

BackHeist – Zurück ins Museum!

Sachbericht

Projektzeitraum: Oktober 2025 bis Juni 2026

Förderung: 8.750 Euro

Leitung: Ute Döpke (Gangway)

Künstlerische Leitung: Frauke Rubarth

Konzept & Durchführung: Frauke Rubarth & Sam Pflaum

Mitarbeit: das Kompass-Team von Gangway e.V. und der STS Eidelstedt sowie Meike Klapprodt (Altonaer Museum)

Unterstützung (NSC*): Jan Rinck, Leo Lütke, Balthazar Rubarth, Julie Kuhn

Teilnehmende: 6–8 Jugendliche

Projektumfang: 14 Termine

Finale: Rückgabe des Objekts im Altonaer Museum

*NSC = Nicht-Spieler-Charaktere, also Personen, die innerhalb des Rollenspiels Figuren übernehmen und damit die Spielwelt für die Jugendlichen mitgestalten.

Projektverlauf

Wie verlief die Zusammenarbeit zwischen den Kooperationspartner*innen?

Die Zusammenarbeit zwischen allen Beteiligten verlief sehr kollegial und auf Augenhöhe. Das war bei diesem Projekt nicht nur angenehm, sondern notwendig. Die beteiligten Jugendlichen benötigen eine enge Begleitung, sodass die Zusammenarbeit zwischen künstlerischer Leitung, Durchführung und dem Kompass-Team ein wesentlicher Bestandteil des Projektes war.

BackHeist war integraler Teil der Arbeit im Kompass.

Zu Beginn waren wir noch davon ausgegangen, dass die beiden künstlerisch arbeitenden Personen sich bei einzelnen Terminen gegenseitig vertreten könnten. In der Praxis zeigte sich jedoch schnell, dass eigentlich immer zwei künstlerische Personen vor Ort benötigt wurden – zusätzlich zum pädagogischen Team. Das lag sowohl an der Gruppendynamik als auch an der Form des Projektes: Spielleitung, Vorbereitung und Durchführung der Spielsituation sowie die individuelle Begleitung einzelner Jugendlicher mussten häufig parallel stattfinden.

Besonders betreuungsintensiv waren die Ausflüge. Gleichzeitig waren gerade diese für das Projekt und das Erleben der Geschichte sehr wichtig.

Die Zusammenarbeit mit dem Altonaer Museum und insbesondere mit Meike Klapprodt ermöglichte es, die fiktive Geschichte mit einem realen Ort zu verbinden. Im Finale wurde das zuvor innerhalb der Geschichte gestohlene Objekt schließlich im Altonaer Museum „zurückgegeben“.

Wie hat die Verzahnung des Projektes mit dem Unterricht funktioniert?

Das Projekt war kein zusätzliches, vom Alltag der Jugendlichen losgelöstes Angebot, sondern integraler Bestandteil der Arbeit im Kompass. Dadurch konnte BackHeist regelmäßig stattfinden und zugleich auf aktuelle Situationen, Interessen und Bedarfe der Jugendlichen reagieren.

Gerade diese Möglichkeit zur Anpassung erwies sich als wichtig. BackHeist war zwar als fortlaufende Geschichte konzipiert, der konkrete Weg durch diese Geschichte konnte aber nicht vollständig im Vorfeld festgelegt werden.

Gab es Unterschiede zwischen der ursprünglichen Planung und Zielsetzung und dem tatsächlichen Projektverlauf? Worauf lassen sich diese zurückführen?

Ja. Ein wichtiger Bestandteil des Projektes war gerade die Erfahrung, dass sich das Format an die konkrete Gruppe anpassen musste und konnte.

Die Zusammenarbeit innerhalb der Gruppe mussten wir immer wieder anpassen. Größere gemeinsame Aufgaben waren teilweise schwierig. Einzelarbeit und die Zusammenarbeit in bereits vertrauten Zweierkonstellationen funktionierten deutlich besser. Das wussten wir bereits vorher, wurde uns aber immer wieder deutlich.

Wir haben deshalb zunehmend mit kurzen, praktischen und bewegungsorientierten Aufgaben gearbeitet. Suchen, Beobachten, Codes lösen, Gegenstände finden und tauschen, Basteln oder kleine Missionen.

Diese Anpassungen waren für uns kein Scheitern der ursprünglichen Planung. Im Gegenteil: Das Projekt erwies sich als sehr geeignet, direkt aus den Interessen, Möglichkeiten und Bedarfen der Jugendlichen heraus weiterentwickelt zu werden.

Wir mussten auch auf Fluktuationen im Team (personell) und in der Gruppe (Weggänge und Neuzugänge) reagieren - und die Jugendlichen, die neu waren "reinholen". Das gab immer wieder auch Unruhe (sozial und auf Projektebene). Wir konnten darauf aber flexibel reagieren.

Resonanz

Wie viele Kinder und Jugendliche haben aktiv mitgemacht?

An BackHeist nahmen insgesamt 6–8 Jugendliche teil. Die konkrete Besetzung schwankte zwischen den einzelnen Terminen.

Aufgrund der individuellen Bedarfe und der teilweise herausfordernden Gruppendynamik war eine enge Begleitung notwendig.

Gleichzeitig ermöglichte die kleine Gruppe, sehr unmittelbar auf einzelne Jugendliche zu reagieren und unterschiedliche Zugänge zum Projekt anzubieten. Nicht alle mussten dasselbe tun oder auf dieselbe Weise Teil der Geschichte sein.

Wie viele Zuschauer*innen hat das Projekt erreicht und wen?

BackHeist war nicht auf eine klassische Aufführung vor Publikum ausgerichtet. Das Finale war selbst Teil des Spiels: Die Jugendlichen brachten das Objekt im Altonaer Museum zurück.

Eine besondere Rolle spielten dabei die NSC. Sie hatten im Verlauf des Projektes Figuren innerhalb der Spielwelt übernommen. Erst nach Abschluss des Finales gaben sie sich gegenüber den Jugendlichen als reale Personen zu erkennen. Damit wurde auch die Grenze zwischen der über Monate aufgebauten Spielwelt und dem tatsächlichen Projekt sichtbar.

Wir haben aber eine Dokumentation angefertigt, die die Jugendlichen Bezugspersonen zeigten und die als Präsentation funktioniert.

Reflexion

Waren Sie mit dem Ergebnis insgesamt zufrieden?

Ja. Eine der Stärken von BackHeist lag darin, dass sich das Projekt nicht nur trotz der notwendigen Veränderungen entwickelt hat, sondern gerade durch sie.

Die Geschichte bot einen Rahmen, der stabil genug war, um über mehrere Monate hinweg eine zusammenhängende Spielwelt entstehen zu lassen. Gleichzeitig war er offen genug, um auf die Jugendlichen reagieren zu können.

Nicht jede ursprünglich geplante Methode funktionierte. Besonders klassische Rollenspielmethode und Aufgaben, die eine intensive Zusammenarbeit der gesamten Gruppe voraussetzten, mussten teilweise verändert oder verworfen werden. Dafür

entstanden andere Zugänge: über Bewegung, Gegenstände, Rätsel, digitale Kommunikation, Ausflüge, praktische Tätigkeiten und individuelle Aufgaben.

Das Finale im Altonaer Museum bildete einen wichtigen Abschluss. Die über Monate entwickelte Geschichte bekam mit der Rückgabe des Objektes einen realen Zielpunkt.

Mindestens ebenso wichtig war für uns jedoch die anschließende gemeinsame Dokumentation. Sie ermöglichte den Jugendlichen, noch einmal zu sehen und zu reflektieren, was sie über Wochen und Monate erlebt, ausprobiert und geschafft hatten. Schreiben und erzählen über etwas, was konkret erlebt wurde, fiel leichter, als andere Aufgaben, die die Jugendlichen schulisch beschäftigen.

Dadurch war die Dokumentation nicht nur ein nachträglicher Bericht über BackHeist, sondern selbst noch einmal ein Projekthighlight und ein wichtiger Bestandteil des Projektes.

BackHeist - zurück ins Museum! – Dokumentation

Was sollte bei nochmaliger Durchführung eines vergleichbaren Projektes beachtet werden?

Für eine erneute Durchführung würden wir insbesondere folgende Erfahrungen mitnehmen:

- Für eine Gruppe mit hohem Begleitungsbedarf braucht es zusätzlich zum pädagogischen Team möglichst zwei Personen für die künstlerische Durchführung.
- Einzelarbeit, stabile Zweierkonstellationen und gemeinsame Gruppenaufgaben sollten von Anfang an gleichberechtigt mitgedacht werden.
- Rollenspiel sollte nicht bedeuten, dass alle Jugendlichen eine vollständig andere Figur darstellen müssen. Unterschiedliche Grade von Rolle und Fiktion sollten möglich sein.
- Bewegung und praktische Tätigkeiten sind zentraler Zugang zum Spiel.
- Ausflüge sind sehr wertvoll, benötigen aber besonders viel Betreuung und Vorbereitung.
- Die Geschichte sollte einen klaren Rahmen haben, gleichzeitig aber genügend offene Stellen besitzen, um auf die tatsächliche Gruppe reagieren zu können.
- Die gemeinsame Dokumentation sollte von Anfang an als Teil des Projektes gedacht werden und nicht nur als etwas, das nach Projektende für Außenstehende erstellt wird.

Haben sich aus dem Projekt Perspektiven / Impulse für eine weitere Arbeit ergeben?

Ja. Besonders interessant ist für uns die Frage, wie Edu-LARP mit Jugendlichen funktionieren kann, die sich selbst zunächst gar nicht als Rollenspieler*innen verstehen.

BackHeist hat gezeigt, dass der Einstieg in eine Spielwelt nicht zwingend über Schauspiel oder eine ausgearbeitete Figur erfolgen muss. Ein Schlüssel, ein versteckter Code, ein Smartphone mit einer Nachricht, ein realer Ort oder eine Entscheidung innerhalb der Geschichte können ebenso Zugänge zu einer fiktiven Welt schaffen.

Ein weiterer wichtiger Impuls ist die Dokumentation als Teil des künstlerisch-pädagogischen Prozesses. Die gemeinsame Rückschau hat den Jugendlichen ermöglicht, ihre eigenen Erlebnisse noch einmal wahrzunehmen und einzuordnen. Diesen Bestandteil würden wir bei zukünftigen Projekten bewusst wieder einplanen.

Wie transferfähig oder modellhaft ist das Projekt für andere?

BackHeist ist grundsätzlich gut transferfähig, allerdings nicht als fertiger Ablaufplan, der mit jeder Gruppe identisch durchgeführt werden kann.

Transferfähig ist vielmehr das Grundprinzip: Eine fortlaufende fiktive Geschichte verbindet reale Orte, Gegenstände, digitale Kommunikation, Rätsel, Bewegung und Entscheidungen der Jugendlichen miteinander. Innerhalb dieses Rahmens kann mit sehr unterschiedlichen Methoden gearbeitet werden.

Dafür braucht es eine Spielleitung, die bereit ist, die eigene Planung immer wieder an die Gruppe anzupassen. Es braucht außerdem eine enge Zusammenarbeit zwischen künstlerischen und pädagogischen Beteiligten und – insbesondere bei Jugendlichen mit höherem Unterstützungsbedarf – ausreichende personelle Ressourcen.

Gerade darin liegt für uns aber auch eine Stärke des Formats: Die Jugendlichen müssen nicht passend für das Rollenspiel gemacht werden. Das Rollenspiel kann so verändert werden, dass es zu den Jugendlichen passt.