

SANKELMARK

Escape Room: Wissen über Minderheiten spielerisch vermitteln

**GERRIT HENCKE***Journalist**18. März 2025 Nordschleswig/Sankelmark**Zuletzt aktualisiert um: 15:30 Uhr*

Uwe Jessen (links), Vorsitzender des Minderheiten-Kompetenz-Netzwerks, und Projektmitarbeiter Leon Bossen am Eingang des Minderheitenlabyrinths

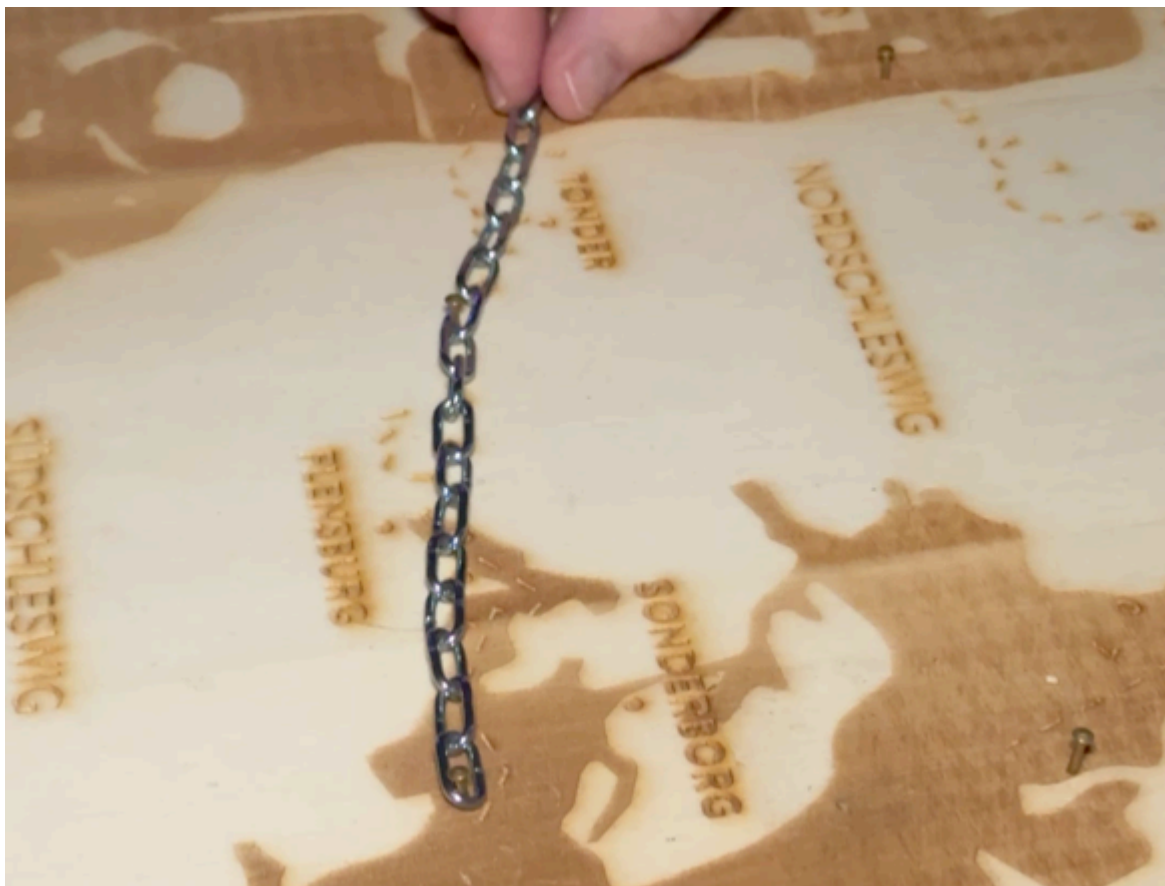
Foto: Gerrit Hencke

Ein Film über die vier Minderheiten im deutsch-dänischen Grenzland ist zerstört worden. Um ihn zu rekonstruieren, müssen die Spielerinnen und Spieler im neuen Minderheitenlabyrinth Rätsel und Aufgaben über die Volksgruppen in der Region lösen. Im Akademiezentrum Sankelmark geht es dafür in einen Bunker.

Die Sonne strahlt über Sankelmark, während Uwe Jessen in seiner Funktion als Vorsitzender des Minderheiten-Kompetenz-Netzwerks (MKN) vor dem Eingang zur Bunkeranlage unter dem Gelände der Akademie ein rotes Band durchschneidet. Dann geht es unter die Erde in die spärlich beleuchteten Gänge und engen Räume des Schutzbunkers aus der Zeit des Kalten

Krieges. Interessierte können hier seit Montag in einem Minderheitenlabyrinth spielerisch mehr über die Minderheiten auf beiden Seite der Grenze lernen.

Ziel des Escape Games ist es, einen zerstörten Film zu rekonstruieren, in dem Angehörige der vier autochthonen Minderheiten über ihr Leben und ihre Perspektiven erzählen. Es müssen verschiedene Aufgaben und Rätsel gelöst werden, um mehrere USB-Sticks zu finden, die dann, in der richtigen Reihenfolge zusammengesetzt, den Film wieder komplettieren.



Nur wer den heutigen Grenzverlauf richtig legen kann, bekommt den nächsten Code.

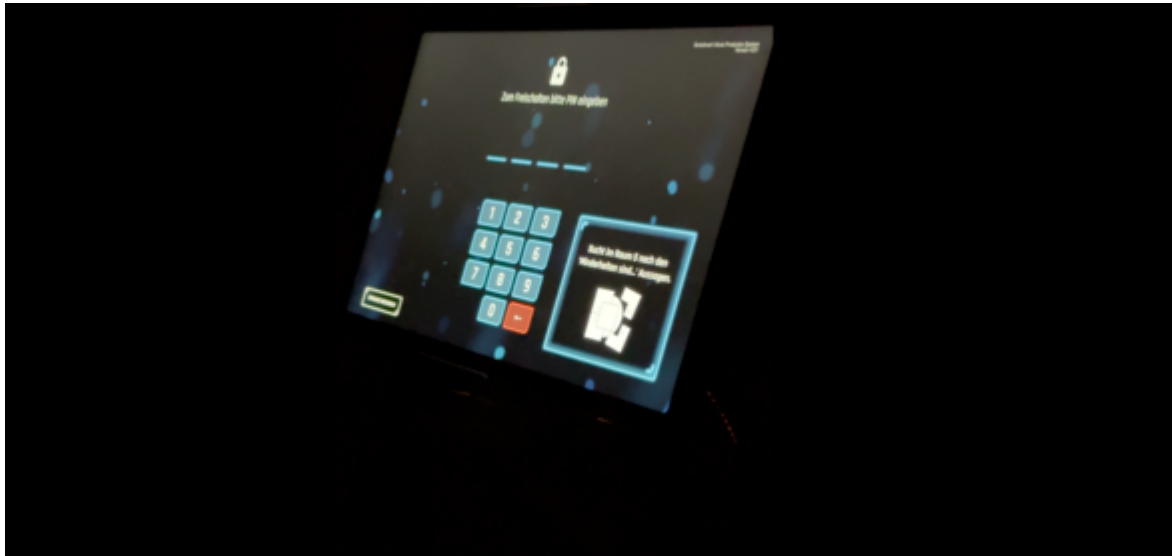
Foto: Gerrit Hencke

Im Escape Room finden die Spielerinnen und Spieler etwa Interview-Schnipsel von je zwei Angehörigen der deutschen und dänischen Minderheiten, der Friesinnen und Friesen sowie der Sinti und Roma, mit denen sie arbeiten müssen.

Aufgaben „total schwer“

Für die deutsche Minderheit waren Büchereidirektorin Claudia Knauer und ihre Tochter Sofie die Protagonistinnen. „Das ist wirklich cool gemacht“, sagt Claudia über den neuen Escape Room, den sie bereits im Vorfeld ausprobieren durfte. „Ich hatte tatsächlich einen Erkenntnisgewinn, also du lernst dort wirklich etwas.“ Es sei zudem gar nicht so leicht, die Rätsel unter der Erde zu lösen. „Es war total schwer, aber eine super Idee und eine tolle Ausführung.“

Sie und ihre Tochter mussten im Interview persönliche Fragen beantworten – etwa was sie mit der Minderheit verbinden oder welche Feste wie gefeiert werden. „Ich lebe bereits 30 Jahre hier, bin also Zugezogene, meine Tochter in zweiter Generation ist da ganz anders sozialisiert, weshalb es da bei den Antworten auch Unterschiede gab“, sagt Claudia Knauer.



Über Touchscreens müssen die erspielten Codes eingegeben werden, um im Spiel weiterzukommen.

Foto: Gerrit Hencke

Theoretisches Thema spielerisch umsetzen

Es sei ein Flaggschiffprojekt, so Jessen bei seiner Rede kurz zuvor. Dem „Nordschleswiger“ sagte er: „Ich glaube, das spielend Lernen macht es viel spannender, als einen Vortrag zu hören.“

Leon Bossen, Projektmitarbeiter im MKN, betonte, man habe die Minderheiten und die Vielfalt der Region auf eine andere und spielerische Weise erlebbar machen wollen. „Wir mussten ein eher theoretisches Thema, die Minderheiten in der Region, durch Interaktion und Vermittlung praktisch erlebbar machen.“ Das sei nicht so einfach gewesen, und es sei auch einiges zu beachten gewesen.

“ Ich glaube, das spielend Lernen macht es viel spannender, als einen Vortrag zu hören.

Uwe Jessen

Experten erstellen Konzept

„Die Minderheitenangehörige oder den Minderheitenangehörigen gibt es nicht. Minderheiten sind keine homogenen Gruppen. Wir mussten darauf achten, dass es keine Klischees gibt, die bedient werden, und trotzdem wollten wir zeigen, was die jeweilige Minderheit auszeichnet“, so Bossen. Daher sei es wichtig gewesen, mit den Minderheiten und Minderheiten-Experten gemeinsam ein Konzept zu entwickeln.

Mitgewirkt haben am Ende Christoph Schmidt vom Nordfriisk Instituut, Lars Erik Bethge vom Dannewerk-Museum, Martin Klatt vom Europäischen Zentrum für Minderheitenfragen, Hauke Grella vom Deutschen Museum für Nordschleswig sowie Matthäus Weiß und Rolf Ulrich Schlotter, Vertreter der Sinti und Roma in Schleswig-Holstein.

“ Wir mussten ein eher theoretisches Thema, die Minderheiten in der Region, durch Interaktion und Vermittlung praktisch erlebbar machen.

Leon Bossen

Visuelle Umsetzung durch Kieler Firma

„Mit einem Bunker verbindet man erst mal Krieg, Flucht und eine weniger schöne Atmosphäre. Dementsprechend war es in der Konzeption schwierig, das gut zu vermitteln. Das ist durch die Lichteffekte und das spielerische Format gut gelungen.“ Dabei halfen die Spieleentwickler von „Off The Beaten Track“ aus Kiel, die den Escape Room visuell gestaltet haben.

Das Ziel des Escape Rooms sei es, nicht nur zu unterhalten, sondern gleichzeitig auch über Minderheiten aufzuklären und für das Thema zu sensibilisieren. Es zeichne diese Region aus, und das Grenzland profitiere von den Minderheiten. „Das haben wir versucht, im Bunker umzusetzen“, so Bossen.



Je nachdem, wie man die Lichter dreht, fallen die Strahlen auf bestimmte Buchstaben. Doch ist das Lösungswort richtig?

Foto: Gerrit Hencke

Außerschulischer Lernort

Johannes Callsen, Minderheitenbeauftragter der Landesregierung Schleswig-Holstein, zeigte sich beeindruckt von dem neuen Projekt. „Ich bin sehr froh, dass das MKN gerade hier, in unserer sprachlich, historisch und kulturell so vielfältigen Region gegründet worden ist.“ Das neue Angebot sei etwas Besonderes, da man sich dem Thema Minderheiten und

Zusammenleben in der Grenzregion einmal anders, nämlich spielerisch, mit Spaß am Rätseln und aktivem Mitmachen nähern könne. Aus einem Bunker aus der Zeit des Kalten Krieges sei so ein interaktiver Erlebnisraum entstanden, der auch als außerschulischer Lernort fungieren könnte.



Lichtinstallationen sollen den Aufenthalt im Bunker angenehmer gestalten.

Foto: Gerrit Hencke

Wer den Escape Room einmal ausprobieren möchte, der kann sich als Gruppe mit 8 bis 30 Teilnehmenden über ein Formular auf der [Webseite der Akademie Sankelmark](#) anmelden oder eine E-Mail schreiben. „Wir organisieren das sehr gerne, wenn Kapazitäten frei sind und finden bei Interesse eine Möglichkeit, Gruppen hier durchzuführen“, so Bossen. Das Labyrinth ist bis zum 31. Dezember 2025 zugänglich.