

202309_Escape Game – Demokratie ist nicht Geschichte, sondern Zukunft!

Träger:

Volkshochschule Moers - Kamp-Lintfort

Kontakt:

Beate Schieren-Ohl: beate.schieren-ohl@moers.de , Tel.: 02841 201-560

Kooperationspartner/Beteiligte:

Grafschafter Museum im Moerser Schloss; Stadtarchiv Moers; Fachstelle für Demokratie, Kinder- und Jugendbüro; Gymnasium in den Filder Benden

Kernaussage (in einem Satz):

Demokratie ist nicht weit weg, abstrakt, trocken und langweilig, sondern spannend, sehr fragil, stets unfertig und immer persönlich – im Spiel kann sie erlernt werden, erstarken, sich neu erfinden, um auch darüber hinaus gelebt zu werden.

Projektziel:

Am Ende soll ein Escape-Game stehen, das diejenigen, die es spielen, unmerklich mit der Demokratie-Geschichte der Stadt Moers konfrontiert. Nebenbei werden durch verschiedene Herangehensweisen, demokratische Prozesse gefördert, die digitale Kompetenz wird geschult.

Die Schüler:innen, die das Spiel entwickeln, setzen sich während dieses Prozesses mit der Demokratie-Geschichte der Stadt, der dazugehörigen Ausstellung und mit digitalen Hilfsmitteln auseinander. Ganz nebenbei erleben sie demokratische Auseinandersetzungen.

1. Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit der Demokratiegeschichte vor Ort.
2. Die Arbeitsweise und Entscheidungsprozesse im Projekt sind demokratisch.
3. Das Produkt des Projektes ist demokratisierend, weil das multimediale „Escape Game“ vielen Menschen einen spielerischen Zugang zur örtlichen Demokratiegeschichte und zum persönlichen Einsatz für die Demokratie in Gegenwart und Zukunft ermöglicht.

Projektdurchführung:

- inhaltliche Auseinandersetzung mit der Ausstellung zur Demokratie-Geschichte
- Erfindung einer oder mehrerer Storyline(s), die in ein Escape-Game umgesetzt werden können
- Entwicklung von Rätseln für das Spiel
- Erstellen von Schatzkisten, Rätseln, Codes usw., die für das Spiel gebraucht werden - sowohl analog als auch digital
- Zusammenbau der Einzelteile
- Testspiel und Vorstellung des Ergebnisses mit Eltern und Schüler:innen aus dem Jahrgang

Transfer:

Das Spiel soll als Angebot der vhs, bzw. des Museums buchbar sein, für Schulgruppen, Freundeskreise, Events usw. Somit werden die Spielenden dazu gebracht, sich mit der Geschichte auseinanderzusetzen und Standpunkte zu den angesprochenen Themen einzunehmen. Im Idealfall steht am Ende, dass Demokratie ein erstrebenswertes Ziel ist, das nicht starr ist, sondern flexibel sein muss und ständig geschützt werden muss. In jedem Fall wird aber sichtbar, dass die damalige Situation sehr gefährlich war und es nicht immer einfach war, Widerstand zu leisten. Am Ende muss sich jede:r mit der Frage auseinandersetzen: Wie hätte ich gehandelt? Hätte ich es gewagt?

Lessons Learned:

Das Arbeiten in dieser Form war einerseits sehr personal-aufwändig. Andererseits war es sehr schön, zu erleben, wie sich die SuS in das Thema hineingekniet haben, wieviel Fantasie sie entwickelt haben und zu welchen großartigen Ergebnissen sie gekommen sind. Außerdem konnte man bei einigen auch tolle persönliche Entwicklungen erleben.

Es ist für alle entspannter, wenn im Vorfeld schon mehr festgelegt ist und die SuS nicht alles von Anfang an erarbeiten und mitentscheiden müssen. Das überfordert sie zum Teil, zumal die zur Verfügung stehende Zeit immer nur so kurz war.

Es ist einfacher, ein Projekt mit SuS in kurzen intensiven Phasen, wie z. B. Projektwochen durchzuführen.

Vermutlich ist ein solches Projekt überhaupt NUR mit SuS durchzuführen. Es wäre vermutlich unmöglich, im offenen Angebot eine Gruppe zu finden, die intensiv über einen langen Zeitraum oder eine volle Woche miteinander arbeitet. Aber die Entwicklung eines solchen Spiels erfordert Zeit.

Weitere Materialien:

Es sind keine Materialien in dem Sinne entstanden. Man kann das entstandene Spiel buchen und durchführen. Ein Escape-Game ist ja absolut auf den Raum, in dem es gespielt wird, abgestimmt und kann somit nicht auf andere Räume übertragen werden.

<https://www.vhs-moers.de>

<https://www.moers.de/kultur-bildung/grafschafter-museum-im-schloss/das-museum>

Die Spielbeschreibung für Spielleitungen kann natürlich nicht veröffentlicht werden, da dann das Spiel nicht mehr interessant ist, weil ja auch alle Lösungen darin vermerkt sind.

Allerdings ist die Vorgehensweise bei der Entwicklung natürlich immer ähnlich. Dazu sind wir gerne im Gespräch auskunftsbereit.