SERVICESTELLE
KINDER- & JUGENDBETEILIGUNG
SACHSEN

HANDBUCH ZUM ESCAPE GAME



JANUSZ
— CORPORATION —

SERVICESTELLE KINDER- UND JUGENDBETEILIGUNG

Das sind wir:

- seit 2016 Projekt in Trägerschaft des Kinder- und Jugendring Sachsen
- landesweite Anlaufstelle für Kinder- und Jugendbeteiligung
- Ziel: Stärkung von Kinder- und Jugendbeteiligung
- Vernetzung, Beratung und Qualifikation von Akteuren aus Verwaltung, Politik, Zivilgesellschaft und Fachkräften
- Moderation und Begleitung von Beteiligungsprozessen
- Erstellung von Informations- und Bildungsmaterial

Mehr dazu unter: www.kinder-jugendbeteiligung-sachsen.de

SACHSEN
Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit Steuermitteln auf Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Einleitung
2. Die Erzählung: Janusz Corporation
3. Rätselstränge
   - 3.1 Rätselstrang: Telefonnummer
   - 3.2 Rätselstrang: vertrauliches Material
   - 3.3 Rätselstrang: Link zum Cloud-Ordner
   - 3.4 Rätselstrang: Passwort zum Cloud-Ordner
4. Funktion der Zweifel
5. Hinweisliste
6. Raum und Material
   - 6.1 Raumplan: Funktionale Elemente
   - 6.2 Materialliste: Gegenstände mit Funktion & Hinweis
   - 6.3 Materialliste: Ausgedrucktes
   - 6.4 Materialliste: Optionale Gegenstände
7. eigene Struktur und Inhalte
8. Spielablauf
   - 8.1 Spielablauf: Intro
   - 8.2 Spielablauf: Spielphase und Hinweise
   - 8.3 Spielablauf: Spielende und Outro
9. Auswertung
   - 9.1 Persönliches Erleben und Interaktion
   - 9.2 thematische Auswertung
10. weiteres Verfahren

Achtung: Wenn ihr morgen spielen wollt, dann bitte zu allererst den Hinweis auf Seite 21 nachlesen!

1. EINLEITUNG: WAS KANN EIN ESCPAE GAME?

Die meisten Menschen knobeln und rätseln gern. Was liegt also näher, um diese spielerischen Elemente mit Lerninhalten zu verbinden? In Escape-Rooms und Escape-Games erleben die Teilnehmenden ein Eintauchen in eine andere Welt, lösen gemeinsam als Gruppe Probleme und bekommen ganz neben noch Wissen vermittelt. So die Theorie.

In der Praxis ist die Methode allerdings nicht ganz so mächtig, wie sie auf den ersten Blick wirkt. Es kann nur eine relativ kleine Personenzahl gleichzeitig spielen. Mehr als 6 oder 7 Spieler*innen treten sich gegenseitig auf die Füße oder haben schnell Langeweile. Bei größeren Gruppen können allerdings auch Nichtspielende durch Beobachtungsaufgaben einbezogen werden. Wie ist die Gruppendynamik? Wie werden Entscheidungen getroffen? Wurde zu einem bestimmten Zeitpunkt ein Rätsel gelöst oder braucht die Gruppe Hinweise? Dadurch können bis zu 12 Menschen Spaß am Spiel haben.

Wenn die Einleitung gut gelungen ist, ist die Gruppe der Spielenden schnell in die Geschichte eingetaucht. Dann steht der Ehrgeiz im Vordergrund, so schnell wie möglich die Aufgabe zu lösen und alle Puzzleteile zusammen zu fügen. Feinsinnige Botschaften werden dabei kaum wahrgenommen oder sofort wieder vergessen, wenn sie ihre Funktion zur Lösung des Rätsels beigetragen haben. Wirkliches Wissen kann so nur sehr bedingt angereichert werden und es bedarf zur Vertiefung unbedingt der Auseinandersetzung mit den Bildungsinhalten ohne Zeitdruck.

Ein Escape Game kann also kaum mehr als ein spielerischer Auftakt sein zur Beschäftigung mit einem Thema. Spaß macht es aber allemal!

Die Idee hinter dieser Spielanordnung ist, dass sie sowohl in nahezu beliebigen Räumen selbst aufgebaut werden kann, als auch dass viele unterschiedliche Wissensthemen verhandelt werden können. Es werden fast nur Gegenstände benötigt, die ohnehin in jedem Büro, jedem Jugendhaus oder Klassenzimmer zur Verfügung stehen. Der Rest kann einfach ausgedruckt werden. Und ob es um Verschwörungserzählungen oder Strukturwandel geht, um sexuelle Prävention oder Mediennutzung: mit nur wenigen Anpassungen kann das Spiel in die unterschiedlichsten Themenfelder einführen.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei der Evangelischen Trägergruppe für gesellschaftspolitische Jugendbildung (et), deren Escape Game „General Solutions“ ganz wesentlich als Inspiration für die Janusz Corporation gedient hat.
Besonders ihr seid eingeladen, zu spielen, auszuprobieren und wiederum weiter zu entwickeln.

2. DIE ERZÄHLUNG: JANUSZ CORPORATION

Die Janusz Corporation ist ein fiktives Unternehmen, das auf den ersten Blick durch Innovation, Nachhaltigkeit und Mitarbeiter*innenfreundlichkeit glänzt. Jung und hip, erfolgreich am Markt und mit reizvollen Karrierechancen. Kein Wunder also, dass es ein attraktiver Arbeitgeber ist und als solcher potenzielle Nachwuchskräfte zur Betriebserkundung einlädt.

Doch noch bevor der Rundgang beginnen kann, ereignen sich merkwürdige Dinge. Eine hochrangige Mitarbeiterin ist kurzfristig und aus unerklärlichen Gründen entlassen worden. War sie etwa düsteren Machenschaften auf der Spur, die das auf Hochglanz polierte Image der Janusz Corp. gefährden könnte? Die Spielenden begeben sich auf die Suche nach belastendem Material und geheimen Dokumenten, die sie aus dem Gebäude schmuggeln und einem Whistleblower zuspielen sollen, auf dass das unlautere Treiben ein Ende findet. Aber welchen Quellen können sie überhaupt trauen?

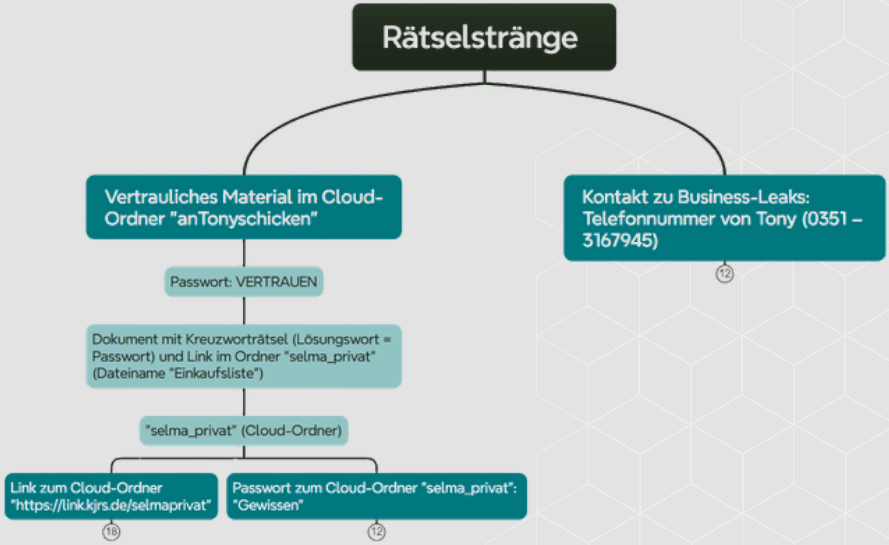
Achtung: Ab hier besteht akute Spoiler-Gefahr!

Es muss der Zugang zu einem Cloud-Ordner gefunden werden, auf dem die geheimen Dokumente liegen, die die Mitarbeiterin Selma Martek gesichert hat. Diese stehen mit dem jeweiligen Bildungsthema im Zusammenhang und können beliebig ausgetauscht werden. Beim Durchsehen der Dateien kommen die Spielenden mit verschiedenen Aspekten des jeweiligen Themas in Berührung. Zusätzlich muss der Kontakt zu dem Whistleblower Tony hergestellt werden, der die Plattform „Business Leaks“ betreibt und noch einmal nach der Belastbarkeit der Informationen fragt. In der Schussentscheidung werden die Spielenden vor die Frage gestellt, ob sie die gefundenen Dokumente wirklich für so glaubwürdig halten, dass sie sie leaken wollen.

Das Spiel endet, je nachdem wie die Entscheidung gefallen ist, damit, dass die Gruppe entweder schnell das Firmengelände verlassen soll oder die Betriebserkundung fortgesetzt wird.

3. RÄTSELSTRÄNGE

Drei Elemente müssen gefunden werden:
Eine **Telefonnummer**, ein **Link zu einem Cloud-Ordner** und das zugehörige **Passwort**. Innerhalb des Ordners muss noch einmal ein weiterer Ordner mittels Passwort geöffnet werden, um an die eigentlich brisanten Informationen zu kommen.

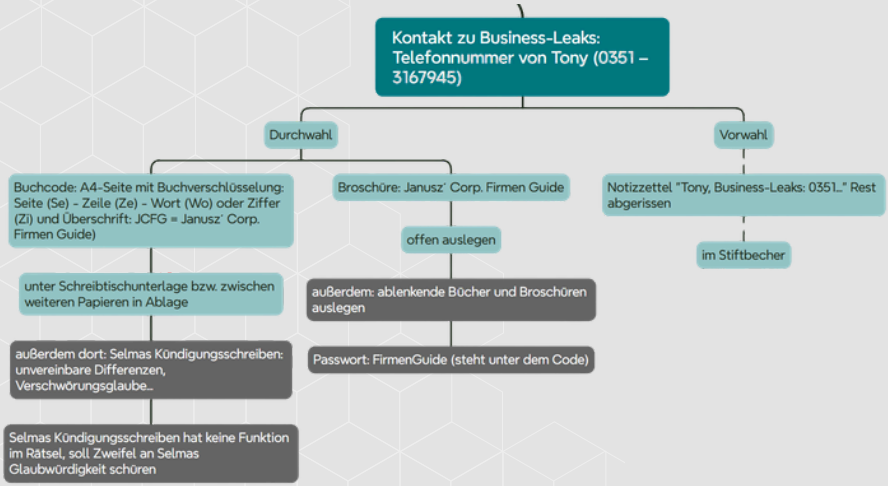


3.1 RÄTSELSTRANG: TELEFONNUMMER

Die **Telefonnummer** setzt sich zusammen aus der *Vorwahl*, die auf einem abgerissenen kleinen Zettel in einem Stiftebecher versteckt ist, und der *Durchwahl*, die mithilfe eines Buchcodes verschlüsselt ist. Grundlage hierfür ist der Janusz Corp. Firmen Guide, eine Imagebroschüre, die offen ausliegt. Der eigentliche Code, nämlich eine Liste von Seitenzahlen, Zeilen und schließlich Ziffern (bzw. Zahlworten) liegt versteckt zwischen anderen Papieren.
Dass die zusammengetragen Ziffern die Durchwahl zur Vorwahl sind, müssen die Spielenden selbst erschießen.

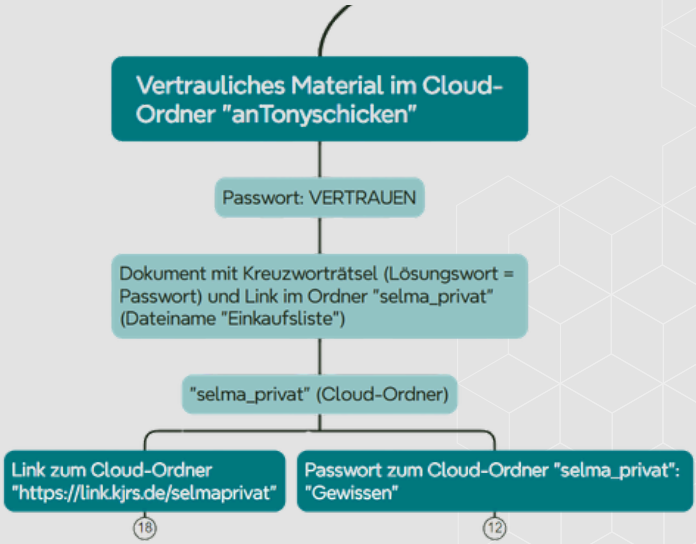
Eine Liste mit möglichen Hinweisen findet sich an Ende dieses Kapitels.

Die Telefonnummer führt zu einem Anrufbeantworter des Projektträgers Kinder- und Jugendring Sachsen (KJRS), auf dem eine Bandansage zu hören ist.



3.2 RÄTSELSTRANG: VERTRAULICHES MATERIAL

Das zu leakende Material befindet sich im **Ordner „anTonyschicken“**, der in der Cloud des Projektträgers liegt und auf den die Spielenden mit ihrem Handy zugreifen können. Zuvor müssen sie allerdings ein **Passwort** finden. Dieses ist das *Lösungswort* eines Kreuzworträtsels, das sich in einem PDF mit dem Namen „Einkaufsliste“ befindet, und das eine Ebene höher im Ordner „selma_privat“ liegt.



3.3 RÄTSELSTRANG: LINK ZUM CLOUD-ORDNER

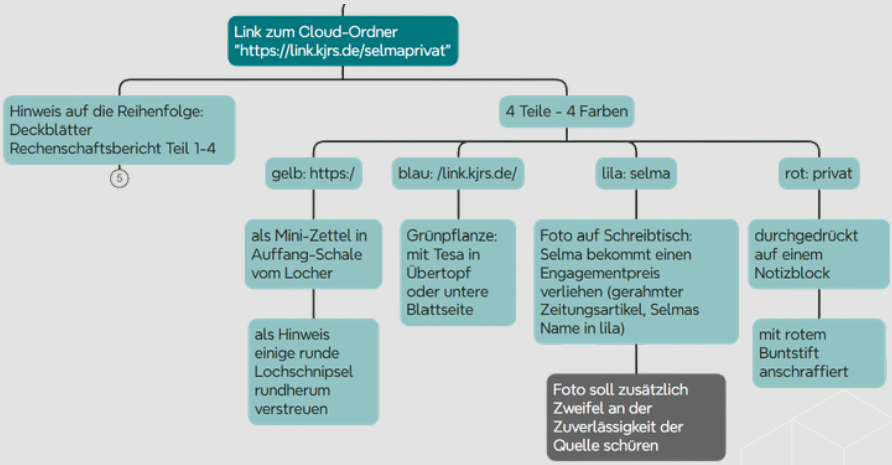
Dieser Ordner liegt ebenfalls in der Cloud des Projektträgers. Der **Link** dazu https://link.kjrs.de/selmaprivat ist in *vier Teilen* im Raum versteckt.

Der *erste Teil*, das https:/ befindet sich als kleiner Zettel in der Auffangschale eines Locher auf dem Schreibtisch. Als Hinweis, dass der Locher eine Rolle spielt und geöffnet werden soll, können einige „Konfetti“ aus dem Locherabfall verstreut werden.

Der *zweite Teil*, das /link.kjrs.de/ ist auch ein kleiner Zettel, der mit durchsichtigem Klebeband unter den Blättern einer Zimmerpflanze oder im Übertopf befestigt ist.

Der *dritte Teil* selma ist im Text eines gerahmten Zeitungsausschnitts zu finden, der die Mitarbeiterin Selma Martek bei der Übergabe eines Preises für ihr Engagement zeigt. Der Bilderrahmen steht offen auf dem Schreibtisch oder in einem Regal.

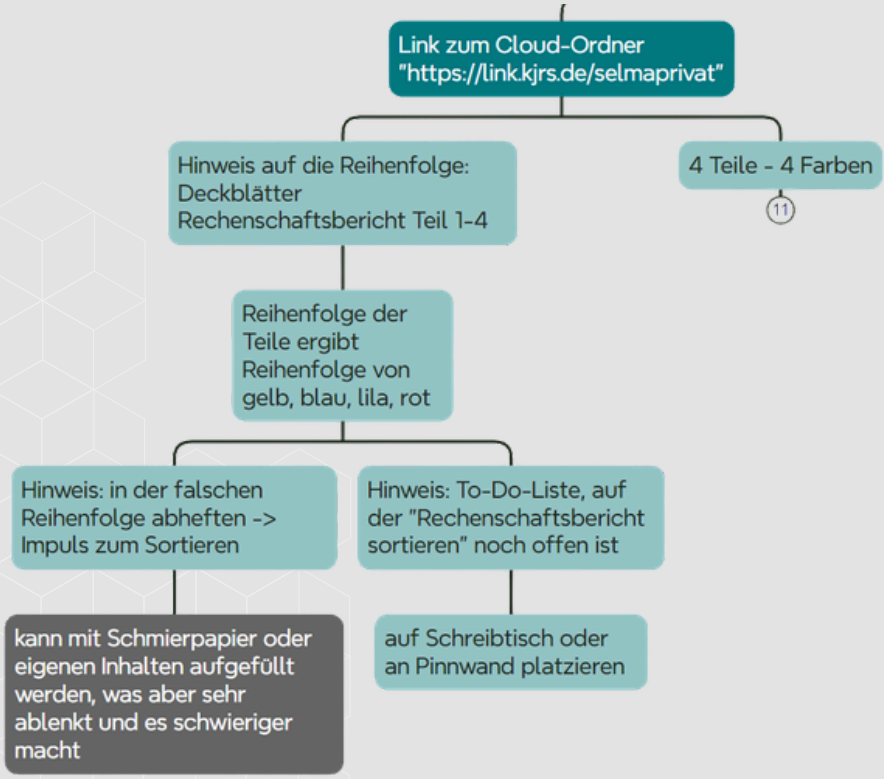
Der *vierte Teil* privat ist auf einem Notizblock geschrieben, der höchstens nachlässig versteckt, z.B. unter einer Schreibtischunterlage platziert ist. Allerdings fehlt die oberste Seite, sodass die Schrift nur noch im Durchdruck zu erkennen ist. Als Hinweis ist ein kleiner Teil des Wortes mit rotem Buntstift anschraffiert. Der rote, gut gespitzte Buntstift liegt daneben und lädt dazu ein, das gesamte Wort durch Schraffur sichtbar zu machen.



Die vier Farben der Linkteile geben einen *Hinweis auf die Reihenfolge*. Der Schlüssel dafür ist im Rechenschaftsbericht zu finden, einem Ringordner oder Schnellhefter, der in Selmas Büro liegt bzw. steht. Im Schrank, Regal, einer Ablage, zusammen mit weiteren Papieren, Ordnern, Büchern oder Broschüren. **Achtung:** Je mehr Ablenkungsmaterial, desto schwieriger wird es.

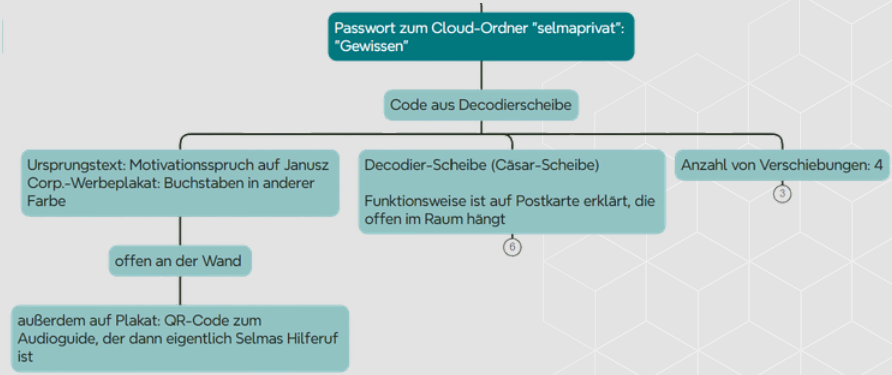
Im Ordner Rechenschaftsbericht befinden sich vier Deckblätter, deren Farben den einzelnen Linkteilen entsprechen. Diese Deckblätter sind nummeriert, aber in der falschen Reihenfolge abgeheftet. Die richtige Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der Teile des Links. Als Hinweis liegt eine To-Do-Liste aus, auf der nur „Rechenschaftsbericht ordnen“ noch nicht als erledigt markiert ist.

Zwischen den Deckblättern befinden sich nur wenige Seiten, die aber mit beliebigem Schmierpapier oder inhaltlichem Material ergänzt werden können, was den Schwierigkeitsgrad erhöht.



3.4 RÄTSELSTRANG: PASSWORT ZUM CLOUD-ORDNER

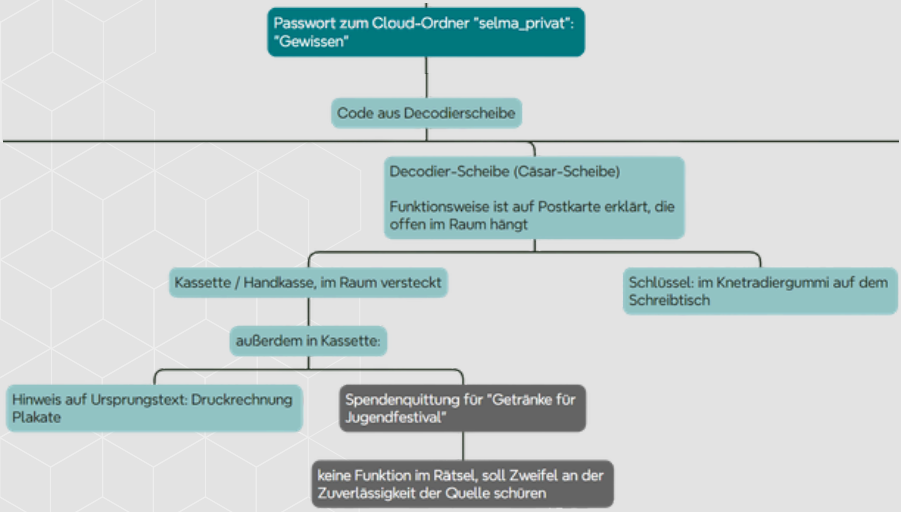
Um auf den Ordner „selma_privat“ zugreifen zu können, wird ein **Passwort** benötigt. Dieses ist auf einem *Image-Plakat* zu finden, das offen an der Wand hängt. Hier sind einige Schlagworte im Uhrzeigersinn angeordnet, in denen jeweils einzelne Buchstaben andersfarbig sind. Die Buchstabenfolge ergibt allerdings für sich genommen noch keinen Sinn, sondern muss erst noch dekodiert werden. Dazu wird eine sogenannte *Cäsar-Scheibe* benötigt, mit deren Hilfe *Buchstaben* um eine bestimmte Stelle im Alphabet *verschoben* werden können. Bei einer Verschiebung um drei Stellen wird so aus einem A ein D, aus einem B ein E und so weiter.



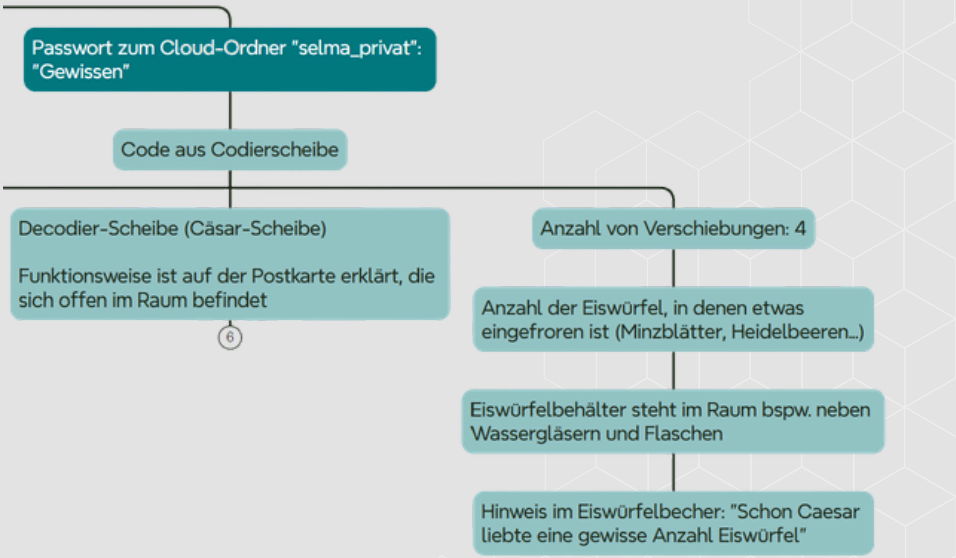
Die *Scheibe* selbst ist in einer Geldkassette eingeschlossen, die im Raum gut versteckt ist. Der Schlüssel zur Kassette ist in einem Knetradiergummi eingepackt, der neben Locher und Stiften etc. auf dem Schreibtisch liegt. In der Kassette befindet sich eine Rechnung für den Druck von Plakaten, die auf den Ursprungstext hinweist, der in Form andersfarbiger Buchstaben auf dem Plakat an der Wand versteckt ist.

Zusätzlich befinden sich in der Kassette noch eine Spendenquittung. Diese hat für das Rätsel keine Bedeutung, soll aber Zweifel säen, ob das Unternehmen Janusz Corp. nun tatsächlich so unlauter ist, wie Selma suggeriert.

Einen Hinweis darauf, wie die Cäsar-Scheibe funktioniert, enthält eine Postkarte aus Italien, die an einer Pinnwand oder ähnlichem hängt und die im Text die Funktionsweise erklärt.



Ein Hinweis schließlich darauf, um *wie viele Stellen* die beiden Buchstabenkreise gegeneinander *verschoben* werden müssen, liefern Eiswürfel, in die kleine Pfefferminzblättchen, Blaubeeren oder ähnliches eingefroren sind. Die Anzahl der „bestückten“ Eiswürfel entspricht der Anzahl der Verschiebungen. Ein kleiner Zettel im Deckel des Eiswürfelbehälters mit dem Satz „Schon Cäsar mochte gehaltvolle Eiswürfel“ und ein Bild von Würfeln auf der Cäsar-Scheibe, auf denen kleine Minzblätter o.ä. eingezeichnet werden können, verweisen jeweils aufeinander.



4. FUNKTION DER ZWEIFEL

Es gibt im Spiel Elemente, die *keine Funktion* im Rätsel haben, aber dennoch wichtig sind. Sie sollen Zweifel an der Zuverlässigkeit der Quelle, also Selma streuen, um die Schlussentscheidung, nämlich die gefundenen Dokumente zu leaken, zu erschweren. Dies ist ein **Foto**, auf dem die **Übergabe eines Spendenchecks** durch die Janusz Corporation an eine gemeinnützige Organisation zu sehen ist (sichtbar im Raum platziert), eine **Spendenquittung** für eine **Sachspende** mit alkoholfreien Getränken für ein Jugendfestival (in der Geldkassette) und schließlich **Selmas Kündigungsschreiben**, das zwischen verschiedenen Papieren und Unterlagen zu finden ist.

Ein bisschen Füllmaterial ist notwendig, damit die rätseltragenden Elemente nicht allzu offensichtlich herumliegen. Außerdem können dafür schon Bücher, Broschüren und Materialen verwendet werden, die einen Bezug zum Lerninhalt haben.

5. HINWEISLISTE

Achtung: Für die Spielenden ist einfach alles ein Hinweis!

Sie werden an den absurdesten Stellen suchen und die merkwürdigsten Elemente kombinieren wollen. Wenn sie die eigentlichen Hinweise einfach immer wieder übersehen, hier eine mögliche Liste mit Hinweisen:

Gelöstes Rätsel		**Möglicher Hinweis**
Rätselstrang Cloud-Ordner		
Ort Linkschnipsel Locher		wenn Frust entsteht, gönnt euch Konfetti
Ort Linkschnipsel Pflanze		Informationen - genau so wichtig wie Sauerstoff rede mit ihnen, dann werden sie dir antworten hier wird nicht nur Kohlendioxid festgehalten
Ort Linkschnipsel Schraffur		Individueller Hinweis
Ort Linkschnipsel Foto mit Engagementpreis		Engagement zahlt sich aus
Ort des Rechenschaftsberichts		Individueller Hinweis
Rechenschaftsbericht sortieren		Berichtet der Reihe nach!
Kombi Linkschnipsel mit Rechenschaftsbericht (Reihenfolge)		Der erste Schritt ins Netz ist gelb / LINK
Rätselstrang Passwort zum Cloud-Ordner		
Ort der Kassette		Individueller Hinweis
Schlüssel zur Kassette		Formt euch des Rätsels Lösung selbst
Kombi Poster mit Decodierscheibe		Der grüne Kreislauf bringt uns alle nach vorn
Anwendung Decodierscheibe		Erklärtext (Material zum Ausdrucken 14.)
Anzahl Verschiebungen Decodierscheibe		Janusz Corp. Liegt euer Wohlergehen sehr am Herzen. Achtet darauf, ausreichend zu trinken, aber über legt gut wie viel Eis gut für euch ist
Rätselstrang Passwort zum Ordner "anTonyschicken"		
Kreuzworträtsel = Passwort		gekreuzte Worte öffnen dir Türen
Rätselstrang Kontakt Business-Leaks		
Ort Schmierpapier mit Buchcode		Individueller Hinweis
Kombi Buchcode mit Firmenguide		Leitfäden erZÄHLEN Geschichten Leitfäden zu lesen ZÄHLT sich aus
Ort Notizzettel Kontakt zu Business Leaks		Individueller Hinweis
Kombi Vorwahl (Notizzettel) mit Tel. Nummer (Buchcode)		vier und acht ergibt Kontakt

Auf der Druckvorlage der Tipps können noch optinal Hinweise zu spezifischen Verstecken im Raum ergänzt werden und je nach Verlauf ins Spiel gegeben werden.

6. RAUM UND MATERIAL

Hier findest du Informationen, wie du das Escape Game in deinem Raum aufbauen kannst und welches Material du mindestens brauchst. Exemplarisch haben wir die Anordnung der Gegenstände in der Skizze dargestellt.

Wichtig: Die Platzierung der Gegenstände in deinem Raum muss unserer nicht gleichen. Es handelt sich um ein mobiles Escape Game, sodass du alles an deinen Begebenheiten ausrichten und auch vorhandenen Gegenstände integrieren kannst. Wir empfehlen, zerbrechliche und gefährliche Dinge aus dem Raum zu entfernen.

Tipp: Der Aufbau des Raums und die Vorbereitung des Materials nimmt etwas Zeit in Anspruch. Sofern möglich, beginne beim ersten Mal am Vortag. So kannst du ohne Hektik alles ausdrucken, vorbereiten und ggf. Anpassungen vornehmen. Wenn du das Spiel zum wiederholten Mal aufbaust, brauchst du nicht mehr als ein paar Minuten.

Info:

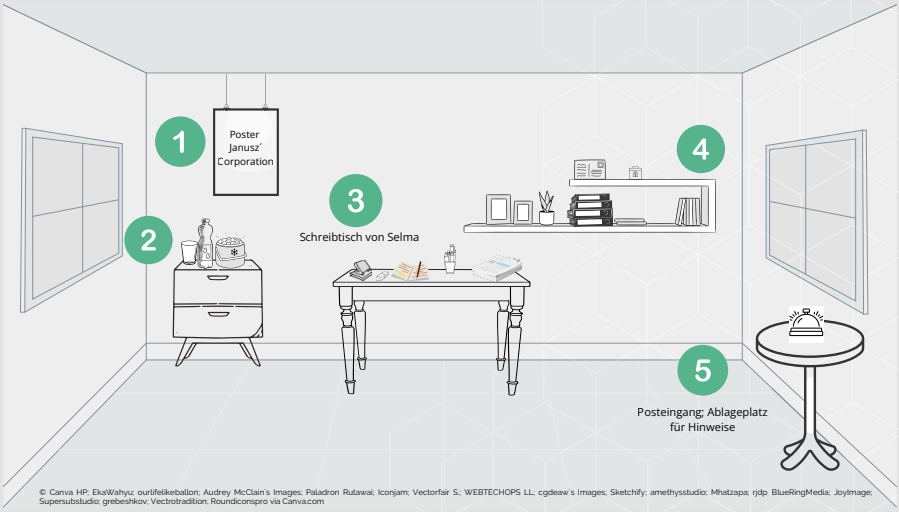
1. Gefahrenquellen: Weise die Teilnehmenden auf gefährliche Gegenstände im Raum hin, die nicht zum Spiel gehören und beschädigt/ auseinandergebaut werden sollten.
2. Ablenkung: Jeder Gegenstand, der im Raum ist und nicht Teil des Spieles ist, sorgt für Ablenkung bzw. kann von den Teilnehmenden als Bestandteil des Spiels wahrgenommen werden. Daher bietet es sich an, möglichst wenig zusätzliche Dinge im Raum zu lassen

6.1 RAUMPLAN: FUNKTIONALE ELEMENTE

Das Escape Game spielt im ehemaligen Büro der Janusz Corporation Mitarbeiterin Selma Martek. Da ursprünglich sie die Besucher*innen durch die Janusz Corporation führen sollte, werden die Teilnehmenden zu ihrem Büro geführt.

Die Besucher*innen, aka Teilnehmenden bekommen vor dem Büro Besucher*innenausweise ausgehändigt. Diese haben keine funktionale Bedeutung, erleichtern aber das Eintauchen in die Geschichte. Nach einer kurzen Einführung durch die mitarbeitende Person (S.26) betreten sie das Büro und das Spiel beginnt.

Beispielbüro Selma Martek:



© Canva HP; EkaWahyu; ourlifelikeballon; Audrey McClain's Images; Paladron Rutawai; Iconjam; Vectorfair S.; WEBTECHOPS LL; cgdeaw's Images; Sketchify; amethysstudio; Mhatzapa; rjdp; BlueRingMedia; Joylmage; Supersubstudio; grebeshkov; Vectrotradition; Roundiconspro via Canva.com

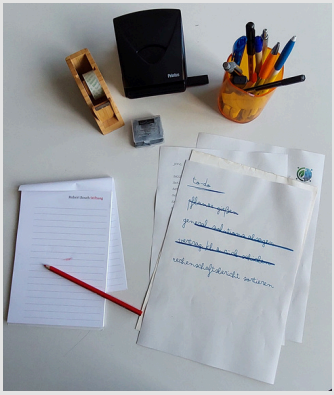
Folgende Elemente braucht es mindestens, die einzelnen Materialien können aber auch großzügiger auf mehrere Möbelstücke o.ä. verteilt werden. Je mehr Möbel, Verstecke und Ablenkungsgegenstände im Raum sind, umso länger dauert die Suche.

Variationen sind möglich, ob die hinweistragende Grünpflanze auf dem Schreibtisch oder im Regal steht, ist beispielsweise egal.

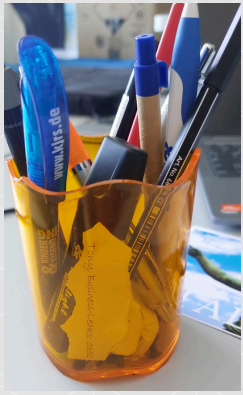
Wand bzw. Pinnwand (1):
Poster der Janusz Corporation mit Schlagworten bzw. Wertebild kann frei im Raum aufgehangen werden.
Wichtig: Poster muss unbedingt aufgehangen werden, da es die Botschaft für die Decodierscheibe enthält und den QR-Code zum vermeintlichen Audio-Guide bzw. der von Selma gekaperten Tonspur mit dem Auftrag an die Gruppe, die Unterlagen zu finden.

Beistelltisch (2):
Auf einem Beistelltisch stehen **Gläser**, **Wasser** und ein **Eiswürfelbehälter**. Im Deckel des Eiswürfelbehälters ist mit Tesa ein **Hinweis** befestigt („Schon Cäsar schätzte gehaltvolle Eiswürfel."), dass die Anzahl der Eiswürfel der Anzahl der Verschiebungen auf der Cäsar-Scheibe entspricht. Im Behälter befinden sich Eiswürfel in beliebiger Anzahl und Form. In **vier Eiswürfeln** sind Minzblätter, Blaubeeren, Himbeeren oder ähnliches eingefroren.
Auf dem Beistelltisch befindet sich ein **Ausdruck des Firmenguides**, schließlich spart die Janusz Corporation nicht mit Hinweisen darauf, wie toll sie ist.

Schreibtisch von Selma (3):
Auf dem Schreibtisch der ehemaligen Angestellten der Janusz Corporation liegen ein **Block** mit durchgedrückten, **leicht rot anschraffierten Buchstaben**. Auf dem Block liegt ein **roter Buntstift**. In einem Stiftebecher befindet sich neben diversen Stiften auch ein **Schnipsel** mit dem Kontakt zu Tony von Business Leaks **(Vorwahl)**. Auch ein **Knetradiergummi** (darin eingeknetet der **Schlüssel** zur Geldkassette), ein **Locher** mit einem **Teil des Links** zu den von Selma versteckten Dateien in der Auffangschale und ein **Zettelstapel** liegen auf dem Tisch. Im Zettelstapel befindet sich **Selmas Kündigungsschreiben** und der **Buchcode**. Ebenfalls auf dem Schreibtisch liegt eine fast abgearbeitete **To-Do-Liste**. Optional: weiteres Büromaterial und Ablage für die Zettel.



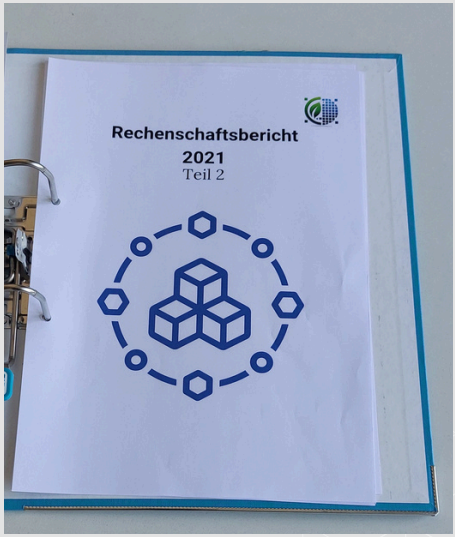




Regal bzw. Schrank (4):
Auf einem Regal im Büro stehen **zwei Bilderrahmen**: einer mit dem Bild vom Selma, die den **Engagementpreis** für die Janusz Corporation und einen **Teil des Links**, der zu Selmas versteckten Dateien führt, enthält. Ein weiteres zeigt die **Übergabe einer Spende** durch die Janusz Corporation an das Schulzentrum in Johrmer. Daneben steht eine **Pflanze/ Blume**, innen im Topf oder den Blättern ist ein **Teil des Links**, der zu Selmas versteckten Dateien führt, befestigt. Zudem steht dort eine abgeschlossene **Geldkassette**. In dieser befindet sich die **Decodierscheibe („Cäsar-Scheibe“)**, eine **Spendenquittung** und eine **Rechnung für die Werbeposter**. Auch eine **Postkarte** befindet sich im Regal. Diese gibt einen Tipp bezüglich der Verwendung der Decodierscheibe. Im **Ordner** befinden sich diverse Unterlagen und unsortierte **farbige Trennblätter eines Rechenschaftsberichtes,** die einen Hinweis auf die Reihenfolge er Linkteile geben.







Platz der Spielleitung (5):
Etwas Abseits des Geschehens und außerhalb der Radius´ der versteckten Hinweise platziert sich die Spielleitung mit einem kleinen Tisch oder Tresen. Auf diesem befindet sich eine **Schreibtischablage**, die mit **„Posteingang“** beschriftet ist, sowie eine **Rezeptionsglocke** oder ein anderer akustischer Signalgeber. Wenn die Gruppe nicht weiter kommt, wird sie mit einem „Kling“ aufmerksam gemacht und findet hier Post mit kleinen hilfreichen Hinweisen.

6.2 MATERIALLISTE: GEGENSTÄNDE MIT FUNKTION & HINWEIS

Diese Dinge braucht ihr unbedingt für das Escape Game:

- Knetradiergummi
- Handgeldkassette mit Schlüssel
- Eiswürfelbehälter
- Eiswürfel und identische essbare Dinge zum Einfrieren (Minzblätter, Beeren…) unbedingt am Tag vorher vorbereiten (***Achtung:*** *Nichts verschiedenfarbiges, sonst wird irrtümlicherweise ein Farbcode vermutet.)*
- Krug / Flasche mit Wasser für die Eiswürfel und Gläser
- Locher mit Auffangschale
- Beliebig viele Bücher und Broschüren (thematischer Bezug möglich)
- 2 Bilderrahmen (bestenfalls einer in A4)
- Schnellhefter/ Ordner mit Schmierpapier oder eigenen Inhalten (***Achtung:*** *Lenkt sehr ab, nur die Druckvorlage des Rechenschaftsberichts ist auch ausreichend.*)
- Schlüsselbänder, im Idealfall mit Ausweishüllen, für die Besucher*innenausweise
- Leerer Notizblock, auf dem obersten Blatt befindet sich ein „Durchdruck“ des Wortes „privat“, leicht mit rotem Stift anschraffiert (***Achtung:*** *Es darf nichts anderes durchgedrückt sein.*)
- roter gut gespitzter Buntstift
- Papierstapel für den Schreibtisch (Schmierpapier oder Unterlagen mit euren Inhalten)
- (Schreib-) Tisch
- Pflanze mit Übertopf
- Rezeptionsglocke o.a. (Platz für Hinweise), ggf. Ablage „Posteingang“ in der Nähe der Spielleitung aufbauen

6.3 MATERIALLISTE: AUSGEDRUCKTES

Diese Dinge müssen ausgedruckt werden:

1. Besucherausweise, optimal in A6 (Namen eintragen)
2. Poster Janusz Corp. (an prominenter Stelle aufhängen)
3. Foto Spendenscheck-Übergabe, Größe egal (nett platzieren)
4. Foto Preisverleihung gesellsch. Engagement, Größe: A4 (nett platzieren)
5. Rechenschaftsbericht mit Trennblättern (bunt ausgedruckt, falsch sortiert in Ordner/Schnellhefter irgendwo verstecken)
6. Linkstücke (ausschneiden, gelben Teil: Locher, blauen Teil: Blumentopf verstecken) & Hinweis Zusammenhang Anzahl der befüllten Eiswürfel und Verschiebung Decodierscheibe (ausschneiden, am Eiswürfelbehälter befestigen)
7. Decodierscheibe (ausschneiden, die beiden Kreise mit Musterbeutelklammer oder Büroklammer verbinden, in Geldkassette legen)
8. Spendenquittung Getränke (in Geldkassette legen)
9. Druckereirechnung Plakate (in Geldkassette legen)
10. Kündigungsschreiben (zwischen Broschüren oder Papierstapel verstecken)
11. Buchcode (zw. Broschüren/ Papierstapel verstecken)
12. Firmenguide (zusammenheften und offen platzieren)
13. To-Do-Liste (auf Schreibtisch platzieren)
14. Postkarte Cäsar-Scheibe (beliebig anpinnen/ platzieren)
15. Liste mit Tipps (optional, ausschneiden oder handschriftliche Zettel vorbereiten bzw. spontan schreiben)

Die Nummerierung hier entspricht den downloadbaren Dateien auf der Seite des Projektträgers.

Für die Spielleitung: Die **Checkliste der Rätsel** kann ebenfalls ausgedruckt werden und gibt einen Überblick zu den einzelnen Bestandteile der Rätselstränge sowie den dazugehörigen Tipps. Damit kann der Fortschritt des Spiels verfolgt werden.

6.4 MATERIALLISTE: OPTIONALE GEGENSTÄNDE

Ihr könnt noch weitere Gegenstände ergänzen, die keine Funktion für das Spiel haben.

Mögliche optionale Gegenstände:

- Büromaterial
- Pflanzen
- Bilder
- Bücher/ Zeitschriften (mit und ohne thematischen Bezug)
- Getränke
- Snacks
- Stuhl

7. EIGENE STRUKTUR UND INHALTE

Kann ich das Escape-Game auch völlig unabhängig von der Struktur der Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung bzw. des Kinder- und Jugendrings Sachsen nutzen?

Digitale Infrastruktur: Die Architektur des Spiels greift an drei Stellen auf die digitale Infrastruktur des Projektträgers KJRS zu:

1. Die initiale Audiodatei

Der vermeintliche Audioguide, der den Hilferuf Selmas enthält und den Auftakt der Suche nach den Geheim-dokumenten darstellt, ist eine KI-generierte mp3-Datei. Diese könnt ihr entweder von uns bekommen oder natürlich auch selbst eine erstellen. Die Datei liegt in unserer Cloud und ist mit dem Passwort „Willkommen“ zu öffnen, welches die Spielenden einfach gesagt bekommen. Zur Cloud führt ein QR-Code auf dem JC-Werbeplakat, der natürlich geändert, z.B. überklebt werden müsste, wenn ihr das Audio in euren eigenen Strukturen ablegen wollt.

2. Der geheime Ornder

Der Ordner „selmaprivat“ liegt in ebenfalls in unserer Cloud und ist durch einen Shortlink ersetzt. Wenn ihr eure eigenen Strukturen nutzen wollt, lasst die Linkteile „https:/“, „selma“ und „privat“ wie sie sind und verändert nur den zweiten Teil (bei uns „/link.kjrs.de“) jeweils durch euren eigenen Shortlink. Also erstellt einen eigenen Ordner mit dem Shortlink https://link.vereinabc.de/selmaprivat. Nutzt dazu einfach einen Link-Shortener eurer Wahl.

So muss lediglich der Schnipsel im Topf der Zimmerpflanze ersetzt werden. Sichert diesen Ordner unbedingt auch mit dem Passwort „Gewissen“.

Im Ordner „selmaprivat“ liegt das Dokument „Einkaufsliste“. In diesem befindet sich der Direktlink zum Ordner „anTonyschicken“ (ungekürzt). Dieses Dokument muss neu erstellt werden und ihr fügt euren eigenen Link zum allergeheimsten Ordner ein. Der kann auch anders heißen, anTonyschicken“ ist in unserem Fall nur der Hinweis, dass dies die Unterlagen sind, die gefunden werden sollten. Ihr könnt hier auch ein eigenes Passwort verwenden. Ebenfalls ersetzt werden muss dann auch das Kreuzworträtsel. Das könnt ihr bei einem beliebigen Kreuz-worträtselgenerator nachbauen oder euch auch direkt ein eigenes ausdenken.

3. Der Anruf bei Tony

Haben die Spielenden alle Hinweise entschlüsselt, können sie Tony anrufen. Zu hören ist die Bandansage eines Anrufbeantworters (ebenfalls KI-generiert) auch diese könnt ihr gerne von uns bekommen oder ihr erstellt euch eine eigene. Ihr brauch hier einen nicht genutzten digitalen Anrufbeantworter, auf dem die Ansage einmalig oder dauerhaft hinterlegt ist. Das kann auch gut ein Diensthandy o.ä. sein. Natürlich muss nun aber die Telefonnummer geändert werden.

Die Vorwahl ist relativ simpel, hier muss der kleine Zettel im Stiftbecher auf dem Schreibtisch ersetzt werden. Die Durchwahl muss allerdings neu verschlüsselt werden. Dazu kann der Janusz Corp. Firmen Guide verwendet werden. Nur der Buchcode muss neu erstellt werden, das heißt, die Ziffernfolge muss in Form von Seite-Zeile-Ziffer bzw. Zahlwort neu zusammengesetzt werden.

Kann ich meine ganz eigenen Bildungsinhalte einbringen?

Derzeit gibt es Spielversionen zu den Themen Verschwörungserzählungen und Jugend im Strukturwandel.

Gerne könnt ihr euer eigenes Material erstellen zu allen Themen, die euch wichtig sind und zu denen ihr mit den Teilnehmenden später arbeiten wollt. Alles, was analog ist, also Bücher, Broschüren, Ordnerinhalte (zum Beispiel im Rechenschaftsbericht) könnt ihr einfach ersetzen. Wenn ihr mit unserer digitalen Infrastruktur arbeiten wollt, schickt uns im Vorfeld folgendes Material zu, damit wir es in die entsprechende Ordnerstruktur einfügen.

Dazu zählt:

1. **„kompromittierendes“ Material**, also gefakte Mails, Überweisungen, dubiose Aufträge etc., die zu eurem Bildungsthema passen. Hier können Bild-KI gute Dienste leisten.
2. Aber auch **weiterführendes Infomaterial** kann hier schon abgelegt sein, schließlich könnte auch Selma schon weiter recherchiert haben. Allerdings ist innerhalb des Spiels wenig Zeit, sich inhaltlich damit zu befassen.
3. Das **Kreuzworträtsel** im Dokument „Einkaufsliste“ eine Ebene höher kann ebenfalls thematisch an das individuelle Bildungsthema angepasst werden. Hier gibt es online verschiedene Generatoren. Beachtet Umlaute. Und solltet ihr unsere Infrastruktur nutzen wollen, behaltet unbedingt das Lösungswort VERTRAUEN bei, damit der Zugang auch weiterhin funktioniert.
4. Wenn ihr richtig klasse seid, dann gebt uns euer Material unter einer freien CC-Bildungslizenz, damit auch andere es nutzen können.

Hinweis: Sagt uns bitte unbedingt Bescheid, wenn ihr spielt und unsere Strukturen nutzt.

Es kann immer nur ein Thema gleichzeitig im Ordner „anTonyschicken“ hinterlegt werden. Sonst geraten die Bildungsinhalte hoffnungslos durcheinander.

8. SPIELABLAUF

Im Folgenden wird der Ablauf des Escape Games mitsamt der Stellen für inhaltliche Variation, Hinweisen und möglichen Endszenarien umrissen.

8.1 SPIELABLAUF: INTRO

Orga-Intro
Bevor es richtig losgeht, also bevor sie den Raum betreten, sollten die Spielenden informiert werden, was sie erwartet.

Das kann ungefähr folgendermaßen klingen:
„Ihr werdet jetzt gleich in einen Raum geführt und müsst dort Hinweise finden und sie miteinander kombinieren, um verschiedene Rätsel zu lösen. Ihr werdet nicht eingeschlossen und könnt den Raum jederzeit verlassen, allerdings stört das den Spielfluss erheblich. Ihr müsst mindestens ein Handy nutzen.
Ihr müsst nichts Ekliges tun, nichts zerstören, nichts auseinanderbauen, nichts beschädigen. Folgende Dinge gehören nicht zum Spiel und sollten außen vor bleiben (Feuerlöscher, Notrufknöpfe, Sicherungskästen etc.).
Wenn ihr nicht weiterkommt, wird es ab und zu Hinweise geben. Die Spielleitung ist mit im Raum, wird aber darüber hinaus keine Fragen beantworten. (Ausnahme hier eventuell Fragen nach der Zeit, wenn keine Sanduhr, Stoppuhr oder ähnliches sichtbar mitläuft.) Ihr solltet etwa eine Stunde benötigen. Es kann vereinbart werden, ob es Verlängerung geben soll.“

Inhaltliches Intro

Nach dem organisatorischen Intro geht es wirklich los. Bestenfalls kommt jetzt eine weitere spielleitende Person hinzu und übernimmt das inhaltliche Intro, also die Einführung in die Geschichte, indem sie die Teilnehmenden begrüßt, die Besucher*innenausweise verteilt und die Gruppe mit in Selmas Büro nimmt.

So könnte beispielsweise die inhaltliche Einleitung klingen:
„Herzlich Willkommen zur Betriebserkundung hier im Herzen der Janusz Corporation!
Unter zahlreichen Interessierten wurdet ihr ausgewählt und habt heute die einzigartige Chance, ein global führendes Unternehmen im Bereich der ganzheitlichen, menschenzentrierten Technologien zu besichtigen.
Bevor wir starten, ein paar wenige Worte zur Janusz Corporation: Die Gesamtheit unserer Produkte, Konzepte und Angebote zeichnet sich durch Innovation und Kreativität aus. Dabei machen wir in puncto Nachhaltigkeit und sozialem Engagement sichtlich keine Abstriche. So konnten wir uns zum Branchenführer der nachhaltigen Prozessoptimierung entwickeln. Wir gehen mit frischem Blick in die Zukunft!
Das spiegelt sich auch in unserer wertebasierten Unternehmenskultur wieder. Wir setzen auf flache Hierarchien und Teamorientierung.

Heute könnt ihr euch von all dem selbst überzeugen: Dies ist das Büro einer unserer Ableitungsleiterinnen, Frau Martek.

Eigentlich sollte sie diese Führung übernehmen, aber sie hat das Unternehmen wohl überraschend verlassen müssen. Alles sehr komisch, sie hat erst neulich einen Preis entgegengenommen…naja, deshalb bin ich kurzfristig eingesprungen.

Ich muss kurz zu einem Termin, das dauert aber nicht lange. Macht euch in der Zwischenzeit gerne schon über unseren Audio-Guide mit unserer Janusz Corporation vertraut. Scannt einfach den QR-Code auf unserem Werteposter und gebt das Passwort: "Willkommen". Großes "W",sonst alles klein ein. Ich bin sofort wieder bei euch."

<u>Variationen</u>
Je nach dem, welches Thema bzw. welchen Bildungsinhalt ihr mit dem Escape Game bearbeiten wollt, kann das Intro auch variiert und angepasst werden.

Für das Themenfeld Strukturwandel könnte es etwa so lauten:
„…Als global führendes Unternehmen im Bereich der ganzheitlichen, menschenzentrierten Technologien ist es uns ein großes Anliegen, den Strukturwandel in dieser Region erfolgreich und zukunftsorientiert zu gestalten. Damit die Visionen von euch, die ihr hier lebt und eure Wünsche am besten kennt, realisiert werden können, hat die Janusz Corporation ein großzügiges Beteiligungsbudget eingerichtet und zahlreiche Projekte angestoßen. Viele haben sich an der Sammlung von Ideen für eure Region der Zukunft beteiligt. Entstanden daraus ist ein Modell für vitale Generationen-gerechtigkeit.

Gemeinsam steigern wir damit unmittelbar und auch für die folgende Generationen die Lebensqualität der ganzen Region: Schaffen Anreize für die Ansiedlung neuer Unternehmen, Perspektiven für Fachkräfte und sichern Verkehrsanbindungen. Unser Unternehmen ist stolz, diesen Prozess angestoßen, vielen Menschen eine Stimme gegeben zu haben und eine Region mit visionärem Vorbildcharakter zu kreieren.
In Vertretung für alle Einwohnerinnen und Einwohner habt ihr heute die einzigartige Chance…"

Tipp: Nutzt KI, um euch derartige Texte generieren zu lassen.

8.2 SPIELABLAUF: SPIELPHASE UND HINWEISE

Sobald die einführende Person den Raum verlassen hat, beginnen die Spielenden zu agieren. Ab hier sollte so gut wie gar nicht mehr eingegriffen werden, um den Spielfluss nicht zu stören. Ob die Spielenden ihre Ausweise ablegen oder umbehalten, ob sie Aufgaben verteilen oder immer alle alles machen…, das alles kann beobachtet und später ausgewertet werden.

Erfahrungsgemäß werden versteckte Gegenstände und Hinweise recht schnell gefunden. Die Rätsel zu lösen nimmt den größeren Teil der Zeit in Anspruch. Es ist nicht ganz einfach zu sagen, wann welches Rätsel gelöst sein sollte. Sobald der Zugang zum ersten Ordner gefunden ist, wird etwa noch eine viertel Stunde benötigt, um das Kreuzworträtsel zu lösen, sich die Unterlagen im inneren Ordner anzusehen, Tony anzurufen und eine Entscheidung zu treffen.

Die Telefonnummer sollte zu diesem Zeitpunkt bereits gefunden und zusammengesetzt worden sein.

Es ist nicht schlimm, wenn die Spielenden an dem einen oder anderen Punkt nicht weiter wissen. Oftmals beginnen sie dann erneut, sich im Raum umzusehen und entdecken weitere versteckte Elemente. Sollte allerdings der Frust zu groß werden oder die Gruppe gedanklich aussteigen (zum Beispiel, wenn sie beginnen über andere Themen zu sprechen), können Hinweise gegeben werden.

8.3 SPIELABLAUF: SPIELENDE UND OUTRO

Am Ende des Spiels treffen die Spielenden eine Entscheidung:
Halten sie die gefundenen Hinweise für glaubwürdig und die Quelle, also Selma Martek, für so vertrauenswürdig, dass sie die Unterlagen leaken und damit die Janusz Corporation bloßstellen? Oder haben sie Zweifel und entscheiden sich dagegen?

Der Anruf führt zu einer Bandansage, auf der Tony die Spielenden auffordert, sehr gewissenhaft über diese Entscheidung nachzudenken, „es hängen schließlich Existenzen daran." Wenn die Entscheidung einstimmig mit "Ja" getroffen wird, sollen die Teilnehmenden ein zweites Mal anrufen und das Codewort „Briefkasten" auf den Anrufbeantworter sprechen. (Das ist völlig in Ordnung und wird durch uns im Anschluss einfach wieder gelöscht). Tony würde dann Kontakt zur Gruppe aufnehmen, um die Modalitäten der Übergabe des belastenden Materials zu organisieren.

Je nach dem, wie sich die Gruppe entscheidet, gibt es zwei möglich Outros:

a) Das Material wird geleakt

Die Gruppe, oder auch nur Einzelne, entscheiden sich dafür, Tony ein zweites Mal anzurufen und das Codewort „Briefkasten“ zu nennen.
In diesem Augenblick betritt die Person, die die Teilnehmenden auch inhaltlich eingeführt hat, den Raum wieder (bzw. den Teil des Raumes, in dem gespielt wurde) und bittet die Gruppe, den Raum und das Gelände unverzüglich zu verlassen:

„Oh je, heute geht auch alles schief. Erst wird Selma gekündigt, dann muss ich hier einspringen und jetzt auch noch das! Wir hatten ein Datenleck! Es ist unvorstellbar! Unsere IT-Abteilung hat festgestellt, dass eine Mitarbeiterin auf sensible Daten zugegriffen und diese auch noch Drittem zugänglich gemacht hat! Wir müssen erstmal das Ausmaß des Datenlecks klären. An dieser Stelle können wir die Führung leider nicht mehr fortsetzen. Wir setzen uns mit euch bezüglich eines neuen Termins in Verbindung. Kommt, ich begleite euch nach draußen.“

Vor der Tür können die Besucher*innenausweise abgenommen werden und das Spiel endet, bspw. indem sich alle Beteiligten kräftig schütteln.

b) Das Material wird nicht geleakt

Wenn sich die Gruppe abschließend dagegen entscheidet, Tony ein zweites Mal anzurufen, betritt ebenfalls die Person, die die Teilnehmenden auch inhaltlich eingeführt hat, den Raum wieder (bzw. den Teil des Raumes, in dem gespielt wurde), bittet um Verzeihung für die Verzögerung und kündigt die Fortsetzung der Betriebserkundung an:

„So, das hat nun leider etwas länger gedauert. Bitte entschuldigt. In einem pulsierenden und global vernetzten Unternehmen wie diesen bedarf es eines hohen Ausmaßes an Agilität. Ich bin mir sicher, dass ihr euch mit den umfangreichen Benefits dieser großartigen Firma und ihrem weitreichenden Engagement vertraut machen konntet und festgestellt habt, [dass wir alles daran setzen die Vision eurer Region der Zukunft umzusetzen / dass jegliche Gerüchte um Spendenaffären und Finanzflüsse vollkommen haltlos sind]. Nun, genug davon. Führungskräfte diverser Abteilungen haben sich exklusiv für euch Zeit genommen. Ihr habt jetzt die Möglichkeit euch weiter im Unternehmen umzuschauen und zukunftsweisende Gespräche zu führen. Nutzt die Zeit, knüpft Kontakte. Wer weiß, vielleicht können wir einige von euch bald hier bei uns im Team willkommen heißen. In diesem Sinne: Schaut stets mit frischem Blick in die Zukunft!“

Vor der Tür können die Besucher*innenausweise abgenommen werden und das Spiel endet, bspw. indem sich alle Beteiligten kräftig schütteln.

9. NACHBEREITUNG UND AUSWERTUNG

Nach dem Ende des Escape Games könnt ihr das Erlebte mit Blick auf die persönlichen Erfahrungen und die angeschnittenen Themen auswerten. Dafür haben wir mögliche Fragen und Fakten zu den inhaltlichen Varianten Verschwörungserzählungen und Strukturwandel zusammengestellt.

9.1. PERSÖNLICHES ERLEBEN UND INTERAKTION

Grundsätzlich zu den Erfahrungen im Escape Game:

- Wie geht es dir/euch?
- Wie fandest du/fandet ihr das Escape Game?
- Ist es dir/euch leicht gefallen sich auf das Spiel einzulassen?
- Was ist dir/euch leichtgefallen?
- Was hat dir/euch besonders gut gefallen?
- Was fandest du/fandet ihr herausfordernd?
- Welches Rätsel war für dich/euch schwer?
- Haben dir/euch die Hinweise geholfen?

Beobachtungsrollen:

- Wie erging es dir/euch in der Rolle?
- Was ist dir/euch aufgefallen?
- Wie ist die Gruppe vorgegangen?
- Wie verlief die Kommunikation?
- Wie hast du/habt ihr den Prozess/ Zusammenarbeit der Gruppe wahrgenommen?

Interaktion in der Gruppe:

- Wie hast du/ habt ihr die Zusammenarbeit in der Gruppe empfunden?
- Was hat gut funktioniert? Was weniger?
- Wie bist du/seid ihr vorgegangen?

Entscheidungsfindung:

- Wie seid ihr zu Entscheidungen (und der finalen Entscheidung) gekommen?
- Wie habt ihr Entscheidungen getroffen? Wie fandet ihr das? Haben sich alle gut mitgenommen/ in den Entscheidungen repräsentiert gefühlt?
- Bist du/ Seid ihr mit der finalen Entscheidung zufrieden?
- weiterführend: Was für Entscheidungsmöglichkeiten kennst du? Was für Vor- und Nachteile haben Mehrheitsentscheide?

Je nach Situation, Gruppe und Einsatzzweck der Methode kann die Auswertung der Interaktion der Spielenden im Fokus stehen oder als Einstieg für die Befassung mit den inhaltlichen Aspekten dienen.

9.2. THEMENZENTRIERTE AUSWERTUNG

Themen im Grundkonstrukt:

- *W*orum ging es bei Escape Game? Welche Themen sind dir/euch aufgefallen?
- Vertrauen in Quellen und Personen (Whistelblower): Habt ihr Selma vertraut? Wenn ja/nein, warum?
- Welchen Quellen/ Personen glaubt ihr? Warum? Was ist für euch ausschlaggebend für die Glaubwürdigkeit von Quellen/ Personen?

Variante Verschwörungserzählungen:
Was sind Verschwörungserzählungen, wie sind sie aufgebaut und warum glauben Menschen daran?
Ein Blick auf die Struktur von Verschwörungserzählungen gibt Aufschluss über deren Funktionslogik und Wirkung. Diese Sensibilisierung fördert den kompetenten Umgang mit dem Phänomen und verschwörungsgläubigen Personen.

Schlüsselbegriffe:
Verschwörungserzählung
„Eine Verschwörungserzählung ist eine Annahme darüber, dass als mächtig wahrgenommene Einzelpersonen oder eine Gruppe von Menschen wichtige Ereignisse in der Welt beeinflussen und damit der Bevölkerung gezielt schaden, während sie über ihre Ziele im Dunklen lassen." (Nocum und Lamberty 2020, S. 18)

Verschwörungsglaube/ -mentalität
Grundsätzlich gilt: Der Glaube an Verschwörungserzählungen ist in der gesamten Bevölkerung verbreitet. Er tritt altersgruppen- und milieuübergreifend auf. Es gibt keinen Zusammenhang zwischen dem Ausmaß an Intelligenz und Bildungsabschlüssen mit dem Verschwörungsglauben. Besonders stark vertreten ist er in politischen extremen Spektren.
Die Gründe für einen Glauben und der Prozess hin zu einer manifesten Verschwörungsmentalität sind ebenso vielfältig wie komplex. Begünstigende Faktoren für den Glauben an jene Erzählungen sind bspw. Einsamkeit, starke Unsicherheit und einer hoher Bedarf an komplexitäts-reduzierenden Antworten.

Auch die Erfahrung von Kontrollverlust und sozialem Ausschluss gestalten den Verschwörungsglauben, welcher unter den Anhänger*innen Gemeinschaft und Identifikation stiftet, attraktiv. Verschwörungserzählungen bedienen diverse urmenschliche Bedürfnisse bspw. nach Orientierung und Sicherheit.

Wie sind diese aufgebaut?
Egal wie inhaltlich verschiedene Verschwörungserzählungen wirken, ihre Funktionslogik und Bestandteile sind immer gleich. Die Kernelemente spiegeln sich in der Definition wider. Besonders im Kontext von Krisen oder Ereignissen deren Folgen sowie weiterer Verlauf schwer abzusehen sind und ein Bedrohungspotenzial haben, entstehen viele Verschwörungserzählungen. Der Beginn jener Situationen (bspw. der Corona-Pandemie) gibt es oftmals eine Flut an Informationen, welche sich auch widersprechen oder revidiert werden, und zugleich haben viele Personen einen hohen Bedarf an eindeutigen Antworten. In Mitten diesen Spannungsfeldes stellen Verschwörungserzählungen eine konträre Position zum wahrgenommenen Mainstream dar, legen basierend auf der Ausgangsfrage „wer profitiert davon?“ früh vermeintliche Schuldige für die Situation fest und bieten einfache Lösungen für komplexe Sachlagen. Damit zeichnen sie ein dualistisches Weltbild, dass die vermeintlich „gut“ und „schlecht“ unterteilt.

Wo taucht das Thema im Escape Game auf?
Das Thema der Verschwörungserzählung tritt beim **Kreuzworträtsel**, welches sich in Selmas digitalen Unterlagen findet, auf.

Die Fragen beziehen sich auf das breite Feld der Verschwörungserzählungen und führen in den Facettenreichtum des Phänomens ein. Mithilfe des gewonnen Lösungswortes gelangen die Spielenden auf die von Selma angesprochenen Daten im Ordner **„anTonyschicken“**. Einerseits weisen die Dokumente mit dem Namen **„Hintergrundrecherche“** diverse Informationen zu Verschwörungserzählungen auf, andererseits verdeutlichen die Dateien mit dem Namen **„Beweis“** die Verbindung der Janusz Corporation zum Milieu der Verschwörungsgläubigen und die finanzielle Unterstützung einschlägiger Gruppierungen.

Der im **Betreff der Mail** verwendete Begriff „DeepState“ verweist auf eine Verschwörungserzählungen, die aus den USA stammt und in Deutschland besonders seitens rechtsradikaler bis -extremer Kräfte genutzt wird. Inhalt der Verschwörungserzählung um einen „Schattenstaat“ ist die angebliche Unterwanderung bzw. Aushöhlung des politischen Systems durch „geheime Machtnetzwerke“, welche „üble Absichten“ verfolgen und den Staat lenken würden. Immanent ist dem die Delegitimation demokratischer Institutionen wie bspw. gewählten Parlamenten sowie oftmals ein Bezug zu antisemitischen Verschwörungsmythos einer „jüdischen Weltherrschaft“.

Die **Überweisung** an Lion Media und die Zeile „Q für die Heimat“ in der **E-Mailsignatur** zeigen zudem eine Kooperation bzw. finanzielle Unterstützung seitens der Janusz Corporation mit QAnon sowie mit einem der größten deutschsprachigen Telegramkanal der Verschwörungsszene.

Seit 2017 gibt es QAnon in den USA, ein Jahr darauf sind Inhalte wie auch Anhänger*innenschaft auch im deutschsprachigen Raum zu finden. Inhaltlich bestehen Bezüge zu Antisemitismus, Rechtsextremismus und der bereits genannten Verschwörungserzählungen des „Deep State“ auf (mehr dazu: BpB: APuZ: Verschwörungstheorien_2021)

Bezug zur Lebenswelt junger Menschen

Verschwörungserzählungen werden vielfach über im digitalen Raum verbreitet, sodass junge Menschen durch die Nutzung sozialer Medien auch potenziell mit ihnen in Kontakt kommen. Für die Einordnung von Inhalten und Äußerungen als verschwörungsideologisch ist ein Wissen über das Phänomen zentral. Insbesondere, da Bezüge oft subtil über Codes, Symbole oder Hashtags vermittelt werden.

Um einerseits die Medienkompetenz, anderseits die Urteils- und Meinungsbildungsfähigkeit der jungen Menschen zu fördern, ist eine Auseinandersetzung mit ihren Erfahrungen im digitalen und evtl. auch analogen Raum sinnhaft. Sowohl für Fachkräfte als auch für junge Menschen gilt dabei: Es ist nicht entscheidend inhaltlich intensiv über alle Verschwörungserzählungen Bescheid zu wissen. Das ist aufgrund der großen Bandbreite und konstanten Entwicklung auch kaum möglich. Wichtig ist die immer gleiche Grundstruktur der Erzählungen zu kennen, Inhalte und Äußerung entsprechend einordnen zu können und Ansätze im Umgang mit verschwörungsgläubigen Menschen zu vermitteln. Gerade für eine erste Reaktion ist ein umfassendes Wissen um die spezifische Erzählung oft zweitrangig.

Beispiele für weiterführende Ansätze und Angebot:

- Bildungs- und Beratungsangebote und Meldestellen Europäische Union: https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/media-literacy
- Bildungsangebote u.a.: Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung Sachsen, Amadeu Antonio Stiftung, Kulturbüro Sachsen
- Beratungsstelle: http://veritas-beratung.de und https://entschwoert.de/ und https://dergoldenealuhut.de/anlaufstellen/
- Übersicht: https://beratungskompass-verschwoerungsdenken.de/
- Entschwörungsgenerator und Infos: https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/glaubnichtalles/
- Wimmelbild: https://www.zivile-helden.de/wimmelbild-spiel/index.html
- Faktencheck: Correctiv, Faktenfinder der Tagesschau, Mimikama, FactCheck.org

Mögliche Fragen zu Vertiefung:

- Kennt ihr QAnon oder andere Verschwörungserzählungen? Woran habt ihr sie erkannt?
- Fallen euch bekannte Personen ein, die Verschwörungserzählungen verbreiten?
- Hattet ihr schon einmal Kontakt mit verschwörungsgläubigen Personen? Wie war das? Wie habt ihr euch dabei gefühlt? Woran habt ihr erkennt, dass die Person verschwörungsgläubig ist?
- Was für Symbole fallen euch im Kontext mit Verschwörungserzählungen auf?

Variante Strukturwandel:
Was ist der Strukturwandel und welche Bedeutung hat er für junge Menschen?
Ausgehend von einer Auseinandersetzung mit zentralen Begriffen verdeutlicht sich die Relevanz der Thematik für die Lebenswelt junger Menschen in betroffenen Regionen und deren Beteiligung in Strukturwandelprozessen.

Schlüsselbegriffe:
Strukturwandel
Der Begriff Strukturwandel beschreibt tiefgreifende Veränderungen einzelner Wirtschaftssektoren, Branchen und Regionen. Durch seine Einwirkung auf Arbeitsmarkt und -formen gehen mit ihm auch soziale/gesellschaftliche Veränderungen einher. Der von der Bundesregierung beschlossene Kohleausstieg aus dem Jahr 2020 und die damit verbundenen Änderungen der Energiepolitik bedingen den Strukturwandel in den bisher aktiven Kohleabbaurevieren Deutschlands.

Wo passiert Strukturwandel? Was wandelt sich da?

- Die Wirtschaftsstruktur (also, welche Unternehmen aus welchen Wirtschaftszweigen es in der Region gibt) -> Ist bzw. wird diese eher einseitig oder vielfältig? Eine vielfältige Wirtschaftsstruktur ist gut für das Halten und Hinzugewinnen von Einwohner*innen, da es viele verschiedene Job-Möglichkeiten gibt und sie macht das Wohlergehen einer Region weniger abhängig von einem bestimmten Wirtschaftszweig.

- Die Altersstruktur (also, wie viele Menschen in welchen Altersstufen ziehen hier hin und ziehen hier weg? Werden „genug“ Kinder geboren? Sind alle Altersstufen gut vertreten oder fehlen ganze Jahrgänge, z.B. aufgrund des Wegzugs für Ausbildung/Studium?)

- Die Einkommensstruktur (Wie viele gut oder schlechtbezahlte Jobs gibt es in der Region?) -> Das ist vor allem auch abhängig von der Wirtschaftsstruktur und entscheidet mit darüber, ob Menschen von hier wegziehen oder hierherkommen bzw. nach der Ausbildung/dem Studium wieder hierher zurückkommen.

- Die Infrastruktur (Was gibt es an Verkehrswegen, Strom- und Wasserversorgung, Internetverbindungen, Freizeit-, Jugend- & Sporteinrichtungen, Schulen, Universitäten, Krankenhäusern & Altenheimen?) -> Alles, was der Mensch im Laufe seines Lebens braucht, um hier gut leben zu können ohne dafür allzu lange Wege oder hohe Kosten in Kauf nehmen zu müssen.

Das sind die Bereiche, an denen der Strukturwandel am deutlichsten sichtbar wird. Die staatliche Unterstützung wird jedoch zum größten Teil als Wirtschafts- und Verkehrs Infrastrukturförderung ausgereicht.

Dennoch hat der Wandel auch eine menschliche Komponente und die soziale Infrastruktur muss selbstverständlich auch betrachtet und gefördert werden!

Zur sozialen Infrastruktur gehören neben materiellen Dingen wie (Hoch)Schulen, Kindergärten, Jugendeinrichtungen, Theater, Krankenhäuser etc. auch personelle Ressourcen wie das Fachpersonal in den jeweiligen Einrichtungen. Sie wird ergänzt durch informelle örtliche Strukturen wie Nachbarschaften, Freundeskreise und Familien. Alle diese Lebensbereiche sind – unterschiedlich stark –vom Strukturwandel betroffen. (© LUPO- Jugend im Strukturwandel)

Revier
Das Revier umfasst dabei eine bestimmt Region, die von jenen Veränderungsprozessen betroffen ist. In Deutschland gibt es noch drei aktive Braunkohleregionen, die folglich die Reviere in Bezug auf diesen Strukturwandel darstellen: Lausitzer Revier (Sachsen/Brandenburg), das Mitteldeutsche Revier (Sachsen/Sachsen-Anhalt) und das Rheinische Revier (Nordrhein - Westphalen).

<u>Wo taucht das Thema im Escape Game auf?</u>
Bereits während der **Begrüßung** der Teilnehmenden in der Janusz Corporation wird thematisiert, dass sich die Firma in einer Strukturwandelregion befindet und für die Beteiligung der Bürger*innen an der Gestaltung ihrer Heimat einsetzt. Das Thema der Strukturwandel tritt nochmal beim **Kreuzworträtsel**, welches sich in Selmas digitalen Unterlagen findet, auf. Die Fragen beziehen sich den Strukturwandel und seine diversen Auswirkungen auf betroffene Regionen. Mithilfe des gewonnen Lösungswortes gelangen die Spielenden auf die von Selma angesprochenen Daten im Ordner **„anTonyschicken“**.

Die **Mail** verdeutlicht, dass die Janusz Corporation nur zum Schein Beteiligung in der Strukturwandelregion durchgeführt hat - ein klassischer Fall von Alibi-Beteiligung. Auch die weiteren im Ordner befindlichen Bildungsmaterialien weisen den thematischen Bezug zu Beteiligung im Strukturwandel auf.

Bezug zur Lebenswelt junger Menschen & Beteiligung im Strukturwandel

Der Strukturwandel betrifft junge Menschen in der Region! … und zwar im doppelten Sinne! Einerseits leben sie jetzt und heute in der Region und haben ein Interesse daran und ein Recht darauf, an den politischen Entscheidungen, die auch ihr Leben betreffen, altersgerecht beteiligt zu werden. Andererseits sollen sie in der Region bleiben bzw. nach einer Ausbildung oder einem Studium außerhalb der Heimat wieder in die Region zurückkehren, dort leben, arbeiten und ggf. eine Familie gründen. Sie müssen also die Gelegenheit bekommen, die zukunftsweisenden Entscheidungen mit zu beeinflussen, denn es ist vor allem ihre Zukunft, die dort geprägt wird!

Das ehemalige Lausitzer Revier muss in 10, 20 oder 30 Jahren so aussehen, wie die jungen Menschen von heute es brauchen, um dann gut dort leben zu können! Das erhöht die Identifikation mit der Heimatregion und schafft Lebens und Bleibeperspektiven. Es hilft, die Region jugendgerecht und zukunftsfest aufzustellen. Die jungen Menschen haben das Innovationspotenzial, den Strukturwandel erfolgreich mitzugestalten. Wünschenswert wäre es, die neuen Pfade so anzulegen, dass junge Menschen für Ausbildung

und Studium die Region gar nicht erst verlassen müssen. Somit muss die Region nicht langfristig auf ganze Jahrgänge verzichten und das Gemeinwesen lebt kontinuierlicher fort, ohne die bekannten, problematischen Generationen-brüche. Dies setzt jedoch eine vielfältige Wirtschaftsstruktur mit leistungsfähigen Ausbildungsbetrieben und ein breites Fächerspektrum an den ansässigen Fach- und Hochschulen voraus. Um und junge Menschen in die Lage zu versetzen, ihr gegenwärtiges und künftiges Lebensumfeld aktiv zu beeinflussen, ist es wichtig, ihnen Platt-formen und Strukturen für die Beteiligung an politischen Entscheidungs-prozessen zu bieten, denn junge Menschen sind in traditionelleren Partizipationsprozessen, die in der Regel auf Erwachsene ausgerichtet sind, häufig unter-repräsentiert. (© LUPO- Jugend im Strukturwandel)

Mögliche Fragen zu Vertiefung:

- Was bedeutet Strukturwandel für dich?
- Hast du das Gefühl, dass die Perspektive junger Menschen im Strukturwandelprozess berücksichtigt wird?
- Hast du dich bei einem Strukturwandelprojekt beteiligt?
- Was wünscht du dir für deine Region?

Mehr über den Strukturwandel, Bildungsmaterial und Unter-stützungsangebote u.a. hier:

- www.kjrs.de/jugend-im-strukturwandel-lausitz
- https://www.strukturentwicklung.sachsen.de/
- https://revierwende.de/lausitzer-revier/
- https://bildung-lausitz.de/netzwerkbuero-bildung-in-der-lausitz/kompetenzzentrum-bildung-im-strukturwandel/

10. AUSBLICK

Nach der Lektüre des Handbuches seid ihr für die Durchführung des Escape Games gut vorbereitet. Alle Dateien zum Ausdrucken sind im gleichnamigen Ordner. Je nach gewählter Variante findet ihr die dazugehörigen Unterlagen ebenfalls im Downloadbereich. Bitte meldet euch bei uns, wenn ihr mit unseren Strukturen und erstellten inhaltlichen Varianten spielen wollt. So können wir die entsprechenden Dateien in die Ordner packen. Möchtet ihr eigene Inhalte und unsere Strukturen nutzen, pflegen wir diese ein. Meldet euch dafür gern bei uns. Ihr erreicht uns per Mail, über unsere Webseite oder telefonisch.

Viel Spaß beim Rätsel wünscht die Servicestelle Kinder- und Jugendbeteiligung Sachsen!

SERVICESTELLE
KINDER- & JUGENDBETEILIGUNG
SACHSEN

