

ESCAPE ROOM

DIE VERLORENEN TICKETS

Das Konzept

Inhaltsverzeichnis

Die Idee von Escape Rooms.....	3
Die Zielgruppe	4
Das Ziel	4
Genauere Betrachtung des Escape Rooms	4
Das Szenario	6
Spielmaterial.....	6
Materialliste:	7
Die Vorbereitung	8
Die Vorbereitung vor Ort für „Die verlorenen Tickets“:.....	8
Wo kann ich was hinstellen?	9
Story „Die verlorenen Tickets“	10
Der Ablauf.....	11
Das Schema	13
Überblick über die Rätsel	14
Tipps, Hinweise und Lösungen	17
Mögliche Tipps im Spiel.....	17
Hinweise	19
Lösungen:	20
Die Reflexion.....	22
Impressum.....	25

Konzept Escape Room

„Die verlorenen Tickets“

Die Idee von Escape Rooms

Seit der Entstehung von so genannten „Escape-Games“ im Jahre 2007 in Japan haben sich diese auch in Deutschland weit verbreitet. Im Mittelpunkt der sogenannten „Escape-Rooms“ steht immer ein bestimmtes Rätsel, welches versucht wird in Kleingruppen (circa 6 Personen) in einer bestimmten Zeit zu lösen. Meist handelt es sich hier um eine Zeitstunde. Vor allem sind solche Escape Rooms bei Jugendlichen durch ihre Interaktivität und das Herausfinden neuer Lösungswege sehr beliebt.

Inzwischen gibt es sie auch als Gesellschaftsspiel, Puzzle oder auch als Bücher, um eigene Rätsel zu erfinden.

Allgemeines zum Escape-Room: Die verlorenen

Tickets

Die Zielgruppe

Dieses Spiel ist konzipiert für Jugendliche ab 14 Jahren. Es sollten sich nicht mehr als 8 Personen gleichzeitig im Raum befinden, um den Spaß und die Spannung zu gewährleisten.

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 Escape Rooms

Hier steht die Auseinandersetzung mit dem Thema „Freundschaft“ im Mittelpunkt. Die Teilnehmer*innen haben die Möglichkeit, sich mit verschiedenen Elementen rund um Freundschaft und Zusammenhalt auseinanderzusetzen.

Das Spiel kann als Opener genutzt werden, um im Anschluss weiter über das Thema zu diskutieren und sich auszutauschen.

Die Teilnehmenden haben so die Möglichkeit, etwas gemeinsam zu bearbeiten, und nochmal einen neuen Zugang und Denkanstöße zum Thema „Freundschaft“ zu bekommen.

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 jede*r 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?

Kommunikation: Wie kommunizieren wir miteinander? Höre ich dem*der anderen zu? Wo liegen Konfliktpotentiale oder Gemeinsamkeiten?

Freundschaft: Was bedeutet mir Freundschaft? Was muss geschehen, damit ich jemanden „Freund*in“ nennen kann?

Das Szenario

Dieser Escape Room hat keine verschlossene Tür. Das zeitliche Limit wird durch die Geschichte konzipiert und benötigt deshalb keine abschließbare Tür. Dies gewährleistet, dass alle Menschen an diesem Spiel teilnehmen können – auch an Klaustrophobie erkrankte Personen.

Der Nachteil liegt darin, dass es kein richtiges „Escape“ Spiel ist, da man sich nicht befreien muss.

Spielmaterial

Das Material liegt komplett bei, sodass zur Durchführung des Spiels kein zusätzliches Material benötigt wird. Den Spielleiter*innen ist es freigestellt, den Raum mit weiteren Alltagsgegenständen zu dekorieren, um das Aufsuchen der benötigten Gegenstände zu erschweren. Je mehr Dekoration vorhanden ist, 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.

Materialliste:

- *Rätselbox aus Holz (ohne Schloss)*
- *Schatzkiste aus Holz*
- *Rätsel der drei Zahnräder (in Rätselbox)*
- *UV-Lampe (mit Batterien)*
- *Einmachglas (mit LED-Teelicht)*
- *„Herz“-Brille*
- *Konzertplakat*
- *Kleine weiße Hinweiszettel für das Buchstabenschloss*
- *Wandgitter mit Deko*
- *Rotes Buchstabenschloss*
- *Blaues Zahlenschloss (für die Ticketkiste)*
- *QR Code für YouTube Video*
- *Liedtext „TEAM“ von Julian le Play als Puzzle*
- *Schablone für den Liedtext*
- *Fußmatte*
- *Kreuzworträtsel (unter der Fußmatte)*
- *Sprüchekalender*
- *Tickets*
- *Freundebuch*

Die Vorbereitung

Da dieses Escape-Game von verschiedenen Gruppen 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 jedem beliebigen Raum aufzubauen.

Die Spielleitung hat die Lösungen vorliegen, um der Gruppe eventuell helfen zu können. Mögliche Tipps, die gegeben werden können, ohne schon zu viel vorwegzunehmen, liegen ebenso bei. Die Spielleitung sollte jedoch ein Gespür für die Gruppe entwickeln, welche Tipps zusätzlich Sinn machen und welche gerade nicht gegeben werden müssen. Es sollte dabei immer situativ entschieden werden.

Die Vorbereitung vor Ort für „Die verlorenen Tickets“:

Da es sich in der Geschichte um einen „normalen“ Wohnraum handelt, kann die Gestaltung sehr individuell ausfallen.

Empfehlenswert ist es, wenn ein Tisch, Regale oder Stühle vorhanden sind, auf denen die Utensilien verteilt werden können.

Wo kann ich was hinstellen?

Die Zielkiste sollte gut sichtbar im Raum stehen. Das verschlossene Glas mit dem LED-Teelicht kann beliebig in den Raum gestellt werden – sowohl auf einen Tisch als auch in ein Regal oder auf ein Fensterbrett.

Das Konzertplakat kann gut sichtbar an eine Wand aufgehängt werden. Das gleiche gilt für die Wandgitter, an denen die Schablone für den Liedtext befestigt ist. An den Wandgittern können verschiedene Dekoartikel befestigt werden, um die Teilnehmenden zu verwirren – sie sollen die Schablone nicht direkt erkennen können.

Die Fußmatte kann gerne an der Türe des Raumes auf den Boden platziert werden. Das Kreuzworträtsel muss unter die Fußmatte gelegt werden.

Ist ein Regal oder eigene Bücher schon vorhanden, kann hier das Freundebuch platziert werden. Alle weiteren Teile des Escape-Rooms können je nach Altersstufe der Teilnehmenden mehr oder weniger aufwendig im Raum platziert werden.

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

Story „Die verlorenen Tickets“

Endlich ist es so weit – nach mehrmaligem Verschieben aufgrund der Corona-Pandemie findet endlich euer langersehnter Konzertbesuch statt. Lange hattet ihr euch in der Gruppe schon verabredet und auf die Tickets gespart, damit ihr zusammen auf dieses Konzert gehen könnt.

Nachdem es das erste Mal verschoben wurde, habt ihr einen Freund darum gebeten, die Karten sicher aufzubewahren, damit sie euch nicht verloren gehen. Euer Freund hat diese Aufgabe sehr ernst genommen und die Karten in eine kleine Schatztruhe mit Zahlenschloss gesteckt.

Am Tag des Konzertes bekommt ihr dann eine Nachricht von eurem Freund:

„Hey Leute, ich muss euch etwas gestehen. Irgendwie habe ich den Zahlencode für unsere Konzertkarten-Kiste vergessen. Ich hab’ mir zwar überall in meinem Zimmer kleine Hinweise versteckt, aber ich bekomme die nicht mehr zusammen! Könnt ihr kommen und mir helfen? Ohne Karten gibt’s leider auch kein Konzert ... Sorry!“

Das kann doch nicht wahr sein! Aber ihr könnt euch auf eure Freunde verlassen: Die gesamte Gruppe macht sich auf den

Weg und sucht gemeinsam nach den Hinweisen, damit ihr noch rechtzeitig loskommt.

Aber vergesst nicht: Ihr müsst euch beeilen. In einer Stunde kommt die letzte Bahn, um noch rechtzeitig in die Konzerthalle zu gelangen.

Der Ablauf

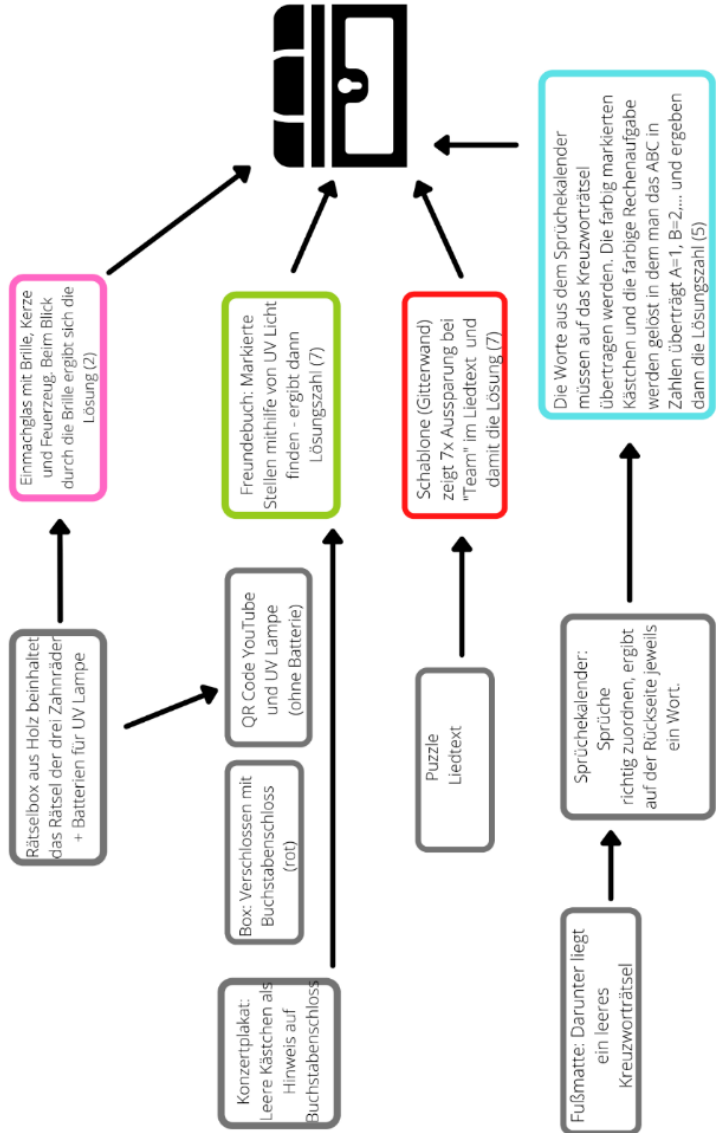
Die Geschichte wird vorgelesen oder frei erzählt. Dies geschieht noch nicht im Raum selbst sondern davor - je nachdem wie die Räumlichkeiten es zulassen, entweder in einem Raum oder auf dem Flur. Schafft eine ruhige Atmosphäre, so dass jede*r die Geschichte versteht.

Anschließend kommt die Gruppe in den Raum und der Countdown wird gestartet. Wichtig ist es, dass den Teilnehmer*innen die Möglichkeit gegeben wird, sich einen Überblick über die verfügbare Zeit zu schaffen. Dies kann über eine Uhr im Raum, eine gestellte Eieruhr, ein gut sichtbarer Countdown, etc. erreicht werden. 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.

Vereinbart zuvor auf welchem Wege die Teilnehmer*innen ihre Tipps erhalten! Auch hier gibt es wieder verschiedene Möglichkeiten. So kann es sein, dass die Spielleitung im Raum sitzt und mündliche Tipps gibt, denkbar wäre aber auch so etwas wie ein „Telefonjoker“, sodass man die Spielleitung über eine vorher vereinbarte Nummer anruft – ähnlich könnte man die Hinweise über einen Chat laufen lassen. Der Vorteil hierbei wäre, dass die Spielleitung nicht aktiv sprechen muss, sodass der Spielfluss weniger aktiv von außen gestört wird.

Das Schema



Zum besseren Verständnis des Escape Rooms ist ein Schema der Rätsel abgebildet. Hier wird deutlich, welches Rätsel in welchem Zusammenhang gebracht werden kann.

Erklärung zum Schema

Das Schema soll deutlich machen, wie die einzelnen Zahlen bzw. die richtige Kombination für das farbige Zahlenschloss gefunden werden sollen. Dabei gibt es keine feste Reihenfolge, in der die Rätsel abgearbeitet werden müssen. Die Pfeile verdeutlichen die einzelnen Schritte und den Verlauf der einzelnen Rätsel. Die farbigen Kästchen sind jeweils die Lösung eines einzelnen „Rätselverlaufs“ und bieten die jeweilige Lösungszahl in der entsprechenden Farbe, die in das Farbenschloss zum Schluss eingegeben werden muss, um die Tickets zu erlangen. Die Lösung für das Zahlenschloss am Ende ist demnach: 7752

Überblick über die Rätsel

Die **hölzerne Rätselbox** enthält 2 Geheimfächer: In dem großen Fach befindet sich das Rätsel der drei Zahnräder, in dem anderen (kleineren) Fach befindet sich der Tipp „Durch die rosarote Brille sieht man manchmal mehr als nur den Kerzenschein“ sowie 3 Batterien für die UV-Lampe. Nachdem man das Rätsel der drei Zahnräder gelöst hat, erhält man die

Kombination für das Schloss am Einmachglas (102), in dem sich eine „rosa Brille“ sowie eine Kerze und ein Feuerzeug befinden. Durch den Tipp muss man darauf kommen, dass die Kerze angezündet werden muss und mit der Brille auf die Kerze geschaut werden soll. Man erkennt 2 Herzen und erhält somit die erste Lösungszahl „2“.

Auf dem **Konzertplakat** sind einige freie Stellen. Diese sollen bereits ein Hinweis auf das Lösung für das rote Schloss an der hölzernen Schatzkiste sein sowie auf das Lied von Julian le Play („Team“), welches für das Rätsel benötigt wird. Das erste Ziel ist es, das rote Buchstabenschloss zu öffnen. Im Raum werden die laminierten Zettel mit den einzelnen Buchstaben verteilt – hier stehen jeweils die Buchstaben „T“, „E“, „A“ und „M“. Diese ergeben das Lösungswort „TEAM“ für das rote Buchstabenschloss an der großen Schatzkiste. In der Schatzkiste befindet sich QR Code für das Musikvideo von Julian le Play und die UV-Lampe, in die die Batterien eingesetzt werden müssen. Mit der UV-Lampe muss das **Freundebuch** durchgeblättert werden. Auf den einzelnen beschrifteten Seiten muss mit der UV-Lampe geleuchtet werden, um damit die grüne Lösungszahl „7“ zu finden.

Die **4 einzelnen Textschnipsel** mit dem Liedtext „Team“ von Julian Le Play müssen im Raum gefunden werden. Wenn die 4 Schnipsel zu einem DIN A4 Liedtext richtig zusammengelegt wurden, muss die **rote Schablone** aufgelegt werden. Man erkennt 7 Aussparungen bei dem Wort „Team“ im Liedtext und damit die Lösungszahl „7“.

Unter der Fußmatte befindet sich ein **Kreuzworträtsel**, welches ausgefüllt werden muss. Damit dies möglich ist, müssen die Sprüche im umklappbaren Spruchkalender richtig zugeordnet werden. Hierdurch entstehen auf der Rückseite Wörter, die in das Kreuzworträtsel eingetragen werden müssen („Gefühl“, „Vertrauen“, „Dankbar“, „Liebe“). Auf dem Kreuzworträtsel befinden sich farbig markierte Kästchen und eine Rechenaufgabe aus bunten Kästchen. Hierfür muss man die Buchstaben aus dem Kreuzworträtsel, die in den bunten Kästchen stehen, in Zahlen umwandeln (A=1, B=2, ...). Durch das Lösen der Rechenaufgabe ergibt sich dann die Lösungszahl „5“ für das Zahlenschloss.

Mit dem Zahlencode „7752“ (grün, rot, blau, rosa) öffnet sich die Schatulle mit den heißersehnten Tickets. Auch befinden sich in ihr einlamierte Impulsfragen, die für die Nachbereitung des Escapes genutzt werden können.

Tipps, Hinweise und Lösungen

Mögliche Tipps im Spiel

Während des Spiels kann es dazu kommen, dass die Gruppe „feststeckt“ und einen Hinweis benötigt, um 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.

T1: Falls das zweite Geheimfach in der hölzernen Rätselbox nicht gefunden wurde:

„Schaut euch die Holzbox nochmal genauer an.
Warum ist sie an manchen Stellen farbig markiert?
Gibt es vielleicht mehr als 1 Fach?“

T2: Falls beim Blick durch die Brille die Lösung „2“ nicht erkannt werden sollte:

„Manch eine Lösung erscheint erst im
Kerzenschimmer klar.“

T3: Falls nicht klar sein sollte, wofür die Schablone genutzt werden muss:

„Die rotmarkierten Stellen sehen fast so aus, als hätte dort vorher ein Text gestanden.“

T4: Falls nicht klar sein sollte, dass mit dem UV-Stift im Freudentbuch gesucht werden muss:

„Manche Sachen erkennt man erst, wenn man sie in einem anderen Licht betrachtet.“

T5: Falls das Kreuzworträtsel unter der Fußmatte nicht gefunden wurde:

„Manche Hinweise liegen aber auch wirklich direkt vor euren Füßen.“

Es ist sinnvoll, sich die Inhalte und Rätsel im Vorhinein genau anzuschauen und im Kopf einmal durchzugehen. Dadurch ist es möglich, der Gruppe noch weitere Tipps und Hinweise zu geben, falls dies nötig ist.

Wichtig für das Spiel ist, dass die Teilnehmer*innen die Rätsel nicht in einer bestimmten Reihenfolge lösen müssen, sondern nach eigenem Tempo und Entdecken vorgehen können. Sollten die Teilnehmer*innen also bei einem Rätsel nicht weiterkommen, so kann einfach an einer anderen Stelle weiter gerätselt werden und zu einem späteren Zeitpunkt zum noch nicht gelösten Rätsel zurückgekehrt werden.

Hinweise

Lösung zum Rätsel der drei Zahnräder:

Die Buchstaben gegenüber den Zahlen geben jeweils deren Anfangsbuchstaben an. Bsp.: A = Acht (8). Die leeren Stellen müssen also mithilfe des Buchstabens gefüllt werden. In diesem Falle: E = 1, N = 0, Z = 2. Da jeder Buchstaben einmal vorkommt, steht das N im zweiten Zahnrad nicht für die 9, sondern für die 0.

Hinweis Buchstabenschloss:

Hier muss das Lösungswort von unten nach oben eingegeben werden. Dies wird durch einen kleinen Zettel auf dem Schloss verdeutlicht...

Hinweis LED-Teelicht:

Mit dem Blick durch die rosarote Brille auf das Teelicht, sollten 2 Herzen zu sehen sein (Lösungsnummer = 2). Einige Teilnehmer*innen hatten jedoch Probleme aufgrund des LED-Teelichts hier eindeutig eine 2 zu erkennen. Auf eigene Gefahr kann der*die Spielleiter*in eine echte Kerze zur Verfügung stellen. Mit einer echten Kerze ist das Erkennen der „2“ einfacher.

Lösungen:

Konzertkarten-Geschenkkiste: Zahlenschloss: 7752

Hinweise:

- Grün 7: Freundebuch (mit UV-Licht markierte Buchstaben ergeben die Worte „gruen“ und „sieben“)
- Rot 7: Schablone mit Text (7x das Wort „Team“)
- Blau 5: Sprüchekalender / Kreuzworträtsel / Rechenaufgabe (Zahlen werden ins Alphabet übertragen: 1=A, 2=B, ...)
- Rosa 2: Rosarote Brille (richtet man die Brille auf eine Lichtquelle, kann man 2 Herzen erkennen)

Holzschatzkiste: Buchstabenschloss: T E A M (von unten nach oben)

Hinweis:

- Leere Kästchen auf dem Konzertplakat, einlamierte Zettel ergeben das Wort TEAM

Einmachglas: Zahlenschloss: 1 0 2 (von oben nach unten)

Hinweis:

- Rätsel der 3 Zahnräder, Buchstaben gegenüber der Zahlen geben jeweils den Anfangsbuchstaben der Zahl an, jede Zahl kommt nur ein Mal vor. Deshalb ergibt sich: 1 – 0 – 2 (da die 9 bereits vorkommt, steht das „N“ für die 0)

Hölzerne Rätselbox: lässt sich folgendermaßen öffnen:
Zuerst zieht man an dem Balken mit einem gelben Punkt (jeweils oben und unten) die eine geheime Schublade heraus.
Dann zieht man den Balken mit den 3 Punkten (jeweils oben und unten) heraus. Dann lässt sich auch die vordere

Schublade leicht herausnehmen, in dem man von hinten innen nach vorne drückt.

Kreuzworträtsel: Lösung der Rechenaufgabe: Blau = 5

Hinweise: folgende Begriffe ergeben sich aus den Rückseiten des Sprüchekalenders und müssen in das Kreuzworträtsel eingetragen werden:

- Vertrauen
- Gefühl (mit „ü“, nicht mit „ue“)
- Dankbar
- Liebe

Daraus ergeben sich dann die folgenden Buchstaben, welchen nun als Zahl ihre Stelle im Alphabet zugeordnet werden:

- Dunkelrot: U = 21
- Orange: N = 14
- Grün: R = 18
- Gelb: E = 5
- Rosa: F = 6
- Grau: D = 4

Daraus ergibt sich diese Rechenaufgabe:

$$21 + 14 - 18 - (2 * 5) - 6 + 4 = \text{Blau} = 5$$

Die Reflexion

Die Reflexion ist für die Nachbereitung sehr wichtig. Hier soll mit der Gruppe der Ablauf des Spiels reflektiert werden, um einerseits Frustration bei möglichem Scheitern zu verhindern, aber auch die Gründe festzuhalten, warum die Gruppe es erfolgreich aus dem Raum geschafft hat. So können die Teilnehmenden das Geschehene eigenständig bewerten und sich selbst 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
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 Stuhlkreis stattfinden.

Name	Schlümpfe
Zeit	20-30 Min.
Teilnehmerzahl	10-20 TN
Hilfsmittel	Kleine Schlumpf-Figuren
Ablauf	<p>Die TN sitzen im Stuhlkreis, in der Mitte werden alle Schlümpfe aufgestellt.</p> <p>Jede*r TN soll sich einen Schlumpf aussuchen, der am besten zu ihm*ihr passt und sich diesen mit auf den Platz nehmen.</p> <p>Wenn alle etwas Passendes gefunden haben, stellt sich jeder mit seinem Schlumpf vor.</p>

Name	Aufstellung
Zeit	10-20 Min.
Teilnehmerzahl	Bis 30 TN
Hilfsmittel	Fragen, die in der Reflexion besprochen werden sollen
Ablauf	Nach jede*r 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.
--	---

Thematisch kann anhand der kleinen Fragekarten weiter über Freundschaft gesprochen werden. Kreativ würde es sich anbieten im Anschluss Freundschaftsbänder zu knüpfen. Auch ein gemeinsamer Gottesdienst oder Impuls zum Thema Freundschaft wäre zum Abschluss denkbar.

Impressum

Dieser Escape-Room wurde erstellt von Claudia Wülbeck und Mario Seefeldt

Weitere Informationen und Ausleihmöglichkeiten bei:

Katholische Jugendagentur Leverkusen, Rhein-Berg,

Oberberg gGmbH

Steffen Brödel

steffen.broedel@kja-lro.de

Telefon: 02202 936 22 25

Mobil: 01578 0534318

Jugendreferent*innen Fachbereich Spiritualität und

Katechese

Dr.-Robert-Koch-Straße 8

51465 Bergisch Gladbach

Info: www.kja-lro.de

Geschäftsführer: Thomas Droege

Sitz: Bergisch Gladbach

Amtsgericht Köln – Handelsregister-Nummer: HRB 77162