

KITWANAS

rätselhaft - riskante

REISE



4780
3877
6537



Ein interaktives Rätsel-Abenteuer
zum Thema Menschenhandel



In diesem Buch entscheidet ihr wie die Geschichte weitergeht. Bevor es losgeht, müsst ihr erst alles gut vorbereiten. Auf dieser Seite erfahrt ihr, wie das geht!



Ihr schlüpft gleich in die Rolle des Jungen Kitwana. Er lebt in Kenia und hat seine erste große Reise in die Stadt vor sich. Noch ahnt er nicht, dass sich der Ausflug für ihn in einen Horrortrip verwandeln wird. Löst die Aufgaben und trifft die richtigen Entscheidungen, um Kitwana zu retten!

Um die Geschichte zu erleben, braucht ihr:



Dieses Buch



Schere, Kleber



Zettel, Bleistift und Radiergummi

- > Bildet Gruppen von **2 bis 4 Spielenden**.
- > **Trennt** jetzt die 6 Spielfelder (A-F) vorsichtig aus der Mitte des Buches heraus!
- > Schaut sie euch jetzt noch **nicht** näher an!
- > **Wechselt** euch später beim Vorlesen der Geschichte ab.
- > Alle weiteren **Spielregeln** erfahrt ihr im Spielverlauf.

Alles bereit?
Dann lest jetzt die Einleitung!

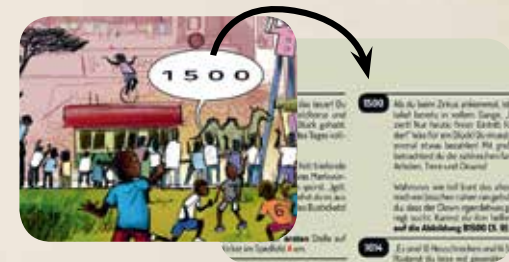
Einleitung

„Mega diese Häuser! Ob du von da oben zurück bis zu deinem Dorf schauen kannst?“, denkst du, als du aus dem Fenster des Busses schaust. Du hast bei einem Jugend-Fußballturnier ein Busticket für eine Fahrt in die Hauptstadt Nairobi gewonnen. Endlich die Chance, mal aus diesem stinklangweiligen Trott raus zu kommen und die Welt zu sehen! Oder zumindest ein bisschen mehr von Kenia als immer nur Felder und Vieh.

Einen besseren Termin konntest du dir nicht wünschen, denn in der Stadt soll aktuell ein großer Zirkus sein. „Den muss ich unbedingt sehen“, denkst du. „Und auf den Sportplatz muss ich auch! Und Samosas essen!“

Endlich erreicht der Bus quietschend den Bahnhof von Nairobi.

Nimm jetzt Spielfeld A zur Hand. Die 4-stelligen Zahlen auf dem Spielfeld zeigen dir, was es alles zu erleben gibt. Suche diese 4-stellige Zahl im Buch und lies den Eintrag. So erfährst du, was dort vor sich geht!



Beispiel: Wenn du in den Zirkus willst, lies Eintrag **1500!** Oder wenn du gleich Samosas essen möchtest, dann lies Eintrag **3200** usw.

Du darfst jede **sichtbare Nummer** auf dem **aktuellen Spielfeld** zu jeder Zeit und in jeder **beliebigen Reihenfolge** lesen. Die Nummern auf anderen Spielfeldern sind noch tabu, bis du dazu aufgefordert wirst, sie dir genauer anzuschauen.

Achtung:

Unten rechts auf dem Spielfeld siehst du dein Rückfahrticket. Doch so ein Mist! Vor lauter Aufregung hast du es einfach in deine Hosentasche gestopft, wobei es das „windige“ Teil in mehrere Fetzen zerlegt hat. So schön und aufregend die Stadt auch ist, um zurück nach Hause zu kommen, **musst du jetzt auch noch alle Teile deines Bustickets wiederfinden.**

Genug erklärt! Raus aus dem Bus und rein ins Abenteuer! **Mache die Stadt unsicher, Kitwana!** Und pass auf dich auf!

1100 1100 Kenia-Schilling (KES)! Ist das teuer! Du schaust zweifelnd in deine Geldbörse und findest: 1100 Schilling! „Puh, Glück gehabt. Aber jetzt bin ich für den Rest des Tages vollständig blank!“

Genüsslich beißt du in die vor Fett triefende Teigtasche, als du plötzlich etwas Merkwürdiges zwischen deinen Zähnen spürst. „Igitt, was ist das denn?“ Vorsichtig ziehst du es aus deinem Mund heraus: Ein Teil des Bustickets! Zufälle gibt es!

Trage die Ziffer **5** an der **ersten** Stelle auf dem Busticket im Spielfeld **A** ein.

1280 Mit letzter Kraft beendest du die Feldarbeit. Du bist völlig außer Puste.

Der alte Mann kontrolliert deine Arbeit misstrauisch. Er wirkt unzufrieden: „Kein Wunder, dass deine Eltern dein Rückfahrticket zerrissen haben. Du bist nichts wert!“

Die Arbeit hat dich fast den halben Tag gekostet. Trage die Ziffer **1** an der **vierten** Stelle in der Uhr rechts unten auf deinem Spielfeld ein!

1400 In einer Seitenstraße entdeckst du einen alten Mann. Als du dich ihm näherst, bietet er dir etwas merkwürdig grinsend an, dich nach Hause zu fahren – kostenlos! Du findest das Angebot etwas seltsam – warum sollte dir so ein alter Kauz freiwillig helfen?

Was tust du?
• Angebot annehmen? **Lies Eintrag 4400.**
• Angebot ablehnen? **Lies Eintrag 1450.**

1450 „Nein, danke.“, sagst du. Der alte Mann lacht: „Ich glaube nicht, dass du hier so viele Alternativen hast und die Nacht ist gefährlich! Aber du kannst jederzeit zu mir zurückkommen, wenn du es dir anders überlegst.“

Dann drückt er dir noch einen merkwürdigen Geldschein in die Hand. Du bist dir unsicher, wieviel er wert ist.

Schau dir B1450 an.

1500 Als du beim Zirkus ankommst, ist das Spektakel bereits in vollem Gange. „Hereinspaziert! Nur heute: freier Eintritt für alle Kinder!“ Was für ein Glück! Du musst noch nicht einmal etwas bezahlen! Mit großen Augen betrachtest du die zahlreichen farbenfrohen Artisten, Tiere und Clowns!

Wahnsinn, wie toll bunt das alles ist! Als du noch ein bisschen näher ran gehst, bemerkst du, dass der Clown irgendetwas ganz aufgeregt sucht. Kannst du ihm helfen? **Schau auf die Abbildung B1500 (S. 9).**

1614 „Es sind 16 Heuschrecken und 14 Schnecken“, flüsterst du leise mit gesenktem Kopf dem Mann in seiner Hütte zu.

„Und wie viel Zeit hast du Nichtsnutz diesmal dafür vergeudet?“, brüllt der alte Mann dich an.

Wieviel Zeit hast du gebraucht?
• Unter 1 Minute? **Lies Eintrag 1701.**
• 1 bis 2 Minuten? **Lies Eintrag 1702.**
• Über 2 Minuten? **Lies Eintrag 1703.**

1701 „Na geht doch. Meine Erziehung hat schließlich noch bei jedem gefruchtet.“ Er streichelt dir langsam über die Backe.

Schon zehn Minuten später stehst Du wieder auf dem Feld. Trage die Ziffer **1** an der **dritten** Stelle rechts unten auf deinem Spielfeld ein!

1702 „Du bist nicht mal diese kleine Schüssel Ugali wert. Wer essen will, muss es sich auch verdienen.“ Er schüttet deinen Maisbrei aus und trampelt darauf herum. „Und jetzt wisch das auf!“ Er packt dich am Hals und drückt dich zu Boden.

20 Minuten später stehst du wieder auf dem Feld. Trage die Ziffer **2** an der **dritten** Stelle rechts unten auf deinem Spielfeld ein!

1703 Er packt dich an den Haaren und zieht dich in die Hütte. „Du bist wirklich zu nichts zu gebrauchen. Darum will dich auch niemand haben. Nicht mal deine Eltern!“ Er prügelt mit all seiner Wut auf dich ein.

Eine halbe Stunde später stehst du wieder auf dem Feld. Trage die Ziffer **3** an der **dritten** Stelle unten auf deinem Spielfeld ein!

1900 Du blickst durch das Fenster in das Haus des alten Mannes. Er schläft. Leise! Jetzt bloß keinen Mucks machen!

Der alte Mann hat sich hoffentlich den Code für das Zahlenschloss am Zaun irgendwo notiert. Findest du einen Hinweis?

Blicke durch das Fenster: **Schau B1900 an.**

2000 Erschöpft und durstig betrachtest du die anstrengende Arbeit, die noch vor dir liegt. Aber es hilft nichts, das Feld muss heute noch komplett bepflanzt werden oder der alte Mann wird dich wieder verprügeln

Schau auf Abbildung B2000.

2011 Du blickst auf die Uhr: Schon kurz nach 8! Müde und kaputt kippst du ins Bett. Die Arbeit ist geschafft – zumindest für den Moment! Und immerhin hat dich der alte Mann heute noch nicht verprügelt.

Lies weiter bei **Eintrag 2100.**

2021 Du blickst auf die Uhr: Schon fast halb 9! Müde und kaputt kippst du ins Bett. Die Arbeit ist geschafft – zumindest für den Moment!

Dein Magen knurrt fürchterlich. Kein Wunder – du hast heute überhaupt nichts zu essen bekommen. Schließblich treibt dich dein Hunger in einen tiefen Schlaf

Lies weiter bei **Eintrag 2100.**

2031 Du blickst auf die Uhr: Schon halb 9! Müde und kaputt kippst du ins Bett. Die Arbeit ist geschafft – zumindest im Moment!

Du blickst auf die vielen blauen Flecken, die der alte Mann dir heute zugefügt hat. Schmerzerfüllt drehst du dich zur Seite und versuchst ein wenig zu schlafen.

Lies weiter bei **Eintrag 2100.**

2100 Plötzlich reißt dich etwas aus dem Schlaf. Senkrecht sitzt du in deinem Bett. Du stammelst panisch etwas vor dich hin: Die Frau ... Kombination ...entkommen ... das Schloss...“

Leg Spielfeld **C** zur Seite. Nimm Spielfeld **D** zur Hand und nutze die Nacht, um zu fliehen!

2200 Irgendetwas lugt da doch aus der Erde heraus. Ob es dir bei deiner Flucht helfen kann?

Du schnappst dir die Schaufel und buddelst drauf los. Wenn der alte Mann dich jetzt erwischt, schaufelst du gerade dein eigenes Grab aus.

Schau B2200 an!

2155 Du blickst auf die Uhr. „Was? Schon fast Mitternacht! Ich muss dringend nach Hause!“ Du gehst noch einmal deine Optionen durch. Wenn du so drüber nachdenkst, bleibt dir am Ende nur der alte Mann. Zähne knirschend beschließt du, sein Angebot anzunehmen.

Als du in sein Auto einsteigst, bemerkst du schon nach kurzer Zeit, dass die Fahrt in die falsche Richtung geht. „Halten Sie an!“, schreist du. Doch der alte Mann reagiert nicht. Du versuchst, die Türe bei laufender Fahrt zu öffnen, aber sie ist verriegelt. Du brüllst, doch in der dunklen Nacht, außerhalb der Stadt, hört dich niemand mehr. Plötzlich wird dir klar: „Ich werde gerade entführt! Aber ich hatte doch alles versucht. Ich hatte keine Alternative!“ Dann wird dir schwarz vor Augen.

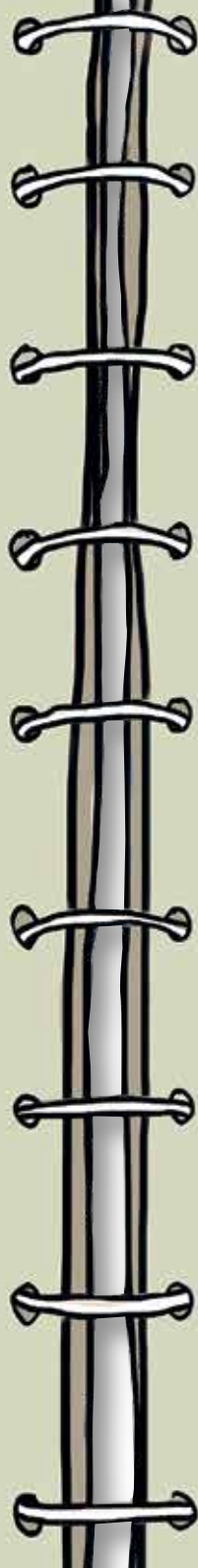
Lies weiter bei **Eintrag 4450.**

2500 „Ich dachte, ihr wolltet mich loswerden! Das zerrissene Busticket! Ich wusste damals nicht, wie mir geschieht“, schluchzt du.

„Niemals würden wir dich allein lassen“, sagt deine Mutter und schaut dich liebevoll an. „Du hast nichts falsch gemacht. Nicht du musst dir Vorwürfe machen, dein Entführer ist der Kriminelle.“

Du erinnerst dich zurück an die Entführung und wie hilflos du dich gefühlt hast. Du schämst dich dafür, dass du zu dem alten Mann ins Auto gestiegen bist.

„Das, was dir passiert ist, ist nicht deine Schuld. Der alte Mann hat dich entführt und benutzt. Das nennt man Menschenhandel!“, sagt dein Vater.





3160 Du atmest tief durch und blickst nach draußen auf den Hof. Die Kinder spielen Fußball und du merkst: Auch du bist jetzt wieder bereit dazu.

Auch wenn es ein schwieriger Weg zurück ins Leben ist: Insgesamt hattest du Glück. Du bist wieder bei deiner Familie. Du weißt: Schon bald wirst du wieder glücklich in die Zukunft sehen können. Mit Hilfe deiner Eltern und dank des HAART-Projekts hast du eine zweite Chance erhalten.

„Danke, Winnie“, denkst du so bei dir. „Danke euch allen, die mich nicht vergessen haben.“

Wer weiß, vielleicht kannst du eines Tages anderen Jugendlichen deine Geschichte erzählen und sie so vor einem ähnlichen Schicksal bewahren.

Du merkst, dass du die schrecklichen Erlebnisse langsam verarbeiten kannst und deine geistigen Fesseln sich ein wenig lösen!

Knülle die Spielfelder A-D zusammen oder bastele daraus ein Papierboot, um sie verschwinden zu lassen!

Hier endet deine Reise mit Kitwana.

Und jetzt:

- **Sammelt Ideen:** An welcher Stelle hätte wer wie Kitwana helfen können?
- Schaut euch die Arbeit von Winnie und dem HAART-Projekt in der Realität an: www.missio-winnie.de
- **Sammelt:** Was unternimmt sie und ihr Team gegen Menschenhandel?
- Schaut euch den animierten Aufklärungsfilm „Kitwanas journey“ des HAART-Projekts an: www.missio-kitwana.de



Danke, dass ihr euch auf die Reise gemacht habt! Eure Winnie



Winnie Mutevu, Leiterin der Präventionsabteilung von HAART Kenya

3200 Hmm, Samosas! Der Duft frisch gebackener Teigtaschen weht dir um die Nase. „Ich habe mega Kohldampf. Eine Riesenportion, bitte.“ Als die riesige Schüssel mit deinem Leibgericht ankommt, wirst du nervös. Ob du überhaupt genug Geld dabei hast?

Schau auf die Abbildung B3200 (S. 27).

3380 Da! Ein Freizeichen! Du wählst die einzige Nummer, die du auswendig kennst: Die deiner Mutter.

Doch leider geht nur die Mailbox ran. Mist, vermutlich hat sie das Handy schon ausgemacht. Bei euch auf dem Dorf muss abends Strom gespart werden. Wenn es blöd läuft, erreichst du deine Mutter also bis in die frühen Morgenstunden nicht. Aber so lange kannst du nicht warten!

Zitternd hängst du den Hörer zurück. Auf einen Schlag fallen alle deine Münzen laut klirrend in das Rückgabefach. Da scheint wohl was kaputt zu sein. Beim Einsammeln findest du sogar noch ein weiteres 5 Cent Stück. Immerhin!

Trage die **5** an der **dritten** Stelle unten rechts auf deinem Spielfeld ein.

B1450

Du willst herausfinden, wie viel dieser Geldschein wert ist. Aber du kannst die Ziffer nicht erkennen!

Da fällt dir ein, dass du mal einen Trick gelernt hast: Wenn man den Schein wie eine Ziehharmonika faltet und dann von einer Seite schräg darauf schaut, wird manchmal der Wert sichtbar.

Schneide den Schein aus und versuch es!



Hast du's? Dann trage den Wert des Scheins an der **vierten** Stelle unten rechts auf deinem Spielfeld **B** ein.



B1500

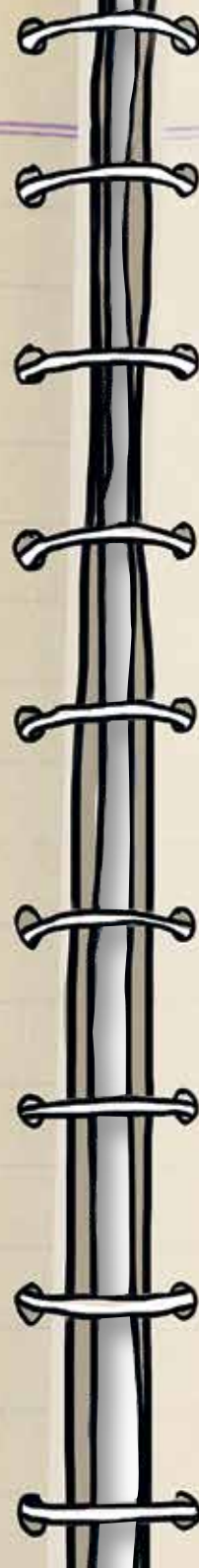
Oh nein! Der Clown hat seinen Hut verloren! Kannst du ihm helfen, den Hut wieder aufzusetzen?



1. Nimm deine Schere und schneide seinen Hut aus.
2. Bei der Hitze braucht der Clown auch eine gute Durchlüftung, also stich mit deinem Bleistift vier runde Löcher in den Hut!
3. Setze dem Clown dann den Hut auf.
4. Achtung! Er passt nur in einer ganz bestimmten Position: Platziere ihn so, dass in seinen Löchern vier Zahlen erscheinen.



5. Hast du die Zahlen? Dann schlage diese neue 4-stellige Zahl gleich in deinem Storybuch nach. Wenn deine gefundene Zahl stimmt, findest du einen Eintrag!





B1900

*Du blickst durch das Fenster in die Hütte.
Du bist dir sicher, irgendwo hat der alte Mann einen Hinweis für
das Zahlenschloss am Zaun hinterlassen!*

- *Vielleicht hat er sich einen Merktzettel verfasst?*
- *Der Mann spricht Kiswaheli, die Landssprache Kenias!
Wenn du kein Kiswaheli kannst, solltest du deine Übersetzungstabelle suchen! Irgendwo im Storybuch ist sie versteckt!*

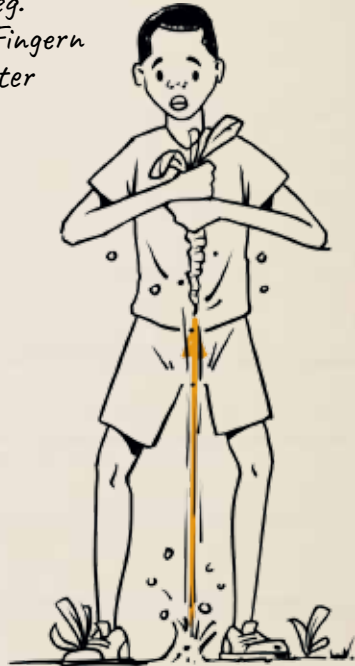


*Trage deine gefundene Ziffer dann an der Stelle
unten rechts auf deinem Spielfeld ein.*

B2000

Diese **KÖRPERLICHE** Arbeit ist kaum noch machbar für dich. Tag ein Tag aus die gleichen **BEWEGUNGEN**. Um im Takt zu bleiben, sagst du dir immer wieder dieselbe Zahlenkombination vor.

- A) Du ziehst das fest verwurzelte Unkraut gerade aus dem Boden heraus.
- B) Du hältst die Harke mit beiden Händen fest und schwingst sie von hinten über deinen Kopf bis zum Boden und schiebst die Erde nach vorne weg.
- C) Du gräbst mit deinen Fingern ein Loch. Direkt darunter ein Zweites.
- D) Du streust den Samen kreisförmig hinein.



1			
---	--	--	--

Mache die Bewegungen nach und finde heraus, welche vier Zahlen dir bei der Arbeit helfen!

Trage die Zahlenkombination ein und schlage sie im Storybuch nach!



B2200

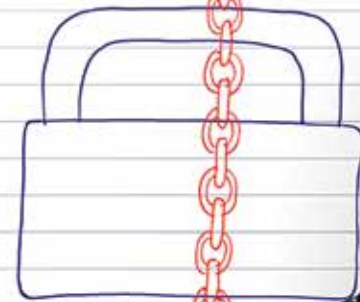
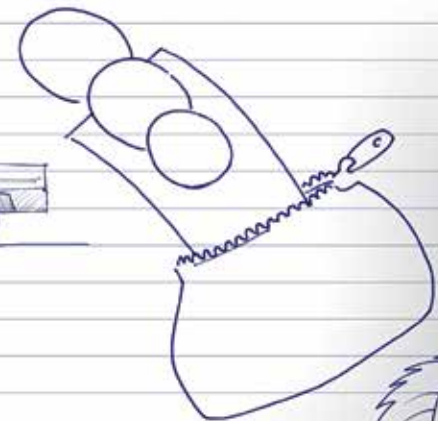
Buddle die merkwürdigen Teile aus und setze sie richtig zusammen!

Klebe sie dazu an der passenden Stelle ein. Kannst du einen Hinweis entdecken? Dann trage deine Antwort an der richtigen Stelle unten rechts in das Lösungsfeld ein!





F



Klebe von jedem Spielfeld A-D ein passgenaues Element in dein Tagebuch ein und löse so deine geistigen Handschellen.



2 5 0 0

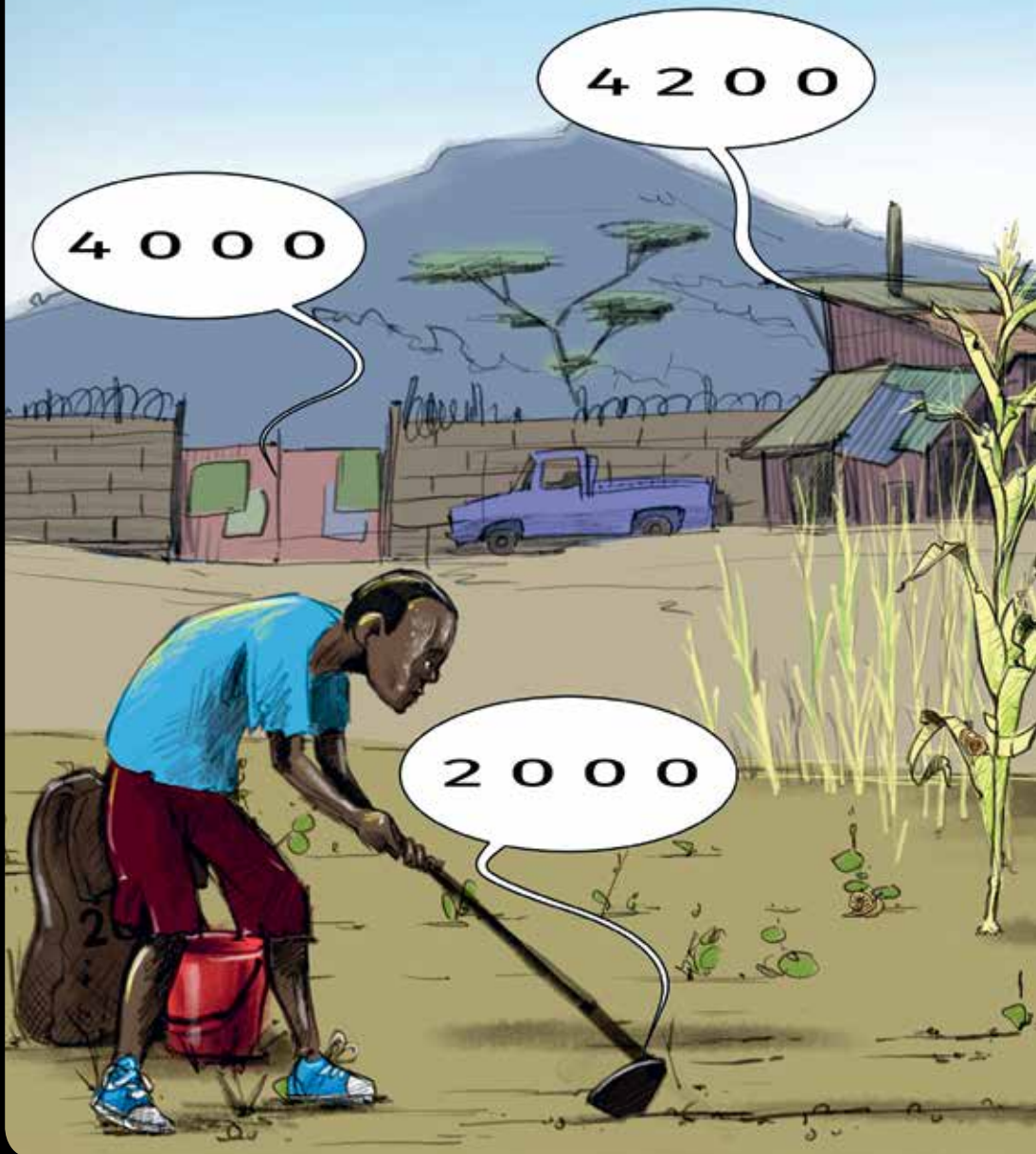


6 0 0 0



2 2 0 0

Sobald du alle 4 Zahlen
des Schloßes gefunden hast,
schlage die 4-stellige Nummer
in deinem Storybuch nach.



Sobald du alle 4 Zahlen der Geldbörse gefunden hast, schlage die 4-stellige Nummer in deinem Storybuch nach.

3 2 0 0

THE BEST
SAMOSA
OF NAIROBI1 SAMOSA
=
50 KES

1 5 0 0

4 5 0 0

6 6 6 0

Sobald du alle 4 Zahlen
des Bustickets gefunden hast,
schlage die 4-stellige Nummer
in deinem Storybuch nach.

NAIROBI BUS SERVICE

BUS LINIE

B

6 1 0 0

4 1 0 0

POLICE

3 5 0 0

Sobald du alle 4 Zahlen der Uhrzeit gefunden hast, schlage die 4-stellige Nummer in deinem Storybuch nach.

D

1900

5300

5000



E

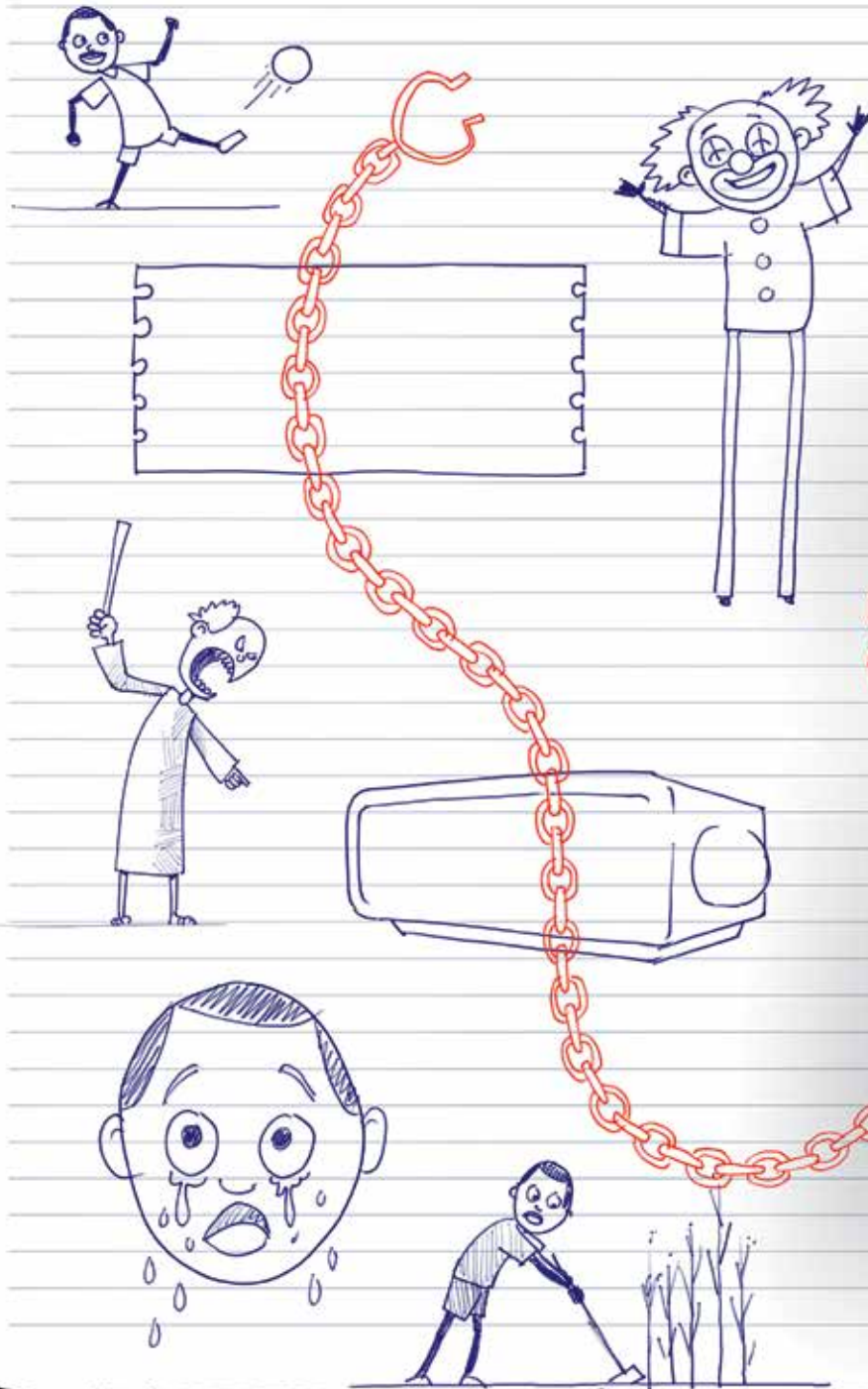
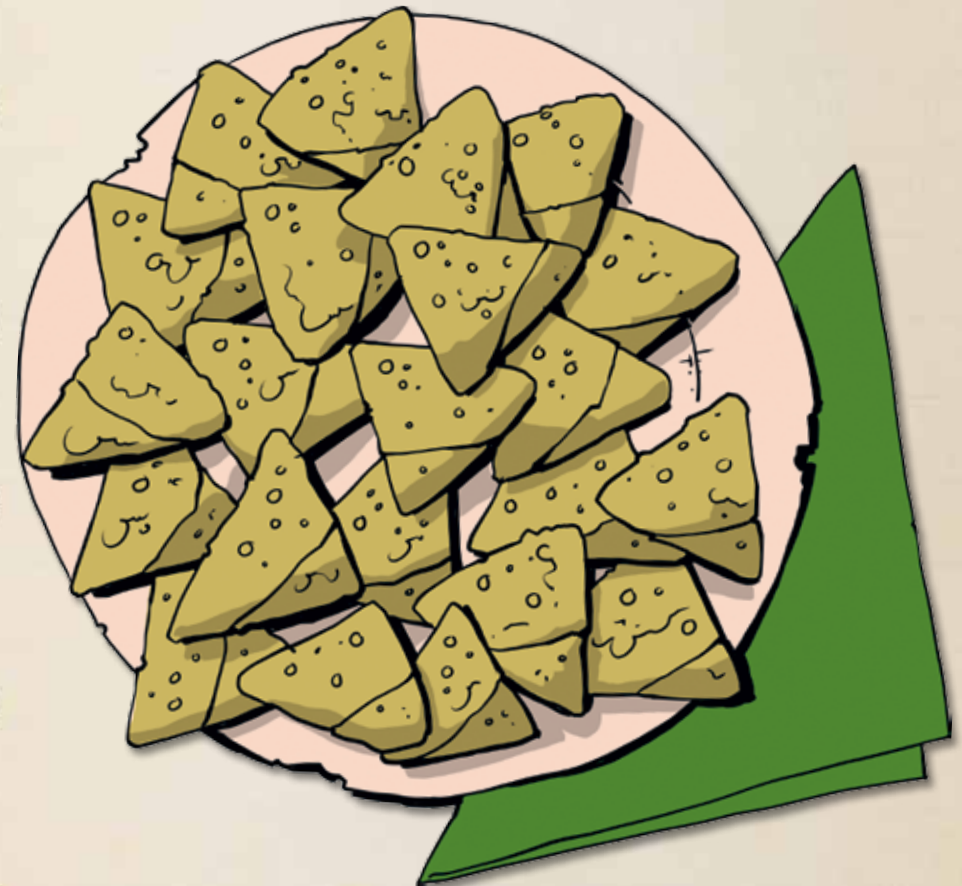


B3200

Du musst ausrechnen, wieviel deine Portion kostet!
Zähle deine Samosas. Siehst du irgendwo am Stand, wieviel ein Samosa kostet? Dann ist die Rechnung ein Klacks!

Trage die Zahl hier ein und schlage dann diese Zahl im Storybuch nach. Wenn sie stimmt, findest du einen Eintrag!

--	--	--	--





B5000

Schnell!!!

Fessel den Käfer mit einem Stift. Die Zahlen sagen dir die richtige Reihenfolge für das Fesseln!

Hast du alles richtig gemacht, erhältst du eine Nummer.

Four empty boxes for writing a number.

Schlage diese Nummer im Storybuch nach! Wenn du richtig liegst, findest du einen Eintrag.



B5020

Immer wieder taucht dieses Bild in deinen Erinnerungen auf, aber es bleibt unscharf. Findest du heraus, welches Erlebnis das war?



Trage dann die Nummern korrekt hier ein. Schlage diese Nummer im Storybuch nach! Wenn du richtig liegst, findest du einen Eintrag.

B5300

Harambee? Das Wort kommt dir bekannt vor. Es ist auf Kisuaheli, die Landessprache Kenias, und ziert das Landeswappen. Aber was bedeutet es nochmal?

- Irgendwo hattest du doch eine Übersetzungstabelle! Findest du sie?
- Findest du dort eine versteckte Zahl?

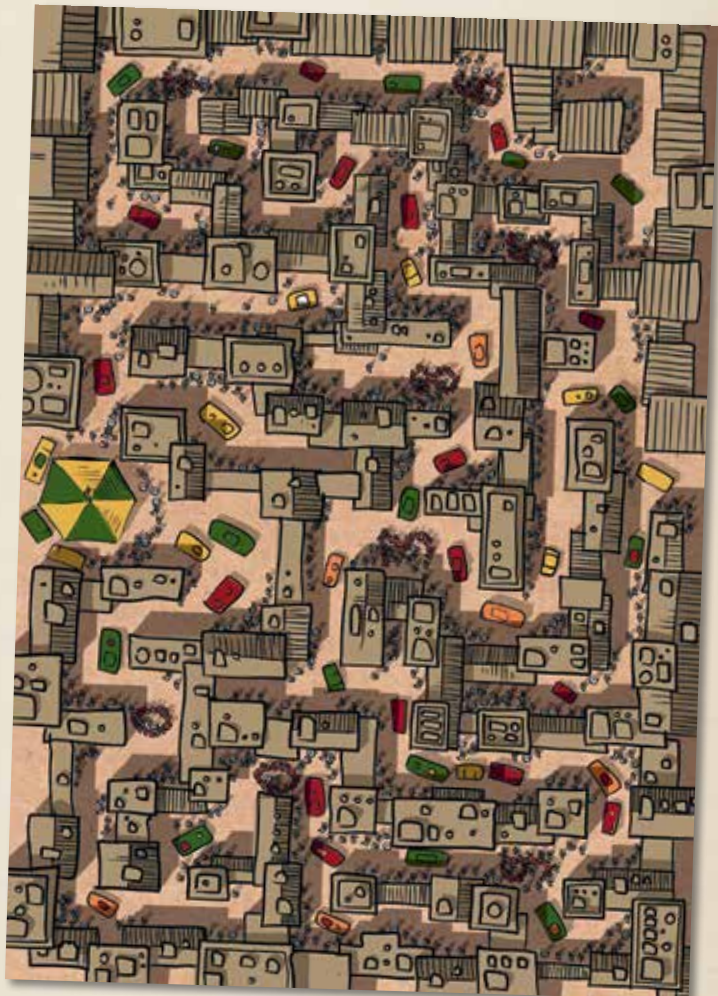


Wir kommen Dich bald retten
Dieser Hinweis wird Dir helfen



B5610

Du musst vor der Polizei fliehen und zwar schnell! Findest du den richtigen Weg zurück zum Zirkus?



Polizei
↓
Du
←

Unterwegs triffst du auf Straßenkinder, die dir helfen!
Trage hier die Zahlen der Reihenfolge nach ein.
Schlage diese 4-stellige Nummer im Storybuch nach.
Wenn deine Lösung stimmt, findest du einen Eintrag!

□ □ □ □



B6000

Bring die Befehle in die richtige Reihenfolge. Sobald du eine 4-stellige Nummer hast, trage sie auf Spielfeld E in der dritten Gedankenblase ein und schlage sie im Storybuch nach!



2-An die Arbeit, Du Nichtsnutz!

0-Zieh dich aus!

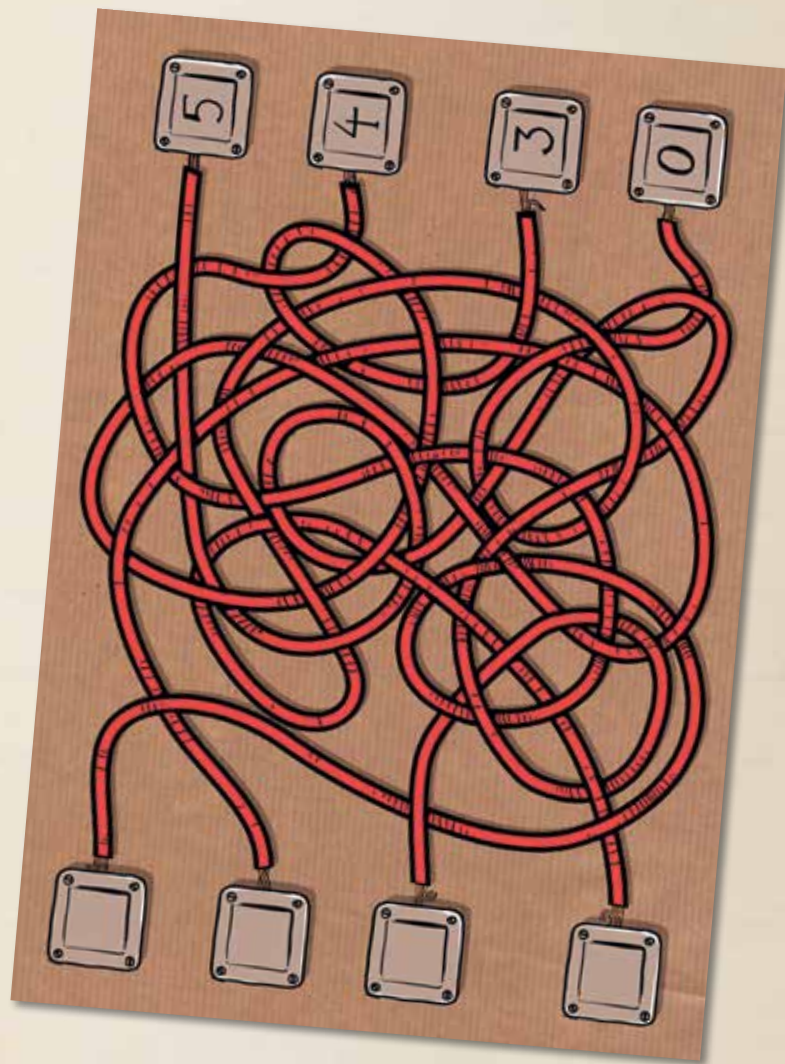
0-Hahaha!

5-Tu, was ich Dir sage!



B6100

Verbinde die Felder miteinander und bringe so die Zahlen in die richtige Reihenfolge. Sobald du die Nummer hast, schlage sie im Storybuch nach!



3400 Du gehst zurück zum Samosa-Laden und fragst die Betreiberin zögerlich nach ein paar Schilling.

„Du bist doch der Junge, der ganze 22 Samosas verdrückt hat?!“, stellt sie köstlich amüsiert fest und drückt dir 2 Schilling in die Hand.

Trage die **2** an der **ersten** Stelle unten rechts auf deinem Spielfeld ein.

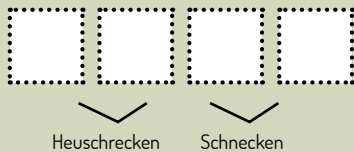
3500 Wie jeden Tag machst du dich an die Feldarbeit. Da brüllt dich der alte Mann aus der Hütte an:

„Zähl die verdammten Heuschrecken und Schnecken auf dem Feld! Und wehe du erzählst dich! Ich muss die richtige Menge Insektenvernichter kaufen! Ich werde dich genau beobachten und wehe du brauchst wieder so lange wie beim letzten Mal!“

Zähle die Heuschrecken und Schnecken im Spielfeld **C** und stoppe deine Zeit!

Hinweis: Notfalls kann einer aus eurer Gruppe die Zeit mitzählen.

Trage hier die richtige Antwort ein



Schlag die Nummer im Storybuch nach. Wenn du richtig gezählt hast, findest du einen passenden Eintrag.

3900 Außer Atem stellst du ein paar Häuserblocks weiter fest, dass du den Polizisten wohl abgehängt hast. Puh! Das war knapp. Ab jetzt solltest du dich besser nicht mehr bei der Polizei blicken lassen.

Auf deiner Flucht hat dir eines der Straßenkinder noch etwas zugesteckt. Ein Teil deines Tickets! Trage die Ziffer **3** an der **zweiten** Stelle auf dem Busticket in Spielfeld A ein.

3967 „Ich hab's!“ Du kannst es kaum glauben! Mit bebendem Herzen rennst du zum Zaun und gibst den Code ein. Er stimmt! Kurze Zeit später bremst ein Auto und bringt dich endlich wieder nach Hause zu deinen Eltern.



Doch die Zeit zurück in der Familie ist nicht leicht für dich. Immer wieder holen dich die Erinnerungen an die Vergangenheit ein.

Damit ist Spielfeld **D** beendet. Nimm Spielfeld **E** zur Hand. Verarbeite deine Gedanken und löse, was dich fesselt, um wieder frei zu sein!

4000 „Es reicht! Hier bleibe ich nicht!“, rufst du, wirfst dein Werkzeug in den Acker und läufst bis ans Ende des Feldes. Dort hält dich ein großer Stacheldraht-Zaun von der weiteren Flucht ab. Ein Vorhängeschloss sorgt dafür, dass niemand unbemerkt durch das eiserne Tor rein oder raus kommt.



Doch hinter dem Tor steht eine freundlich blickende Frau. „Hallo! Ich bin Winnie, ich möchte dir helfen!“, sagt sie.

Was möchtest du tun?
• Mit ihr reden? **Lies Eintrag 4150.**
• Lieber zurück aufs Feld?
Lies Eintrag 4160.

4100 Nervös betrittst du die Polizeistation.

„Na, dich kennen wir doch!“, sagt einer der Beamten hinter dem Tresen. „Mein Kollege hat dich doch heute bei der Straßengang entdeckt“, lacht er, und nimmt den Schlagstock zur Hand. „Bloß weg!“, denkst du und flüchtest so schnell du kannst zurück in die Straßenschluchten.

Das war wohl leider nichts! Aber immerhin konntest du dir noch das Kleingeld schnappen, das auf einem Schreibtisch lag. Ein Kenia-Schilling ist besser als nichts!

Trage die **1** an der **zweiten** Stelle unten rechts auf deinem Spielfeld ein.

4143 „Vielen Dank für deine Hilfe, junger Mann“, grinst dich der Clown fröhlich an. „Aber irgendwas stimmt noch nicht! Da pikst und kratzt mich was“. Er setzt den Hut irritiert wieder ab. „Da ist ja das nervige Ding!“, ruft er erfreut und drückt dir einen Fetzen Papier in die Hand.

Super! Du hast einen Teil des Bustickets wieder gefunden. Trage die Ziffer **5** an der **dritten** Stelle auf dem Busticket auf Spielfeld **A** ein.

4150 „Helfen?“, fragst du schüchtern.

„Finde den Code für das Zahlenschloss am Tor heraus! Dann kannst du heute Nacht fliehen! Wir warten auf dich!“, flüstert Winnie dir zu.

Die Frau ist fast schon verschwunden. Da dreht sie sich nochmal um, schaut dich eindringlich an und sagt: „Pass auf dich auf!“

Es vergehen zwei Stunden. Trage die Ziffer **2** an der **ersten** Stelle rechts unten auf deinem Spielfeld ein!

4160 „Ich habe einmal zu oft den Erwachsenen vertraut!“, rufst du und läufst zurück zum Feld. „Ich werde hier warten!“, ruft Winnie dir hinterher. Du überlegst, ob das vielleicht die falsche Entscheidung war.

Wenn du möchtest, kannst du jederzeit erneut beim Zaun vorbeischaun. Lies dazu **Eintrag 4000** erneut.

4200 Du gehst in die Hütte des alten Mannes. Er brüllt dich ohrenbetäubend an: „Warum bist du nicht draußen auf dem Feld? Hast du die Arbeit schon erledigt? Oder willst du wie dein Vorgänger enden?“ Er zeigt nach draußen auf einen kleinen Erdhügel.

„DANN RAUS ZURÜCK AN DIE ARBEIT!“ Ernüchtert gehst du zurück auf das Feld.

Die Zeit scheint gar nicht enden zu wollen. Trage die Ziffer **0** an der **zweiten** Stelle rechts unten auf deinem Spielfeld ein!

4283 Irgendwie schaffst du es, den Käfer zu bändigen. Dieses Mal konnte er dir nicht wehtun! Erschöpft vom Kampf schläft er ein. Deine Blicke studieren den schweren Körper, der nun auf dir liegt! Er kommt dir jetzt irgendwie mehr wie ein Mensch und weniger wie ein Tier vor.

Als du den Käfer von dir wegschiebst, fällt plötzlich etwas von ihm runter. Es ist ein Zettel mit einer sieben und einem Zahlenschloss drauf! Zudem ist die letzte Stelle des Schlosses markiert.

Trage die **7** an der **vierten** Stelle unten rechts auf deinem Spielfeld ein!

4350 Hast du bereits 3 Schillinge in Münzen in deinem Geldbeutel gesammelt?

- Wenn ja, **lies Eintrag 3380.**
- Wenn nein, **lies Eintrag 4380.**

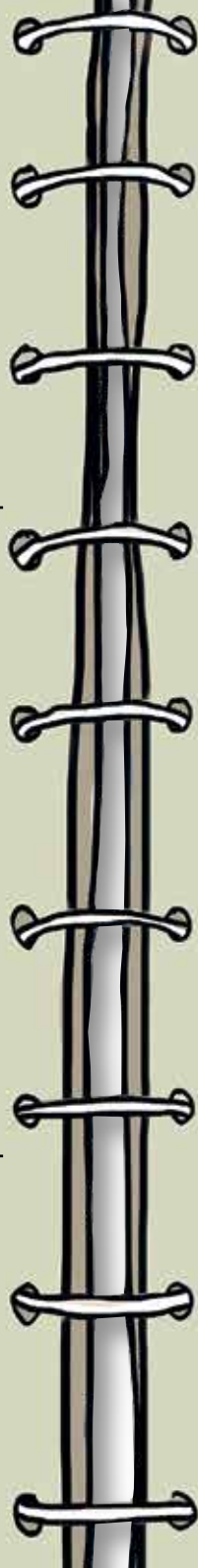
4380 Für die Telefonzelle brauchst du Münzen. Komme später noch einmal, wenn du genug Geld gefunden hast. Wähle jetzt erst mal eine andere Nummer von Spielfeld **B** aus!

4400 „Danke, dass sie mir helfen wollen“, antwortest du verlegen. Aber selbstverständlich“, grinst der alte Mann und hält dir die Tür auf.

Als du in sein Auto einsteigst, bemerkst du schon nach kurzer Zeit, dass die Fahrt in die falsche Richtung geht. „Halten Sie an!“, schreist du. Doch der alte Mann reagiert nicht. Du versuchst, die Türe bei laufender Fahrt zu öffnen, aber sie ist verriegelt. Du brüllst, doch in der dunklen Nacht, außerhalb der Stadt, hört dich niemand mehr. Plötzlich wird dir klar: „Ich werde gerade entführt! Ich bin so ein Idiot! Hätte ich nur besser auf mein Bauchgefühl gehört.“ Dann wird dir schwarz vor Augen.



Lies weiter bei **Eintrag 4450.**



4450 Mit lautem Gebrüll wirst du aus dem Schlaf geweckt. Drei Monate sind bereits seit deiner Entführung vergangen. Dein neues Leben findet auf dem Feld statt, wo du für den alten Mann schuftest, um zu überleben. Je schneller und besser du deine Aufgaben erledigst, desto weniger hast du zu befürchten.

„Los jetzt! Erledige die Arbeiten auf dem Feld!“, brüllt er.



Leg Spielfeld **B** zur Seite und nimm Spielfeld **C** zur Hand und wähle die nächste Ziffer aus!

4500 Auf dem Fußballfeld triffst du einige Gleichgesinnte und kickst mit Begeisterung darauf los. „Einfach toll, wie der Sport einen verbindet“, freust du dich. Nach einem spannenden Match trennen sich eure Wege wieder. Das hat Spaß gemacht.

Dein Einsatz hat Spuren hinterlassen. Deine Schuhe sind voller Sand und Staub. Beim Ausleeren entdeckst du einen Schnipsel, der an der linken Sohle klebt.

Trage die Ziffer **0** an der **vierten** Stelle auf dem Busticket in Spielfeld A ein.

4600 „Tut mir leid, aber das ist mir nicht geheuer“, sagst du. „Nun komm schon!“, antwortet der andere Junge und drückt dir das Päckchen in die Hand.

„Stopp! Was habt ihr da?“, tönt es plötzlich hinter euch. Ein Polizist hält dich am Arm fest. Er scheint sich an euch herangeschlichen zu haben. Der andere Junge antwortet: „Der da wollte mir Drogen verkaufen!“ „Gar nicht wahr“, antwortest du panisch.

Als der Polizist das Päckchen inspizieren will, gelingt es dir, dich zu befreien. Du flüchtest in eine Seitengasse und läufst, so schnell wie deine Füße dich tragen. **Lies weiter bei Eintrag 5610.**

5000 Du schleichst dich zurück in dein Zimmer.

Da hörst du das Haustier des alten Mannes, den großen Käfer! Der alte Mann hat ihn freigelassen! Ob er dir wieder wehtun wird? Schnell versteckst du dich unter der Bettdecke und tust so, als würdest du schlafen.

Dann passiert das, wovor du dich am meisten fürchtest: Der Riesenkäfer tastet dich mit all seinen Gliedmaßen ab und krabbelt auf dich drauf. Du musst schleunigst den Käfer bändigen oder deine Flucht ist verloren!



Schaue auf die Abbildung B5000.

5020 Was du erleben musstest, wird dich für immer begleiten. Aber mit Unterstützung könntest du lernen, damit umzugehen und das schreckliche Chaos in deinem Kopf zu ordnen.

In deinen Erinnerungen tauchen aber auch ein paar schöne Momente auf. Allerdings meist nur verschwommen – fast so, als hätten sie nie stattgefunden. Versuch dich zu erinnern! **Schau B5020 genau an.**

5300 Du schaust zum Zaun. Niemand ist zu sehen. Aber jemand hat zwei Zettel an den Zaun gehängt. Scheinbar kannst du mit dieser Botschaft eine Ziffer für das Schloss herausfinden! Los!

Schaue auf die Abbildung B5300.

5350 Puh, du hast alle Teile deines Tickets wiedergefunden! Traurig stellst du fest, dass es Zeit ist zu gehen.

Du machst dich auf die Suche nach deinem Bus – der Linie 5350. Am Busbahnhof überprüfst du die Abfahrtszeiten. „Verdammt! Der Bus... er ist... SCHON abgefahren?“ Tatsächlich

lich! Du hast vor lauter Abenteuer die Zeit völlig aus den Augen verloren. Und so langsam wird es dunkel. Es sieht so aus, als ob du wohl eine andere Möglichkeit finden musst, wieder nach Hause zu kommen.

Damit ist Spielfeld **A** beendet. Nimm Spielfeld **B** zur Hand und wähle die nächste Ziffer aus! Suche einen Weg nach Hause!

5600 „Okay, ich mach's!“, sagst du nervös und schnappst dir das Päckchen. In diesem Moment hörst ihr Sirenen, die immer näher kommen.

„Mist, die Bullen!“, ruft der Junge panisch und flüchtet schlagartig in eine Seitengasse. Schließlich erblickt dich ein Polizist aus seinem Auto und deutet auf das Päckchen. „Schnappt euch den Drogendealer!“, ruft er. Wie von der Tarantel gestochen wirfst du es in eine Ecke und läufst, so schnell wie die Füße dich tragen.

Lies weiter bei Eintrag 5610.

5610 Du musst die Polizei abhängen! **Schau auf die Abbildung B5610.**

6000 Ob du das Erlebte jemals hinter dir lassen kannst? Die schrecklichen Bilder tauchen immer wieder wie aus dem Nichts auf: Der alte Mann, die Entführung, der riesige Käfer, die schonungslose Feldarbeit, das Gebrüll, die schrecklichen Nächte. Dein ganzer Körper beginnt zu zittern und du fühlst dich wie gelähmt.

Besonders der alte Mann hat sich in deine Gedanken eingebrannt.

Schaue auf die Abbildung B6000.

6100 Die Telefonzelle ist schon etwas rampolliert. Die Verschalung ist aufgebrochen und du siehst zahlreiche Kabel heraushängen. Kannst du die Telefonzelle reparieren?

Schaue auf die Abbildung B6100.

6153 Das spannende Fußballmatch!!! Der Zirkus! Der traurige Clown, der seinen Hut verloren hatte! Mhhh, die leckeren Samosas! Nach und nach fällt es dir wieder ein. Es gibt sie noch: die guten Erinnerungen.



Und auch die guten Menschen: „Eine Frau hat mir geholfen“, erinnerst du dich.

Deine Eltern erklären dir, dass Winnie beim HAART-Projekt arbeitet. Die Organisation wurde genau wegen Fällen wie deinem gegründet. Die Menschen dort kämpfen mit vollem Einsatz gegen den Menschenhandel in Kenia und setzen sich für die Opfer ein. Sie waren die letzte Hoffnung deiner Eltern, dich wiederzufinden.

Und jetzt hilft dir HAART dabei, das Unsagbare zu verarbeiten. In einer der Therapie-Sitzungen raten sie dir, dich mit deiner Vergangenheit auseinanderzusetzen.

Trage die Nummer **6153** in der **vierten** Gedankenblase auf Spielfeld **E** ein, um es abzuschließen.

Drehe Spielfeld **E** jetzt um und löse eine allerletzte Aufgabe auf Spielfeld **F**!

6600 Als du neugierig die belebten und auch etwas unheimlichen Straßen von Nairobi durchstreifst, entdeckst du plötzlich einen etwa gleichaltrigen Jungen, der auf dich zuschleicht. „Hey, du! Bist du neu hier? Lust ein paar Kröten zu verdienen?“

Er hält dir ein Päckchen mit weißem Pulver entgegen. „Alles, was du tun musst, ist diese Lieferung an einen unserer Kunden zu bringen. 5 Prozent des Gewinns darfst du behalten – das sind über 1300 Schilling! Na, was sagst du?“

Du bist skeptisch. Warum sollte jemand für eine Lieferung einem so viel Geld bezahlen? Deine Mutter hat dich vor solchen Situationen immer gewarnt. Andererseits könntest du die 1300 Schilling sicherlich gut gebrauchen. Wie reagierst du?

- Angebot annehmen? **Lies Eintrag 5600.**
- Angebot ablehnen? **Lies Eintrag 4600.**

Am.... dieser Zettel ist wichtig.

Er könnte mir später mal helfen!

Kiswaheli



Deutsch

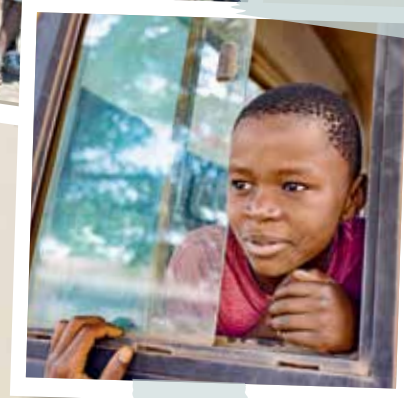
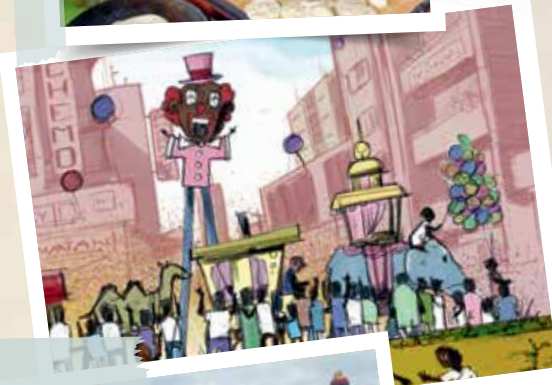


Idadi = Anzahl

Harambee = Lass uns eng zusammenarbeiten

Viti = Stühle

ya = der

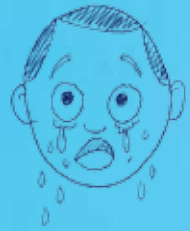




Um ihn sicher nach Hause zurückzubringen, schlüpfen die Spielenden in diesem interaktiven Rätsel-Abenteuer in die Rolle Kitwanas.

Sie müssen Orte erkunden, Gegenstände untersuchen, Textabschnitte kombinieren, Entscheidungen treffen, Hinweise finden und Rätsel lösen.

So decken sie gemeinsam nach und nach die Geschichte Kitwanas auf, der in Nairobi von einem alten Mann entführt wurde, um für ihn als Arbeitssklave zu schuften.



missio

Internationales Katholisches Missionswerk
Ludwig Missionsverein KdöR
Pettenkofersstraße 26-28
80336 München
www.missio.com

LIGA Bank München
IBAN DE96 7509 0300 0800 0800 04
BIC GENODEF1M05

Für Rückfragen und Feedback:
bildung-muenchen@missio.de

Projektleitung und Autorin: Susanne Riedlbauer
Konzept und Co-Autor: Sebastian Grünwald
Illustrationen: Jürgen Blankenhagen
Gestaltung: Petra Kuchenbecker, komma2
Fotos: Jörg Böthling, istockphoto.com,
www.missio.at / Simon Kupferschmied
Danke fürs Testen an: Marion Roppelt,
Tanja Scheller, Thomas Schuhbeck

Best.-Nr. 122201
E-Mail: info@missio.de
© missio 2022