



München, im Juli 2022

„Kitwanas rätselhaft-riskante Reise“ zum Thema Menschenhandel

Liebe Lehrkräfte, liebe Mitarbeitende in der Jugendarbeit,

Sie halten das missio-Mitmach-Heft
„**Kitwanas rätselhaft-riskante Reise**“ zum Thema
Menschenhandel in Kenia in Ihren Händen.

In diesem **interaktiven Rätsel-Abenteuer** schlüpfen die Spielenden in die Rolle Kitwanas, der in Nairobi von einem alten Mann entführt wurde, um für ihn als **Arbeitsklave** zu schuften. Um ihn sicher nach Hause zurückzubringen, müssen die Spielenden Orte erkunden, Gegenstände untersuchen, Textabschnitte kombinieren, Entscheidungen treffen, Hinweise finden und Rätsel lösen. So decken sie **gemeinsam** nach und nach die Geschichte Kitwanas auf und helfen ihm, sich aus den Fängen des **Menschenhandels** zu befreien.



In diesem 40-seitigen **Heft lesen und erleben** die Spielenden sowohl rührende als auch **erschütternde Momente** aus dem Leben Kitwanas nach.

Dieses **Jugend- und Schulmaterial** ist in Anlehnung an die beliebten **Adventure-Games** als Rätselheft gestaltet und richtet sich besonders an die **8. Jahrgangsstufe**. Kitwanas Geschichte zeigt beispielhaft wie **moderne Sklaverei** aussehen und wie ihr durch **mutiges Engagement und prophetisches Handeln** begegnet werden kann (vgl. KR8.2 Gym; KR8.3 RSch).

Hinweise zum Einsatz des Hefts:

- Aufgrund der Inhalte (Entführung, Gewalt, sexueller Missbrauch) wird das Heft **ab 12 Jahren** empfohlen.
- Je nach Arbeits- und Lesetempo der Jugendlichen werden für das Durchspielen des Heftes **ca. 3-4 Unterrichtsstunden** benötigt.
- Jedes Team sollte aus **2-4 Spielenden** bestehen, da es sich um ein **kooperatives** Spiel handelt.
- Jede Gruppe benötigt zusätzlich folgendes **Material**: Schere, Kleber, Zettel, Radiergummi, Bleistift, Kugelschreiber.
- Das Heft besteht aus **drei Teilen**: Storyblock (S.4-6; S.34-37), Rätselelemente (S.7-14; S.27-33; S.38) und Spielfelder (S.15-26).



- Ob ein Rätsel richtig gelöst wurde, können die Spielenden **selbst überprüfen**. Jede Lösung besteht aus einer vierstelligen Zahl. Gibt es dazu einen passenden Eintrag im Storyblock, ist die Lösung richtig.
- Am Ende der Geschichte werden die Spielenden dazu aufgefordert, sich intensiver mit dem Thema Menschenhandel auseinanderzusetzen. Sie erfahren, dass es sich bei Kitwanas Geschichte um eine **wahre Begebenheit** handelt und wie sich die **missio-Projektpartnerin Winnie Mutevu** und ihr Team in Kenia gegen moderne Sklaverei einsetzen und die Opfer begleiten.
- Die Geschichte basiert auf dem Aufklärungsfilm „Kitwanas Journey“ (www.missio.com/kitwana) des HAART-Projekts Kenya (www.missio.com/winnie).
- Eine **Komplettlösung** sowie Einsatzideen finden Sie hier: www.missio.com/kitwana-loesung

➔ Bestellen Sie das Rätselheft ganzjährig kostenfrei im Klassen- bzw. Gruppensatz:
info@missio-shop.de

Das **gesamte Material** finden Sie auch online unter
www.missio-jugendaktion.de

und in unserer Online-Mediathek
www.missiothek.de

Ich wünsche Ihnen eine vertiefende Reise!

Susanne Riedlbauer

Susanne Riedlbauer
 Bildungsreferentin für weiterführende Schulen



➔ PS: Bestellen Sie auch unsere anderen Exit-Games: „Fallakte Paulus“ und „Geheimmission 10 Gebote“!



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