

# Anmerkungen

## Vorbereitung

Bevor die Methoden mit den Jugendlichen ausprobiert werden, müssen sich Jugendarbeiter\*innen mit der jeweiligen Methode bzw. dem Thema auseinandersetzen und sich entsprechendes Hintergrundwissen aneignen. Dazu zählt auch, sich vorab mit der Anleitung und den jeweiligen Inhalten vertraut zu machen. Es ist nicht möglich, alles zu wissen, und das ist völlig in Ordnung. In diesen Fällen sollte man mit den Jugendlichen gemeinsam nach der Fragestellung recherchieren.

## Emotionale Reaktionen

Antisemitismus ist ein sensibles Thema. Jugendliche könnten emotional auf bestimmte Aussagen reagieren. Unserer Erfahrung nach kann es passieren, dass schon allein der Anblick von Gegenständen, die als jüdisch identifiziert werden (z. B. ein Gegenstand mit einem Davidstern) zu antisemitischen Aussagen führt. Auf diese muss dann im Spiel eingegangen werden. Dabei ist es wichtig, sensibel zu reagieren und Jugendliche nicht bloßzustellen. Die israelische und die palästinensische Flagge werden z. B. bei der Methode Objektsalat bewusst platziert, um Gespräche über Vielfalt, Politik und Identität anzuregen – allerdings soll die Diskussion differenziert und sensibel begleitet werden. Hierbei ist es wichtig, empathisch zu reagieren und Raum für Reflexionen zu schaffen. Insbesondere bei den Reflexionsfragen (z. B. Fakt oder Fake oder Masel Tov Cocktail) ist es wichtig klarzustellen, dass es keine falschen Antworten gibt! Ziel ist, dass die Jugendlichen ehrlich ihre Gedanken äußern können.

## Qualität vor Quantität

Jugendliche neigen dazu – insbesondere, wenn es um Belohnungen geht –, dass sie schnell antworten, ohne sich Gedanken über den Inhalt zu machen. Hierbei sollte bereits während des Spiels klargemacht werden, dass es um die Reflexion und die Diskussion der Inhalte geht. Bei Masel Tov Cocktail sollten deswegen bei der Punktevergabe möglichst viele Punkte bei den Reflexionsfragen gegeben werden. Bei anderen Spielen, wie etwa Fakt oder Fake oder Quiztime, können auch nur einzelne Karten ausgewählt werden. Beim Memory neigen Jugendliche dazu, die Karten anhand der Farben oder der Bilder zuzuordnen, ohne den Text zu lesen. Es sollte darauf geachtet werden, dass die Gegenstände benannt werden.

## Unterschiedliche Wissensstände

Manche Jugendliche haben wenig Vorwissen zu jüdischem Leben oder Antisemitismus. Die Erklärungen sollten verständlich, aber fundiert sein, ohne die Jugendlichen zu überfordern oder zu beschämen. Auch hier empfiehlt es sich, z. B. bei Fakt oder Fake oder Quiz-Time, die Karten vorab durchzuschauen und zu überprüfen, ob die Jugendlichen mit ihrem jeweiligen Wissensstand die dargelegten Informationen verarbeiten können. Einzelne Karten können deshalb auch weggelassen werden.

Vermeidung von Klischees: Wichtig ist, dass jüdisches Leben nicht nur im Kontext von Antisemitismus betrachtet wird, sondern auch in seiner Vielfalt und Lebendigkeit. Außerdem ist es wichtig, dass die Jugendarbeiter\*innen bei der Nutzung der Gegenstände darauf achten, dass diese nicht exotisiert werden. Die Objekte sollten nicht als etwas Besonderes oder Fremdes dargestellt werden, sondern als Teil des alltäglichen Lebens von jüdischen Menschen. Ziel ist, eine authentische Auseinandersetzung mit jüdischem Leben zu ermöglichen, ohne Klischees oder Stereotype zu verstärken. Dabei sollte immer die Vielfalt jüdischer Kultur und Praxis im Vordergrund stehen.

## Hinweise für Jugendliche

1. Sucht mal das Tagebuch von David!
2. Alle Hinweise, die ihr findet, könnt ihr nur einmal verwenden. Legt diese am besten gleich danach weg.
3. Nehmt ruhig Sachen von der Wand runter, achtet aber bitte darauf nichts zu zerstören.
4. Schaut euch im Raum um, was da alles ist. Wenn das Escape Game in den üblichen Räumen im JUZ stattfindet: Schaut was alles neu oder anders ist.

## Hintergrundstory

Stimme eingesprochen mit verzerrter Stimme (Audiodatei Hintergrundstory)

*Willkommen. Ihr wurdet auserwählt. Überall erzählen euch Menschen, was richtig und was falsch ist. Wer Freund ist – und wer Feind. Doch habt ihr euch je gefragt: Stimmt das wirklich? Oder sind es nur Geschichten, die ihr immer wieder gehört habt?*

*Amina und David erleben jeden Tag Diskriminierung. Amina, eine junge Palästinenserin, und David, ein jüdischer Junge, haben beide viel erlebt. Amina ist mit ihrer Mutter aus Palästina vor dem Krieg geflohen. Jetzt muss sie sich in einem neuen Land zurechtfinden – in der Schule und im Alltag. David hat auch eine schwere Geschichte: Die Großmutter von David musste als Kind vor den Nazis nach Amerika fliehen. Sie konnte ihre Eltern nie wiedersehen. Amina und David sind täglich mit Diskriminierungen, Hass und Vorurteilen konfrontiert. Jetzt sind sie hier, um euch Teile ihres Lebens zu erzählen. Vorurteile und Hass sind wie unsichtbare Mauern. Sie trennen uns, sie halten uns gefangen. Ihr seid hier, um diese Mauern zu durchbrechen. Um selbst nachzudenken. Amina und David haben euch Hinweise hinterlassen. Sie helfen euch Fakten von Lügen zu unterscheiden. Doch nur, wenn ihr ihre Rätsel löst und die richtigen Antworten findet, könnt ihr weiterkommen. Euer Ziel? Der Tresor. Dort liegt eure Belohnung. Die Zeit läuft...3... 2... 1... Stille.*

## **Station 1: DAS FAMILIENPORTRÄT**

### **Ziel des Spiels**

Die Spieler\*innen sollen jüdisches Leben entdecken, indem sie Symbole im Raum finden und mit den Tagebucheinträgen von David in Verbindung bringen.

### **Spielmaterial**

- Ein Tagebuch von David (**Druckvorlage Davids Tagebuch**)
- Jüdische Symbole (im Raum versteckt)
- Beschreibung der Symbole (**Druckvorlage Symbolbeschreibung**)
- Zahlenschloss

### **Spielablauf**

#### **1. Lesen des Tagebuchs (Druckvorlage Davids Tagebuch)**

- Im Tagebuch finden die Spieler\*innen kurze Einträge über Davids Erlebnisse und Zitate aus Davids Leben. Jeder Eintrag hat eine Seitenzahl (1–8).

#### **2. Erkundung des Raumes**

- Die Spieler\*innen suchen die Symbole, die David in seinen Tagebucheinträgen erwähnt.
- Unter jedem Symbol befindet sich eine Zahl. Die Symbole sind zusätzlich mit Preisetiketten (**Druckvorlage Symbolbeschreibung**) markiert, damit die Spielenden es leichter haben die Symbole mit den Tagebucheinträgen in Verbindung zu bringen.

#### **3. Verknüpfung von Symbolen und Tagebucheinträgen**

- Die Spieler\*innen müssen die Einträge mit den passenden Symbolen verbinden. Dabei müssen sie überlegen, welches Symbol zu welchem Tagebucheintrag passt.

#### **4. Finden der richtigen Zahlenreihe**

- Die Zahlen auf den passenden Symbolen ergeben eine Zahlenreihe.
- Die Seitenzahlen im Tagebuch zeigen an, in welcher Reihenfolge die Zahlen angeordnet werden müssen, um das Zahlenschloss zu öffnen.

#### **5. Ende des Rätsels**

- Wenn die Jugendlichen die Zahlen unter den Symbolen gefunden haben und diese anhand der Seitenzahlen im Tagebuch in die richtige Reihenfolge gebracht haben, erhalten sie den Code für das Zahlenschloss.
- Sobald das Zahlenschloss geöffnet ist, ist das Rätsel gelöst und die Jugendlichen erhalten den Schlüssel für Station 2. Der korrekte Code ist 1347.

### **Zusätzliche Herausforderung (optional)**

Es gibt mehr Symbole, als für die Lösung notwendig sind. Die Spieler\*innen müssen daher genau überlegen, welche Symbole wirklich relevant sind.

## **Station 2: DER VERSCHLOSSENE KOFFER**

### **Ziel des Spiels**

Die Spieler\*innen sollen durch das Lesen von Postkarten die Fluchtgeschichte von Amina und Davids Vorfahren entdecken. Sie entschlüsseln eine Zahlenkombination, um eine verschlossene Box zu öffnen und eine UV-Lampe zu erhalten.

### **Spielmaterial**

- Alter Koffer mit Zahlenschloss steht gut sichtbar auf einem Tisch oder Hocker.
- Schlüssel zum Koffer aus dem Tresor von Station 1.
- Briefe und Postkarten (**Druckvorlage Postkarten**) erzählen von der Vertreibung aus Graz und Palästina und enthalten fett gedruckte Zahlen.
- Fotos dokumentieren die Reise und die Lebenswelten der Familien.
- Verschlossene Box im Koffer enthält eine UV-Lampe und ein Puzzleteil.

### **Spielablauf**

#### **1. Freischalten des Koffers**

- Die Spieler\*innen öffnen den Koffer mit dem Schlüssel aus Station 1 und finden darin Briefe, alte Fotos und eine verschlossene Box.

#### **2. Entschlüsseln des Codes**

- Die Spieler\*innen untersuchen die Postkarten, die von der Flucht von Davids Oma aus Graz und von Amina aus Palästina erzählen.
- Auf den Postkarten sind fett gedruckte Zahlen zu sehen.
- Die Spielenden müssen die Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen. Die richtige Reihenfolge ergibt sich aus den Daten, an denen die Postkarten versandt wurden.

#### **3. Ende des Rätsels**

- Wenn die Jugendlichen die Zahlen auf den Postkarten gefunden haben und diese anhand der Daten in die richtige Reihenfolge gebracht ha-

ben, erhalten sie den Code für das Zahlenschloss und können die Box öffnen.

- Sobald die Spieler\*innen die Box geöffnet haben, ist das Rätsel gelöst und sie erhalten die UV-Lampe für die nächste Station.
- Der korrekte Code für die Entschlüsselung ist **3182**.

## **Station 3: DER SPIEGEL DER VORURTEILE**

### **Ziel des Spiels**

Die Spieler\*innen sollen erkennen, wie Vorurteile und Diskriminierung funktionieren – speziell Antisemitismus und Rassismus. Sie erkennen, dass Amina und David wegen ihrer zugeschriebenen Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe diskriminiert werden. Sie lernen, falsche Behauptungen zu hinterfragen und mit Fakten zu widerlegen.

### **Spielmaterial**

- WhatsApp-Verlauf zwischen David und Amina auf Kärtchen oder Tafeln ausgedruckt (**Druckvorlage WhatsApp-Verlauf**)
- UV Lampe aus Station 2
- Fakt-Plakate mit objektiven Informationen, im Raum verteilt (**Druckvorlage Fakten**)
- Box mit Zahlenschloss (Inhalt: Kryptex mit Druckvorlage Dechiffrier-Code)

### **Spielablauf**

#### **1. Lesen des WhatsApp-Verlaufs**

- Die Spieler\*innen lesen, wie David und Amina von Vorurteilen und Diskriminierung betroffen sind.

#### **2. Fakten finden & Fake News entlarven**

- Im Raum sind Kärtchen oder Dokumente versteckt, die Fakten enthalten (**Druckvorlage Fakten**), die sich auf die diskriminierenden Aussagen in den WhatsApp-Verläufen beziehen.
- Die Spieler\*innen müssen herausfinden, welche Fakten zu den WhatsApp-Verläufen passen.

#### **3. Den Code berechnen**

- Auf jeder Fakten-Karte steht eine Zahl.
- Die Spieler\*innen müssen die Zahlen anhand der Uhrzeit der WhatsApp-Verläufe in die richtige Reihenfolge bringen.

#### 4. Ende des Rätsels

- Wenn die Jugendlichen die Zahlen auf den Fakt-Karten gefunden haben und diese anhand der Uhrzeit auf den WhatsApp-Verläufen in die richtige Reihenfolge gebracht haben, erhalten sie den Code für das Zahlenschloss und können die Box öffnen. In dieser ist eine Kryptex enthalten.
- Sobald die Box geöffnet ist, haben die Spieler\*innen das Rätsel gelöst.
- Mit der Kryptex aus der Box, erhalten sie auch den Dechiffrier-Code für Station 4.
- Korrekter Code der Box ist **2456**.



## **Station 4: DIE BRÜCKE DER GESCHICHTEN**

### **Ziel des Spiels**

Die Spieler\*innen setzen sich mit unterschiedlichen Perspektiven auf den so genannten Nahost-Konflikt auseinander. Sie lernen, dass es keine einfachen Antworten gibt und Empathie mit allen Betroffenen des Konflikts wichtig ist.

### **Spielmaterial**

- A4-Plakate mit Statements (**Druckvorlage Statements**)
- UV-Lampe aus Station 2
- Kryptex aus Station 3

### **Spielablauf**

#### **1. Statements entdecken und zuordnen**

- Die Spieler\*innen lesen verschiedene Aussagen, die jeweils eine israelische oder palästinensische Perspektive auf denselben Sachverhalt darstellen.
- Sie müssen herausfinden, welche Aussagen zusammengehören.

#### **2. Die Botschaft entschlüsseln**

- Auf der Vorderseite (unten links) jedes korrekt zugeordneten Paares steht ein Buchstabe (mit UV-Schrift geschrieben, so dass die Jugendlichen die UV-Lampe brauchen, um die Buchstaben zu erkennen).
- Zusammengesetzt ergeben die Buchstaben das Wort **FRIEDE**.

#### **3. Den Kryptex öffnen**

- Die Spieler\*innen geben das Wort **FRIEDE** in den Kryptex ein.

#### **4. Ende des Rätsels**

- Sobald der Kryptex geöffnet ist, erhalten die Spieler\*innen den Dechiffrier-Code (Druckvorlage Dechiffriercode) und können damit den Safe öffnen. Der korrekte Code für den Safe lautet **194**

## **Nachbearbeitung**

Am Ende des Spiels oder am Ende jedes einzelnen Rätsels ist es wichtig die Möglichkeit zur Reflexion der Themen zu öffnen. Dafür werden alle Teilnehmer\*innen eingeladen nochmal die Materialien und Gegenstände anzuschauen und sich zwei Objekte/Zitate/Plakate herauszusuchen die sie besonders in Erinnerung haben oder über die sie gerne sprechen möchten. Das kann sein, dass etwas besonders spannend, schockierend oder diskussionswürdig ist. Wenn alle etwas gefunden haben, trifft sich die Gruppe im Plenum und alle Teilnehmenden stellen kurz vor was sie mitgebracht haben. Die Moderation kann dann nachfragen, Einordnung anbieten, Diskussionen moderieren und das Gespräch zu den Themen führen.

Neben dieser kurzfristigen Nachbearbeitung, kann es passieren, dass Jugendliche später Themen aus dem Spiel wieder aufbringen. Als Spielleitung müsst ihr euch bereit halten dann an den Themen weiterzuarbeiten.