

Nach mir nichts

Der mobile Escape Room

Entwickelt von der *KIJA St. Johann* und *Franz Zwerschina*

Was ist ein Escape Room/Game?

Nach mir nichts ist ein mobiles Escape Game, das für Schulklassen bzw. Teenager konzipiert wurde. Escape Games (oder auch Escape Rooms) sind Rätselspiele, die in extra dafür angefertigten Räumen (auch Häusern, Wohnungen, etc.) stattfinden. Ziel des Spiels ist es, innerhalb einer festgesetzten Zeit (z.B. 60 Minuten) alle Rätsel zu lösen und somit den „Raum“ zu verlassen. In Live-Escape-Rooms wird eine Gruppe von Personen beispielsweise in ein nachgebautes fiktives Gefängnis „gesperrt“ und versucht anschließend, durch logisches Denken und Herumexperimentieren, aus dem Raum zu entkommen. Das gemeinsame Knobeln und die daraus entstehenden Dynamiken können zur Stärkung und Zusammenhalt des Teams führen.

Escape Rooms werden gern von Firmen genutzt, um den Zusammenhalt eines Teams zu stärken. Dieses „Teambuilding“ kann dazu beitragen, sich besser kennen zu lernen und die Stärken einzelner Personen herauszufinden. Escape-Games unterscheiden sie durch unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Thematiken untereinander. So gibt es beispielsweise Abenteuer-Räume (Dschungel, geheime Höhlen), Horror-Häuser oder auch Fantasie-Räume, die speziell auf Kinder zugeschnitten sind.

Nach mir nichts ist ein *mobiles* Escape-Game. Es kann schnell und unkompliziert von Schulen ausgeliehen und z.B. im Turnsaal oder Aula für die SchülerInnen bereitgestellt werden. Alles was man zum Spielen braucht, befindet sich in 8 Umzugskartons. Das Spiel ist für Schulen kostenlos.

Zusätzlich zum Escape-Rätsel gibt es zu *Nach mir nichts* auf der Homepage mehrere Dateien, die man sich als PDF ausdrucken bzw. als Audiodatei anhören kann.

Triggerwarnung: Es werden in dieser Geschichte ernste Themen rund um Mobbing, Cyber-Mobbing und Ausgrenzung behandelt. Es bietet sich an, das Escape-Game im Rahmen des Ethik-, Religions- oder ähnlichem Unterrichts durchzuführen, um Kinder und Jugendliche entsprechend zu begleiten. Wir empfehlen das Spiel aufgrund des ernstesten Themas für Klassen ab der 6. Schulstufe, also für junge Teenager ab 11 Jahren. Das liegt aber im Ermessen des Lehrpersonals.

Worum gehts?

In *Nach mir nichts* wird die Geschichte der 13-jährigen Dora Almer erzählt, die aufgrund eines Missbrauchs im Urlaub das Opfer von Mobbing wird und sich von ihrer Umwelt immer mehr zurückzieht. (Siehe **Nach mir nichts_die Geschichte** als bereitgestellte PDF auf der Homepage)

Beispiele für die Vorbereitung:

- **Einen Tag vor** dem Spiel führt das Lehrpersonal die Klasse in die Geschichte von *Nach mir nichts* ein. Das Lehrpersonal fungiert dabei als Erzählmedium und liest die Geschichte vor. Anschließend spricht man zusammen über das Thema Mobbing und Ausgrenzung.
- Direkt **vor** dem Spiel wird die Geschichte als mp3-Datei (auf der Homepage als Direkt-Link zu finden) abgespielt und anschließend spielt die Klasse das Spiel. Danach wird eine Diskussionsrunde zum Thema Mobbing und Ausgrenzung angestoßen.

Ablauf: Um das bestmögliche Erlebnis zu bieten, ist während des Spiels ein Spielleiter bzw. eine Spielleiterin der KIJA oder Franz Zwerschina anwesend, um die Regeln zu erklären und gegebenenfalls Hinweise zu den Rätseln bereitzustellen.

Als erstes werden die Umzugskartons ungeöffnet aufgestellt. Dafür bieten sich geräumige Turnsäle oder große Klassenräume an. Außerdem werden 2 der 9 quadratischen Straßenkarten gesondert auf den Boden gelegt. Sie werden erst später benötigt.

Die Klasse wird anschließend in Gruppen von jeweils 3 - 4 Personen aufgeteilt. Jede Gruppe sucht sich nun einen der Kartons aus. Gern kann auch das Lehrpersonal die Gruppen den jeweiligen Kartons zuordnen.

Auf jedem der Kartons befindet sich eine Tagebuchseite von Dora Almer, die sich die SchülerInnen genau durchlesen. Diese Tagebuchseite enthält alle Informationen, die man zum Lösen der Rätsel braucht. Jetzt versucht jede Gruppe, ihren Karton zu „enträtseln“. Das schaffen sie, indem sie sich alles im Karton genau anschauen, die Dinge kombinieren und versuchen, *um die Ecke* zu denken. Ein Timer wird gestartet (Handy, Stoppuhr) und die Klasse hat **60 Minuten Zeit**, um Dora Almer wiederzufinden.

Hat eine Gruppe das Rätsel ihres Kartons gelöst, erhält es einen geheimen Code (es handelt sich um eine Nummer, einen Gegenstand oder ein Wort). Mit diesem Code können sich die SchülerInnen jetzt beim Spielleiter ein Stück der quadratischen Straßenkarte abholen. Erst wenn alle Gruppe ihre Rätsel gelöst haben, kann das finale Rätsel gelöst und Dora gefunden werden.

Um das finale Rätsel zu lösen, muss der Aufenthaltsort von Dora herausgefunden werden. Dazu müssen alle 9 quadratischen Straßenkarten-Teile richtig zusammengefügt werden (im 3 x 3 Raster). Zu guter Letzt müssen die SchülerInnen noch den letzten Tagebucheintrag enträtseln. Darin ist eine exakte Wegbeschreibung zu finden, die - mithilfe der Straßenkarte - zu Dora Almer führt.

Tipps:

- Um die Klasse zusätzlich zu motivieren, kann beim Lösen des Rätsels innerhalb von 60 Minuten ein Goodie in Aussicht gestellt werden, z.B. einen Gutschein über 1 x Hausaufgabenfrei oder einen Klassenausflug.
- Um das Spiel interessanter zu machen, kann man wie folgt vorgehen: Wenn eine Gruppe einen Hinweis benötigt, werden 5 Straf-Minuten verhängt, die am Ende vom Countdown abgezogen werden.
- Das Lehrpersonal kann natürlich ergänzend eingreifen und den Gruppen helfen, das Rätsel zu lösen.

Nach 60 Minuten, also nach Ablauf des Countdowns wird - je nach Ergebnis der Klasse - folgendes vorgelesen:

Die Klasse hat das Rätsel gelöst:

Glückwunsch. Ihr habt Dora Almer wiedergefunden. Sie hat sich im Keller der KJJA-Beratungsstelle in St. Johann versteckt. Ihr verständigt Doras Eltern, die sofort heran eilen und ihre geliebte Tochter in den Arm nehmen und ganz fest drücken. Als Dora die ganze Klasse bemerkt, die besorgt dabeisteht, fällt endlich die Schockstarre von ihr ab. In den folgenden Minuten öffnet sich Dora und beginnt erstmals zu erzählen, was damals wirklich in Italien passiert ist. In diesem Moment fällt ein Lichtstrahl durch das Kellerfenster und erinnert alle Anwesenden daran, dass auch nach der dunkelsten Nacht ein neuer heller Morgen kommt. Und als zwei Mitarbeiterinnen der KJJA-Beratungsstelle vorschlagen, in den nächsten Tagen zusammen mit der Klasse die Vorkommnisse aufzuarbeiten, lächelt Dora das erste Mal seit Monaten.

*Die Klasse hat das Rätsel **nicht** gelöst:*

Die Zeit ist um. Ihr habt euer Bestes gegeben. Kaum ist die Zeit abgelaufen, stürzt Doras Mama in den Raum und erzählt erleichtert, dass Dora Almer wiedergefunden wurde. Sie hat sich im Keller der KJJA-Beratungsstelle in St. Johann versteckt. Sofort eilt ihr dorthin. Als Dora die ganze Klasse sieht, fällt endlich die Schockstarre von ihr ab. In den folgenden Minuten öffnet sich Dora und beginnt erstmals zu erzählen, was damals wirklich in Italien passiert ist. In diesem Moment fällt ein Lichtstrahl durch das Kellerfenster und erinnert alle Anwesenden daran, dass auch nach der dunkelsten Nacht ein neuer heller Morgen kommt. Und als zwei Mitarbeiterinnen der KJJA-Beratungsstelle vorschlagen, in den nächsten Tagen zusammen mit der Klasse und zwei Lehrern die Vorkommnisse aufzuarbeiten, lächelt Dora das erste Mal seit Monaten.

Anschließend wird eine Diskussionsrunde zum Thema angestoßen.