinweis:

Verstärkt durch bestimmte Logarithmen bekomme ich z.B. in den sozialen Netzwerken, oft nur noch gefilterte Informationen zu sehen. Manche Informationen bekomme ich vielleicht nicht einfach angeboten. Ich muss eigenständig gezielt suchen. Das bedeutet: Ich muss mich ggfls. anstrengen, um aus meiner Filterblase herauszukommen.

¹ Das Modell der Inneren Landkarte ist eine Grundannahme des Kommunikationsmodells NLP (Neuro-Linguistisches Programmieren) und geht davon aus, dass die innere Landkarte einer Person (das Bild von der Welt) in ihrem Kopf nicht der realen Umwelt einer Person entspricht. Dies geschieht dadurch, dass wir selektiv wahrnehmen - als ob ein Teil der Realität ausgefiltert würde - und nur das in unserer inneren Landkarte vermerken, was die Filter unserer Wahrnehmung durchlassen. Mehr unter: <http://www.nlp-bamberg.de/wirklichkeitundrealitaet/>

- Was ist euch bei der **Postsendung** aufgefallen? Inwiefern kann man hier auch von einer symbolischen Filterblase sprechen? Wieso sind die Informationen hier bereits gefiltert worden?
- Was ist euch an der **Holzbox** aufgefallen? Wieso ist es so schwer, an die kritischen Inhalte heranzukommen? Wie könnte diese Anstrengung im wirklichen reellen Erleben aussehen?

5. Schritt: 10-20 min.

Frage an die Teilnehmenden: Hättet ihr euch vorstellen können, auch auf andere Lösungen und Interpretationen zu kommen? Was beeinflusst unsere Wahrnehmung, außer persönlich gemachten/individuellen Erfahrungen?

Nachbereitung mit der Gruppe

Im Sinne der Verstetigung und der Nachhaltigkeit ist es sinnvoll ein längerfristig angelegtes Projekt um den Escape Room herum zu entwickeln und mit den Teilnehmenden in eine thematisch tiefer reichende Auseinandersetzung zu gehen. Der Escape Room kann eine erste Spielerfahrung dazu sein, reicht aber nicht aus, um die Wirkmechanismen von Populismus, selektiver Wahrnehmung und gruppendynamischem Handeln zu durchleuchten, zu hinterfragen und zu verstehen.

Dazu bietet es sich an, nicht nur Populismus als Phänomen unter die Lupe zu nehmen, sondern auch daran angrenzende Schwerpunkte, wie Kommunikation in Gruppen, Weitergabe von Inhalten in sozialen Netzwerken und dem Internet, Medienkompetenz und selektiver Wahrnehmung zu bearbeiten und Möglichkeiten der Auseinandersetzung zu schaffen.

Verschiedene Bildungsserver und Institutionen der politischen Bildung stellen diesbezüglich kostenlos Materialien zur Verfügung, die eine Unterstützung im Weiterführen des Themas sein können.

Folgende Materialien stehen kostenlos zum Thema Populismus, selektive Wahrnehmung, sowie Medienkompetenz zur Verfügung:

Die Zeit - Schulangebote (12/2016): <http://tc-angebote.zeit.de/schule/wp-content/uploads/sites/9/2017/06/0614-ZEIT-ZfdS-AB-Sek2-Populismus.pdf>

Landesbildungsserver Baden-Württemberg (2016): <http://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/gesellschaftswissenschaftliche-und-philosophische-faecher/gemeinschaftskunde/materialien-und-medien/soziologie/populismus/unterrichtsmaterial-populismus.docx>

Lehrerfortbildung Baden-Württemberg: https://lehrerfortbildung-bw.de/u_sprachlit/deutsch/bs/6bg/6bg3/k-stoerungen/ub2/

Bundeszentrale für Politische Bildung: <http://www.bpb.de/politik/extremismus/rechtspopulismus/>

Bundeszentrale für Politische Bildung: <http://www.bpb.de/shop/lernen/themenblaetter/253945/rechtspopulismus-herausforderung-fuer-die-demokratie>

Bundeszentrale für politische Bildung: <http://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/medienkompetenz-schriftenreihe/>

Escape Room - Fragebogen
Begriffsdefinitionen
Grafiken für die Auswertung
Methodenbox für die Auswertung

Escape Room - Fragebogen

Allgemeines

Veranstaltungstag:

Veranstaltungsort (Adresse):

Raumgröße/Anzahl der Räume:

Veranstalter*in/Auftraggeber*in:

Telefonnummer:

Mailadresse:

Informationen zur Gruppe

1. Anzahl der Teilnehmenden

2. Diversität der Teilnehmenden
(Alter, Geschlecht, Religion, Behinderung,
Bildungshintergrund..)

3. Gibt es gruppenspezifische
Besonderheiten in der Gruppe, die
Auswirkungen auf das Spiel haben
könnten? (z.B. Konflikte, Mobbing etc.)

4. Was ist der soziale Kontext, aus
dem die Teilnehmenden kommen?
Wie ist das regional-soziale
Umfeld?

5. Gibt es Teilnehmende mit
Vorerfahrung in Escape Rooms?

6. Gab es bereits eine Einführung
oder eine inhaltliche
Auseinandersetzung mit
Populismus und seinen
Mechanismen?



Escape Room - eine Begriffsbestimmung

Escape Room (oft auch als Escape Games oder Exit Rooms bezeichnet) sind handlungsorientierte Abenteuerspiele, die sich an Teams richten. Die Spieler*innen entdecken Hinweise, lösen Rätsel und Aufgaben in einem oder in mehreren Räumen. Dafür steht ihnen eine begrenzte Zeit zur Verfügung. Das Ziel ist dabei in der Regel, den Raum in der gegebenen Zeit wieder verlassen zu können, manchmal aber auch, einen Fall zu klären.

Zu Beginn führt ein*e Spielleiter*in, die*der in den Hintergrund, Ablauf und Regeln erläutert. Wenn die Spieler*innen den Raum betreten haben und die Tür sich schließt, beginnt die Uhr rückwärts zu laufen.

Die Spielenden untersuchen den Raum. Es gibt in der Regel keine Ansagen, was wann warum zu tun ist. Es erfordert Kommunikation innerhalb des Teams, damit alle gefundenen Gegenstände und Rätsel durchdacht und gelöst werden können. Das Lesen eines Rätsels führt zum nächsten Rätsel. Die Rätsel haben dabei häufig im Lauf der Zeit eine zunehmende Komplexität. Nach dem Ende des Escape Rooms erfolgt eine Auswertung, die den Lösungsweg erläutert.

Escape Rooms brauchen Teamwork, Kommunikation, Arbeitsteilung und kritisches Denken, Analysefähigkeit und Querdenken. Sie sind mit verschiedenen Altersgruppen spielbar. Verschiedene Teilnehmende können unterschiedliche Erfahrungen und Kompetenzen einbringen.

Literaturtipp:

Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper .

Diese Studie zur Geschichte, Funktionsweise, Anleitung und Wirkung von Escape Rooms findet sich unter <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>



Populismus - eine Begriffsannäherung

Unter dem Begriff „Populismus“ werden Strategien zusammengefasst, mit deren Hilfe sich Redner*innen, insbesondere Politiker*innen

- als Sachwalter*innen der Interessen ihrer jeweiligen Anhängerschaft positionieren und eine besonders enge Verbindung herstellen,
- als Konkurrent*innen um die Macht bekämpfen.

Der Begriff ist negativ konnotiert, wenn dabei

- andere Menschen herabgewürdigt werden,
- das Verstärken negativer Emotionen wie Furcht und Angst im Zentrum steht,
- die Suche nach und das Erreichen von tragfähigen Lösungen politischer Probleme in den Hintergrund tritt.

Die Strategien von Populist*innen zielen in der Regel darauf ab:

1. die Welt als ein Aufeinandertreffen von „uns“ und „den Anderen“ zu begreifen,
2. Ängste vor Fremdem zu wecken und als Motivation zu nutzen,
3. der eigenen Gruppe (und Menschen, die man ihr zurechnet) einheitliche Interessen zu unterstellen,
4. Probleme zu Lasten „der Anderen“ zu lösen,
5. der eigenen Gruppe positive Eigenschaften und konstruktive Absichten zu unterstellen, den Fremden negative Eigenschaften und verwerfliche Absichten,
6. Widersprüche zu ignorieren und die eigene Positionen zur objektiven Wahrheit zu erklären,
7. theoretische Weltbilder und Nachrichten zu generieren, die die eigene Sicht stützen,
8. sich als Kontrast und Alternative zur „Elite“ und zum existierenden politischen System zu positionieren
9. schnelles entschiedenes Handeln als wirksam darzustellen, gründliches Überlegen und Debattieren hingegen als Schwäche und Unentschlossenheit,
10. Die Legitimität und die Entscheidungen von Gremien außerhalb des eigenen Landes in Frage zu stellen und Furcht vor globalen Einflüssen zu wecken.

Folgende Populismen werden im Folgenden näher beleuchtet/definiert:

- Rechtspopulismus
- Salafismus

Rechtspopulismus

Aktuell diskutiert werden unter dem Begriff „Populismus“ insbesondere rechtspopulistische Strategien. Die 10 genannten Merkmale sind hier folgendermaßen ausgeformt:

1. „Wir“ und die „Anderen“: „die Deutschen“ / die „Abendländer“
<-> Geflüchtete, Eingewanderte, Muslime.
2. Sie schüren Angst vor fremder „Kultur“ (keine Hand geben, Verschleierung) und finanziellen Kosten.
3. Sie definieren z.B. Verteidigung gegen den Islam als zentrales gemeinsames Interesse (PEGIDA= Patriotische Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes).
4. Sie suggerieren, dass Probleme wie Armut und Arbeitslosigkeit gelöst werden können, wenn Geflüchtete abgehalten/abgewiesen werden.
5. Sie stellen sich als demokratisch, ehrlich, arbeitswillig und gerecht dar, Migrant*innen dagegen als potentielle Verbrecher*innen und Sozialschmarotzer*innen.
6. Widerspricht ein Fakt (z.B. eine Geflüchtete, die Deutsch kann, eine Arbeit hat, Steuern zahlt) dem Weltbild, wird dieser als Ausnahme dargestellt, die das große Problem alleine nicht löst.
7. In Foren und sozialen Medien werden bewusst Fake News und Social Bots eingesetzt.
8. Rechtspopulist*innen werfen demokratischen Politiker*innen vor, Dinge bewusst kompliziert darzustellen um „das Volk“ in Abhängigkeit zu halten. Sie distanzieren sich von der Mehrzahl der Medien („Lügenpresse“) und dem vermeintlichen „Mainstream“ der Gesellschaft. Sie geben vor, anders als diese den „Mann von der Straße“ zu verstehen, mit „gesundem Menschenverstand“ urteilen und Probleme effizient zu lösen.
9. Die demokratische Abwägung zwischen unterschiedlichen Lösungen und die Suche nach einem Ausgleich zwischen unterschiedlichen Interessen wird als Schwäche, Unentschiedenheit und Gängelung des Volkes abgelehnt. Jeder Tabubruch mit den demokratischen Verhaltensregeln wird zum Akt einer „Befreiung“. Dies drückt sich aus in der Herabwürdigung von demokratischen Institutionen und deren Repräsentant*innen, aber auch im provokativen Abweichen von „politisch korrekter“ Sprache.
10. Im Besonderen richtet sich rechte Elitenkritik gegen die Institutionen der Europäischen Union und die Idee der europäischen Integration. „Brüssel“ wird als Höhepunkt von Kompliziertheit, Bürgerferne und elitärer Überheblichkeit dargestellt. Der europäischen Integration wird die Legitimität abgesprochen, weil politische Vorgaben nur auf nationaler Ebene anerkannt werden, wo gemeinsame ethnische Zugehörigkeit besteht. Ähnliches gilt für Internationale Gremien wie die UNO. Zudem wird die Globalisierung einseitig als Bedrohung dargestellt, immer davon ausgehend, dass durch den Handel mit anderen Ländern „die Deutschen“ die Kontrolle über ihre Wirtschaft und ihre Finanzen verlieren und dass alles, was Menschen außerhalb Deutschlands nützt, „den Deutschen“ schadet (Nullsummenspiel als Weltbild).



Salafismus

Aktuell diskutiert werden insbesondere auch salafistische Strategien. Dies geschieht in der Regel nicht unter dem Stichwort „Populismus“. Aufgrund seiner typisch populistischen Merkmale möchten wir aber den Salafismus unter diesem Aspekt darstellen.

Begriffsherkunft: as-salaf as-salih - die rechtschaffenen Altvordenen.

Beim Salafismus handelt es sich „um Ausrichtungen an den angeblichen oder tatsächlichen Gesellschafts- und Religionsvorstellungen der Frühgeschichte des Islam, welche Abweichungen oder Neuerungen kaum beziehungsweise nicht zulassen. Demnach sollen die "heiligen Schriften" des Koran und der Sunna nicht neu interpretiert, sondern ahistorisch wortwörtlich genommen werden. Diese Einstellung kommt auch in Erscheinungsbild und Kleidungsstil zum Ausdruck, zum Beispiel im Tragen von langen Bärten oder knöchellangen Gewändern. Auch hierbei bestehen Ambivalenzen und Widersprüche. Denn Salafisten nutzen durchaus moderne Kommunikationstechniken wie Internet und Mobiltelefone, obwohl diese in der Frühphase des Islam nicht existierten. (Prof. Dr. Armin Pfahl-Traughber, unter: <http://www.bpb.de/politik/extremismus/radikalisierungspraevention/211830/salafismus-was-ist-das-ueberhaupt>)

Es gibt sowohl Salafist*innen, die Gewalt ablehnen als auch solche, die Gewalt legitimieren.

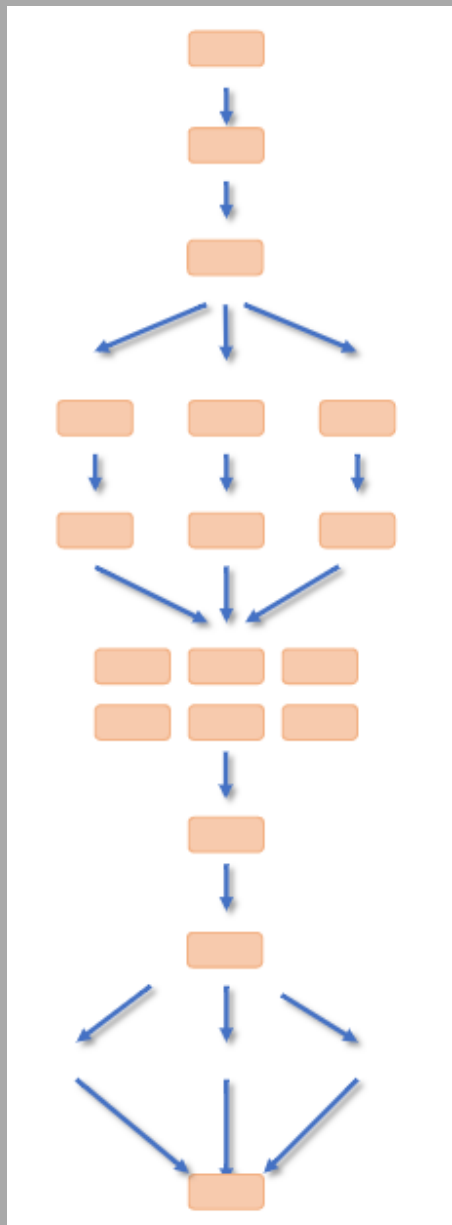
Folgendermaßen sind die populistischen Merkmale im Islamismus ausgeformt:

1. Salafist*innen teilen die Welt ein in „Wir“ und „die Anderen“, die „wahrhaft Gläubigen“ und die „Ungläubigen“.
2. Sie schüren Angst vor dem Einfluss und der Präsenz weltoffener und emanzipierter „Kultur“, die nicht gottgefällig sei und daher in die Hölle führe.
3. Die Verteidigung gegen den Westen wird als gemeinsames Interesse dargestellt.
4. Sie legitimieren Eingriffe in die Freiheit anderer Menschen (z.B. Zwangsehe).
5. Sie gehen davon aus, dass ihre Einstellungen und Handlungen grundsätzlich richtig sind, weil sie auf den religiösen Regeln gründen, während alle anderen die Regeln der Religion verletzen und daher nicht konstruktiv sein können.
6. Widerspricht ein Fakt (z.B. eine religiöse Führungsfigur, die selbst die angeblichen Regeln verletzt) dem Weltbild, wird dieser durch religiös verbrämte Erklärungen legitimiert.
7. Salafistische Ideologieinhalte werden durch Webseiten, soziale Netzwerke und Kurzvideos vermittelt. Nutzer*innen können sich aus den Versatzstücken der im Netz kursierenden Propaganda ihr eigenes Weltbild zusammensetzen, „erklären“ und „begründen“.
8. Die salafistische Ideologie vermittelt ihren Anhänger*innen das Bewusstsein, Angehörige einer moralisch überlegenen Elite zu sein, die im Kontrast zur verdorbenen aktuellen politischen und gesellschaftlichen Führung steht.
9. Die Demokratie als Staatsform der Abwägung und des Ausgleichs zwischen Menschen mit unterschiedlichen Interessen wird abgelehnt. Ihr wird ein Gottesstaat gegenübergestellt, in dem klare Regeln schnelle und entschlossene Urteile ermöglichen.
10. Autoritäten außerhalb des göttlichen Regelwerks werden abgelehnt - auch im eigenen Staat. Zudem werden aber westliche Staaten, insbesondere die USA, als besonders gefährlich und unislamisch dargestellt. Zu den religiösen Begründungen kommen im Zuge der Kriege v.a. in Syrien und im Irak oft anti-imperialistische Begründungen.



Grafiken für die Auswertung

Grundstruktur des Ablaufs; Mithilfe dieser Grundstruktur können die Teilnehmenden leichter einordnen, was sie wann gefunden haben und wie dies ihre Interpretation beeinflusst hat.



Spielbeginn

Alukoffer, Raumeindrücke

Prägephase

Zeitung, Raumeindrücke

Sammelphase

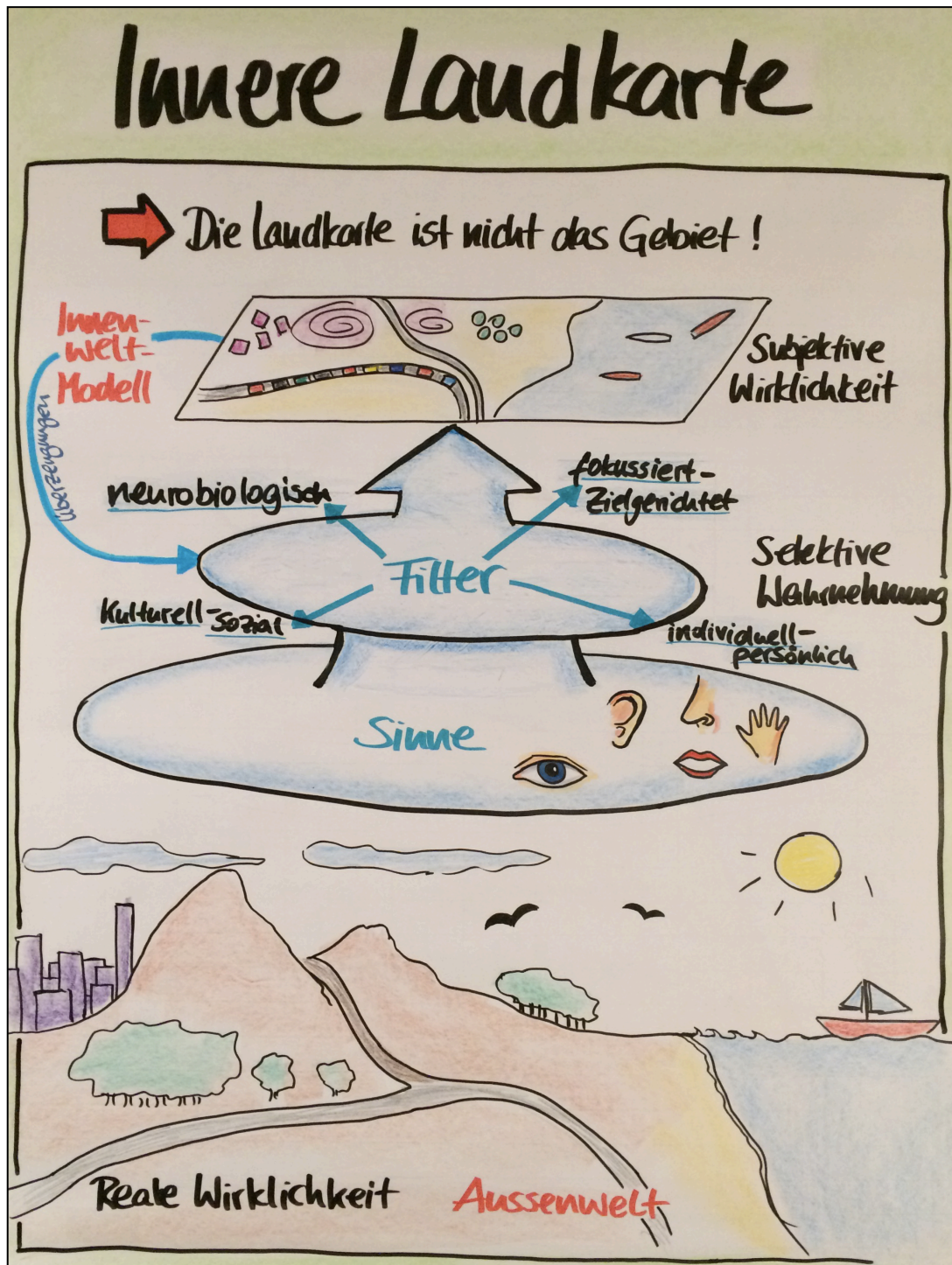
Tablet

Irritationsphase

Holzbox

Auflösung

Prinzip der Inneren Landkarte - Selektive Wahrnehmung



® Visualisierung der „Inneren Landkarte“ von Anita Ripke



Methodenbox für die Auswertung

Folgende Methoden und Übungen stehen kostenlos als Sensibilisierung oder Einstieg zur Verfügung:

Gummibärchen-Armdrücken:

<https://www.buergergesellschaft.de/praxishilfen/konfliktloesung/uebungen-trainingselemente/gummibaerchen-armdruecken/>

Bilder zur optischen Täuschung:

http://www.illusionen.biz/blog/?page_id=57

Übung - Bilder im Kopf:

<http://baustein.dgb-bwt.de/PDF/C1-BilderImKopf.pdf>

Übung - Zitrone:

https://www.ijab.de/fileadmin/user_upload/documents/PDFs/IKUS-Werkstatt/Gewaltpraevention/GHS3_Zitrone.pdf

Lizenz zu den Workshop-Materialien der Demokratielabore

DEMOKRATIE

LABORE

Die Demokratielabore sind ein Modellprojekt der **Open Knowledge Foundation Deutschland**, das vom **Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend** im Rahmen des Bundesprogramms “**Demokratie leben!**” und von der **Bundeszentrale für politische Bildung** gefördert wird.

Danke für den Download des Material-Ordners zu unserem Workshop.
Alle Dateien sind, falls nicht anders gekennzeichnet, unter folgender Creative Commons Lizenz verwendbar:



CC-BY 4.0 | OKF DE

creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode



Gefördert vom



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

