

Ein mobiles ESCAPE ROOM GAME von SABRA

zur Vermittlung jüdischen Lebens und den Identitäten

„Fixing The Boat - Finding Identity“

In der Jüdischen Gemeinde Krefeld in Kooperation mit der NS-Dokumentationsstelle Krefeld



Bild: Zeev Reichard

Jüdinnen*Juden werden in Deutschland viel zu oft auf drei Themen reduziert: Holocaust, Israel und Antisemitismus. Ein authentisches Bild von jüdischem Leben in Deutschland bleibt für die Mehrheit der Gesellschaft immer noch verborgen. Um einen **positiven Zugang zur Vielfalt jüdischen Identitäten** zu schaffen und durch erlebbare Spiel-Erfahrung **Klischees, Vorurteilen und Ressentiments vorzubeugen**, hat SABRA (Servicestelle für Antidiskriminierungsarbeit Beratung bei Rassismus und Antisemitismus in Trägerschaft der Jüdischen Gemeinde Düsseldorf) im Rahmen der Präventionsarbeit **ein Modellprojekt** entwickelt – **einen mobilen Escape Room Spiel**.

Das Spiel will Interesse wecken, die, im Spiel angedeuteten Themen, später zu vertiefen.

Der Escape Room richtet sich sowohl an Jugendliche als auch an Erwachsene, an nichtjüdische und an jüdische Menschen, unabhängig jeden Wissensstand: Entscheidend sind Kommunikationsfreude

und die Bereitschaft für Teamwork. Insbesondere ist das Spiel für gemischte Gruppen geeignet, denn **wer gemeinsam Aufgaben im Spiel löst, wird sich auch im realen Leben für den Dialog öffnen.**

BESCHREIBUNG

*Die mutigen Abenteurer*innen gehen an Bord eines rätselhaften Bootes, das mitten im Meer treibt. Das Boot muss repariert werden, bevor ein Sturm in einer Stunde aufzieht. Schaffen sie es nicht, wird mehr als nur das Boot untergehen... Um die Mission erfüllen zu können, benötigen die Spieler*innen keine Vorkenntnisse, dafür aber Aufmerksamkeit, Einfühlungsvermögen, Kommunikations- und Teamfähigkeit.*

Im Mittelpunkt des Spielinhalts steht die Geschichte einer jüdischen Familie, die achronologisch durch **vier Generationen** führt. Jede Generation thematisiert ein Aspekt, das sowohl für die jüdische Identität als auch für jeden anderen Menschen relevant ist. Die Hauptprotagonistin Alisa und ihr Bruder Max sind zwei Jugendliche, die für **Vierte** (hebr. Dalet) Generation nach der Schoa stehen. Die Themenfelder, die hier in Form von Rätseln beleuchtet werden, drehen sich um **Kommunikation und um die Kultur sowie Vorbilder und Identitätsbildung**. Durch die **Dritte** (hebr. Gimel) Generation, den Eltern von Alisa und Max, sowie ihre Geschwister, werden die Themen **Diaspora und Vielfalt** angedeutet. Die Oma, **Zweite** (hebr. Bet) Generation, repräsentiert **Tradition und Familie**. Und der Urgroßvater gehört zu der **Ersten** (hebr. Alef) Generation, die die Shoa überlebt hat. Hier werden sowohl das Trauma der Vertreibung als auch die **Rolle Israels**, als Existenzsicherheit für das jüdische Volk auf der ganzen Welt.

Dem Ganzen wird der Rahmen eines abstrakten Schiffs gegeben, das ein Sinnbild für das Leben ist, so wird ein stereotypisierter „jüdischer“ Raum vermieden. Auch die Möglichkeit, alle buchstäblich „an Bord“ zu holen, spielt eine symbolische Rolle.

Wohin „das reparierte Boot“ geführt werden soll, ist eine der vielen möglichen Fragen für die Reflexion nach dem Spiel.

„Fixing The Boat - Finding Identity“ fördert durch den biografischen Ansatz **Empathie** und bietet nicht nur die Möglichkeit spielerisch etwas über die Jüdische Welt zu erfahren, sondern auch **motiviert, eine Brücke zu eigener Identität zu schlagen und die eigene Familiengeschichte zu erforschen.**

Zielgruppen: Jugendliche (empfohlen ab 16 Jahre) und Erwachsene.

Gruppengröße: mind. 4, max. 6 Person (es können gemischte Gruppen spielen, z.B. aus verschiedenen Klassen, Pädagog*innen mit Schüler*innen, Familien)

Spieldauer: Insgesamt sollten ca. 2 Stunden eingeplant werden.

Anmoderation/Sicherheitseinweisung: 10 Min., Spiel: max. 70 Min, Reflektion: 30-60 min.

Außerdem werden Materialien für eigenständige Vertiefungsarbeit in kleinen Gruppen angeboten (Z. B. für ein Projekttag).

Hinweis: Der Escape Room wird während des Spiels nicht abgeschlossen. Der Spielfortschritt wird durch Kameras über einen internen WLAN (ohne Internetausgang) überblickt. Die Aufnahmen werden nicht gespeichert.