

Uwe Jessen (BND) fik æren af at klippe det røde bånd ved indgangen til bunkeren. Yderst til venstre ses Leon Bossen (MKN), og til højre for Uwe Jessen står delstatsregeringens mindretalsrådgiver Johannes Callsen. Foto: Lars Salomonsen



RESÜMEE

In einem dunklen Bunker kämpfen die Teilnehmer mit Rätseln und Codes, um ein zerstörtes Video über die Minderheiten wiederherzustellen. Das Minderheitenlabyrinth wurde feierlich im Akademiezentrum Sankelmark eröffnet und ist nun für die Öffentlichkeit zugänglich. Mit Kerzenlicht, Tablets und Glowsticks tauchen die Spieler in die Geschichte der Region ein. Wer sich der Herausforderung stellen möchte, kann weitere Informationen im Akademiezentrum erhalten.

Lærerige gåder i mørket: Ny mindretalslabyrinth er åben for alle

I en mørk bunker kan deltagere nu kæmpe med koder og gåder for at samle en ødelagt video om mindretallet. Fredag blev Mindretalslabyrinten indviet på Sankelmark Akademiezentrum.

MYSTERIUM

Helena Munk-Andersen
hma@fla.de

Sankelmark. I et mørkt rum i en bunker sidder jeg på på knæ og fumler med små nummererede træskiver i mørket. De kan sættes sammen og danne en pinkode.

- Prøv 2-2-7-9!, råber jeg over skulderen.

- Nej, det fungerer ikke!, kommer svaret fra min medspiller ved tabletten uden for lokalet.

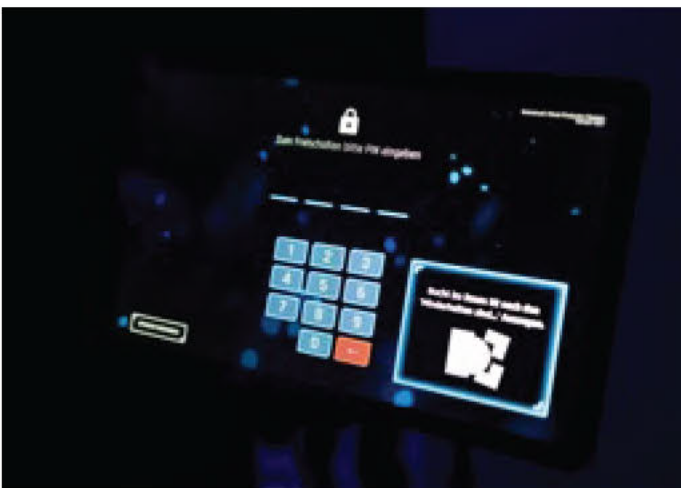
Var det virkelighed, var min gruppe aldrig var kommet ud af bunkeren – i hvert fald ikke i tide. Men heldigvis er det blot et spil, og konsekvenserne begrænser sig til en indrømmelse af nederlag efter et tabt spil. Desuden handler det slet ikke om at komme ud af bunkeren, som i et klassisk escape-room, men derimod om at samle dele fra en ødelagt video om de fire regionale mindretal.

Mindretalslabyrinten, som spillet hedder, blev indviet med festlig klipning af et rødt bånd, hilsner fra delstatsregeringens mindretalsrådgiver, Johannes Callsen, – og naturligvis lidt traktament – mandag eftermiddag på Akademiezentrum Sankelmark. Det er Minderheiten-Kompetenz-Netzwerk Schleswig-Holstein/Süddänemark e. V. (MKN), der står bag udviklingen af labyrinten.

- Målet er ikke kun at underholde, men også at oplyse, fortæller Leon Bossen fra MKN.

Han har været med til at udvikle labyrinten i samarbejde med spiludviklingsfirmaet Off The Beaten Track UG fra Kiel.

Labyrinten er ganske vist meget lærerig, men fremstår med sine mørke gange også en smule uhyggelig ved før-



På en tablet foran rummet skulle informationerne indtastes for at komme videre. Foto: Lars Salomonsen



Målet er ikke kun at underholde, men også at oplyse.

Leon Bossen, MKN.

ste øjekast.

- Bunkere forbinder man ofte med krig og flugt, men vi har forsøgt at gøre det mere indbydende med lys i forskellige farver – og jeg synes faktisk, det er lykkedes ret godt, siger han.

Efter den festlige indvielse får deltagerne mulighed for at prøve spillet. Med stearinlys, tablets, videosekvenser og andre rekvisitter skal man finde vej gennem regionens fire mindretal. Deltagerne tildeles en glowstick, hvis farve afgør holdet og dermed det mindretalsrum, det starter i. Mit hold får den grønne farve og begynder i Sinti- og Romaernes rum.

Efter store udfordringer med pinkode-puslespillet er vi i gang. På en spilleplade placerer vi LED-stearinlys, der skal danne et mønster og

afsløre kodeordet til næste udfordring. Desperate skubber vi glaskopperne med stearinlys rundt på spillepladerne, indtil løsningen pludselig åbenbarer sig under kopperne. Glæden er dog kortvarig, for straks begynder jagten på næste opgave – en aflåst safe, som viser sig at blive vores endeligt. Tiden rinder ud, før vi når igennem.

Da vi igen træder ud i sollyset, er vi enige: Det var sværere, end vi troede – men også virkelig sjovt!

Mindretalslabyrinten var oprindeligt tiltænkt Akademiets besøgende, men på grund af den store interesse har man valgt at åbne den for offentligheden. Vil man vide mere, kan man kontakte Akademiezentrum Sankelmark.



Er man glad for at knække koder og lære nye ting om mindretallene, er den nyåbnede labyrint et besøg værd. Foto: Lars Salomonsen



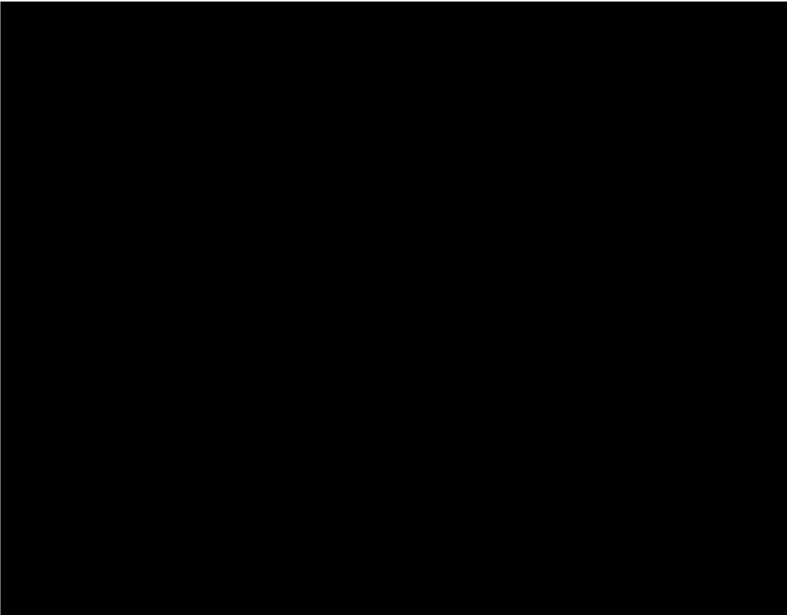
På en spilleplade med bogstaver skal lysene placeres korrekt, så løsningsordet træder frem. Foto: Lars Salomonsen



Dieser Artikel wurde ausgedruckt unter der Adresse: <https://www.ndr.de/nachrichten/schleswig-holstein/Minderheitenlabyrinth-Sankelmark-Kulturelle-Vielfalt-sichtbar-machen,regionflensburgnews2594.html>

Stand: 18.03.2025 10:47 Uhr

Minderheitenlabyrinth Sankelmark: Kulturelle Vielfalt sichtbar machen



In Sankelmark (Kreis Schleswig-Flensburg) hat das Minderheitenlabyrinth eröffnet. Der interaktive Erlebnisraum wurde vom Minderheiten-Kompetenz-Netzwerk (MKN) entwickelt, das von den vier Minderheiten der deutsch-dänisch-friesischen Grenzregion gegründet wurde. Ziel ist es, die kulturelle Vielfalt der Region

sichtbar zu machen. Das Labyrinth ist als "Escape Room" konzipiert und entstand in Zusammenarbeit mit den Kieler Spieleentwicklern von Off The Beaten Track UG. Teilnehmende suchen nach verlorenen Filmfragmenten zur Geschichte der Minderheiten und setzen diese wieder zusammen. Die Umsetzung wurde von Fachleuten sowie Vertreterinnen und Vertretern der Minderheitenverbänden begleitet. Das Projekt erhielt Fördermittel des Bundesministeriums des Innern und für Heimat. Eine Anmeldung ist über die MKN-Webseite erforderlich.

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

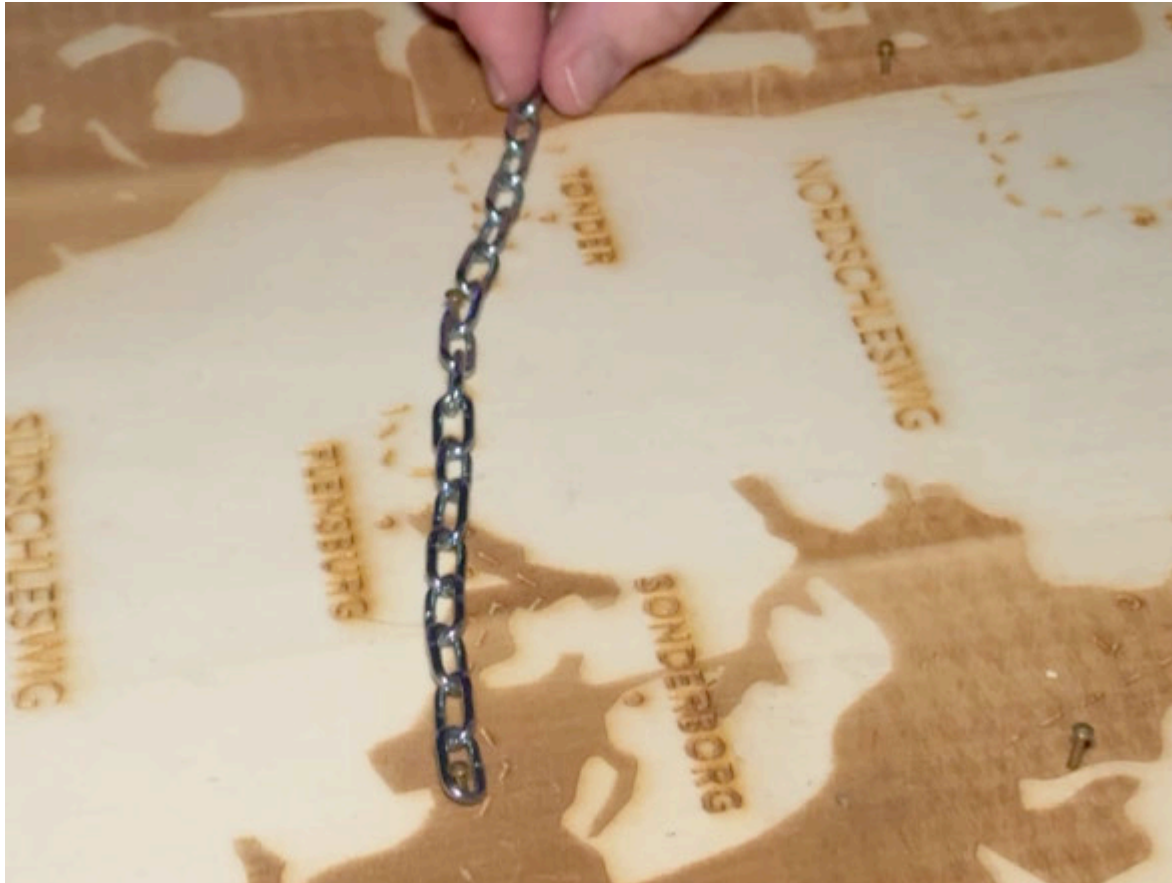
Foto: Gerrit Hencke

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.

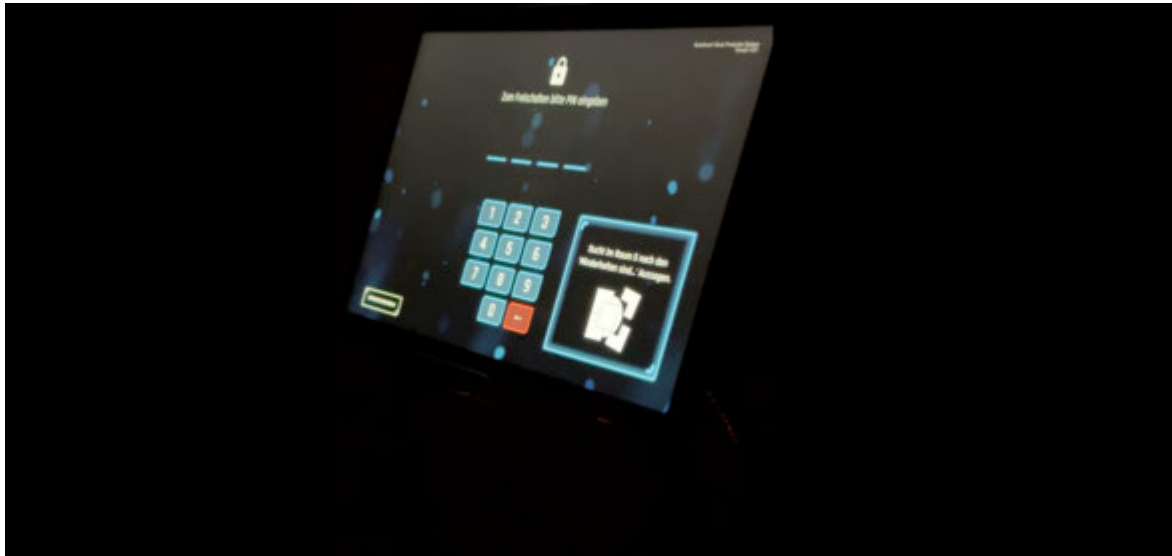
Foto: Gerrit Hencke

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.

das wird

„Die Minderheiten sollen ein Gesicht bekommen“

Gamification-Experte Jens Bahr über das Minderheitenlabyrinth, das in der Akademie Sankelmark einen interaktiven Erlebnisraum öffnet

Minderheitenlabyrinth in der Akademie Sankelmark, Eröffnung Montag, 17. 3.

ersonal
esucht: Eine
klusions-
elferin spielt
it einem
chwer
ehinderten
ind
oto: imago

Interview **Ralf Lorenzen**

taz: Herr Bahr, was darf ich mir unter dem Minderheitenlabyrinth vorstellen?

Jens Bahr: Eine Art Escape Room, der in einem echten Atomschutzbunker unter der Akademie Sankelmark liegt. Dort haben wir auf spielerisch rätselhafte Weise das Thema „Minderheiten in der Grenzregion“ aufgearbeitet. Gruppen von bis zu 30 Personen werden in diesen Bunker geschickt, die dort Rätsel lösen und so mehr über die Minderheiten in der Grenzregion erfahren.

taz: Also die Deutschen in Dänemark, die Däninnen und Dänen in Deutschland, den Nordfries*innen sowie die Sinti und Roma. Beschreiben Sie doch bitte zwei, drei Stationen dieses Labyrinths.

Bahr: Bei einer Station geht es zum Beispiel um die Grenzverschiebungen. Da müssen die Teilnehmenden kleine Rätsel lösen, um den historischen Verlauf der deutsch-dänischen Grenze, der sich ja mehrmals geändert hat, zu rekonstruieren. Dabei lernen sie, wie es dazu kam, dass viele Menschen, die vorher in Dänemark gewohnt hatten, auf einmal in Deutschland lebten. So wird die Lebensrealität in der Grenzregion greifbarer. Bei einem anderen Rätsel geht es um das Biikebrennen, das natürlich in Nordfriesland ein großes Thema ist. Da müssen die Teilnehmenden mit Kerzen Schatten auf ein Holzbrett werfen, das die Karte Schleswig-Holsteins darstellt. Ziel ist es, die Kerzen an den Orten zu platzieren, wo das Biikebrennen groß gefeiert wird.

taz: Was kann man über die Sinti und Roma erfahren?

Bahr: Wir haben zwei Mitglieder der Minderheit interviewt, die man in Form von Videos genau kennenlernt und dabei viel über die Minderheit erfährt. Prinzipiell werden die Gruppen so aufgeteilt, dass sich die Teilnehmenden exklusiv mit einer Minderheit beschäftigen, zum Beispiel also den Sinti und Roma. Dann gibt es noch eine fünfte Gruppe, die nennen wir die Grenzlandgruppe. Da beschäftigt man

sich mit allen Minderheiten. Am Ende kommen die Gruppen zusammen und tauschen sich aus, sodass sie nicht nur über eine Minderheit etwas erfahren, sondern über alle.

taz: Erst wer alle Fragen löst, darf den Bunker verlassen?

Bahr: Man ist zu keinem Zeitpunkt da unten eingesperrt. Es geht nicht darum, dort wieder rauszukommen, sondern die Mission für die Spielenden ist es, einen Film zu rekonstruieren. Die Teilnehmenden finden Filmschnipsel, die sie sich angucken, und setzen die wieder zusammen. Wenn der Film komplett ist, gucken sich alle gemeinsam den freigespielten Film an und reden darüber.

taz: Gibt es dabei Unterstützung für die Teilnehmenden?

Bahr: Es gibt immer Guides, die einen durch das Labyrinth führen. Bevor man in den Bunker geht, gibt es ein Briefing mit den Spielregeln und eine Einführung in die Story. Für das abschließende Debriefing mit den Guides, bei dem der Film geguckt wird, haben wir Reflexionsfragen vorbereitet, die in der Gruppe diskutiert werden.

taz: Was ist das übergeordnete Lernziel des Labyrinths?

Bahr: Dass man sich auf spielerische Weise über die Minderheiten informieren kann. Da sind zum einen die Fakten wie Entstehung, Institutionen, Sprache. Aber vor allem sollen die Minderheiten ein Gesicht bekommen, in dem Erfahrungen und Lebensrealitäten auf persönlicher Ebene mitgeteilt werden. Deswegen setzen wir besonders auf Video-Interviews.

taz: Welche Zielgruppen sollen mit dem Minderheitenlabyrinth angesprochen werden?

Bahr: Das ist sehr offen. Es geht nicht nur um Schulklassen, auch wenn die allein schon durch die Gruppengröße prädestiniert sind, das mal zu spielen. Es richtet sich an alle, die das Thema interessiert.

taz: Welche Rückmeldungen gab es in der Testphase?

Bahr: Durchweg positive, vor allem dafür, dass es eine ganz neue, spielerische Weise ist, sich mit dem Thema auseinanderzusetzen.



Jens Bahr
35, ist Chef der Kieler Firma „Off the beaten Track“, die Videospiele und interaktive Erlebnisse entwickelt.

Medien-Information

17. März 2025 | Sperrfrist: heute, 15.30 Uhr |

Minderheitenlabyrinth in der Akademie Sankelmark eröffnet:
Landesgeschichte interaktiv und spielerisch erleben

OEVERSEE. Willkommen im Labyrinth: Landesgeschichte aus unterschiedlichen Epochen mit dem Schwerpunkt Minderheiten ist ab sofort interaktiv und multimedial zu erleben. Gemeinsam mit dem Minderheitenbeauftragten Johannes Callsen wurde heute (17. März) in der Akademie Sankelmark in Oeversee (Kreis Schleswig-Flensburg) das Minderheitenlabyrinth eröffnet. Entwickelt wurde es vom Minderheiten-Kompetenz-Netzwerk Schleswig-Holstein/Süddänemark (MKN) in Kooperation mit dem Unternehmen "Off The Beaten Track UG" aus Kiel.

Johannes Callsen würdigte das Projekt, das für die gelebte Minderheitenpolitik in Schleswig-Holstein stehe: "Das Labyrinth ist wirklich etwas Besonderes und ein guter Anlass, sich dem Thema Minderheiten und dem Zusammenleben in unserer vielfältigen Grenzregion einmal anders, spielerisch, mit Spaß am Rätseln und Mitmachen, zu beschäftigen. Es fördert Verständnis, Dialog und Wertschätzung für die kulturelle Vielfalt unserer Region", sagte er. Durch eine Kombination aus Lichtinstallationen, Videosequenzen und interaktiven Elementen würden Besucherinnen und Besucher einen neuen Zugang zu den Geschichten, Herausforderungen und Perspektiven der Dänen, Friesen, Sinti und Roma sowie der deutschen Minderheit in Nordschleswig erhalten.

Seit seiner Gründung im Juni 2020 habe das MKN eine Menge erreicht und sich hervorragend entwickelt, so Callsen weiter: "Es hat sich als Forum für Diskussionen auf Augenhöhe sowie für maßgeschneiderte Angebote für verschiedene Interessen und Themen etabliert. Ich wünsche dem Minderheitenlabyrinth zahlreiche begeisterte Besucherinnen und Besucher sowie viel Aufmerksamkeit in der Region, in Berlin, Kopenhagen und im europäischen Netzwerk des MKN."

Verantwortlich für diesen Presstext: Vivien Albers, Frauke Zelt | Düsternbrooker Weg 104, 24105 Kiel | Tel. 0431 988-1704 | E-Mail: regierungssprecherin@stk.landsh.de | Medien-Informationen im Internet: www.schleswig-holstein.de