

Der Löwe von Münster

Ein mobiler „Escape Room“ zum Thema
Bischof Clemens August Graf von Galen

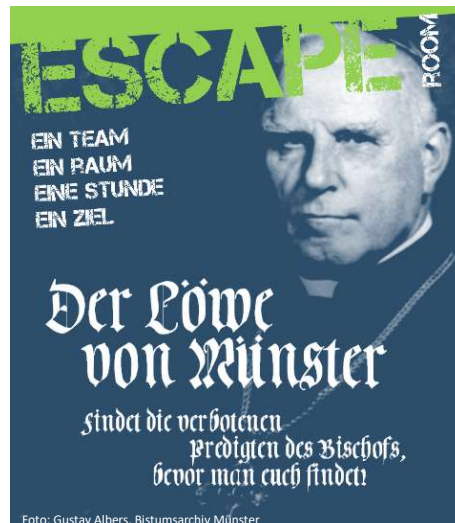
Ein Team: Eine Gruppe von bis zu 8 Personen reist gemeinsam zurück in die Vergangenheit, um eine Mission zu erfüllen. Dabei wird Geschichte live erfahrbar!

Ein Raum: In unserem mobilen *Escape Room* erleben die Spieler*innen eine Geschichte des Jahres 1941 in authentischem Ambiente. Um ihr Ziel zu erreichen, stellt sich die Gruppe gemeinsam verschiedenen Rätselaufgaben. Dazu gehört das Finden und Kombinieren versteckter Hinweise und Gegenstände, das Bedienen historischer Geräte sowie gutes Teamwork. Durch Interaktionen mit Charakteren der Handlung werden sie auf eine persönliche Entscheidung am Spielende vorbereitet...

Eine Stunde: Die Mission soll in maximal 60 Minuten gelöst werden. Während des gesamten Verlaufs unterstützt ein Spielleiter (von außerhalb) den Spielfluss.

Eine Handlung: In seiner historischen Predigt am 3. August 1941 prangert der damalige Münsteraner Bischof, Clemens August Graf von Galen, öffentlich die systematische Tötung von Menschen mit Behinderung durch die Nationalsozialisten an.

Wir schreiben den 15. August 1941... Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer fiktiven Pfadfindergruppe. Ihr Gruppenleiter Karl ist früh am Morgen verhaftet worden, weil er die Predigt verbotenerweise nachgedruckt hat. Die Gruppe muss die Flugblätter in seinem Arbeitszimmer schnell finden, bevor es andere tun...



Zielgruppe: Das Spielkonzept eignet sich für Erwachsenen- und Jugendgruppen ab 14 Jahren. **Sobald die Flugblätter gefunden sind, ist jeder Einzelne anonym zu einer Gewissensentscheidung eingeladen und kann überlegen, ob sie oder er sich an der Verteilung der Predigt beteiligt hätte oder nicht.**

Der „Löwe von Münster“ schafft den Spagat zwischen Spiel und Bewusstseinschärfung zu den dunkelsten Kapiteln deutscher Geschichte. Das Konzept ermöglicht, Geschichte erfahrbar zu machen und kann so auch den schulischen Religions-, Philosophie- oder Geschichtsunterricht sowie die allgemeine Demokratiebildung unterstützen. Im Verlauf des Spielgeschehens und mit fortschreitendem Rätselerfolg erfahren die Spieler*innen mehr über die Predigt des Bischofs und deren historische Umstände.

Organisation und Ablauf: Die Spielräume bestehen aus zwei mobilen Raum-in-Raum-Installationen mit identischen Spielflächen von je etwa 20 m². Jeder Raum wird durch einen Spielleiter per Live-Kamera überwacht. Die Gruppe beginnt ein Spiel nach einer Unterweisung der Spielregeln und einer Einführung in das Szenario. Während sich insgesamt bis zu 16 Spieler*innen in beiden Räumen aufhalten können, kann bei größeren Gruppen ein edukatives Parallelprogramm angeboten werden.

Impressionen



Wände und Decken bestehen aus mobilen Theaterkulissen und können an räumliche Gegebenheiten angepasst werden; Inventar und Spielelemente sind weitgehend zeitgemäß und ebenfalls transportabel.



Der minimale Raumbedarf pro Escape Room beträgt 15-20 m²; die minimale Deckenhöhe beträgt 2,35 m



Beispiel für den Aufbau als freistehende Konstruktion (hier auf einer Theaterbühne)