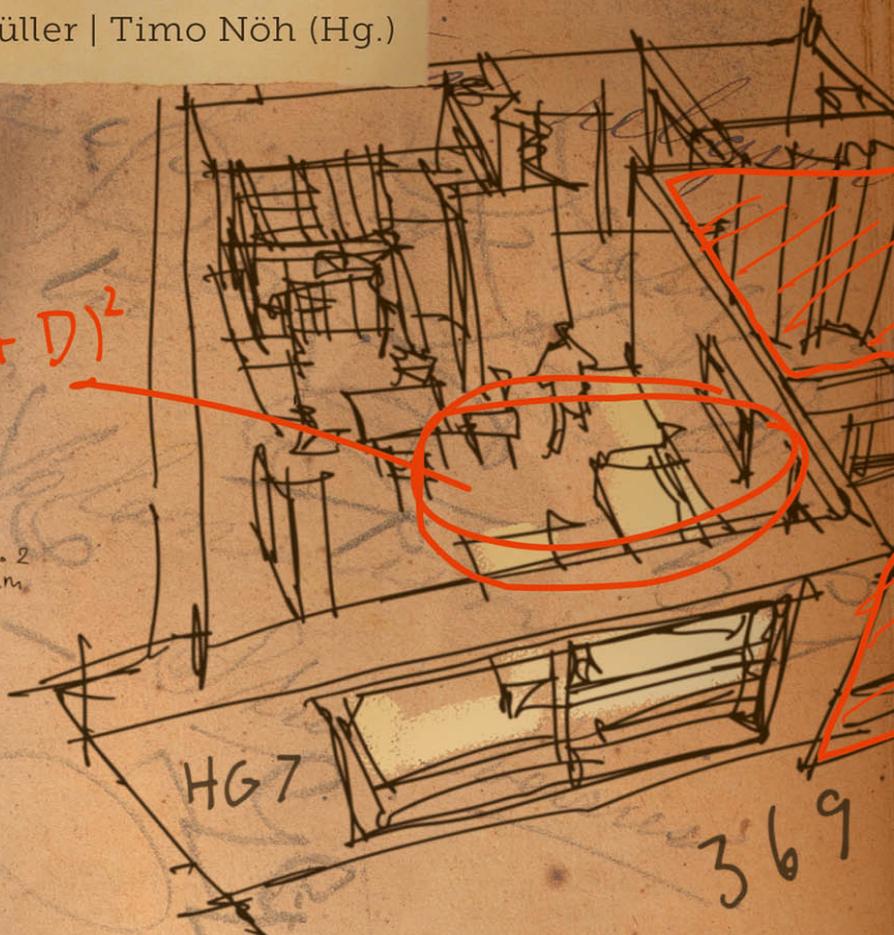


Ingo Müller | Timo Nöh (Hg.)



$(A + D)^2$



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
All rights reserved.

buch+musik ejw-service gmbh, Stuttgart
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

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

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/Spieleentwickler, die diesen zweiten Band mit ihren Ideen und Konzepten bereichern.

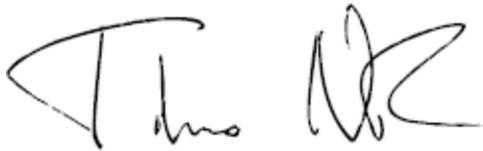
Entstanden ist ein bunter Mix an Live Escape Games für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, für Outdoor-Fans und Hightech-Freaks, für große Gruppen und mit geringem Vorbereitungsaufwand. Immersion ist natürlich auch hier ein wichtiges Stichwort. Ein immersives Erlebnis zu schaffen liegt aber nicht nur 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 Genezareth 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!

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Timo' followed by a stylized monogram or initials.

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 72019

Inhaltsverzeichnis

Mehr als ein Live Escape Game

Infos zum Buch

Aufbau der Live Escape Games

Materialempfehlungen

Downloads zum Buch

Rechtlicher Hinweis zur Nutzung für öffentliche Angebote

Danke!

Teil 1: Die Games

Die Spiele im Überblick

Unsere Live Escape Game-Formate

Der Klassiker: Klassisches Live Escape Game

Das Mobile: Mobiles Live Escape Game

Für die Masse: Großgruppen Live Escape Game

Das Flexible: Kleingruppen Live Escape Game

Das Naturerlebnis: Outdoor Live Escape Game

Das Urbane: City Live Escape Game

Das Kompakte: Kurzes Live Escape Game

Für Tüftler: Hightech Live Escape Game

Formate, Formate und noch mehr Formate

Der Brief in die Freiheit

Die Löwengrube

Flucht aus Deutschland

Die verschlossene Bundeslade

Exit Box – Raus aus der Komfortzone

Sturmstillung

Weltveränderer

Der Engel
Wieviel Samariter steckt in dir?
Die Befreiung
Das Schlupfloch der Spione
Der Schatz im Acker
Das Video

Teil 2: Verkündigung und Reflexion

Methoden der Verkündigung

Dialog-Modell

Escape-Talk

Message to go

Real Life

Rückblick

Andachten zur inhaltlichen Vertiefung

Ein ganz besonderes Team

Gott befreit

Rätselhafter Heiliger Geist

Sprühen vor Begeisterung

Reflexion der Live Escape Games

Fragen für die persönliche Reflexion

Austausch über die Fragen, Markierungen und Karten

Erkenntnis zum Mitnehmen

Anhang

Die Herausgeber

Die Autorinnen und Autoren

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!

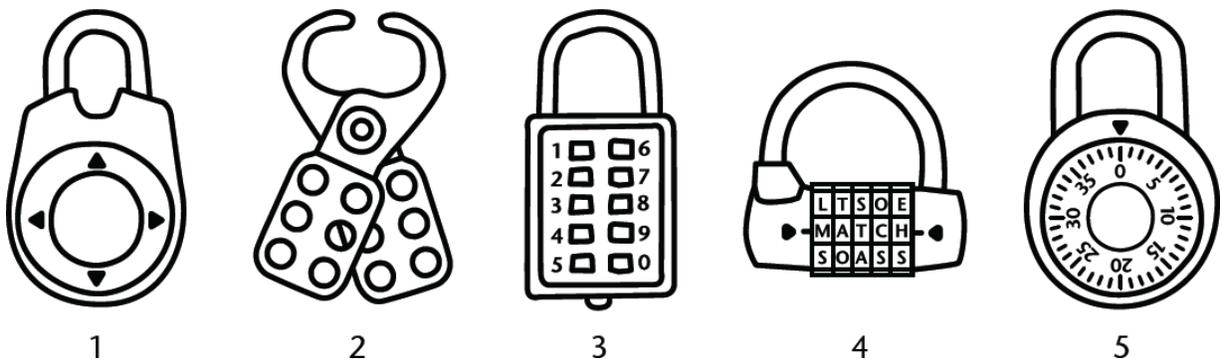
Aufbau der Live Escape Games

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)

Downloads zum Buch

Unter www.ejw-verlag.de/download (buch+musik) sowie unter www.bornverlag.de/downloads (Born-Verlag) können die Rätselvorlagen und weitere Informationen zu den Rätseln und Games als digitale Daten heruntergeladen werden. 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.

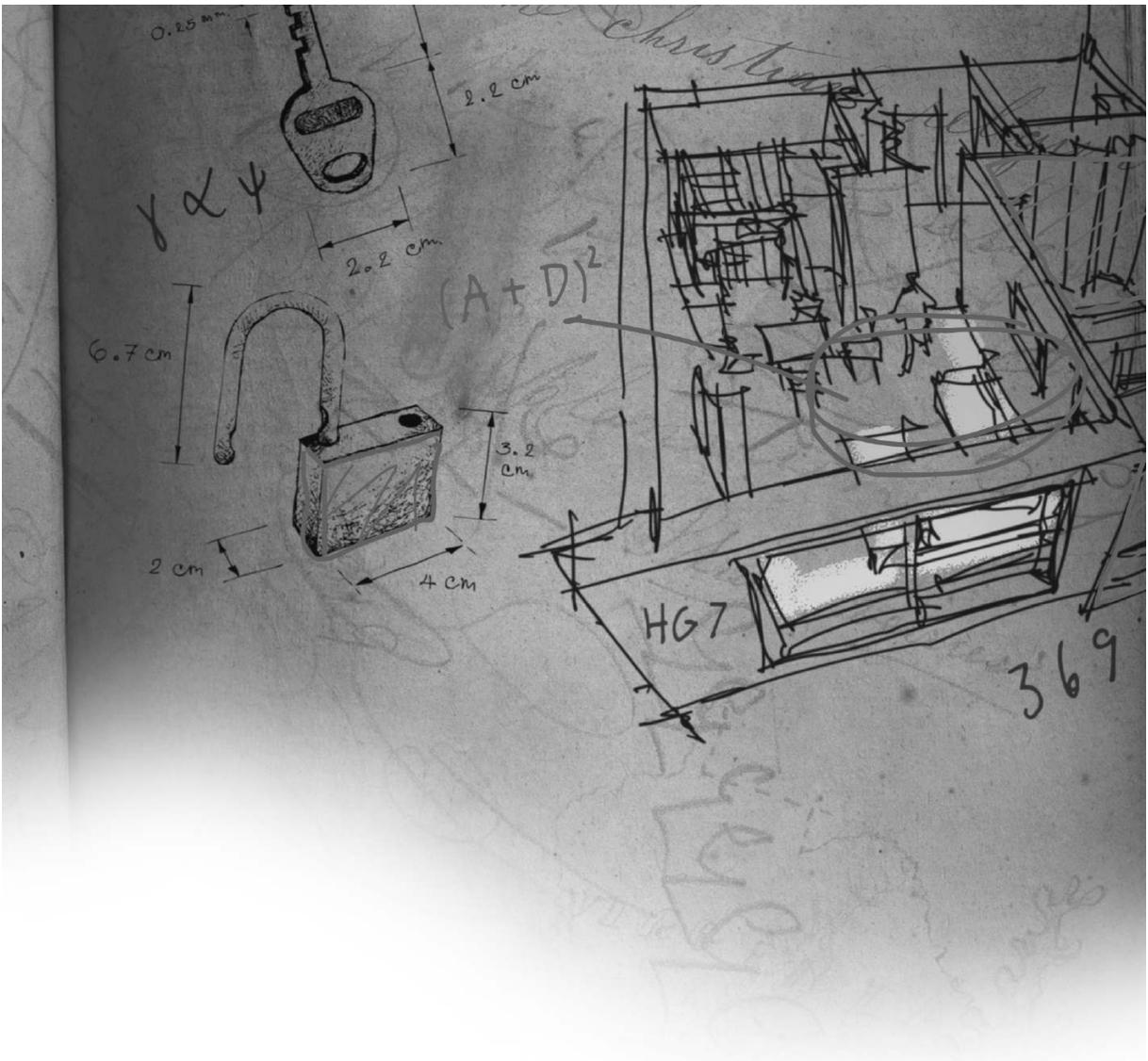
Rechtlicher Hinweis zur Nutzung für öffentliche Angebote

Werden die Games durch gemeinnützige Anbieter oder im schulischen Kontext für öffentliche Angebote genutzt, ist dies ohne Genehmigung kostenfrei möglich, wenn die Nutzung des Angebots ebenfalls kostenfrei oder gegen Spende möglich ist. Wird ein Eintrittsgeld oder eine Gebühr erhoben, muss die Genehmigung des Verlags eingeholt werden und es wird eine Lizenzgebühr fällig. Kommerzielle Anbieter müssen immer die Genehmigung des Verlags einholen und eine Lizenzgebühr zahlen.

Danke!

Die dreizehn ganz unterschiedlich komplexen und umfangreichen Spiele wurden von fleißigen Spieltesterinnen und -testern ausprobiert. Mit Motivation und der notwendigen Portion Kritik und an vielen Stellen mit eigenen Ideen für Lösungen haben unter anderem folgende Personen mit ihren Teams, Jugendgruppen und Freundinnen/Freunden die Spiele getestet: Christine Wulff, Jugendkreis Seelbach, Sabine Korytko, Daniel Dorn, Ina Lutz, Elisa Heidt, Christiane Schulte, Matthias Engelhardt, Johannes Krupinski, Kathrin König, Alexander Otto, Thorsten Scholl, Tobias Rompf, Stefan Westhauser.

Ebenso gilt unser Dank auch denen, die mitgeschrieben und ein oder sogar mehrere Live Escape Games beigesteuert haben. Ganz vielen Dank für eure Zeit, Geduld, Feedbacks, das Beantworten von Rückfragen und eure Begeisterung!



TEIL 1: DIE GAMES

UNSERE LIVE ESCAPE GAME-FORMATE

Der Begriff „Live Escape Game“ ist mittlerweile zu einem feststehenden Überbegriff geworden. Die Spiele können dabei unglaublich vielseitig sein: Sie können als normales Brettspiel vorkommen oder als Stadtspiel, für Gruppen oder einzelne Personen – der Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Du findest in diesem Buch nicht nur das klassische Format eines Live Escape Games, das ca. 60 Minuten lang in einem Raum stattfindet. Unser Ziel war es, neben weiteren klassischen Räumen auch neue Formate dieses Genres aufzugreifen, zu entwerfen und für die Arbeit mit jungen Menschen zur Verfügung zu stellen. Dabei haben die Räume alle eines gemeinsam: Sie funktionieren nach dem einfachen Prinzip: Indizien suchen, Hinweise kombinieren, Rätsel lösen und Codes knacken, um das Geheimnis zu lüften. Ohne Teamarbeit geht dabei nichts! Welche speziellen Formen der Live Escape Games wir in diesem Buch benutzen, wird nun kurz vorgestellt:

Der Klassiker: Klassisches Live Escape Game

Ein Team ist in einem Raum und hat meist 60 Minuten Zeit, um eine Aufgabe zu lösen. Logik und Kommunikation sind die Erfolgsfaktoren. Geheime Verstecke, verborgene Hinweise, verschlossene Gegenstände und spannende Rätsel, das sind Live Escape Games! Du und dein Team

kämpfen gemeinsam gegen den Countdown, um rechtzeitig alle Aufgaben zu lösen und aus dem Raum zu „flüchten“.

Das Mobile: Mobiles Live Escape Game

Ein Team bekommt eine verschlossene Kiste und eine Aufgabe, die es in 15 - 60 Minuten lösen muss. Das Besondere bei einem mobilen Game ist, dass es nicht aufgebaut werden muss, sondern einfach in einem beliebigen Raum aufgestellt wird und es sofort losgehen kann. Es ist so mobil, dass es im Wohnzimmer, in der Fußgängerzone oder auf einer Wiese spielbar ist. Nach dem Spiel wird es so verpackt, dass es sofort wieder genutzt werden kann.

Für die Masse: Großgruppen Live Escape Game

Diese Variante ist ein abgewandeltes Live Escape Game für eine große Freizeit von 8 bis ca. 50 Personen. Auch ein riesiges Event von 250 bis über 1.000 Menschen wäre möglich, wenn man das Live Escape Game mehrmals anbietet. Damit auch hier der Rätselspaß umgesetzt werden kann, muss der Rahmen an die Größe der Gesamtgruppe angepasst werden. Die Spielerinnen und Spieler werden in kleinen Gruppen nacheinander durch mehrere hintereinander angeordnete Räume geschleust, um je eine Aufgabe in 15 - 30 Minuten zu lösen.

Das Flexible: Kleingruppen Live Escape Game

Mehrere Teams spielen parallel in einem Raum die gleiche Aufgabe in 20 - 45 Minuten. Das Kleingruppenprinzip ermöglicht es, dass mehrere Teams gleichzeitig die identischen Rätsel lösen. Je nach Personenanzahl wird das Material häufiger produziert und zur Verfügung gestellt.

Das Naturerlebnis: Outdoor Live Escape Game

Das klassische Game in der Natur: In 60 Minuten erfüllt ein Team in einem Spielraum in der Natur eine Aufgabe. Naturerfahrungen sind besonders und ein Outdoor Live Escape Game hebt das Geländespiel in eine neue Dimension. Die Materialien sind an die Gegebenheiten des Geländes angepasst und sorgen für ein Erlebnis mit Rätselvespüren in haptischer Umgebung.

Das Urbane: City Live Escape Game

Ein Team löst in einer Stadt eine Aufgabe in 90 - 120 Minuten. Das City Live Escape Game ist mehr als nur ein klassisches Stadtspiel in der Kinder- und Jugendarbeit. Es überträgt die Art und Weise des Live Escape Games in ein altbewährtes Gewand. Die Stadt bietet tolle Möglichkeiten und Rahmensituationen.

Das Kompakte: Kurzes Live Escape Game

Ein Team ist in einem Raum und hat in der Regel weniger als 30 Minuten Zeit, um eine Aufgabe zu lösen. Das Besondere an diesem Format ist, dass es in kurzer Zeit zu spielen und damit für verschiedene andere Anwendungsmöglichkeiten geeignet ist.

Für Tüftler: Hightech Live Escape Game

Ein Team ist in einem Raum und hat meist 60 Minuten Zeit, um eine Aufgabe zu lösen. Einsetzbar ist Hightech in quasi jedem beschriebenen Format. Hier jedoch wird ein Live Escape Game beschrieben, das aus mehreren aufwendigen Konstruktionen besteht, die technisches Verständnis voraussetzen. Diese Module heben das Niveau der Rätsel und sorgen für noch mehr Wow-Momente.

Formate, Formate und noch mehr Formate

Es gibt noch einige Formate mehr, die wir aus unterschiedlichen Gründen nicht in diesem Buch bedienen. Bei einigen wäre das Buch einfach ein falsches Medium, bei anderen fehlt uns die Anwendungsmöglichkeit oder die Umsetzbarkeit für die finanzschwächere Kinder- und Jugendarbeit. Wir wollen euch diese Formate aber nicht

vorenthalten. Diese Aufzählung ist ein Ausschnitt und hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit:

Langzeit Game: Ein Spiel, das über einen langen Zeitraum (z. B. ein Jahr) andauert und immer wieder weitergespielt wird.

Messenger Game: Ein Spiel, das über einen Messenger-Dienst gespielt wird.

Krimi-Rollenspiel: Je nach Umsetzung eines Krimi-Rollenspiels gehört dieses auch zu dem Genre Live Escape Game.¹

Tech Games: Es gibt unzählige Apps, Homepages, QR-Codes und Smartphone-Spiele, die wie ein Live Escape Game aufgebaut sind.

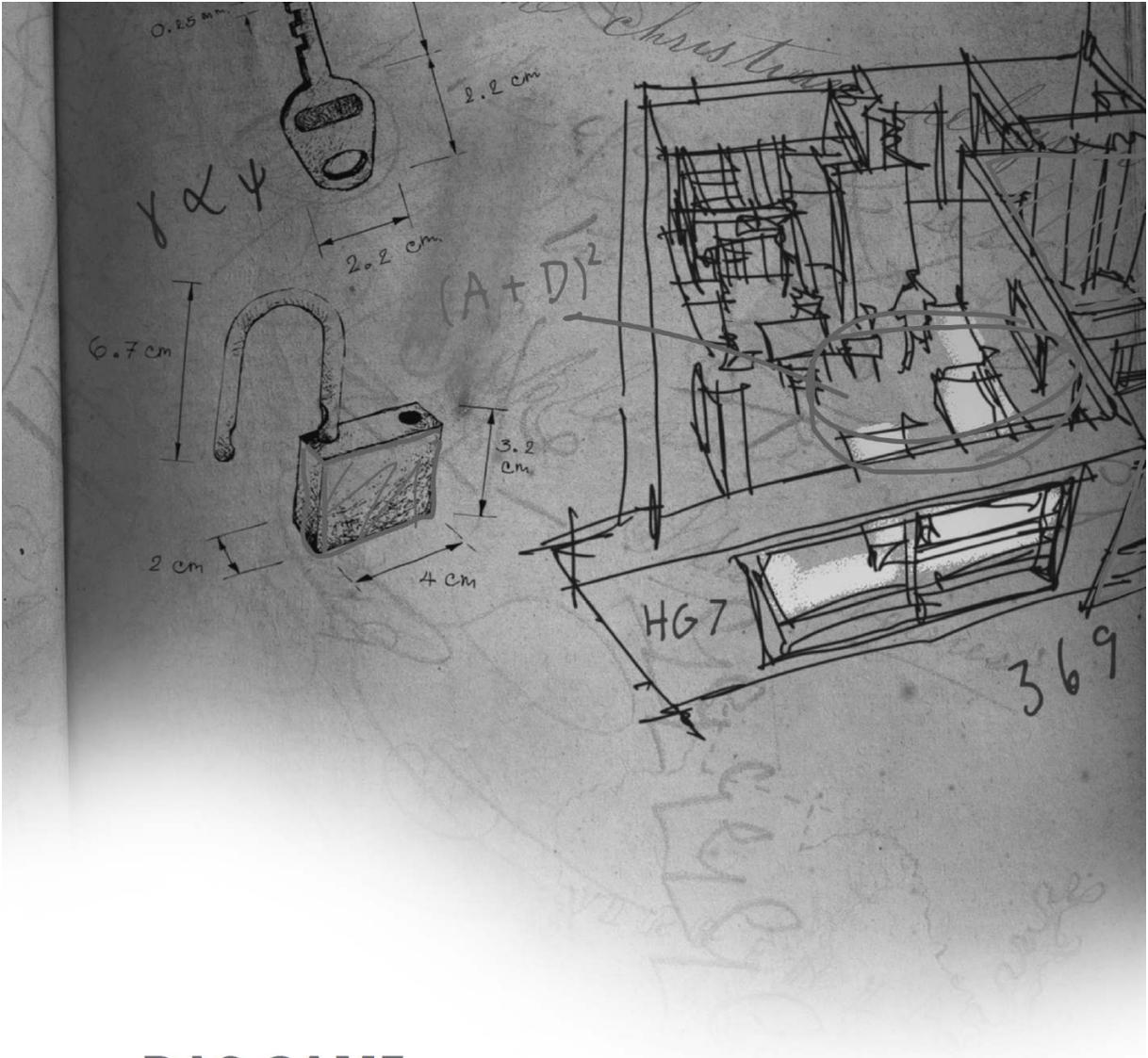
Abenteuerlauf: Breche aus einem echten Gefängnis aus und laufe danach auf der Flucht einen Langstreckenlauf.

Table Top Game: Das Live Escape Game für den Spieleabend am Tisch. Dieses Rätselspiel ist aus der Szene der Gesellschaftsspiele nicht mehr wegzudenken.

VR/AR Games: Technisch unterstützt durch Virtual oder Augmented Reality erlebt man ein Live Escape Game hautnah in einer virtuellen Realität.

Buch: Das Buch als Spiel. Folge einfach den Seitenangaben, um die Rätsel zu lösen.

1 Du hast Lust auf ein Krimi-Rollenspiel? Wir haben die Lösung! Im Buch „Die verschollenen Kapitel“ findest du acht interaktive Krimispiele, die sich super in ein Live Escape Game einbauen oder umgestalten lassen! (Müller, Ingo / Liebmann, Tobi (Hg.): Die verschollenen Kapitel. 8 interaktive Krimispiele für spannende Begegnungen, buch+musik, Stuttgart 2015)



DAS GAME

DER BRIEF IN DIE FREIHEIT

von Kathi Rensinghoff

1. Allgemeine Informationen

Ziel des Spiels: Die Spielerinnen und Spieler finden den Brief von Paulus an Philemon und werden so Teil des historischen Hintergrundes dieses biblischen Buches. Spielerisch setzen sie sich damit auseinander, dass Gott sich Freiheit für die Menschen wünscht.

Bibelstelle/Thema: Philemon 1,1-25 / Freiheit

Alter: ab 12 Jahren

Gruppengröße: 3 – 6 Personen

Aufgabe: Die Spielerinnen und Spieler nehmen die Rolle von Freundinnen und Freunden des Sklaven Onesimus ein. Dieser wünscht sich nichts mehr, als in Freiheit leben zu können. Dafür hat Paulus Onesimus' Herrn Philemon einen Brief geschrieben mit der Bitte, ihn freizulassen. Diesen Brief müssen die Spielerinnen und Spieler finden und Paulus dazu ein Stück in seinem Arrest begleiten.

Dauer:

Vorbereitung zu Hause: 4 – 5 Stunden

Aufbau vor Ort: ca. 1 Stunde

Spieldauer: 1 Stunde plus 10 Minuten Einführung und 10 Minuten Auswertung und Andacht

Spielformat: Klassisches Live Escape Game

Raumanforderungen: Ein Raum mit abschließbarer Tür; falls ein zweiter Raum oder Nebenraum (ebenfalls abschließbar) vorhanden ist, kann dieser mitgenutzt werden.

Spielprofil mit Schlussbemerkung:

  	RAUMANFORDERUNG
  	VORBEREITUNGSaufWAND
  	WIEDERAufBAU
  	MATERIALAufWAND
  	KOSTEN
  	IMMERSION
  	SUCHEN
  	KOMBINIEREN
  	TEAMWORK
  	SCHWIERIGKEITSGRAD

Variante: Wenn es einen zweiten, abschließbaren Nebenraum (s. Raumanforderungen) gibt, kann dieser genutzt werden. Dann werden dort platziert: ein Landkartenquadrat, einige Schachfiguren und Symbolkarten, Kiste Nr. 5, die Bibel, die Batterien für die Schwarzlichtlampe. Der Schlüssel für den Raum wird im Hauptspielraum direkt frei zugänglich versteckt.

2. Herangehensweise

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich als Spielleitung näher mit dem Brief an Philemon aus dem Neuen Testament beschäftigst (Phlm 1,1-25). Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Games. Lies dir also dieses (ganz kurze!) Buch aufmerksam durch. Im Kapitel „[Tipps zur Andacht](#)“ findest du auch Hinweise zum historischen Kontext und Anlass dieses Briefes. Überlege dir anschließend, was dir an dem Brief wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmerinnen und Teilnehmern vermitteln möchtest. Diese Gedanken baust du am besten in die Einleitung des Spiels und die Auswertung am Ende ein.
- 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 11. (ggf. bis 12., falls du den Raum sehr gut kennst) 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 12. bis 31. 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

- heller Stoff (etwas größer als ein Schachbrett)
- 3 Stoffstücke (ca. 10 × 10 cm)
- 1 Symbolschloss, z. B. mit chinesischen Schriftzeichen (Code beliebig wählbar)
- 15 - 20 kleine, weiße Zettel (ca. 10 × 10 cm)
- Packpapier (in 5 Stücke gerissen)
- 3 Zahlenschlösser mit 4-stelligem Zahlencode (1 Rätsel lässt sich leicht auf einen beliebigen Code abändern)
- 1 Zahlenschloss mit 3-stelligem Zahlencode (Rätsel lässt sich leicht auf einen beliebigen Code abändern)
- 1 Tresorschloss (s. Kapitel „[Materialempfehlungen](#)“; Code beliebig wählbar)
- 6 Kisten/Rucksäcke o. Ä., mit Schloss verschließbar
- 1 Rätselbox / Knobelbox / Rätselschraube o. Ä.

- 1 Schachspiel mit Figuren
- 1 UV-Taschenlampe mit Batterien
- pro Gruppe 2 - 3 Bögen DIN-A5- oder DIN-A6-Papier
- Klebeband/Kreppband
- Papier und Stifte
- 1 Wecker/Stoppuhr o. Ä.

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- 1 (Farb-)Drucker
- 1 Computer
- 1 Schere
- Blumendraht/Schleifenband o. Ä.
- 1 Cutter-Messer
- 1 Edding/Filzstift
- 1 UV-Stift (z. B. edding 8280, farblos)
- Büroklammern

Material, das aus dem Downloadbereich benötigt wird

- Brieffrätsel
- Brief an Philemon
- Hinweiskärtchen
- Landkarte
- Anleitung Tresorschloss
- Schachrätsel (muss nicht zwingend ausgedruckt werden)
- Hinweise Buchstabenrätsel

Material, das nur optional benötigt wird

- diverse alte Bücher oder weitere Bibeln, Gesangbücher o. Ä.
- Dekoration für den Raum unter dem Motto „Arrest“ (je nach Raumsituation wie ein Schlafzimmer, Aufenthaltsraum oder Mischung aus beidem)
- Laminiergerät und Folien (zum Haltbarmachen der Materialien)
- rot-weißes Absperrband (zum Abtrennen von Bereichen, die nicht zum Spiel gehören)

4. Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine persönliche Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge alle Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus (s. Downloads).
3. Rolle das Dokument „Briefrätzel“ (s. Downloads) und verschließe die Rolle mit einem Stück Blumendraht/Schleifenband o. Ä.
4. Verfahre genauso mit dem Dokument „Brief an Philemon“ (s. Downloads). Binde das Dokument „Hinweiskärtchen“ (s. Downloads) an den Blumendraht / das Schleifenband.
5. Schneide die verschiedenen Teile aus dem Dokument „Landkarte“ (s. Downloads) entlang der markierten Linien aus. Lege die so entstandenen Quadrate passend auf die Lücken und beschrifte sie auf der Rückseite mit den Lösungsziffern des Tresorschlosses, sodass von oben nach unten und von links nach rechts der