

Alexander und Wiebke Otto | Merle und Nils Weilandt
Illustration: Elisabeth Rybalsky

ONE PAPER ESCAPE GAMES

mit
Spielplänen
auch zum
Download

10 biblische **Escape Games**
aus einem Blatt Papier
für die Jugendarbeit



buch+
musik

DON
BOSCO

In unseren Veröffentlichungen bemühen wir uns, die Inhalte so zu formulieren, dass sie allen Menschen gerecht werden, dass sich alle Geschlechter angesprochen fühlen, wo alle 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 einzelner Geschlechter.

Impressum



© 1. Auflage 2023

Praxisverlag buch+musik bm gGmbH, Stuttgart 2023

Printed in Germany. All rights reserved.

Praxisverlag buch+musik bm gGmbH, Stuttgart

www.praxisverlag-bm.de

ISBN Buch 978-3-86687-352-0

ISBN E-Book 978-3-86687-353-7

Don Bosco Medien GmbH, München

www.donbosco-medien.de

ISBN Buch 978-3-7698-2561-9

Lektorat: buch+musik – Tamara Müller, Stuttgart

Umschlaggestaltung: buch+musik – Daniela Buess, Stuttgart

Satzprogrammierung: X1-Publishing, Stuttgart

Satz Downloads: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart

Bildrechte Spielpläne: Gilboa Passion Israel – Elisabeth Rybalsky,
Benjamin und Alexandra Funk

Bildrechte Lösungswege: buch+musik – Toby Wolf, Stuttgart

Bildrechte Umschlag, Inhalt: iStock; berkah jaya, Demianastur, ElegantSolution,

FrankRamspott, loops7, MadVector, Marat Musabirov, mocoo, taffpix

Bildrechte Autorenfotos: bei den Autorinnen und Autoren

Druck und Gesamtherstellung: Gutenberg Beuys Feindruckerei GmbH, Langenhagen

Alexander und Wiebke Otto | Merle und Nils Weilandt
Illustration: Elisabeth Rybalsky

ONE PAPER ESCAPE GAMES

mit
Spielplänen
auch zum
Download

10 biblische **Escape Games**
aus einem Blatt Papier
für die Jugendarbeit



buch+
musik

DON
BOSCO

Vorwort

Nach One Paper Stories und One Paper Storytelling wollten wir weitere Wege finden, wie man kreativ Geschichten erzählen und erlebbar machen kann. So haben wir uns zusammengetan, um dieses Buch zu schreiben. Als Freundinnen und Freunde lieben wir das gemeinsame Rätseln und lösen viele Live Escape-Games. Wir lieben es, dabei in Geschichten einzutauchen und ihre Rätsel zu meistern. Als unser Freund Ingo Müller uns ein One Paper Escape Game – welches eine Einladungsaktion für das Christival 2022 wurde – zum Testen gab, entstand in uns die Idee, daraus eine Methode zu entwickeln, um biblische Geschichten neu greifbar zu machen. Wir sind dankbar über Ingos Anregung, die wir kreativ und vielfältig weiterdenken durften.

Escape Games faszinieren und können uns in spannende Geschichten und Rätsel eintauchen lassen. Sie begeistern uns jedes Mal aufs Neue. Das wollen wir der Jugendarbeit auf einfache Art und Weise ermöglichen.

An dieser Stelle danken wir den Jugendlichen vom Jugendhaus P23 der Evangelischen Kirchengemeinde Vluynd und dem Jugendkreis 1717 des Evangelischen Jugendwerks Mühlacker für das Testen der One Paper Escape Games in diesem Buch!

Nun wünschen wir dir und deinen Jugendlichen tolle Erlebnisse mit unseren One Paper Escape Games!

A handwritten signature in black ink that reads "Alex und Wiebke, Merle und Nils". The names are written in a cursive, slightly slanted style.

Alex und Wiebke, Merle und Nils

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4
Einleitung	8
Noahs Schreibtisch	16
Das verlorene Schaf	23
Der rote Faden	30
Moses Berufung	37
Der Gefängniswärter	46
Abenteuer am See Genezareth	54
Das Gemälde „Licht und Schatten“	67
Jerusalems Wiederaufbau	73
Alles nur geklaut	80
Flucht aus Ägypten	87
Die Autorinnen und Autoren	108



Das Grundprinzip

Es gibt unzählige Live Escape-Games. Mit ihnen kann man große Erlebnisse für Gruppen schaffen. Die meisten sind jedoch auch mit viel Vorbereitungszeit für die Spielleitung verbunden und benötigen sehr viel Material, das man zusätzlich besorgen muss. Wir möchten es so einfach wie möglich halten, die Vorbereitungszeit und das benötigte Material minimieren und gleichzeitig ein tolles Spielerlebnis bieten.

Deshalb haben wir Escape Games aus (in der Regel) nur einem Blatt Papier entwickelt. Du kannst die Spielpläne entweder downloaden und ausdrucken oder sie in Druckqualität bestellen. Bei den meisten One Paper Escape Games kannst du mit deiner Gruppe sofort mit dem Spielen beginnen. Bei manchen musst du den Spielplan noch ein bisschen vorbereiten, aber alle Vorbereitungen sind in wenigen Minuten und mit wenigen Handgriffen erledigt. Du brauchst auch fast kein zusätzliches Material. Für die meisten One Paper Escape Games benötigst du neben dem Spielplan nur einen Stift.

Dabei tauchen wir in die Welt biblischer Geschichten ein. Die One Paper Escape Games bieten somit einen spannenden Einblick in unterschiedliche biblische Geschichten und können durch ihre fesselnden Rätsel ein guter Gesprächsöffner sein und einen anderen Zugang zu den Geschichten schaffen. Indem man sich die (bereits bekannten) Geschichten spielerisch erarbeitet, kann man sie mit anderen Augen betrachten.

Die Zielgruppe sind dabei Teenager, Jugendliche und auch Erwachsene. Es kann ein großes Altersspektrum erreicht werden. Vorerfahrungen im Rätseln sind hilfreich, aber nicht nötig. Für die Spielleitung gibt es zu allen Rätseln unterschiedliche Hinweise, die man den Spielenden nennen kann, wenn sie nicht mehr weiterwissen.

Man kann die One Paper Escape Games allein spielen, am besten ist jedoch eine Gruppe aus zwei bis fünf Personen.

Durchführung der One Paper Escape Games

Kurzbeschreibung, Material und Vorbereitung

Zu Beginn jedes One Paper Escape Games geben wir dir einen kurzen Überblick über den groben Inhalt, über die Bibelstelle, die zugrunde liegt, über zusätzliches Material, das du benötigst, ggf. Besonderheiten und Vorbereitungsschritte.

Wir möchten, dass du die One Paper Escape Games schnell und ohne viel Vorbereitungszeit nutzen kannst. Damit die Rätsel gleichzeitig auch eine große Vielfalt bekommen, ist ab und zu Vorbereitungszeit notwendig. Dabei haben wir uns jedoch auf einen möglichst geringen Aufwand beschränkt. Auch das benötigte Material sollen eher übliche Dinge

sein, die vermutlich jede und jeder bereits besitzt. Meistens reicht schon ein Stift, mit dem man sich Notizen machen kann, oder anderes Material, das man normalerweise zu Hause hat. Nur bei einem One Paper Escape Game brauchst du ein Schloss mit vierstelligem Zahlencode, dass du vorab vielleicht besorgen musst.

Zeitangaben für die Dauer der Spiele sind sehr schwer zu treffen, das variiert von Gruppe zu Gruppe. 20–30 Minuten sind der normale Rahmen. Solltest du merken, dass eine Gruppe länger als 30 Minuten benötigen wird, so kannst du sie etwas mehr unterstützen, falls ihr es nicht zu Beginn anders vereinbart habt. Zu langes Rätseln kann für manche eher frustrierend sein. Hilf ihnen, damit sie am Ende ein tolles Erfolgserlebnis haben. Wir geben dir für jedes Rätsel Hinweise, die du an die Spielenden weitergeben kannst, um ihnen zu helfen.

Hinweise zum Spielplan

Bei den meisten One Paper Escape Games ist es besonders wichtig, dass der Spielplan exakt ausgedruckt wird, damit sie noch lösbar sind. An dieser Stelle geben wir dir genaue Hinweise dazu.

Download und Ausdruck

Alle Spielpläne findest du im Buch abgedruckt, damit du einen Eindruck davon bekommst. Damit du aber ganz leicht damit arbeiten kannst, kannst du die Spielpläne entweder in Druckqualität bei uns bestellen (s. u.) oder sie im Downloadbereich herunterladen und selbst ausdrucken.



Unter download.praxisverlag-bm.de und <https://www.donbosco-medien.de/bonusseite2561> können die in diesem Buch enthaltenen Spielpläne mithilfe des Passworts „[https://www.donbosco-medien.de/bonusseite2561](#)“ als digitale Daten heruntergeladen werden. Dieses Passwort darf nicht weitergegeben werden. Nur der Kauf des Buches berechtigt zum Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten, sofern sie zur Vorbereitung und Durchführung der Inhalte dieses Buches verwendet werden. Eine Vervielfältigung, Verwendung oder Weitergabe darüber hinaus ist ohne Erlaubnis ausdrücklich nicht gestattet.

Jeder Download hat ein eigenes Deckblatt, das dir noch einmal genau sagt, worauf du beim Druck achten musst. Wichtig ist, dass du die Spielpläne randlos und (meistens) doppelseitig ausdruckst. Ein randloser Druck ist unter dem jeweiligen Link mit der Endung „_randlos“ zu finden. Wenn du nicht weißt, wie man randlos druckt oder wenn dein Drucker das nicht kann, dann wähle die andere Version im Downloadbereich. Bei dieser Version musst du nach dem Druck dann nur noch die weißen Beschnitt-Ränder entfernen. Achte darauf, sehr genau zu schneiden.

Die Spielpläne sind für ein DIN-A4-Format angelegt, du kannst sie aber auch in DIN A3 ausdrucken. Manche Spielpläne musst du beim Drucken über die kurze, andere über die lange Seite spiegeln – achte hier auf die Hinweise bei den einzelnen One Paper Escape Games im Buch oder auf die Deckblätter in den Downloads.

Wir empfehlen dir, die Spielpläne auf Papier mit einer Papierstärke von 120 g/m² oder 160 g/m² auszudrucken. So ist das Papier dick genug, dass man die Rückseite nicht störend durchscheinen sieht, es ist aber fest genug, um gut damit arbeiten zu können. Die One Paper Escape Games Noahs Schreibtisch und Jerusalems Wiederaufbau empfehlen wir, höchstens auf 120 g/m²-Papier zu drucken, da die Spielpläne gefaltet werden müssen und das mit dünnerem Papier leichter gelingt. Auch das One Paper Escape Game Das Gemälde „Licht und Schatten“ empfehlen wir, auf dünnerem Papier auszudrucken, weil sich das für das Lösen bestimmter Rätsel hier anbietet.



Wenn du dir nicht sicher bist, dass du die Spielpläne ganz exakt ausdrucken kannst, kannst du sie in Druckqualität unter bumlnk.de/bestellung-spielplaene in der von dir benötigten Menge bestellen. Wir möchten dir diese Möglichkeit besonders ans Herz legen, da der Spielerfolg und -spaß verloren gehen kann, wenn die Spielpläne nicht ganz exakt ausgedruckt sind. Wir liefern die Spielpläne auf einer Papierstärke von 120 g/m² bzw. 160 g/m².

Einführung für die Teilnehmenden

Für jedes One Paper Escape Game gibt es einen eigenen Einleitungstext, den die Spielleitung den Spielenden vorlesen kann. Dieser weist auf die Geschichte und die Rätsel hin. Falls nötig, bekommen die Spielenden noch weiteres Material ausgehändigt. Danach können sie direkt loslegen.

Tipp für die Spielleitung: Als Spielleitung bist du dafür da, den Spielenden beiseite zu stehen und ihnen ggfs. zu helfen. Du kannst die Spiele aber auch selbst spielen. Lies dir dazu nur den Text „Einführung für die Teilnehmenden“ des jeweiligen Spiels durch, lies ansonsten aber nicht weiter. Du könntest dir sonst den Spielspaß nehmen, indem du aus Versehen die Lösung eines Rätsels liest. Falls eine Vorbereitung nötig ist, musst du diese auch durchführen. Solltest du dann Hinweise brauchen, kannst du kurz ins Buch schauen.

Lösungsweg und Hilfestellungen

Alle Lösungswege zeigen wir dir detailliert auf. Dabei erklären wir zuerst das Hauptziel und die Hinweise dazu, danach gibt es eine Detail-Erklärung je Rätsel bzw. Hinweise, die du je Rätsel an die Spielenden weitergeben kannst, um ihnen zu helfen.

Wichtig ist dann im Spielverlauf, dass du die Gruppe beobachtest, jedoch nicht zu schnell eingreifst. Irrwege sind erlaubt. Sollten die Spielenden sich jedoch zu sehr verirren oder nach Hilfe fragen, kannst du ihnen Tipps geben. Dabei musst du darauf achten, dass es nur leichte Hinweise sind, die sie wieder auf die richtige Spur bringen, aber nicht zu viel verraten. Beispiele dafür findest du bei den jeweiligen One Paper Escape Games. Die komplette Lösung solltest du nur im äußersten Notfall benennen. Denn es gilt: Das Erfolgserlebnis kommt durch die eigene Lösung.

Ihr könnt auch zu Beginn vereinbaren, wie viel Hilfe die Gruppe bekommen möchte, wenn sie nicht weiter weiß. Es gibt manche Gruppen, die gern mehrere Minuten miteinander überlegen, bis sie endlich die Lösung eigenständig entdecken. Solltest du jedoch Frustration bei der Gruppe wahrnehmen, biete ihnen deine Hilfe an.

Kurzimpuls

Die One Paper Escape Games lassen sich optimal in eine Gruppenstunde einbauen. Aber nach dem One Paper Escape Game gibt es definitiv Gesprächsbedarf. Deswegen plant nach jedem Durchlauf Zeit für Gespräche ein. Zunächst über das Spiel und seine Rätsel, dann aber auch über die biblische Geschichte. Haben die Spielenden alles verstanden? Was kann die Geschichte für jede einzelne Person bedeuten?

Nutzt die Chance und kommt nach den One Paper Escape Games mit den Spielenden ins Gespräch. Redet über die Erfahrungen beim Spielen, die Zusammenarbeit im Team und den biblischen Background. Folgende Fragen kannst du stellen:

1. Zum One Paper Escape Game: Was fiel dir dabei leicht? Was war schwerer?
2. Zum Team: Wie war eure Zusammenarbeit als Team? Kamen alle zu Wort? Wurden alle Ideen gehört? Wie seid ihr auf die Lösung gekommen?
3. Zur Story: Kennst du die Bibelgeschichte? Kann sie jemand erzählen? Was denkst du über die Geschichte?

Wir sind überzeugt davon, dass man mit jeder Gruppe über diese Fragen ins Gespräch kommen sollte. Wenn ihr mögt, könnt ihr dann noch einen kurzen Impuls als Abschluss setzen. Dazu gibt es bei jedem One Paper Escape Game eine kleine Anregung am Ende. Es sind kurze und unterschiedliche Fragen, Gedanken oder Anregungen. Dieser Impuls wird jedoch besser, wenn du ihn auf dich, deine Gedanken, deinen Glauben und deine Erfahrungen und Erlebnisse anpasst und ihn selbst formulierst. Hab Mut, persönlich zu werden! Das fesselt am meisten.

Some Paper Escape Game

Wir möchten mit wenig Material arbeiten. Um euch aber zu zeigen, was alles möglich ist, und um ein vielfältiges Spielerlebnis bieten zu können, gibt es auch ein Some Paper Escape Game (s. Kap. „Flucht aus Ägypten“). Ein Some Paper Escape Game besteht nicht nur aus einem Blatt Papier, sondern aus mehreren, und lässt den Spielbereich größer werden. Hier bietet es sich an, das Some Paper Escape Game auf den ganzen Raum auszuweiten, indem du die Spielpläne im Raum verteilst oder mehrere Räume dafür nutzt. Ein besonderes Spielerlebnis entsteht, wenn du den Raum oder mehrere Räume passend zum Thema dekorierst.

Auch beim Some Paper Escape Game haben wir darauf geachtet, dass die Vorbereitungszeit und Materialbedarf für dich als Spielleitung gering bleiben. Als Spielleitung kannst du außerdem selbst entscheiden, wie und wo du die einzelnen Druckvorlagen auslegst oder aushängst und ob du die unterschiedlichen Stationen dekorierst. Beim Some Paper Escape Game geben wir dir ein paar Ideen, wie die Dekoration aussehen könnte.

Alles durchgespielt? Kein Problem!

Wenn ihr Spaß an den One Paper Escape Games hattet, entwickelt doch mit euren Jugendlichen eigene Spiele. Grundsätzlich ist das auf zwei Arten bzw. von zwei Entwicklungsrichtungen aus denkbar:

1. Von der Geschichte zum Spiel: Gibt es eine Geschichte, die euch besonders anspricht? Mit dieser Motivation lassen sich oftmals gute Ideen für passende Rätsel finden!
2. Vom Rätsel zur Geschichte: Gibt es Rätsel, die du unbedingt einbauen möchtest? Zu welcher Geschichte könnten sie passen?

Bei den Rätseln achten wir darauf, dass sie in die Geschichte eingebettet sind. In irgendeiner Art und Weise sollten sie Sinn ergeben und mit der Geschichte zu tun haben.

Sobald die Rätsel entwickelt sind und eine Rahmengeschichte steht, muss man dies noch grafisch umsetzen. Hoffentlich gibt es dann Jugendliche, die daran Spaß haben und im besten Fall auch begabt sind. Ansonsten reichen aber auch einfache und schlichte Zeichnungen oder digitale Collagen, um die erste Version zu testen.

Probiert es einfach aus. Habt Mut, eure Ideen umzusetzen. Wir wünschen euch viel Spaß dabei! Wenn ihr noch unsicher seid und noch Anregungen sammeln müsst, findet ihr nun zehn fertige One Paper Escape Games – viel Spaß beim Rätseln, Knobeln und Entdecken!

Bestellen & LOSLEGEN!

Alle Spielpläne zu den
ONE PAPER ESCAPE GAMES
können in beliebiger Stück-
zahl und Kombination unter

bumlnk.de/bestellung-spielplaene

bestellt werden. Die Spielpläne werden
auf stabilem, hochwertigem Papier
randlos gedruckt, sodass maximaler
Rätselspaß garantiert ist.



ONE
PAPER



**ESCAPE
GAMES**



Gott versteckte einige kleine Rätsel für Noah an seinem Schreibtisch. Die Spielenden müssen fünf Rätsel lösen. Am Ende jedes Rätsels bekommen sie den Hinweis auf eine Farbe, die sie auf einen Regenbogen-Aufkleber übertragen müssen. Ist der Aufkleber komplett richtig eingefärbt, haben die Spielenden gewonnen.

Bibelstelle

1. Mose 6,5–9,17

Material zur Vorbereitung

keins

zusätzliches Material pro Team

Zettel und Stift (für Notizen); je 1 roter, lila, grauer, hellgrüner, blauer, türkiser, gelber und rosa Buntstift

Vorbereitung

keine

Hinweise zum Spielplan



Drucke den Spielplan wie oben beschrieben unter bumlnk.de/Spielplan_Noahs-Schreibtisch aus oder bestelle ihn (s. Kap. „Download und Ausdruck“). Diesen Spielplan musst du doppelseitig ausdrucken. Wenn du den Spielplan ausdrucken möchtest, achte darauf, dass du ihn an der kurzen, rechten Kante spiegelst.

Einführung für die Teilnehmenden

Alle lachten Noah aus, als er von den Plänen mit der Arche und den Tieren erzählte. Angeblich war es sogar Gottes Plan. Doch niemand glaubte ihm. Trotzdem hielt Noah an seinem Glauben fest. An seinem Schreibtisch machte er sich an die Arbeit, plante dieses unglaublich große Projekt und vertraute auf Gottes buntes Eingreifen. Ohne, dass Noah es wusste, hatte Gott ihm am Schreibtisch viele kleine Rätsel hinterlassen. Mit diesen Rätseln wollte Gott sein buntes, rettendes Eingreifen am Ende der Flut andeuten. Könnt ihr diese farbenfrohe Vorschau entdecken?

Die Spielleitung gibt den Spielenden den Spielplan und das zusätzliche Material (s. oben) für das One Paper Escape Game.

Lösungsweg und Hilfestellungen

Hauptziel

Das Ziel des One Paper Escape Games ist es, den Regenbogen-Aufkleber auf der Unterseite des Schreibtisches mit den richtigen Farben in der richtigen Reihenfolge zu füllen. Dafür müssen die **Rätsel A bis E** gelöst werden.

Hinweis 1: In der Einleitung war die Rede von „Gottes buntem Eingreifen“ und ob ihr diese „farbenfrohe Vorschau“ entdecken könnt. Was könnte das Hauptziel dieses Spiels sein? (Regenbogen mit den richtigen Farben füllen.)

Hinweis 2: Im Regenbogen seht ihr Buchstaben von A bis E. Wo am Schreibtisch entdeckt ihr sie noch? (Auf Ober- und Unterseite des Schreibtisches sind die Buchstaben in je einem Quadrat hervorgehoben: A und D auf dem Zeitungsausschnitt, B und C auf dem weißen, karierten Papier, E im Wort „basteln“ auf der Faltanleitung.)

Hinweis 3: Bei der Lösung zum Rätsel, das zu den jeweiligen Buchstaben gehört, habt ihr eine Zahl herausgefunden. Wie könnt ihr jetzt den Regenbogen an den richtigen Stellen bunt einfärben? (Auf den Kaugummis auf der Unterseite des Schreibtisches sind Zahlen zu erkennen. Die Farben müssen entsprechend der jeweiligen Lösungszahl je Rätsel ins jeweilige Buchstabenfeld im Regenbogen übertragen werden.)

Lösung: A = 2/lila; B = 5/blau; C = 4/hellgrün; D = 7/gelb; E = rot (Lösung ergibt sich aus dem Falten des Boots, s. unten)



Rätsel A

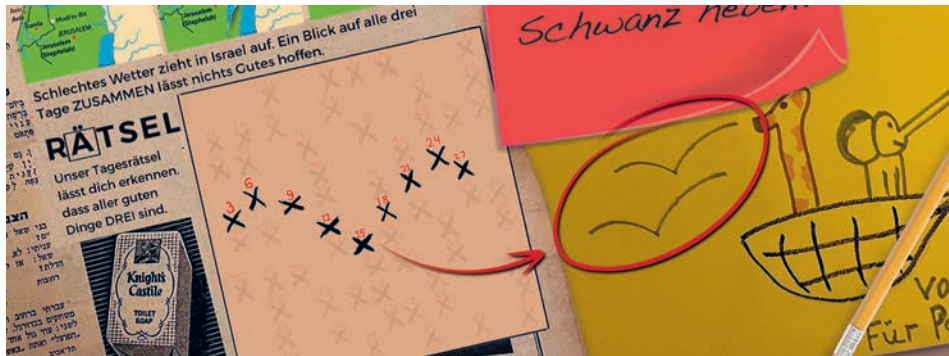
Auf dem Zeitungsausschnitt auf der Oberseite des Schreibtisches seht ihr ein Rätsel; das „A“ ist mit einem Quadrat hervorgehoben. Der Hinweis unter dem Rätsel deutet an, dass die Zahlen der Dreier-Reihe relevant für die Lösung sind. Verbindet man die Zahlen der Dreier-Reihe, wird der gleiche Vogel erkennbar, der daneben auf dem Bild von Noahs Sohn zu sehen ist. Die Anzahl der Vögel auf dem Bild ist die Lösung.

Hinweis 1: Um welche Zahlen geht es? (Alle Zahlen der Dreier-Reihe.)

Hinweis 2: Was müsst ihr mit den richtigen Zahlen machen? (Sie miteinander verbinden.)

Hinweis 3: Wie oft entdeckst du dieses Motiv an anderer Stelle des Schreibtisches? (Zweimal auf dem Bild von Nochs Sohn.)

Lösung: A = 2/lila



Rätsel B

Auf dem weißen, karierten Papier ist die Arche aus der Vogelperspektive zu sehen. Auf der Arche sind Tiere. An der Seite sind Ankerpunkte abgebildet. Der grüne Notizzettel links vom Papier erklärt, dass mit einem durchgängigen „Seil“ alle Tiere voneinander getrennt werden müssen.

Hinweis 1: Habt ihr schon entdeckt, welche Aufgabe zum Buchstaben B gehört? (Der grüne Notizzettel links vom Papier.)

Hinweis 2: Was könnte hier gemeint sein? Wie könntet ihr das Seil nachbilden? (Die Ankerpunkte mit einem Strich verbinden.)

Hinweis 3: Welche Tiere will Noah voneinander trennen? Welche Ankerpunkte müsst ihr miteinander verbinden, damit die Tiere voneinander getrennt werden? (Noah möchte die Tierpaare voneinander trennen, also müssen die Fische, die Füchse, die Elefanten, die Gänse und die Mäuse jeweils von den anderen Paaren getrennt werden.)

Lösung: Reihenfolge, in der die Ankerpunkte verbunden werden müssen: 2, 11, 4, 9, 6 = 5 Ankerpunkte; B = 5/blau.