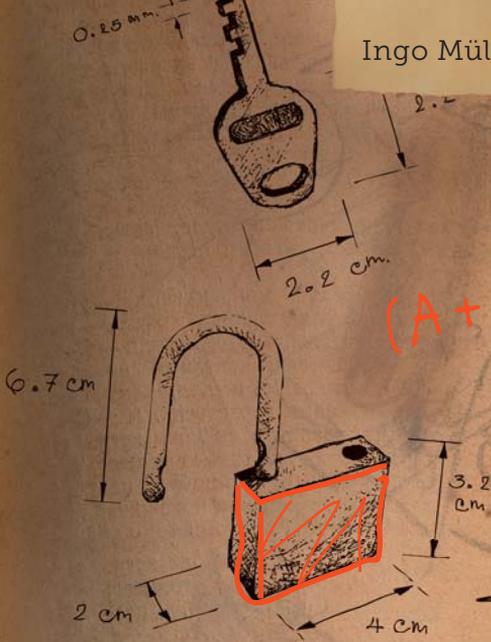
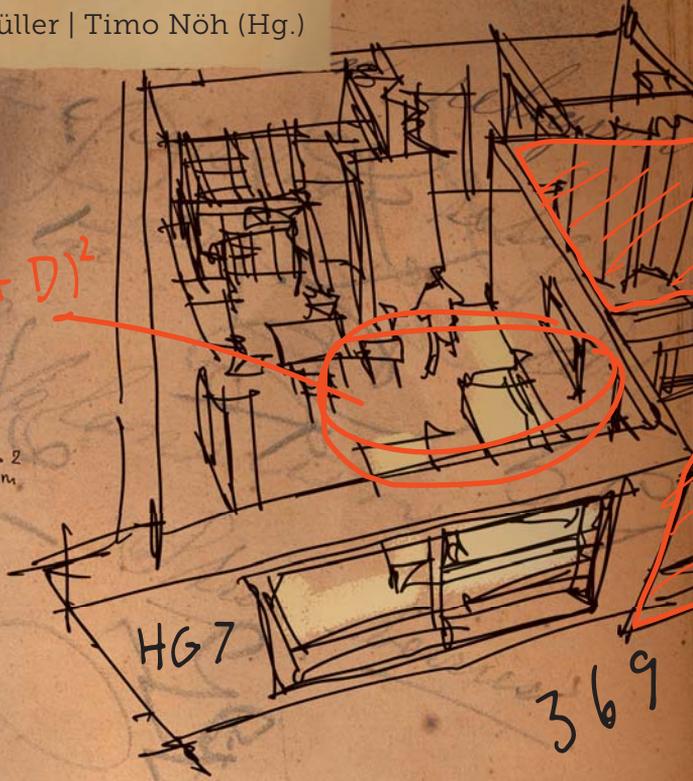


Ingo Müller | Timo Nöh (Hg.)



$(A + D)^2$



# DER GEHEIMNISVOLLE RAUM 2

u. a.  
mit Games  
für Kids

13 Live Escape Games zur Bibel  
in 8 Spielformaten

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie Frauen und Männern gerecht werden, dass sich beide Geschlechter angesprochen fühlen, wo beide gemeint sind, oder dass ein Geschlecht spezifisch genannt wird. Nicht immer gelingt dies auf eine Weise, dass der Text gut lesbar und leicht verständlich bleibt. In diesen Fällen geben wir der Lesbarkeit und Verständlichkeit des Textes den Vorrang. Dies ist ausdrücklich keine Benachteiligung von Frauen oder Männern.

Für in diesem Titel enthaltene Links auf Websites/Webangebote Dritter übernehmen wir keine Haftung, da wir uns deren Inhalt nicht zu eigen machen, sondern sie lediglich Verweise auf den Inhalt darstellen. Die Verweise beziehen sich auf den Inhalt zum Zeitpunkt des letzten Zugriffs: 01.05.2020.

## Impressum



© 1. Auflage 2020

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart 2020

Printed in Germany. All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart

[www.ejw-buch.de](http://www.ejw-buch.de)

ISBN Buch 978-3-86687-274-5

ISBN E-Book 978-3-86687-275-2

Born-Verlag, Kassel

[www.bornverlag.de](http://www.bornverlag.de)

ISBN Buch 978-3-87092-609-0

Lektorat: buch+musik – Tamara Röse, Stuttgart

Umschlaggestaltung: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Gestaltung und Satz: buch+musik – Fred Peper, Stuttgart

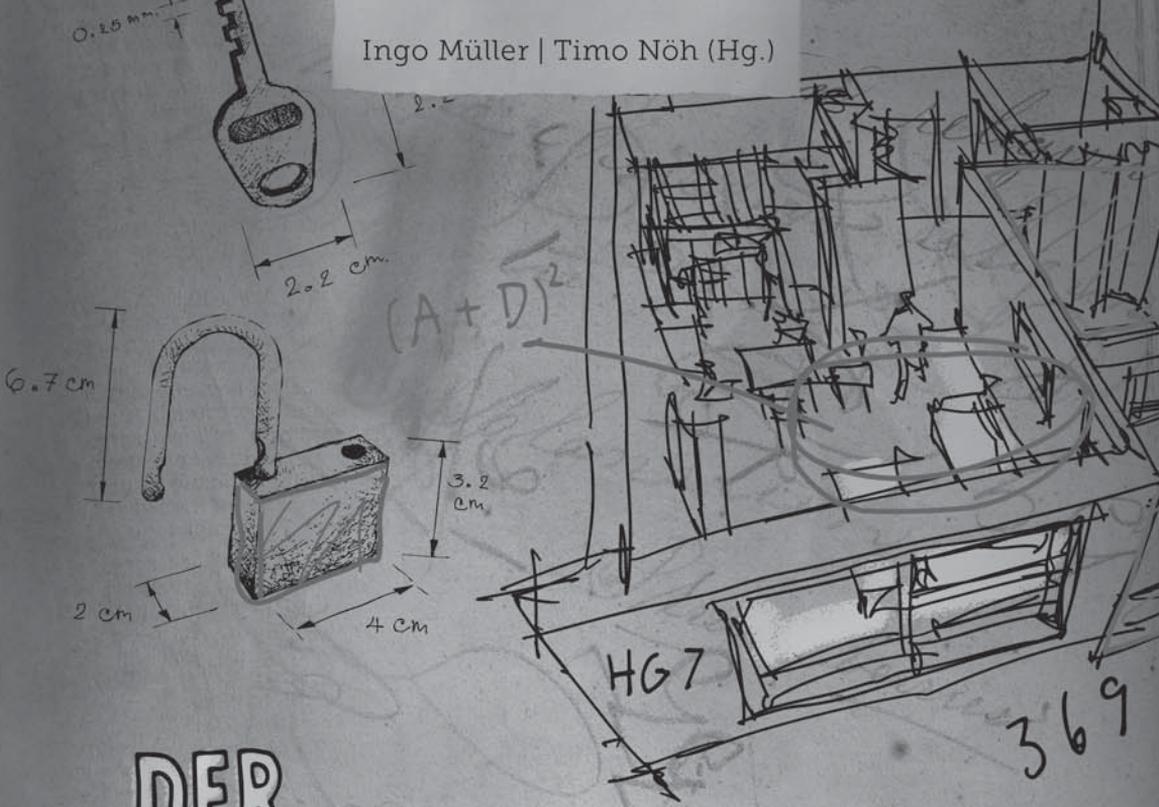
Satz Downloads: Heike Volz, Böblingen

Bildrechte Umschlag, Inhalt: istock: artisteer, belterz, lamnee, Paperkites, valigursky

Bildrechte Autorenfotos: bei den Autoren

Druck und Gesamtherstellung: Kösel GmbH & Co. KG, Altusried-Krugzell

Ingo Müller | Timo Nöh (Hg.)



# DER GEHEIMNISVOLLE RAUM 2

u. a.  
mit Games  
für Kids

13 Live Escape Games zur Bibel  
in 8 Spielformaten

buch+  
musik

  
BORN-VERLAG  
EST. 1898

# MEHR ALS EIN LIVE ESCAPE GAME

Schön, dass du unser Buch aufgeklappt hast! Herzlich willkommen in einer Welt, die man überhaupt nicht auf ein Buch begrenzen kann!

Um den Sinn und Zweck dieses Buches zu erfüllen, bedarf es nicht nur des Werkes selbst, sondern auch Material, Zeit und mindestens einer motivierten Leserin / eines motivierten Lesers, die/der Spaß an Live Escape Games hat und inhaltlich etwas weitergeben möchte. Wenn das auf dich zutrifft, dann ist das doch ideal – lies gern weiter!

Im Frühjahr 2015 haben meine Kollegen und ich in Freudenberg im Siegerland den MysteriOOM, unsere eigene Location mit Live Escape Games, eröffnet und zählten damit zu den ersten 50 Betreibern in Deutschland. Inzwischen sind Live Escape Games bekannt und man muss nicht mehr ganz so häufig erklären, was man denn da eigentlich tut. Mit aktuell über 350 Anbietern und ca. 1.000 Escape Rooms in Deutschland steht die Branche natürlich nicht still. Nachdem viele am Anfang auf einfache Rätsel und lockeres Kombinieren gesetzt haben, gehören inzwischen mehr als ein roter Faden und eine gute Ausstattung zum Anspruch der Besucherinnen und Besucher: „Immersion“ beschreibt das Gefühl, Teil der Geschichte zu sein und nicht nur partiell in eine andere Zeit geworfen zu werden. Aus vielen Escape Games werden Adventure Games, bei denen es nicht um Befreiung als letztes Rätsel, sondern vielmehr um das gemeinsame Erlebnis und die Mission geht. Die Branche entwickelt und professionalisiert sich.

Relativ schnell zu Beginn des Hypes in Deutschland brachte Ingo die Idee der biblischen Live Escape Games mit und wir waren direkt überzeugt. Das wollten wir machen! Was für eine tolle Möglichkeit, von unserem Schöpfer weiterzusagen! Und wie immer galt auch hier: Wenn wir es nicht machen, dann macht es jemand anderes. Dass das Buch „Der geheimnisvolle Raum“ inzwischen in der 7. Auflage erschienen ist, hätten wir jedoch nicht erwartet. Scheinbar haben wir einen Nerv getroffen und freuen uns, dass du nun auch dieses Werk in den Händen hältst.

Wir haben lange überlegt, ob und mit welchen Inhalten wir ein weiteres Buch zum gleichen Thema veröffentlichen sollen, denn klar war schon vorher, dass wir nicht einfach eine Handvoll weiterer Spiele und Anleitungen drucken wollen. Auch wir wollen mit der Entwicklung der Live Escape Games mitgehen, auf andere Ideen und Möglichkeiten eingehen, die sich ausgehend von Live Escape Games ergeben. Während der erste Band insbesondere Jugendgruppen in einer Größenordnung von drei bis acht Personen im Blick hatte, wollen wir nun Formate anbieten, die diese um andere Zielgruppen, Gruppengrößen und Orte ergänzen. Bei Weitem sind wir mit den biblischen Live Escape Games nicht die einzigen, die auf diesem Gebiet Spiele entwickeln, und aus diesem deutschlandweiten Potenzial wollen wir schöpfen. Daher freuen wir uns über alle Autorinnen/Autoren und Spieleentwicklerinnen/Spielerentwickler, die diesen zweiten Band mit ihren Ideen und Konzepten bereichern.

Entstanden ist ein bunter Mix an Live Escape Games für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, für Outdoor-Fans und Hightech-Freaks, für große Gruppen und mit geringem Vorbereitungsaufwand. Immersion ist natürlich auch hier ein wichtiges Stichwort. Ein immersives Erlebnis zu schaffen liegt aber nicht nur an uns, sondern vor allem an dir und deinem Team. Live Escape Games, die nicht an einem festen Standort oder einer immer gleichen Location stattfinden, sind immer ein Kompromiss, weil sie nicht so viel Erlebnis erzeugen können wie ein fester Raum, und daher solltest du dazu beitragen, dass die Spielerinnen und Spieler sich mitten in der Story wiederfinden. Das ist nicht allein eine Frage der Raumdekoration, auch die Art der Spielleitung, die Wortwahl der Ankündigung des Programmpunktes und die Wahl der zugehörigen Gegenstände spielen eine wichtige Rolle. Für die Spielerinnen und Spieler ist es spannend, sich zu fragen, was eine mit Jeans und Baseball-Cap gekleidete Spielleitung auf einem Schiff am See Genesareth zu suchen hat. Wenn du die Spielerinnen und Spieler mit einem Paar Ledersandalen und einem beigen Umhang als einer der Jünger begrüßt, die mit Jesus unterwegs waren, ist das wahrscheinlich ein völlig neues Erlebnis für sie. Die Spielerinnen und Spieler wollen nicht nur ein Rätsel lösen, sondern ein Erlebnis in Erinnerung behalten – das macht die Sache einzigartig und unterstützt idealerweise die Aussage des Spiels bzw. biblischen Textes.

Dabei erheben wir nicht den Anspruch einer 1:1-Umsetzung unserer Spielkonzepte. Tausche gern Rätsel aus und ändere damit den Schwierigkeitsgrad oder beeinflusse die Wahl der Zielgruppe. Du kannst Rätsel personalisieren oder verfremden. Lass dich von einzelnen Elementen inspirieren und erstelle dein ganz eigenes Game. Es gibt unzählige Möglichkeiten, Live Escape Games zu einem tollen Erlebnis für die und mit den Spielerinnen und Spielern werden zu lassen!

Wir haben einiges zusammengestellt, um dich gut vorzubereiten – jetzt liegt es an dir: Stelle dein Vorbereitungsteam zusammen, begeistere die Spielerinnen und Spieler und schaffe eine ganz neue Art der Begegnung mit biblischen Inhalten!

Ich wünsche dir Gottes reichen Segen für deinen geheimnisvollen Raum!



Dein Timo

PS: Als Grundlage für dein Live Escape Game empfiehlt es sich, „Teil 1: Allgemeine Grundlagen“ und „Teil 2: Anforderungen und Anleitung“ aus unserem ersten Buch zu lesen: Müller, Ingo / Nöh, Timo / Sander, Simon / Stöhr, Michael: Der geheimnisvolle Raum. 7 Live Escape Games zur Bibel, buch+musik, Stuttgart 2019

# INHALTSVERZEICHNIS

Mehr als ein Live Escape Game .....	4
Infos zum Buch .....	8
Aufbau der Live Escape Games .....	9
Materialempfehlungen .....	9
Downloads zum Buch .....	10
Rechtlicher Hinweis zur Nutzung für öffentliche Angebote .....	10
Danke! .....	10

## Teil 1: Die Games

Die Spiele im Überblick .....	14
Unsere Live Escape Game-Formate .....	16
Der Klassiker: Klassisches Live Escape Game .....	16
Das Mobile: Mobiles Live Escape Game .....	16
Für die Masse: Großgruppen Live Escape Game .....	16
Das Flexible: Kleingruppen Live Escape Game .....	17
Das Naturerlebnis: Outdoor Live Escape Game .....	17
Das Urbane: City Live Escape Game .....	17
Das Kompakte: Kurzes Live Escape Game .....	17
Für Tüftler: Hightech Live Escape Game .....	17
Formate, Formate und noch mehr Formate .....	18
Der Brief in die Freiheit .....	21
Die Löwengrube .....	39
Flucht aus Deutschland .....	57
Die verschlossene Bundeslade .....	73
Exit Box – Raus aus der Komfortzone .....	91
Sturmstillung .....	107
Weltveränderer .....	127
Der Engel .....	143
Wieviel Samariter steckt in dir? .....	155
Die Befreiung .....	169
Das Schlupfloch der Spione .....	191
Der Schatz im Acker .....	209
Das Video .....	227

## Teil 2: Verkündigung und Reflexion

Methoden der Verkündigung .....	242
Dialog-Modell .....	242
Escape-Talk .....	243
Message to go .....	244
Real Life .....	245
Rückblick .....	246
Andachten zur inhaltlichen Vertiefung .....	247
Ein ganz besonderes Team .....	247
Gott befreit .....	249
Rätselhafter Heiliger Geist .....	251
Sprühen vor Begeisterung .....	252
Reflexion der Live Escape Games .....	254
Fragen für die persönliche Reflexion .....	254
Austausch über die Fragen, Markierungen und Karten .....	256
Erkenntnis zum Mitnehmen .....	257

## Anhang

Die Herausgeber .....	261
Die Autorinnen und Autoren .....	262

# INFOS ZUM BUCH

„Der geheimnisvolle Raum 2“ ist der Titel und doch beschränken sich dieses Buch und die Spiele keineswegs auf einen Raum. Vielmehr sind es sehr unterschiedliche Räume, Landschaften, Städte und Kombinationen daraus, mit denen jedes Vorbereitungsteam ganz individuell umgehen darf und muss. Die Herausforderungen sind ganz unterschiedliche und um diese bestmöglich zu meistern, findest du hier ein paar Hilfestellungen.

Im ersten Band gehen wir sehr ausführlich auf grundlegende Bestandteile und Merkmale eines Live Escape Games ein: In „Teil 1: Allgemeine Grundlagen“ und „Teil 2: Anforderungen und Anleitungen“ in „Der geheimnisvolle Raum“ findest du viele Details rund um Rätselmöglichkeiten und die Gestaltung, aber auch Infos zu Raumanforderungen und Hinweise zum Transport geistlicher Inhalte sowie zur Rolle der Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter im Spiel. Bewusst haben wir in diesem zweiten Band auf solche grundsätzlichen und vorbereitenden Ausführungen verzichtet und möchten dir zur ausführlichen Vorbereitung „Der geheimnisvolle Raum – 7 Live Escape Games zur Bibel“ empfehlen (s. Kapitel „Mehr als ein Live Escape Game“).

In diesem zweiten Band findest du dreizehn Spiele in acht unterschiedlichen Spielformaten, die die Arbeit mit den Live Escape Games flexibel und vielseitig machen. Egal ob im Wald, für kleine Gruppen, für Kinder oder größere Gruppen – mit den sehr unterschiedlichen Games haben wir für sehr viele Settings etwas dabei! Außer den Spielen selbst sind auch hier einige zusätzliche Hilfsmittel enthalten:

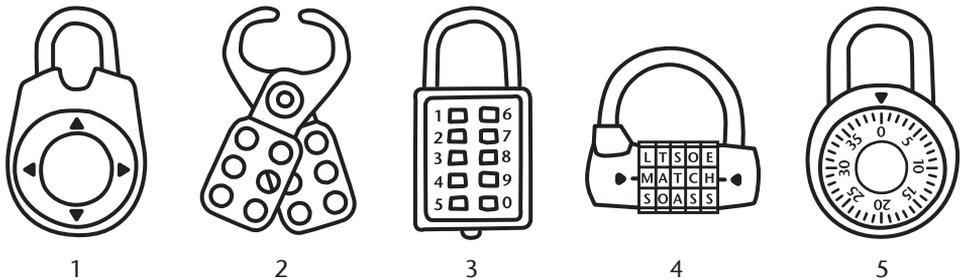
- Im Kapitel „Unsere Live Escape Game-Formate“ findest du eine Übersicht über diverse Formate von Live Escape Games. Einige haben es leider nicht ins Buch geschafft, aber wir wollten sie dir trotzdem nicht vorenthalten.
- Wir haben einige Verkündigungsformate beschrieben, die sich gut dazu eignen, nicht nur Spielspaß, sondern auch geistlichen Inhalt zu transportieren. Lass dich im Kapitel „Methoden der Verkündigung“ inspirieren – die klassische Andacht muss nicht immer das Mittel der Wahl sein!
- Vier Andachten findest du im Kapitel „Andachten zur inhaltlichen Vertiefung“, die du unabhängig vom gespielten Live Escape Game und dennoch passend zum Thema nutzen kannst.
- Reflektiere das Spiel, den Teamerfolg und das gemeinsame Arbeiten an einer Problemstellung! Eine Vorlage dazu stellen wir dir im Kapitel „Reflexion der Live Escape Games“ zur Verfügung!

## Aufbau der Live Escape Games

Um dir die Vorbereitungen deiner Games zu erleichtern, findest du im Kapitel „Die Spiele im Überblick“ eine Spieleübersicht über alle Live Escape Games. Aus ihr kannst du schließen, um welches Thema oder um welche Bibelstelle es im jeweiligen Game geht, für welches Alter das Game geeignet ist, wie groß deine Gruppe sein sollte usw. Diese Informationen findest du für jedes Live Escape Game auch nochmal zu Beginn der jeweiligen Spielebeschreibung wieder. Danach bekommst du Tipps, wie du am besten an Vorbereitung und Durchführung des jeweiligen Games herangehst. Mit der Materialliste hast du immer im Blick, was du noch besorgen musst. Dann geht es an die Vorbereitungen zu Hause und vor Ort, bevor nach der Spieldurchführung alle Lösungswege der Rätsel detailliert beschrieben werden. Zuletzt findest du noch einen Denkanstoß, wie du den Inhalt des Games in einer kleinen Andacht oder thematischen Reflexion mit den Spielerinnen und Spielern nachbesprechen kannst.

## Materialempfehlungen

Für die Durchführung der Live Escape Games benötigst du oft ganz bestimmte Materialien. Hier findest du dazu kleine Skizzen und Empfehlungen, an denen du dich beim Kauf orientieren kannst:



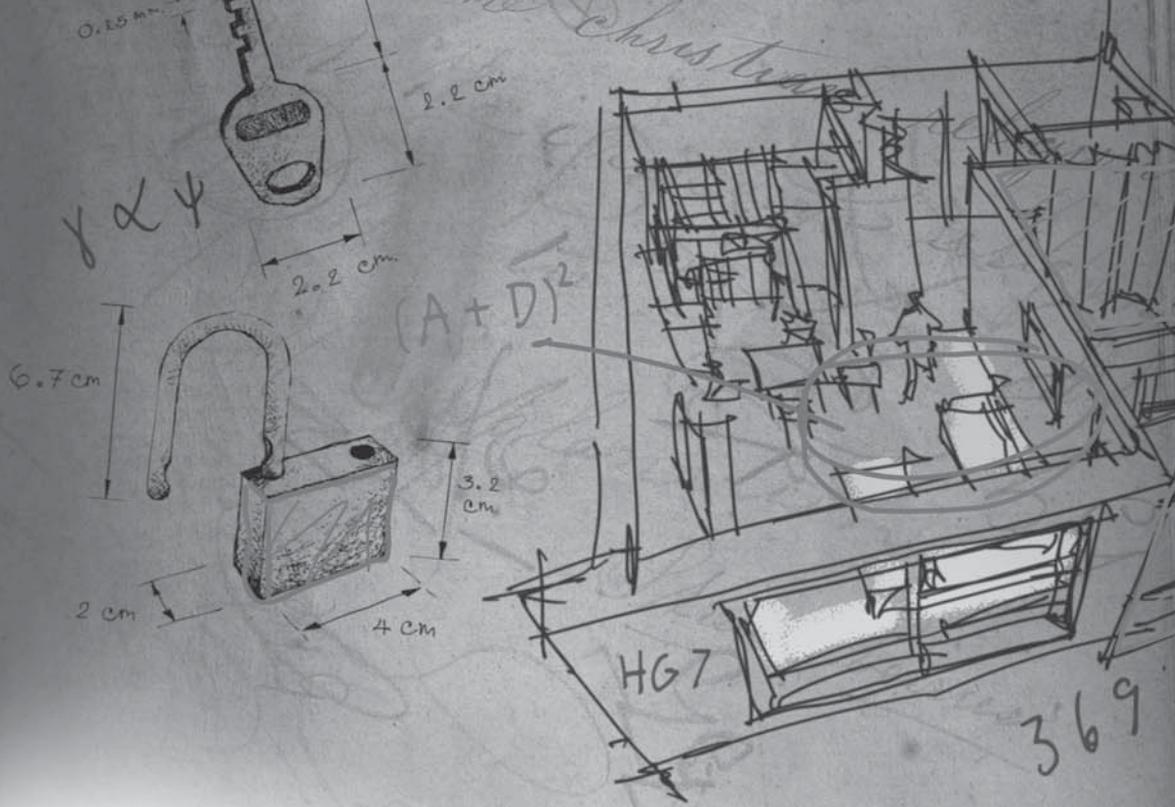
1. Vorhängeschloss mit Kombination, die aus vier Richtungen besteht (z. B. das Vorhängeschloss „One“ der Firma Master Lock)
2. Verriegelungshaspe (z. B. das Produkt „701 Lock Out Haspe“ der Firma Abus)
3. Padlock mit 10-stelligem Zahlencode (z. B. das Produkt „10 Digit Push Button Password Lock“ der Firma Sakury Sky)
4. Buchstaben-Kombinationsschloss (z. B. das Produkt „Gym Locker Lock, 5-Buchstaben-Kombinationsschloss“ der Firma Ming)
5. Tresorschloss (z. B. das Master Lock Vorhängeschloss „Tresor“ der Firma Hellweg)

# DIE SPIELE IM ÜBERBLICK

Titel	Bibelstelle/Thema	Alter		
		ab 8 Jahren	ab 12 Jahren	ab 14 Jahren
Der Brief in die Freiheit	Philemon 1,1-25 / Freiheit		x	
Die Löwengrube	Daniel 6,1-29 / Daniel in der Löwengrube		x	
Flucht aus Deutschland	Psalm 34,15 / Frieden, Flucht, Diskriminierung, Waffenexporte, Umweltzerstörung, Ausbeutung, Pressefreiheit, (globale) Gerechtigkeit			x
Die verschlossene Bundeslade	2. Mose 20,1-17 / Die Zehn Gebote	x		
Exit Box – Raus aus der Komfortzone	Jugendarbeit in 4D	x		
Sturmstillung	Markus 4,35-41 / Sturmstillung		x	
Weltveränderer	Matthäus 25,40; Lukas 10,29-37; Johannes 13,1-5; Jakobus 2,14-7 / Nächstenliebe			x
Der Engel	Engel	x		
Wieviel Samariter steckt in dir?	Lukas 10,25-37 / Der barmherzige Samariter		x	
Die Befreiung	Johannes der Täufer	(x)	x	
Das Schlupfloch der Spione	Josua 2,1-24 / Rahabs Geschichte		x	
Der Schatz im Acker	Matthäus 13,44-46 / Der Schatz im Acker	x		
Das Video	Wie wäre es, wenn Liveaufnahmen von Jesus Christus existieren würden??		x	

Gruppengröße		Spieldauer		Spielformat										Raumanforderungen				Vorbereitungsaufwand		
min. Personenzahl	max. Personenzahl	weniger als 60 Minuten	60 Minuten	Klassisches Live Escape Game	Mobiles Live Escape Game	Großgruppen Live Escape Game	Kleingruppen Live Escape Game	Outdoor Live Escape Game	City Live Escape Game	Kurzes Live Escape Game	Hightech Live Escape Game	Standard	darüber hinaus	keine	draußen spielbar	weniger als 2 Stunden	2 bis 5 Stunden	mehr als 5 Stunden		
3	6		x	x								x								
3	8		x	x								x								
4	8		x	x								x								
2	6		x		x									x	x					
2	3	x			x					x				x	x					
8	20		x			x						x							x	
6	offen	x				x				x			x						x	
2	offen	x					x			x		x							x	
4	offen	x					x			x		x							x	
4	8		x	(x)				x					x		x				x	
2	8		x					(x)	x				x		x				x	
4	offen		x					(x)	x				x		x				x	
3	6		x								x	x							x	





**DAS GAME**

# **DIE VERSCHLOSSENE BUNDESLADE**

von Ingo Müller

# 1. Allgemeine Informationen

- Ziel des Spiels:** Die Spielerinnen und Spieler begegnen den Zehn Geboten spielerisch. Am Ende erreicht die Gruppe das eigentliche Ziel nur, wenn sie vorher etwas abgegeben hat!
- Bibelstelle/Thema:** 2. Mose 20,1-17 / Die Zehn Gebote  
(Die in diesem Game enthaltenen Bibeltexte sind zitiert aus Gute Nachricht Bibel, durchgesehene Neuausgabe, © 2018 Deutsche Bibelgesellschaft, Stuttgart. Abdruck mit freundlicher Genehmigung.)
- Alter:** ab 8 Jahren
- Gruppengröße:** 2 – 6 Personen
- Aufgabe:** Ihr seid ein Team; ihr seid die Experten für alte Schriften, für Rätsel und die heiligen Tafeln mit den Zehn Geboten. Eure Aufgabe ist es, anhand von Hinweisen zu den Zehn Geboten und der verschlossenen Bundeslade die zwei Tafeln zu finden, auf denen die Zehn Gebote stehen. Ihr müsst die Tafeln sicherstellen, damit niemand sie beschädigen kann. Wenn ihr die zwei Tafeln habt, übergebt ihr sie an eure Mitarbeiterin / euren Mitarbeiter, die/der sie in das Heimatmuseum in ... (Ortsname) bringt.
- Dauer:** **Vorbereitung zu Hause:** 3 – 4 Stunden  
**Aufbau vor Ort:** 5 – 10 Minuten  
**Spieldauer:** ca. 1 Stunde plus 10 Minuten Einführung und 10 Minuten Auswertung und Andacht
- Spielformat:** Mobiles Live Escape Game für Kinder
- Raumanforderungen:** Keine – die Kiste/Tasche ist das Spiel. Es gibt nur ein paar Utensilien, die im näheren Umkreis um die verschlossene Bundeslade versteckt bzw. platziert werden. Das Spiel ist auch draußen spielbar!

## Spielprofil mit Schlussbemerkung:

- 1 0 0 RAUMANFORDERUNG
- 2 1 0 VORBEREITUNGSAUFWAND
- 2 2 0 WIEDERAUFBAU
- 2 2 0 MATERIALAUFWAND
- 2 2 0 KOSTEN
- 2 2 0 IMMERSION
- 2 0 0 SUCHEN
- 2 2 0 KOMBINIEREN
- 2 2 0 TEAMWORK
- 2 0 0 0 0 SCHWIERIGKEITSGRAD

Das Spiel ist, wenn man es einmal vorbereitet hat, super schnell aufzubauen und kann überall gespielt werden. Die Kiste/Tasche ist die Ausgangsbasis. Mit jedem Schloss öffnet sich eine neue Kiste/Tasche. Das Spiel ist so konzipiert, dass man in zwei Spielsträngen parallel arbeiten kann, wobei man insgesamt zehn Kisten öffnen muss, bis die Teilnehmerinnen und Teilnehmer das Ziel erreichen.

**Variante:** Wer viel Aufwand in die Vorbereitung zu Hause investieren möchte, baut sich zehn Kisten, die mit Scharnieren und Schloss ineinanderpassen. Dies bedeutet mehr Zeitaufwand und ist kostenintensiver, aber auch stabiler, langlebiger und schöner im Handling.

## 2. Herangehensweise

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich als Spielleitung näher mit den Zehn Geboten beschäftigst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Games: Lies die betreffende Bibelstelle in 2. Mose 20,1-17 mehrmals aufmerksam durch. Überlege dir anschließend, was dir an der Geschichte wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vermitteln möchtest. Du kannst jetzt schon damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten. Lies dazu das Kapitel „Tipps zur Andacht“.
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die Materialliste und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“, „Aufbau vor Ort“ und „Spieldurchführung“.
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann und was noch besorgt werden muss.

- Wenn du die erforderlichen Materialien besorgt hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Schritte 1. bis 33. befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.
- Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Schritte 34. bis 38. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später ablaufen wird.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ durch. Dann kann es endlich losgehen!

### 3. Materialliste

Manche Materialien können mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzt werden – da gibt es oft viele Optionen. Einige Materialien sind zwingend erforderlich, andere Materialien dienen nur dem Flair oder der Veranschaulichung. Sie sind nicht notwendig und werden daher extra aufgeführt.

#### Material, das zwingend erforderlich ist

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> 10 Taschen, die mit einem Schloss verschließbar sind und die man gut ineinanderstecken kann (alternativ: Kisten)                       | <input type="checkbox"/> 1 Seil, Band oder Rollladengurt rot (1,5 m)                             |
| <input type="checkbox"/> 1 Tafel RITTER SPORT-Schokolade (normale Größe) für jede Spielrunde  | <input type="checkbox"/> 1 Seil, Band oder Rollladengurt grün (2,5 m)                            |
| <input type="checkbox"/> 2 Tafeln RITTER SPORT mini-Schokolade für jede Spielrunde  | <input type="checkbox"/> 1 Seil, Band oder Rollladengurt gelb (3,5 m)                            |
| <input type="checkbox"/> 1 Jutebeutel   | <input type="checkbox"/> 1 Seil, Band oder Rollladengurt blau (1,5 m)                            |
| <input type="checkbox"/> 1 Verriegelungshaspe (s. Kapitel „Materialempfehlungen“)   | <input type="checkbox"/> 1 Zollstock   |
| <input type="checkbox"/> 6 Schlösser:   | <input type="checkbox"/> 1 leere Flasche mit breiter Öffnung, z. B. Ketchup-Flasche ohne Etikett |
| – 2 Schlösser mit 4-stelligem Zahlencode mit bunten Ziffernblättern (rot, grün, gelb, blau; z. B. „4-digit Resettable Combination Padlock“ der Firma Bosvision) | <input type="checkbox"/> 1 UV-Taschenlampe mit Batterien   |
| – 1 Vorhängeschloss mit Kombination, die aus vier Richtungen besteht (s. Kapitel „Materialempfehlungen“)  | <input type="checkbox"/> 1 kleine Kiste (ca. 10 x 20 cm)   |
| – 6 Zahlenschlösser mit 3-stelligem Zahlencode  | <input type="checkbox"/> 1 Wecker/Stoppuhr o. Ä.   |
| – 6 Vorhängeschlösser mit unterschiedlichen Schlüsseln  |  |

### Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- 1 (Farb-)Drucker
- 1 Computer
- Papier und Stift
- 1 Schere
- 1 UV-Stift (z. B. edding 8280, farblos)
- Schnur für jeden Schlüssel, um sie nicht zu schnell zu verlieren
- Klebeband/Kreppband
- 1 Cutter-Messer

### Material, das aus dem Downloadbereich benötigt wird

- Götter\_1
- Götter\_2
- Gebot2\_Bibeltext
- Gebot2\_Suchbild
- Gebot3\_Rätsel
- Gebot4\_Rätsel
- Gebot5\_Rätsel
- Gebot6\_Hinweis
- Buchstabengitter1
- Buchstabengitter2
- Buchstabengitter3
- Gebot7\_Rätsel
- Gebot8\_Rätsel
- Gebot10\_Hinweis
- Quiz 1 – 4
- Fadenkreuz1
- Fadenkreuz2
- Fadenkreuz3
- Schoko\_Layout\_groß
- Schoko\_Layout\_klein (je nach Drucker können die Vorlagen etwas zu groß sein. Dann einfach den Rand zusätzlich abschneiden)

### Material, das nur optional benötigt wird

- Spinnen und künstliche Spinnweben, um sie in die Kisten zu legen
- Verkleidung für die Spielleitung
- rot-weißes Absperrband (zum Abtrennen von Bereichen, die nicht zum Spiel gehören)
- 1 RITTER SPORT mini-Schokolade pro Teilnehmer/Teilnehmer als Give-Away (dann entsprechend mehrere Aufkleber ausdrucken)
- Laminiergerät und Folien (zum Haltbarmachen der Materialien)

## 4. Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine persönliche Materialliste anhand der oben angegebenen Liste und besorge alle Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus (s. Downloads).
3. Stelle die zehn Taschen vor dich und teste, in welcher Reihenfolge du sie ineinanderstecken kannst. Beachte dabei, dass du eine große Tasche brauchst, in die dann zwei gefüllte Taschen passen, in die wiederum je zwei und einmal fünf Taschen passen.
4. Beschrifte die Taschen mit dem Klebeband, damit du immer weißt, welche Tasche die richtige ist.
5. Beklebe die zwei Tafeln RITTER SPORT mini-Schokolade und die Tafel RITTER SPORT-Schokolade mit dem jeweiligen neuen Cover („Schoko\_Layout\_groß“ und „Schoko\_Layout\_klein“, s. Downloads).
6. Stecke die normale Tafel RITTER SPORT-Schokolade in den Jutebeutel.

## Handlungsstrang 1: Taschen Nr. 5 – 10

7. Lege in die kleinste Tasche mit der Nr. 10 die zwei Tafeln RITTER SPORT mini-Schokolade. Sie symbolisieren die zwei Tafeln mit den Geboten Gottes, die in der Bundeslade transportiert wurden. Sie zu finden ist das Ziel.
8. Verschließe die Tasche mit der Nr. 10 mit der Verriegelungshaspel und bringe dort alle sechs Vorhängeschlösser an. Die jeweiligen Schlüssel ziehst du ab und legst sie zur Seite.
9. Jetzt bindest du an jeden Schlüssel eine Schlaufe aus Schnur. Die Schnur hilft, damit die Schlüssel nicht so schnell verlorengehen. Die Kinder können sie z. B. um ihr Handgelenk legen, wenn sie einen Schlüssel gefunden haben. Die Schlüssel werden im Folgenden nach Anweisung in den verschiedenen Taschen versteckt.
10. Lege nun Tasche Nr. 10 in Tasche Nr. 9.
11. Verschließe Tasche Nr. 9 mit einem vierfarbigen Schloss. Der Code ist 3595: rot = 3, grün = 5, gelb = 9, blau = 5 (Einstellung siehe Beschreibung des Herstellers). Diese Kombination bekommen die Spielerinnen und Spieler durch das Quiz in der kleinen Kiste heraus. Verdrehe die Zahlenkombination.
12. Lege Tasche Nr. 9 in Tasche Nr. 8 und lege einen Schlüssel mit in Tasche Nr. 8 und verschließe sie mit einem Zahlenschloss und dem Code 369. Verdrehe die Zahlenkombination.
13. Lege Tasche Nr. 8 in Tasche Nr. 7, lege einen Schlüssel mit in Tasche Nr. 7 und verschließe sie mit einem Zahlenschloss und dem Code 457. Verdrehe die Zahlenkombination.
14. Lege Tasche Nr. 7 in Tasche Nr. 6, lege einen Schlüssel und das Dokument „Gebot7\_Rätsel“ (s. Downloads) in Tasche Nr. 6 und verschließe die Tasche mit einem Zahlenschloss und dem Code 178. Verdrehe die Zahlenkombination.
15. Lege Tasche Nr. 6 in Tasche Nr. 5.
16. Nun kommen die Seile oder Bänder in den vier Farben zum Einsatz. Die Seile müssen so im Inneren von Tasche Nr. 5 angebracht werden, dass man sie von außen sieht; dass man an ihnen ziehen, sie aber nicht komplett herausziehen kann. Je 50 cm sind dazu da, um einen Knoten am Seilanfang zu machen und das Ende in der Tasche zu befestigen. Das geht z. B., indem man die Tasche an vier Stellen aufschneidet und das Seil knapp dahinter stark befestigt (festnähen, mit Gewebeklebeband festkleben oder einen so großen Knoten hineinmachen, dass er nicht durch die Öffnung passt). Die Kinder müssen später mit dem Zollstock die Länge der Bänder messen und müssen bei den heraushängenden Seilenden auf folgende Maße kommen: rot = 1 m, grün = 2 m, gelb = 3 m, blau = 1 m.

17. Danach ziehst du das Seil so weit in den Innenraum der Tasche, bis nur noch der Knoten herausschaut.
18. Dann legst du die Dokumente „Buchstabengitter1“ (s. Downloads), „Buchstabengitter2“ (s. Downloads) und „Buchstabengitter3“ (s. Downloads) in Tasche Nr. 5.
19. Verschließe Tasche Nr. 5 mit einem vierfarbigen Schloss mit dem Code 1231: rot = 1, grün = 2, gelb = 3 und blau = 1 (Einstellung siehe Beschreibung des Herstellers). Verdrehe die Zahlenkombination.
20. Teste nun den Zugmechanismus der vier Seile und wiederhole Schritt 16. – 19. so oft, bis der Vorgang zuverlässig funktioniert. Drei hintereinander geglückte Tests sind ein guter Indikator!
21. Lege nun Tasche Nr. 5 in die große Tasche mit der Nr. 1.

## **Handlungsstrang 2: Taschen Nr. 2 – 4**

22. Lege in Tasche Nr. 4 einen Schlüssel und verschließe die Tasche mit dem Vorhängeschloss, dessen Kombination aus Richtungen besteht. Stelle das Schloss auf folgende Kombination ein: runter, hoch, rechts, links, links, rechts, runter, hoch (siehe Beschreibung des Herstellers).
23. Lege Tasche Nr. 4 in Tasche Nr. 3 und lege das Dokument „Gebot4\_Rätsel“ (s. Downloads) und den vorletzten Schlüssel dazu. Verschließe Tasche Nr. 3 mit einem Zahlenschloss und dem Code 036. Verdrehe die Zahlenkombination.
24. Markiere auf dem Dokument „Gebot3\_Rätsel“ (s. Downloads) die folgenden Zahlen und Begriffe mit dem UV-Stift und lege den bearbeiteten Zettel in Tasche Nr. 2: 0. Gott sei Dank; 3. Lieber Gott; 6. Gott sei mit dir
25. Lege nun Tasche Nr. 3 in Tasche Nr. 2 und verschließe sie mit einem Zahlenschloss mit dem Code 343. Verdrehe die Zahlenkombination.
26. Lege Tasche Nr. 2 in die große Tasche mit der Nr. 1.

## **Tasche Nr. 1 und Hinweise außerhalb der Taschen**

27. In Tasche Nr. 1 legst du zusätzlich zu den Taschen Nr. 2 und Nr. 5 die ausgedruckten Dokumente „Gebot5\_Rätsel“ (s. Downloads), „Gebot2\_Suchbild“ (s. Downloads) und „Gebot2\_Bibeltext“ (s. Downloads).
28. Jetzt verschließt du Tasche Nr. 1 mit einem Zahlenschloss mit dem Code 137. Verdrehe die Zahlenkombination.
29. Nun klebst du das Dokument „Götter\_1“ (s. Downloads) oben auf Tasche Nr. 1 und „Götter\_2“ (s. Downloads) unter Tasche Nr. 1.
30. Zerschneide das Dokument „Quiz 1 – 4“ (s. Downloads) je in ca. sechs Puzzle-teile und lege alle 24 Teile in die kleine Kiste.

31. Rolle das Dokument „Gebot10\_Hinweis“ (s. Downloads) zusammen und stecke es in die leere Flasche.
32. Schneide die Dokumente „Fadenkreuz1“ (s. Downloads), „Fadenkreuz2“ (s. Downloads) und „Fadenkreuz3“ (s. Downloads) so aus, dass sie in der Mitte ein Loch haben, das Fadenkreuz jedoch noch zu erkennen ist.
33. Lege die Dinge, die du vor Ort noch aufbaust und brauchst (s. u.), in den Jutebeutel.

## 5. Aufbau vor Ort

34. Stelle Tasche Nr. 1 gut sichtbar in den Raum.
35. Verstecke folgende Gegenstände gut sichtbar im näheren Umkreis von Tasche Nr. 1:
  - » Flasche mit gerolltem Hinweis (s. Schritt 31.)
  - » Kiste mit Puzzleteilen (s. Schritt 30.)
  - » Dokumente „Fadenkreuz1“, „Fadenkreuz2“, „Fadenkreuz3“
  - » UV-Taschenlampe
  - » Zollstock
36. Hänge das Dokument „Gebot8\_Rätsel“ (s. Downloads) im Raum auf.
37. Halte die Tafel RITTER SPORT-Schokolade unerreichbar für die Spielerinnen und Spieler bereit.
38. Stecke den verbliebenen Schlüssel in deine Hosentasche.

### Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte „Vorbereitungen zu Hause“ und „Aufbau vor Ort“ noch einmal durchgegangen und die Taschen mit den Utensilien und Dokumenten zurückgebaut werden.

## 6. Spieldurchführung

### 6.1 Anmoderation

#### Erklärung für die Spielenden

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Unser Live Escape Game ist dazu noch ein mobiles, das bedeutet, es besteht aus einer großen Tasche oder Kiste und ein paar Gegenständen, die die Kiste/Tasche nur punktuell ergänzen. Man hat als Team 60 Minuten Zeit, um verschiedene Rätsel zu entschlüsseln und die Aufgabe zu lösen. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Die Aufgaben und Rätsel lassen sich nach einem einfachen Prinzip lösen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden.

Ihr nehmt als Team die Rolle der Experten ein, die die zwei Tafeln mit den Zehn Geboten finden und in Sicherheit bringen wollen. Gleich müsst ihr irgendwo anfangen. Dann ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Ihr folgt als Team den Hinweisen und setzt verschiedene Dinge zusammen, um das große Rätsel zu lösen.

Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Taschen und Finden von Geheimnissen!

## **Regeln**

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt“ oder durch Herumprobieren geöffnet, es sei denn, es sind z. B. die Zahlen bekannt, aber nicht die Reihenfolge.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen. Wenn ihr einen Schlüssel findet, könnt ihr euch diesen mit der Kordel ums Handgelenk hängen, damit er nicht verloren geht.
- Alles, was durch Klebeband festgeklebt oder anderweitig fixiert ist, soll an diesem Ort bleiben!
- Ihr dürft parallel arbeiten, ihr müsst also nicht immer alle dasselbe machen, sondern ihr könnt euch auch aufteilen.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten!
- Ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen. Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung verbreitet.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Ich stoppe für euch die Zeit und erinnere euch zwischendurch daran. (Gemeinsam runterzählen und den Wecker / die Stoppuhr einstellen.)

## **Aufgabe**

Ihr seid ein Team! Ihr seid die Experten für alte Schriften, für Rätsel und die heiligen Tafeln mit den Zehn Geboten. Eure Aufgabe ist es, anhand von Hinweisen die Zehn Gebote und die verschlossene Bundeslade zu finden und sicherzustellen, damit sie niemand beschädigen kann. Wenn ihr die zwei Tafeln habt, übergibt ihr sie an eure Mitarbeiterin / euren Mitarbeiter, die/der sie in das Heimatmuseum in ... (Ortsname) bringt.

## **6.2 Das Team begleiten – Tipps**

Sobald das Spiel beginnt, rückst du als Gruppenleiterin/Gruppenleiter in den Hintergrund und überlässt der Gruppe die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielerinnen und Spieler sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen