

Steckbrief für den Workshop "Auf Mikas Spuren"

Mika ist verschwunden! Die Eltern sind fassungslos. Sie befürchten, dass irgendetwas nicht stimmt - Mika benahm sich in letzter Zeit sehr merkwürdig. Um herauszufinden, wo Mika steckt, habt ihr eine Stunde Zeit, um in seinem Zimmer auf Spurensuche zu gehen und das Rätsel zu lösen!



Themen: Populismus

Dauer: 2 - 4 Stunden

Ziele: Sensibilisierung für das Thema Populismus, Kenntnis von Techniken zur Identifizierung von populistischen Nachrichten, Kritisches Informationsverhalten, Toleranz gegenüber

anderen Meinungen

Inhaltlicher Ablauf

"Escape the Room"-Spiele sind ein Trend, der sich aus Japan über Ungarn nach Europa verbreitete und auch in Deutschland häufiger zu finden ist. In dem Mix aus realem Computerspiel und interaktivem Theater, wird man mit einer Gruppe selbst zur Spielfigur und versucht in über das Lösen von Rätseln einem Ort zu entkommen oder eine Aufgabe darin innerhalb einer bestimmten Zeit abzuschlieβen. Nach einer kurzen Vorstellung dieses Formates und der Verhaltensregeln, werden die Teilnehmenden direkt in die Situation des Raumes gebracht: Besorgte Nachbarn bitten sie um Mithilfe, den/die vermisste Mika zu finden, bevor die Eltern zurückkehren. Dazu müssen sie verschiedensten Spuren folgen, Schlösser öffnen und letztlich Entscheidungen treffen, die sie zu einem der möglichen Enden führen.

SPOILER

Im Verlauf des Spieles treten verschiedene mehrdeutige Informationen zu Tage, mit denen sich auch verschiedene Interpretationen zur Person Mikas ergeben. Faschist, Islamist oder doch ganz normal? Entscheidungen der Gruppe, Ignorieren von Informationen und unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten werden im Anschluss zur Diskussion gestellt und gemeinsam analysiert.

Gespielt wird, je nach Anzahl der Teilnehmer*innen, in Gruppen. Diese haben einen eigenen Bereich im Raum. In der Regel halten sie sich dort auf, um ihre Rätsel zu lösen, das Gefundene zu interpretieren und sich zu beraten. Dabei können sie ihr Tun bewusst vor den anderen verbergen oder aber anderen Gruppen Einblick gewähren bzw. den Austausch suchen. In der Mitte des Raumes gibt es außerdem eine Gemeinschaftszone. In dieser Zone können die Gruppen recherchieren z.B.

KONTAKT

Sebastian Seitz | Projektleiter Demokratielabore

Mail: <u>sebastian.seitz@okfn.de</u>
Tel.: 030 577 036 660
www.demokratielabore.de



Quellen prüfen (Offline-"Datenbank"), mit Fachleuten Kommunikation aufnehmen (Mikas Cousin beim BKA), gruppenübergreifend kommunizieren oder Hilfe einfordern (What's App-Tafel).

Voraussetzungen und Vorkenntnisse

Teilnehmer*innen: keine

Pädagogische Fachkräfte: keine

Zielgruppe

Junge Menschen im Alter von 15 - 21 Jahren

Anzahl Teilnehmer*innen (min/max)

4 - 30 Jugendliche

Materialien/Tools/Ausstattungen

Veranstaltungsort	Open Knowledge Foundation Deutschland
- 1 großer verschließbarer Raum (ca.	- Ausstattung & Material für Mikas
3-4m² pro Teilnehmende Person)	Zimmer (Bett, flexibler Schrank, Couch,
- Strom + Verteiler	Deko, Koffer, Poster, Bücher,
- Ca. 1 Tisch und 3 Stühle	Infomaterial, etc.)
- Getränke, Snacks	- Laptop mit Countdown-Anzeige
	- Tablets

Tel.: 030 577 036 660 www.demokratielabore.de



Kommunikation

Veranstalter	Open Knowledge Foundation Deutschland
 Bereitstellung von Kontakten zu lokalen Multiplikatoren, Schulen, Presse, etc. (sofern vorhanden) Bewerbung der Veranstaltung auf eigenen Kanälen & Plattformen (sofern vorhanden) 	 Design und Bereitstellung von individualisierbaren Plakaten & Flyern Erstellung von Presseeinladungen (und ggf. Pressemitteilungen) mit Versand an Lokalpresse Erstellung von Pressemappen für Berichterstattung vor Ort Bewerbung auf OKF-Kanälen: Veranstaltungskalender (u.a. Demokratie leben!), Blog, Social-Media-Plattformen, Webseite, etc. Vorlage zur Fotoerlaubnis

www.demokratielabore.de





 $im\ Rahmen\ des\ Bundesprogramms$

