

# ESCAPE ROOM

## Das Konzept

---



## Inhaltsverzeichnis

.....	1
Die Idee.....	3
Die Zielgruppe .....	3
Das Ziel .....	3
Genauere Betrachtung des biblischen Spiels „Das Kellergeheimnis“: .....	4
Das Szenario .....	4
Story „Das Kellergeheimnis“: .....	4
Spielmaterial.....	5
Die Vorbereitung.....	5
Die Vorbereitung vor Ort für „Das Kellergeheimnis“: .....	6
Der Ablauf.....	7
Das Schema .....	7
Mögliche Tipps im Spiel.....	8
Die Lösung: .....	8
Die Reflexion.....	9
Mögliche Weiterarbeit .....	10
Gottesdienst:.....	10
Methoden zum Thema Teamwork .....	11
Impressum:.....	13
Katholische Jugendagentur Leverkusen, Rhein-Berg, Oberberg gGmbH.....	13

# Konzept Escape Room

## „Das Kellergeheimnis“

### Die Idee

Seit der Entstehung von den „Escape-Games“, 2007 in Japan, haben sich diese auch in Deutschland weit verbreitet. Die sogenannten Escape-Rooms gibt es mit unterschiedlichen Themen in sehr vielen deutschen Städten. Diese Räume haben immer ein bestimmtes Rätselthema und es wird versucht in Kleingruppen (circa 6 Personen) das Rätsel in einer bestimmten Zeit zu lösen. Meist handelt es sich hier um eine Zeitstunde. Diese Escape-Rooms sind auch bei Jugendlichen durch ihre Interaktivität und das rätseln und herausfinden neuer Lösungswege sehr beliebt.

Inzwischen gibt es diese Escape-Rooms auch als Gesellschaftsspiel, Puzzle oder auch als Bücher, um eigene Rätsel zu erfinden. So gibt es auch das Buch „der Geheimnisvolle Raum. 7 live Escape Games zu Bibel. Ein Raum. Ein Team. Eine Aufgabe. Eine Stunde.“ Hier sind 7 mögliche Räume zu biblischen Themen enthalten, die gespielt werden können.

Da wir als KJA immer wieder nach Material angefragt werden, welches wir ausleihen, suchen wir stets nach neuen Ideen. In der letzten Zeit häufen sich die Anfragen nach einem Escape-Room. Bisher konnte jedoch nur das oben genannte Buch verliehen werden und kein Raum inklusive Materials. Deshalb hat der Fachbereich Spiritualität & Katechese einen Escape-Room mit biblischem Hintergrund erstellt.

### Die Zielgruppe

Die Zielgruppe sind hier Jugendliche und junge Erwachsene zwischen 12 und 25 Jahren. In dem Raum sollten nicht mehr als acht Personen gleichzeitig sein, um den Spaß zu gewährleisten. Die Kernzielgruppe sind gemeindliche und verbandliche Gruppen die sich in den Regionen Leverkusen, Rheinberg und Oberberg befinden.

### Das Ziel

Bei einem Escape-Room ist das vorrangige Ziel: das Rätsel zu lösen. Doch um dies erfolgreich zu schaffen, ist es notwendig im Team zu agieren, zu kommunizieren, gemeinsam Dinge zu erarbeiten und auch mit Erfolg und Misserfolg umzugehen.

### ***Genauere Betrachtung des biblischen Spiels „Das Kellergeheimnis“:***

Hier ist die Auseinandersetzung der Arbeit mit der Bibel im Fokus, die auf spielerische Art und Weise stattfinden soll. Die Teilnehmer\*innen haben die Möglichkeit, so den Umgang mit biblischen Texten sowie das Herauslesen von Informationen zu üben.

Die Verbindung von biblischer Textarbeit mit dem Escape-Game soll einen neuen Raum schaffen, Jugendliche zu erreichen und so einen neuen Zugang zum Glauben zu ermöglichen. So haben die Jugendlichen eine neue Möglichkeit des spirituellen Erlebens innerhalb einer Gruppe, es wird das Gemeinschaftsgefühl gestärkt und auch knifflige Situationen in Angriff genommen.

Themen, die hier eine Rolle spielen sind:

- Versagen: Was ist, wenn es nicht klappt in der vorgegebenen Zeit aus dem Raum zu gelangen? Wie gehen wir und jeder einzelne damit um, zu verlieren? Habe ich wirklich versagt oder konnte ich im Verlust etwas gewinnen?
- Teamgeist: Haben wir gut miteinander gearbeitet? An welchen Punkten gab es Schwierigkeiten? Haben wir alle eine Aufgabe übernommen?
- Bibelbuch „können“ Was habe ich über die Bibel gelernt? Konnte ich die Textstellen schnell finden? Hat es mich gestört, dass wir mit der Bibel arbeiten mussten? Wo konnte ich schon meine Erfahrungen einbringen?

### **Das Szenario**

Dieses Escape-Room Szenario hat keine verschlossene Tür. Das zeitliche Limit wird durch die Geschichte konzipiert und benötigt deshalb keine abschließbare Tür. Das ist aus den folgenden Gründen vorteilhaft: es ist für alle möglich dieses Spiel zu spielen – auch an Klaustrophobie erkrankte Personen, bei manchen Häusern ist kein Schlüssel vorhanden, der Fluchtweg ist immer noch gewährleistet und man könnte es auch auf einem Zeltlager spielen. Der Nachteil liegt darin, dass es kein richtiges „Escape“ Spiel ist, da man sich nicht befreien muss. Escape heißt übersetzt „Befreiung, Flucht“ – das Thema Flucht wird in der Geschichte allerdings trotzdem aufgegriffen, um das Zeitlimit zu konstruieren.

### ***Story „Das Kellergeheimnis“:***

Kathrin ist bei den Pfadfindern. Sie war etwas zu früh bei der Gruppenstunde und hat ein Gespräch im Pfarrbüro mitgehört. Die Sekretärin sprach mit dem Küster über eine Sache im Keller der Kirche, die unbedingt wegmüsste, da es hier nicht sicher genug sei. Die Kirchengemeinde könne die

Sicherheitsvorkehrungen, um diese Sache zu beschützen nicht garantieren. Sie sagte dem Küster, dass diese Sache morgen früh um 5 Uhr abgeholt werden würden, um es in die Schatzkammer des Kölner Doms zu bringen. Der Küster versprach ihr, am nächsten Morgen die Mitarbeiter des Domkapitels in den Keller zu lassen und bis in die Frühe ein Auge auf die Räume zu haben und noch besser aufzupassen. Worum es sich genau handelt, haben die beiden nicht gesagt. Kathrin war ganz aufgeregt und musste sofort davon erzählen, als die ersten Jugendlichen eintrudelten. Alle sind sofort neugierig um was es sich hier wohl handelt. Deshalb macht ihr noch bevor die Leiter kommen den Plan, gemeinsam auf die Suche zu gehen und euch in der Nacht an der Kirche zu treffen. Da der Küster alarmiert ist und einen leichten Schlaf hat, müsst ihr besonnen vorgehen und schnell sein. Deshalb habt ihr eine Stunde Zeit, um das Teil zu finden und unentdeckt aus dem Keller zu gelangen.

## **Spielmaterial**

Das Material liegt komplett bei und es muss nichts Zwingendes dazu geholt werden. Den Spielleiter\*innen ist es freigestellt, den Raum mit Alltagsgegenständen noch weiter zu dekorieren. Je mehr Dekoration desto authentischer und schwieriger wird das Szenario. Dementsprechend würde es für das Spielerlebnis von Vorteil sein, die vorhandenen Gegenstände thematisch zu erweitern. Für ein Gelingen des Spiels ist dies jedoch nicht notwendig.

### **Hinweis:**

*Zusätzlich kann als Ergänzung ein selbstgebauter Bibelbücherschrank, sowie ein Bild mit dem aufgeklebten Blindenschriftwort Kohelet geliehen werden, welcher weitere Hinweise für den Escape Room gibt und so ein leichteres Zurechtfinden ermöglicht. Diese Zusatzmaterialien eignen sich besonders, wenn der Escape Room mit sehr gemischten Altersgruppen gespielt wird oder sich die einzelnen Teilnehmer\*innen noch nicht so gut mit der Bibel auskennen.*

*Hierzu gibt es ein eigenes Informationsblatt.*

## **Die Vorbereitung**

Das Szenario ist extra so aufgebaut, dass das Escape-Room Spiel in jedem beliebigen Raum möglich ist. Da dieses Escape-Game von Jugendgruppen auf Freizeiten oder bei deren Gruppentreffen genutzt werden soll und leicht transportfähig sein muss, ist es notwendig das Spiel mit wenig Materialaufwand zu gestalten. So ist es möglich, das Szenario in einem Raum oder auch in einem Zelt aufzubauen – gerade dort, wo die Gruppe sich befindet.

Die Spielleitung hat natürlich die Lösungen, um eventuell helfen zu können. Mögliche Tipps, die gegeben werden können, ohne schon zu viel vorweg zu nehmen, liegen ebenso bei. Jedoch braucht

die Spielleitung für die Gruppe ein Gespür, welche Tipps zusätzlich Sinn machen und welche gerade nicht gegeben werden müssen. Es sollte dabei immer situativ entschieden werden.

### ***Die Vorbereitung vor Ort für „Das Kellergeheimnis“:***

Da es sich um einen Kellerraum handelt, kann es ruhig erst einmal durcheinander aussehen. Schaut, was im Raum schon vorhanden ist und stellt es ein bisschen chaotisch hin. Ein Tisch wäre von Vorteil, da dort die Kiste mit dem Schatz stehen kann.

Wo kann ich was hinstellen?

Sollte ein Regal vorhanden sein: Stellt die Bücher dort hinein. Es macht keinen Unterschied, ob diese zusammenstehen, es ist also auch möglich sie getrennt zu lagern.

Die Puzzleteile könnt ihr am besten überall verstecken. Unter einem Tischbein, in einem Buch oder hinter einer Box. Werdet kreativ und nutzt die Räumlichkeiten so aus, dass es möglich ist die Teile zu finden diese aber auch nicht zu leicht versteckt sind.

Die kleine Kiste darf irgendwo im Raum stehen, gerne auch ein wenig versteckt. Die Zielkiste jedoch sollte offensichtlich dastehen, um den Anreiz diese zu öffnen weiter zu gewährleisten. In der kleinen Kiste befindet sich ein Rätsel, welches auf die UV-Lampe in der Uhr hinweist. Damit das Öffnen der kleinen Kiste nicht umsonst ist, falls zuvor schon die Lampe in der Uhr entdeckt wurde, können einige der Puzzleteile ebenfalls in dieser Kiste versteckt werden.

Die Uhr wird im besten Fall aufgehängt, um die Aufmerksamkeit nicht auf sie zu lenken. Da diese ein Geheimfach beinhaltet sollte sie nicht direkt auffallen. Sollte es nicht möglich sein die Uhr aufzuhängen versucht sie irgendwo hin zu stellen und diese als Zeitorientierung dort lassen. Wichtig dabei ist, die Uhr dennoch erreichbar für die Teilnehmer\*innen zu platzieren, so dass keine gefährlichen Kletteraktionen benötigt werden. Die Sicherheit sollte hier im Blick behalten werden.

Die einlamierten Zettel könnt ihr mit Tape unter den Tisch kleben oder an eine Regalwand stellen. So, dass nicht direkt die Sonne durchscheint und nur ein weißes Blatt Papier zu sehen ist.

Das einlamierte Kreuzworträtsel kann gemeinsam mit dem wasserlöslichen Folienstift auf den Tisch gelegt werden. Die Lösungswörter ergeben sich aus den anderen Rätseln und müssen dort eingetragen werden. So haben die Teilnehmer\*innen einen ersten Anhaltspunkt was sie brauchen könnten.

Es muss mindestens ein Internetfähiges Mobiltelefon oder ein Laptop vor Ort sein, um die Internetseite zu öffnen. Eine gute Möglichkeit wäre es, dieses zentral hin zu stellen und dort über eine App einen Countdown zu platzieren. So läuft für die Teilnehmer\*innen immer die Uhr und sobald sie den Hinweis auf die Internetseite gefunden haben, ist es möglich den entsprechenden QR-Code zu scannen oder

den Webseiten-Link einzugeben. Vor Spielbeginn sollte man sich also entsprechend für eine Variante des Spiels entscheiden.

Grundsätzlich gilt: Werdet kreativ und überlegt, wie ihr die Räumlichkeiten am besten Ausnutzen könnt.

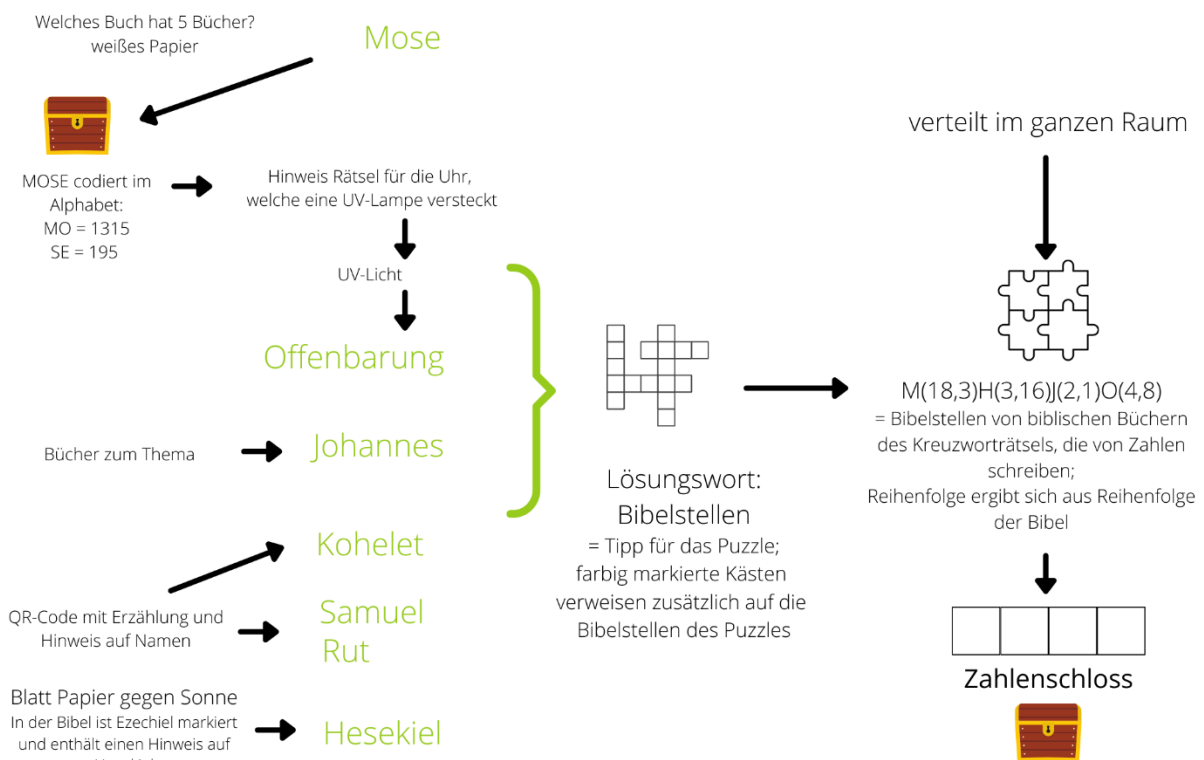
## Der Ablauf

Die Geschichte wird vorgelesen oder frei erzählt. Solltet ihr eine Leitergruppe sein, könnt ihr das Szenario auch spielerisch darbringen. Dies geschieht noch nicht im Raum selbst sondern davor. Je nachdem wie die Räumlichkeiten es zulassen, entweder in einem Raum oder auf dem Flur. Schafft eine ruhige Atmosphäre, so dass jede\*r die Geschichte versteht.

Anschließend kommt die Gruppe in den Raum und der Countdown wird gestartet. Die Teilnehmer\*innen haben jetzt die Zeit, gemeinsam zu rätseln. Sollte sich herausstellen, dass sie überhaupt nicht weiterkommen, kann die Spielleitung Tipps geben. Jedoch ist es wichtig nicht zu viel zu verraten, um den Spaß am Rätseln aufrecht zu erhalten.

## Das Schema

Zum besseren Verständnis sind nachfolgend die Schemata der beiden Räume abgebildet. Hier wird deutlich, welches Rätsel in welchem Zusammenhang gebracht werden kann.



## Mögliche Tipps im Spiel

Während des Spiels kann es passieren, dass die Gruppe nicht weiterkommt und einen Hinweis braucht, um eine Chance zu haben das Rätsel im Rahmen der Zeit erfolgreich zu lösen. Dabei ist es wichtig, die Tipps dosiert und in den passenden Momenten zu geben, um den Spielfluss nicht zu beschleunigen, jedoch am Laufen zu halten.

*Alternativ kann auch eine bestimmte Hinweisanzahl vorgegeben werden, sodass die Teilnehmenden selbst entscheiden können, wann sie einen Tipp benötigen.*

Folgende Tipps können der Gruppe gegeben werden:

- Die Namen, die dir begegnen, lösen ein Rätsel.
- Halte die weißen Zettel in die Luft. Kannst du etwas entdecken?
- M, O = 1, 2 und S, E = 3, 4
- Das Puzzle hat etwas mit den Namen zu tun.
- Die Zahlen im Puzzle gehören zu den Namen dazu.
- Kombiniere das Lösungswort mit dem Puzzle
- Die Anzahl der Schlösser an der kleinen Kiste weist darauf hin, um das wievielte Buch es sich handelt.
- Die kleinen Zettel mit dem Buchstabensalat dienen als Hinweis.

Es ist sinnvoll, sich die Inhalte und Rätsel im Vorhinein genau anzuschauen. Dadurch ist es möglich, der Gruppe weitere Tipps zu geben, falls diese möglich bzw. nötig sind.

### Die Lösung:

Um an die UV-Lampe in der Uhr zu gelangen, muss ein Hinweis, der in der kleinen Truhe versteckt ist, gelöst werden. Diese ist mit zwei Schlössern verschlossen. Die Lösung hierfür ist folgende:

Der Name Mose wird aufgeteilt in MO und SE. Die Zahlen ergeben sich daraus, dass die Buchstaben als Zahlen ersetzt werden müssen. A=1, B=2, C=3 usw. Daraus ergibt sich, dass M=13 und O= 15 das erste Schloss öffnen und S= 19 mit E= 5 der zweite Zahlencode ist. Also 1315 und 195.

Das Schloss an der großen Kiste, also dem Ziel, wird geknackt, indem die passenden Bibelstellen aufgeschlagen werden.

Diese ergeben sich aus den Anfangsbuchstaben der Namen (auf dem Puzzle) und den passenden Namen aus dem Kreuzworträtsel:

H (3/16) = Hesekiel

J (2/1) = Johannes

M (3/18) = Mose

O (8/4) = Offenbarung



Die müssen mit den Zahlen auf dem Puzzle kombiniert werden. Es handelt sich um folgende Bibelstellen:

Hesekiel 3,16:

„Es geschah aber am Ende der **sieben** Tage, da erging das Wort des HERRN an mich:“

Offenbarung 4,8:

„Und jedes der **vier** Lebewesen hatte sechs Flügel, außen und innen voller Augen. ...“

2. Mose (Exodus) 18,3:

„und ihre **beiden** Söhne. Der eine hieß Gerschom, weil Mose gesagt hatte: Gast bin ich in fremden Land.“

Johannes 2,1:

„Am **dritten** Tag fand in Kana in Galiläa eine Hochzeit statt und die Mutter Jesu war dabei.“

In dem Vers steht jeweils eine Zahl, die für das Schloss benötigt werden. Die Reihenfolge der Zahlen ist so wie die Reihenfolge der Bücher in der Bibel. Daraus ergibt sich folgender Code:

2. Buch Mose = 2

Hesekiel = 7

Johannes = 3

Offenbarung = 4.

## Die Reflexion

Hier ist es wichtig, mit der Gruppe ins Gespräch zu kommen um mögliche Frustrationen bei nicht erreichen zu verhindern. Des Weiteren ist es gut, festzuhalten, warum die Gruppe es erfolgreich aus dem Raum geschafft hat. Deshalb ist eine Reflexion in jedem Fall wichtig. So können die Teilnehmenden das Geschehene bewerten und sich, sowie die Gruppe im Kontext noch einmal in den Blick nehmen.

Mögliche Reflexionsmethoden können sein:

Name	Blitzlicht
Zeit	5-10 Min.
Teilnehmerzahl	Bis 50 TN
Hilfsmittel	Keins notwendig – eventuell Puschel
Ablauf	Jede/r Teilnehmer/in äußert sich kurz über die Stimmung, eigene Meinung und den Stand bezüglich der Inhalte und Beziehungen in einer Gruppe. Dies kann beispielsweise im Stuhlkries stattfinden.

Name	Schlümpfe
Zeit	20-30 Min.
Teilnehmerzahl	10-20 TN
Hilfsmittel	Kleine Schlumpf-Figuren

Ablauf	Die TN sitzen im Stuhlkreis, in der Mitte werden alle Schlümpfe aufgestellt. Jede/r TN soll sich einen Schlumpf aussuchen, der am besten zu ihm/ihr passt und sich diesen mit auf den Platz nehmen. Wenn alle etwas Passendes gefunden haben, stellt sich jeder mit seinem Schlumpf vor.
--------	---

Name	Aufstellung
Zeit	10-20 Min.
Teilnehmerzahl	Bis 30 TN
Hilfsmittel	Fragen, die in der Reflexion besprochen werden sollen
Ablauf	Nach jeder Frage stellen sich die TN im Raum auf, der in Bereiche eingeteilt wird. Hier wird der Bereich von „Ich stimme zu“ bis „Ich bin anderer Meinung“ positioniert. Sobald sich alle platziert haben, können ein paar TN erklären, weshalb sie dort stehen.

## Mögliche Weiterarbeit

### *Gottesdienst:*

Es ist möglich, einen Gottesdienst zum Thema Teamwork, entkommen, eingeschlossen sein, Kommunikation oder einen Ausweg finden, zu gestalten.

Liturgisches Element	Titel oder Hinweis	Wer?
Lied zur Eröffnung/ Einzug	Kommt zum Fest des Lebens (#11)	
Liturgische Eröffnung Kreuzzeichen, Begrüßung		Pfarrer
Einführung		
Kyrie		
Gloria	Gloria (#56)	
Tagesgebet		
Lesung	Tageslesung (oder 1 Kor. 12, 14-21.26.27.)	
Antwortgesang	Gehet nicht auf in den Sorgen (#86)	
Evangelium	Tagesevangelium	Pfarrer
Predigt		Pfarrer

Credo	Herr, du bist mein Leben (#97)	
Fürbitten	Aufschreiben, anpinnen und evtl. vorlesen	
Lied zur Gabenbereitung	Wenn wir unsre Gaben bringen (#124)	
Gabengebet Eucharistisches Hochgebet		Pfarrer
Sanctus	Du bist heilig du bringst Heil (#149)	
Vater unser		
Agnus Dei		
Kommunion	Suchen und fragen (#598)	
Schlussgedanke/Aktion		
Segen		Pfarrer
Lied		

Die hier aufgeführten Lieder stammen aus dem Buch „God for you(th)“.

### **Methoden zum Thema Teamwork**

Name	Gordischer Knoten
Zeit	Ca. 30 Minuten
Teilnehmerzahl	Bis zu 20 Personen
Hilfsmittel	Keine
Ablauf	Alle Teilnehmer*innen stehen eng in einem Kreis (Schulter an Schulter). Zuerst wird die erste Hand rausgestreckt und die Personen halten sich an einer anderen Hand fest. Anschließend wird dies mit der linken Hand wiederholt. So, dass jede*r eine andere Hand festhält. Die Hände dürfen sich während des Spiels nicht loslassen. Es wird ein Zeitlimit bestimmt, in der die Teilnehmer*innen diesen Knoten entwirren müssen.
Ziel	Dieses Team Building-Spiel hängt stark von Kommunikation und Teamwork ab. Insofern ist es notwendig, dass sich das gesamte Team strukturiert und miteinander spricht. Nur in Zusammenarbeit ist es möglich, diese Aufgabe zu lösen.

Name	Das Minenfeld
Zeit	15 bis 30 Minuten
Teilnehmerzahl	4 bis 10 Personen (gerade Zahlen ansonsten muss die Spielleitung mit machen)
Hilfsmittel	Mehrere Gegenstände, die mit der Hand gehalten werden können (Kegel, Bälle, Flaschen, Tücher, Löffel usw.) und Augenbinden

Ablauf	<p>Vor dem Spiel werden auf einer großen Fläche (Wiese oder Halle) die Gegenstände verteilt.</p> <p>Die Teilnehmer*innen teilen sich Paarweise auf und eine*r verbindet sich die Augen. Die andere Person muss ihrem Partner mit verbalen Anweisungen helfen die Fläche zu überqueren, ohne dabei auf einen Gegenstand zu treten. Um das Spiel noch ein bisschen schwerer zu machen, können Sie Routen festlegen, die die "blinden Teilnehmer" bewältigen müssen.</p> <p>Im Anschluss wird getauscht, so dass sich jede*r einmal leiten lassen muss. Alternativ kann auch anstelle des Sprechens Berührungen auf den Schultern und am Kopf sowie Rücken verwendet werden.</p>
Ziel	Der Schwerpunkt des Spiels liegt auf Vertrauen, Kommunikation und effektivem Zuhören.

Name	Der Eierfall
Zeit	1-2 Std
Teilnehmerzahl	Zwei oder mehrere Kleingruppen
Hilfsmittel	Büromaterialien
Ablauf	<p>Die Spieler werden in Kleingruppen von 3 bis 5 Spielern eingeteilt und jede Gruppe erhält ein rohes Ei. Häufen Sie das ganze Büromaterial an einer Stelle. Die Gruppen haben 15 bis 30 Minuten Zeit, das Ei mit Büromaterial so zu verpacken, dass es nicht kaputt geht, wenn es auf den Boden fällt. Nützliches Büromaterial für dieses Spiel: Klebeband, Bleistifte, Strohhalme, Gegenstände aus Kunststoff, Verpackungsmaterial, Zeitungen und Gummiringe. Wenn die Zeit um ist, wird das Ei vom zweiten oder dritten Stock fallen gelassen, um zu testen, ob das „Ei-Rettungs-System“ funktioniert.</p>
Ziel	Über Teamarbeit und Problemlösung werden Teammitglieder einander nähergebracht.

**Impressum:**

Fachbereich Spiritualität und Katechese

Ansprechpartner Ausleihbar:

Mario Seefeldt

[mario.seefeldt@kja-lro.de](mailto:mario.seefeldt@kja-lro.de)

Telefon: 02202 93622-27

Mobil: 0173 6524299

**Katholische Jugendagentur Leverkusen, Rhein-Berg, Oberberg gGmbH**

Dr.-Robert-Koch-Straße 8

51465 Bergisch Gladbach

Telefon: 02202 93622-19

Mobil: 0173 6524299

Fax: 02202 93622-40

Info: [www.kja-lro.de](http://www.kja-lro.de)

Geschäftsführer: Thomas Droege

Sitz: Bergisch Gladbach

Amtsgericht Köln – Handelsregister-Nummer: HRB 77162