

# Ein Team, ein Boot, eine Stunde, ein Ziel!

## Mobiler Escape Room vermittelt jüdisches Leben und jüdische Identitäten

Woran denken Sie, wenn das Wort Spiel fällt? Die meisten Menschen verbinden mit dem Spiel etwas Angenehmes: Freude, Freiheit, Freunde. Und was kommt Ihnen als Erstes in den Sinn, wenn Sie das Wort „Juden“ hören?

Bei der Recherche in Internetsuchmaschinen, in Printmedien und nicht selten in den Schulbüchern in Deutschland werden Jüdinnen\*Juden auf wenige Themen reduziert: Holocaust, Antisemitismus und Israel. Die Ergebnisse verschiedener Befragungen lassen wenig Freude aufkommen: Jüdinnen\*Juden erleben feindliche Ressentiments in Deutschland alltäglich (vgl. UEA 2017, S. 93) und fühlen sich oft fremd (vgl. Chernivsky 2020, S. 98). Sichtbarkeit des jüdischen Lebens ist unter der zunehmenden Zahl antisemitischer Vorfälle nicht selbstverständlich. Forderungen nach einer antisemitismuskritischen Bildung und wirksamen präventiven Projekten werden deutlicher.

SABRA (Servicestelle für Antidiskriminierungsarbeit, Beratung bei Rassismus und Antisemitismus) in Trägerschaft der Jüdischen Gemeinde Düsseldorf beschäftigt sich bei ihrer antisemitismuspräventiven Arbeit verstärkt mit der Frage, wie Bildung dazu beitragen kann, jüdisches Leben zu normalisieren und für die Vielfalt jüdischer Identitäten zu sensibilisieren. Ziel ist es, Klischees, Vorurteilen und Ressentiments vorzubeugen und diese abzubauen. Nach MALMAD (virtueller Methodenkoffer gegen Antisemitismus) und dem Filmprojekt „8x2 Jüdische Perspektiven“ kommt bei SABRA buchstäblich ein Spiel ins Spiel: ein mobiles live Escape Room Game mit dem Titel: „Fixing the Boat – Finding Identity“.

### Erfolgsprinzip:

#### Kommunikatives Trendspiel

Das Spiel ist eine vertraute und positiv konnotierte Erfahrung, die mit entsprechender Sensibilität den Themen ihre Ernsthaftigkeit nicht abnimmt, sondern sie erst zugänglich macht. Der Escape Room ist ein Motivationsträger; er macht neugierig und lädt ein, tiefer in die Thematik einzutauchen.

### Mission und Story

Offensichtliche Mission ist eine Schiffsreparatur auf dem offenen Meer. Das abstrakte Schiff ist ein Sinnbild für das Leben. So wird ein stereotyper „jüdischer“ Raum vermieden. Auch die Möglichkeit, alle buchstäblich „an Bord“ zu holen, spielt eine symbolische Rolle. Im Mittelpunkt des Spielinhalts steht eine zwar fiktive, aber auf realen Geschichten basierende Familienstory. Die Rätsel führen Spieler\*innen rückwärts durch vier Generationen, die Aspekte thematisieren, die sowohl für die jüdische Identität als auch für jeden Menschen relevant sind: Kultur und Vorbilder, Diaspora und Vielfalt, Tradition und Familie. Auch die Shoah ist aus der jüdisch-deutschen Geschichte nicht auszublenden. Sie kann uns heute als Wegweiser für die Zukunft dienen und helfen, Widersprüche auszuhalten.



### Das Erlebnis

Das Spiel knüpft an die Lebenswelt der Jugendlichen an und lädt die Spieler\*innen ein, nicht nur etwas über Jüdinnen\*Juden zu erfahren, sondern auch eine Brücke zur eigenen Identität und Familiengeschichte zu schlagen. Entscheidend für die Aufgabenlösung sind gute Kommunikation im Team, kreatives Denken und eine große Portion Neugierde. Und wer gemeinsam Aufgaben im Spiel löst, wird sich auch im echten Leben für den Dialog öffnen.

Als fester Bestandteil des Spielerlebnisses werden die Spieler\*innen im Anschluss zur Reflexion eingeladen. Dabei können sie tiefer in die Themen eintauchen, die Familiengeschichte rekonstruieren und eine Brücke in die Gegenwart schlagen. Inklusive Einführung und obligatorischer Reflexion dauert das Spiel

etwa 120 Minuten und ist auf Gruppen von vier bis sechs Teilnehmer\*innen ausgelegt.

### Ausleihe und erste Erfahrungen

Ersten Halt machte „das Boot“ in Warburg – und zwar gerade mal zehn Tage nach dem Terrorangriff der Hamas am 7. Oktober 2023 auf Israel. Das Spiel bildete in diesen schockierenden Tagen eine Art Safe Space, einen Spielraum für ein friedensvolles Miteinander. Angestrebt wird mit dem Escape Room Game ein Peer-to-Peer-Angebot: Das bedeutet, dass Multiplikator\*innen in einer zweitägigen kostenlosen Schulung ausgebildet werden, um die Spielleitung danach selbstständig in ihrer Organisation durchzuführen und weitere Multiplikator\*innen in die Spielleitung einzuführen. So können immer mehr Menschen nicht nur spielen, sondern auch als durchführende Kräfte aus der Perspektive der Spielentwicklung in den Genuss der Spielleitung kommen. Das Konzept hat sich so auch bereits als praktikabel erwiesen.

Das mobile Escape Room Game kann bundesweit durch Bildungs- und Kultureinrichtungen, von Gemeinden oder auch anderen Organisationen für mindestens zwei Wochen ausgeliehen werden. Alle weiteren Infos: <https://www.sabra-jgd.de/escape-room>

### Quellen:

Chernivsky, Marina: Judenfeindliche Differenzkonstruktionen. Antisemitismus als Bedürfnis, in: Killguss, Hans-Peter; Meier, Marcus; Werner, Sebastian (Hrsg.): Bildungsarbeit gegen Antisemitismus. Grundlagen, Methoden & Übungen, Wochenschau Verlag, Frankfurt/M. 2020, S. 94-113.  
UEA - Unabhängiger Expertenkreis Antisemitismus: Antisemitismus in Deutschland – aktuelle Entwicklungen, Bundesministerium des Inneren (Hrsg.), Berlin 2017, <https://kurzelinks.de/fthu>, abgerufen am 22.2.2024.



Rina Rosenberg/Martina Friemelt (SABRA)