

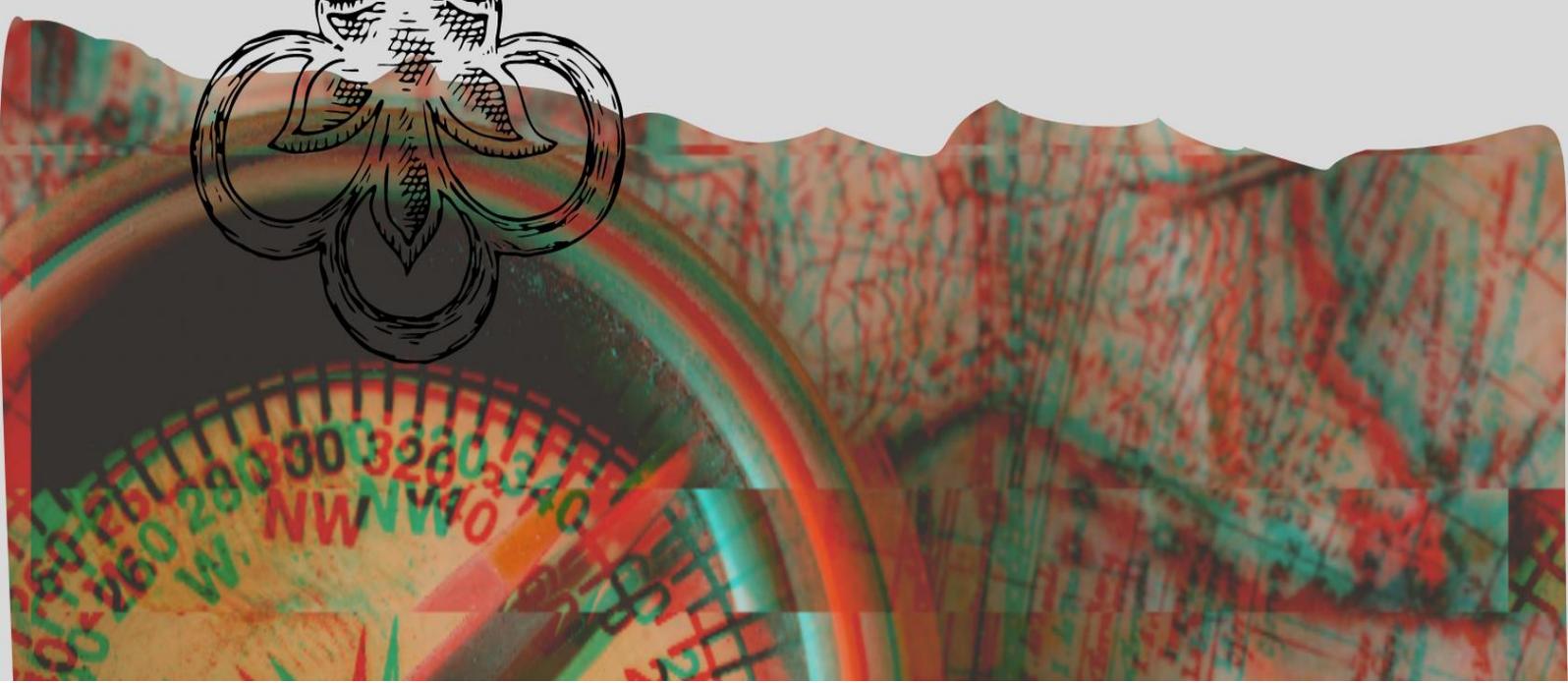
TRAINERHANDBUCH



ESCAPE
AREA

ESCAPE GAMES
ESCAPE ROOMS

ERLIEWEN
beim SNJ



IMPRESSUM

AUTOREN

Philippe Schleich - Responsable offres pédagogiques

Sarah Melmer - Responsable offres pédagogiques

Joé Post

Ken Laures

Ben Bemtgen

Marcel Gengler

ERSCHEINUNGSJAHR

2021



**Service National
de la Jeunesse**

GLIEDERUNG

EINLEITUNG	6
1. <i>Was ist eine Escape Area?</i>	9
2. <i>Die pädagogischen Ziele der Escape Area</i>	10
3. <i>Für einen gelingenden Ablauf der Aktivität ...</i>	10
3.1. Bedeutung von qualitativer Kommunikation	10
3.2. Identifikation der Rollen in der Gruppe	10
3.3. Förderung von persönlichen Kompetenzen / der Gruppenkompetenzen	10
3.4. Bedeutung von Teamfähigkeit	11
4. <i>Die Rolle des Trainers</i>	11
5. <i>Die Vorbereitung vor der Aktivität</i>	13
6. <i>Die Vorbereitung mit der Gruppe</i>	14
6.1. Empfang im Zentrum	14
6.2. Reflexionsschild	15
6.3. Erklärungen zum Aktivitätsablauf	15
6.4. Transforgespräch nach der Aktivität	18
7. ESCAPE ROOM KAPELLE	20
7.1. <i>Auflistung des Materials</i>	22
7.2. <i>Aufräumen</i>	37
8. ESCAPE ROOM SCHÉIFFEREI	42
8.1. <i>Auflistung des Materials</i>	45
8.2. <i>Aufräumen</i>	62
8.3. <i>Aufbau vor der Aktivität</i>	67
9. ESCAPE ROOM MATERIAL	68
9.1. <i>Regeln</i>	68
9.2. <i>Tablets</i>	69
9.3. <i>Musik Box</i>	72
10. ESCAPE GAME METALLDETEKTOR Farbe: Rot	74
10.1. <i>Aufbau</i>	74
10.2. <i>Auf dem Gelände</i>	75
10.3. <i>Nach der Aktivität</i>	76
10.4. <i>Einweisung</i>	77
10.5. <i>Einweisung Metalldetektor</i>	77
10.6. <i>Mindmap</i>	78
10.7. <i>Karte</i>	80

11.	ESCAPE GAME FERNGLAS Farbe: Gelb	81
11.1.	<i>Aufbau</i>	81
11.2.	<i>Auf dem Gelände</i>	82
11.3.	<i>Nach der Aktivität</i>	84
11.4.	<i>Einweisung</i>	84
11.5.	<i>Einweisung Fernglas</i>	85
11.6.	<i>Mindmap</i>	86
11.7.	<i>Karte</i>	87
12.	ESCAPE GAME ANGEL Farbe: Grün	88
12.1.	<i>Aufbau</i>	88
12.2.	<i>Aufbau auf dem Gelände</i>	88
12.3.	<i>Einweisung</i>	89
12.4.	<i>Einweisung Angel</i>	89
12.5.	<i>Mindmap</i>	91
12.6.	<i>Karte</i>	92
13.	ESCAPE GAME MATERIAL	93
13.1.	<i>Regeln</i>	93
13.2.	<i>Münzen</i>	94
13.3.	<i>Materialwagen</i>	95
13.4.	<i>Regenanzüge</i>	95
14.	ESCAPE AREA	97
15.	EXTERNE QUELLEN	99



EINLEITUNG

EINLEITUNG

Unsere Teambuilding Angebote basieren auf dem Bereich der Erlebnispädagogik und beinhalten folgende Ziele:

- ◆ Die Teilnehmer sollen neue Erfahrungen sammeln und sich selbst besser kennenlernen
- ◆ Die Teilnehmer sollen ihre Fähigkeiten in die Teamfähigkeit der jeweiligen Gruppe/Klasse einbringen

„Lernen geschieht nachhaltig durch eigenes Tun, durch selbstgemachte Erfahrungen und ist nicht nur eine rein kognitive Angelegenheit. Wirksames Lernen geschieht ganzheitlich mit allen Sinnen.“

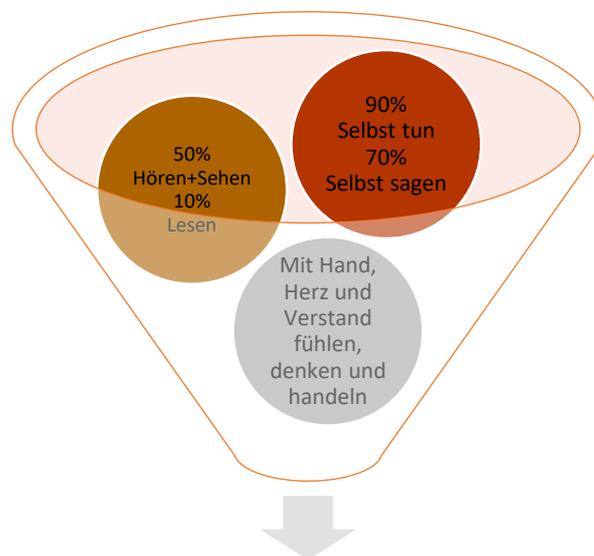


ERLEBNISPÄDAGOGIK

Jean-Jaques Rousseau hat bereits im 18. Jahrhundert unter anderem die Wichtigkeit des Lernens durch die Natur, das eigene Handeln und persönliches Erleben postuliert.

Ein Jahrhundert später entdeckte Henry David Thoreau, dass die Auszeit vom vertrauten Umfeld einen inneren Perspektivwechsel auslösen kann, der persönliches Wachstum fördert.

Kurt Hahn: "Lernen mit Kopf, Herz und Hand"



SICH DAS GELERNT MERKEN

Aus 18 Jahren Erfahrung im Teambuilding Bereich mit Gruppen, hat sich in Zusammenarbeit mit dem Freelance Team aus Marienthal die Escape Area ergeben.



Teambuilding Definition

Doch was bedeutet "Teambuilding" überhaupt?

Teamarbeit soll nicht dem Zufall überlassen werden; aus diesem Grund hat die Teamentwicklung das Ziel, ein positives Klassenklima zu schaffen und eine vertrauensvolle Zusammenarbeit zu gewährleisten.

Es gibt einen Unterschied zwischen Teambuilding mit Erwachsenen (z.B: Firmen, Manager usw.), wo neben dem Gruppengefühl sehr oft die Arbeitseffizienz und Steigerung der Arbeitsleistung im Vordergrund stehen und Teambuilding im pädagogischen Kontext wo Zusammenhalt, Kooperation, Vertrauen und Gruppengefühl eine wichtige Rolle spielen.

Teamentwicklung kann einerseits ein Prozess sein, den die Gruppen im Verlauf ihres Bestehens automatisch phasenweise durchläuft und andererseits ein aktiver, gesteuerter Prozess, der der Verbesserung des Zusammenlebens von Jugendlichen, insbesondere bei zeitlich befristeten Projekten, dient.

Es sollen Kooperationsgemeinschaft und Teamgeist gefördert werden, um die Dynamik in der Gruppenstruktur zu verbessern. Neben dem Fördern von internen Gruppenabläufen soll das Augenmerk auf die Zusammenarbeit zwischen Team und Teamleitern (Lehrer, Erzieher) nicht verloren gehen.

Oft werden dabei nicht nur Kompetenzen einzelner Teammitglieder oder der ganzen Gruppe (z.B: Kommunikation) optimiert, sondern auch Strukturen der Zusammenarbeit neu geordnet.

Eine von uns angewandte Methode sind die Outdooraktivitäten wie z.B: Escape Area.

Nicht der individuelle Lösungsvorschlag steht im Vordergrund, sondern eher die Kommunikation, Zusammenarbeit und ein gegenseitiges Vertrauen unter den Teilnehmern. Ohne eine genaue Absprache zwischen den einzelnen Partnern sind die verschiedenen Aufgaben der Escape Area kaum zu lösen.

Diese notgedrungene Kommunikationssituation zeigt den Teilnehmern, dass ein Erfolg ohne verbales Miteinander schwer zu erreichen ist.

WICHTIG: Bei jeglichen Aktivitäten im Bereich Teambuilding ist die Möglichkeit auf Transfers in den Alltag möglich (z.B: Schule, Freizeit, Verein, usw.)

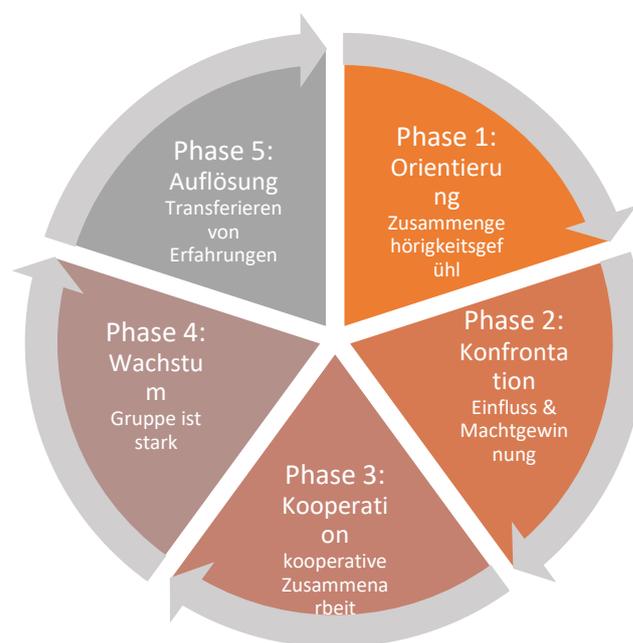
Durch ein ausgewähltes Gelände und verschiedene Räumen hat sich das Team Escape Games und Escape Rooms ausgedacht. Ausgewählte Thematiken und Infrastrukturen ermöglichen mehrere Teambuilding-Übungen, die zu minimal 6 und maximal 30 Teilnehmern gleichzeitig während eines ½ Tages gelöst werden können.

Je nachdem wie viele Teilnehmer dabei sind, wird die Gruppe von einem bis drei Trainer begleitet und unterstützt. Die jeweiligen Trainer leiten die Aktivität und passen sich der Gruppe an.

Aspekte wie Kommunikation oder Gruppendynamik werden durch jede einzelne Übung gefördert und durch Beobachtung, Zuhören und präzises Eingreifen gelingt es den Trainern mittels der Übungen Transfergespräche einzuleiten.

Durch Teambuilding-Übungen wird der Gruppe bewusst, dass verschiedene Lösungen einfacher zu finden sind, wenn mehrere Teilnehmer sich am Prozess beteiligen. Oft liegt die Lösung ganz nah, jedoch wird in der Gruppe nicht immer jeder gehört.

Der Trainer verpackt den ganzen Aktivitätsablauf in eine fortlaufende Geschichte ein (dem Alter der Gruppe angepasst), so dass die Gruppe sich während der ganzen Aktivität in diese hineinversetzen kann.



◆ Phase 1: Wer bist du?

Zu Beginn einer neuen Gruppe bleiben die meisten Teilnehmer in ihren typischen Stereotypen. Die Unterhaltung beschränkt sich auf den typischen „Smalltalk“, um Selbstdarstellungen und Konflikte zu vermeiden. Es ist die Phase, in der Menschen versuchen ein Gefühl füreinander zu entwickeln. In dieser Phase verlassen sich die Teilnehmer auf den Trainer als Orientierungshilfe.

◆ Phase 2: Wer sind wir?

In dieser Phase ist das Zusammengehörigkeitsgefühl immer noch niedrig, jedoch können sich kleinere Untergruppen bilden, um die Spannung mit anderen teilen zu können. Einige Mitglieder werden dann um die Führung der jeweiligen Kleingruppen kämpfen und während dieser Entwicklung könnten Konflikte entstehen. Der Trainer sollte in diesem Moment besonders auf die „Schwächeren“ der Gruppe achten, da es passieren könnte, dass diese als „Sündenböcke“ für den Frust anderer Gruppenmitglieder herhalten müssen.

◆ Phase 3: Wer bin ich?

Die dritte Phase ist die konstruktivste und kooperativste Phase der Gruppenentwicklung. Die Führung der Gruppe ist oft, den Kompetenzen der einzelnen Mitglieder entsprechend, untereinander aufgeteilt. Während dieser Phase, sind die Teilnehmer offen dafür, aufeinander zu hören. Je mehr Vertrauen gewonnen wird, desto offener sind die Teilnehmer, andere zu akzeptieren.

◆ Phase 4: Das sind wir!

Durch gegenseitige Akzeptanz und Einheit, die auf gemeinsam erlebten Abenteuern und wirklicher Freundschaft basiert, entwickelt sich die Gruppe. Natürlich können immer noch Konflikte auftreten, aber es liegt nun im Interesse der Gruppe, diese gemeinsam zu lösen.

◆ Phase 5: Wohin jetzt?

In den meisten erlebnispädagogischen Maßnahmen ist die Auflösung der Gruppe nach der Aktivität unvermeidlich. Das bevorstehende Ende der Gruppe muss diskutiert werden, wobei der Schlüsselpunkt in der Einsicht liegt, dass die Auflösung der Gruppe eher ein Symbol des Wachstums, als des Verlustes ist.

➔ Transfer von Erfahrungen in den Alltag!

1. Was ist eine Escape Area?

Seit den 2000er Jahren gibt es virtuelle Schnitzeljagden, die als „Unterklasse“ der klassischen Abenteuerspiele gelten. Das Ziel dieser Spiele ist es Informationen zu sammeln, versteckte Gegenstände zu finden oder Türen zu öffnen, um späterhin mit Hilfe diverser Hinweise verschiedene Levels zu erreichen.

In der realen Welt nennt man solche Spiele „Real-Life Room Escape Games“. Diese Realitätsspiele benötigen mehrere Teilnehmer, die meistens in einem Raum eingeschlossen werden und dann als Team versuchen müssen innerhalb einer bestimmten Zeit, anhand von Rätsellösungen und versteckten Hinweisen, aus diesem Raum zu entkommen.

Meistens haben die Spiele eine Thematik und eine ausgedachte Storyline. Zu den populärsten Themen zählen das Entkommen aus einem spezifischen Raum, das Ermitteln eines Mysteriums oder die Aufdeckung eines Mordes.

Escape Games bieten die Möglichkeit, durch lustige und außergewöhnliche Erfahrungen, das Eis in einer Gruppe zu brechen und den Teamgeist zu fördern. Um ein gemeinsames Ziel zu erreichen, müssen die Kinder oder Jugendliche zusammenarbeiten, den Stress gemeinsam bewältigen und ihre Zeitmanagement Kompetenzen unter Beweis stellen. Am Ende sollen die Teilnehmer dazu fähig sein einen Erfolg oder einen Misserfolg als Gruppe zu reflektieren und durch Abschlussgespräche das Erlebte auf ihren Alltag zu transferieren.

Die klassischen Escape Rooms finden in geschlossenen Räumen statt und basierend auf dem Konzept des Spiels ist normalerweise jedes Gebäude für ein solches Spiel geeignet. In der Regel hat die teilnehmende Gruppe 60 Minuten Zeit, um alle versteckten Hinweise zu finden, somit die Aufgaben zu lösen und schlussendlich die Tür zu öffnen oder das Mysterium herauszufinden. Es ist jedoch auch möglich ein Zeitlimit zwischen 45 und 120 Minuten festzulegen, je nachdem wie schwer das Spiel gestaltet wurde.

2. Die pädagogischen Ziele der Escape Area

- ◆ Stress- und Zeitmanagement
- ◆ Verbesserung der Entscheidungsfähigkeit
- ◆ Stärkung des Teamgeistes
- ◆ Zwischenmenschliche Kommunikation
- ◆ Förderung der Phantasie, der Analysefähigkeit und der Intelligenz
- ◆ Lernen, in einem offenen Team zu arbeiten

3. Für einen gelingenden Ablauf der Aktivität ...

3.1. Bedeutung von qualitativer Kommunikation

Die Qualität der Kommunikation ist abhängig vom Absender, Empfänger und von der Botschaft. Für eine Gruppe bedeutet dies folgendes:

- ◆ Jede Person soll die Möglichkeit bekommen, etwas zu sagen
- ◆ Die Gruppenmitglieder sollen dem Sprecher zuhören
- ◆ Jede Person soll Feedbackmöglichkeiten haben
- ◆ Die Botschaft soll deutlich hörbar und verständlich sein (z.B: Ablenkung möglich durch Umfeld Geräusche, fehlende Aufmerksamkeit der Gruppe, Position der Gruppe, usw.)
- ◆ Eine gewisse Ordnung soll vorhanden sein
- ◆ Die gesprochene Sprache muss für alle Gruppenmitglieder verständlich sein
- ◆ Jede Meinung muss respektiert werden

3.2. Identifikation der Rollen in der Gruppe

In einer Gruppe gibt es keine guten oder schlechten Rollen. Als Trainer ist es jedoch wichtig folgende Rollen schnellstmöglich zu identifizieren:

- ◆ Der oder die Leader
- ◆ Der oder die Außenseiter

Durch die Beobachtung des Gruppenverhaltens können weitere Rollen, bzw. Änderungen im Rollenverhalten festgestellt werden.

3.3. Förderung von persönlichen Kompetenzen / der Gruppenkompetenzen

Ziel ist es, durch Teambuilding-Übungen folgende persönliche Kompetenzen zu fördern:

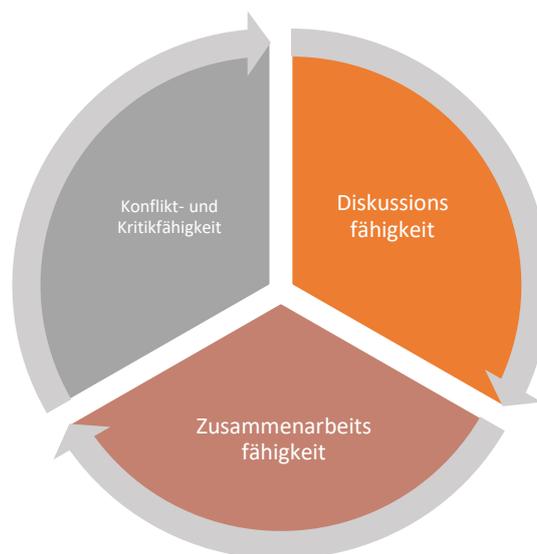
- ◆ *Soziale Kompetenzen*: Kooperationsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Konfliktlösefähigkeit

- ◆ *Persönlichkeitsentwicklung*: Selbstwahrnehmung, Eigeninitiative, Selbstvertrauen, Selbstwertgefühl, Eigenverantwortung
- ◆ *Handlungskompetenzen*: Kreativität, Emotionsfähigkeit, Verantwortungsübernahme

Und natürlich auch die Kompetenzen der gesamten Gruppe:

- ◆ *Wir-Gefühl*: Stärkung des Teamgeistes
- ◆ *Diskussionsfähigkeit*: Kommunikation innerhalb der Gruppe
- ◆ *Planungskompetenz*: Konflikte und Aufgaben innerhalb der Gruppe lösen, gemeinsam Strategien finden
- ◆ *Zusammenhalt*: Integration von Außenseitern, Vertrauen innerhalb der Gruppe, Verantwortung für andere übernehmen
- ◆ *Respektvoller Umgang*: gegenseitige Hilfe, Toleranz
- ◆ *Leistungsfähigkeit der Gruppe fördern*: gemeinsame Arbeitseffizienz (Nicht zu verwechseln mit der Arbeitseffizienz in Firmen, usw.)

3.4. Bedeutung von Teamfähigkeit



4. Die Rolle des Trainers

Der Trainer/Experte begleitet die Gruppe von der Ankunft bis zu ihrer Abfahrt und spielt somit eine wichtige Rolle für den guten Ablauf der Aktivität.

Neben der Begleitung und der Durchführung der Aktivität sind die Hauptaufgaben der Trainer/Experten das Beobachten und Zuhören, das Erkennen der Gruppenstrukturen (z.B: Vor allem die Rollen des Leaders und Außenseiters) und von problematischen Situationen und das Anpassen an die Gruppe, ohne eine therapeutische Rolle anzunehmen.

Der Empfang der Gruppe vor der Durchführung der Aktivität ist ein wichtiger Moment, um die Gruppe genauer kennenzulernen und die ersten Beobachtungen durchzuführen. Der Trainer/Experte soll sich an die Gruppe anpassen und die Aktivität dementsprechend erklären, ohne zu viel zu verraten, damit Spielraum für die Gruppe bestehen bleibt und diese ihre eigenen Erfahrungen

machen kann. Nach der Erklärung soll sich der Trainer/Experte erkundigen, ob die Regeln und der Verlauf für alle Teilnehmer verständlich sind.

Während der Aktivität ist eine wichtige Aufgabe das Motivieren. Der Trainer/Experte kann der Gruppe helfen, jedoch sollte versucht werden, dass die Gruppe selbst Lösungen findet und die Spannung nicht verloren geht. Damit dies gelingt, sollte der Trainer/Experte die Zeit der Aktivität an die Gruppe anpassen und flexibel sein. Jede Übung hat klare Regeln, die den Ablauf jedoch nicht stören, sondern der Gruppe angepasst sein sollten. Außerdem soll der Trainer/Experte versuchen, dass kein Konkurrenzkampf zwischen den Teilnehmern entsteht.

Der Trainer/Experte darf nicht selbst an der Aktivität teilnehmen, sondern muss neutral bleiben. Auch die Begleitperson der Gruppe (z.B: Lehrer, Erzieher, usw.) darf (im Prinzip) nicht an den Übungen teilnehmen, sondern die Gruppe motivieren, anfeuern oder loben.

Nach jeder Übung ist eine kurze Evaluation wichtig, um den Gemütszustand der Gruppe abzufragen. Am Ende der Aktivität sind die Aufgaben des Trainers/Experten das Einholen von Feedback (Rückmeldung) durch einen schriftlichen Feedbackbogen oder einer mündlichen Abfrage, und das Einsetzen von Transfersgesprächen, damit die Teilnehmer das Erlebte und die angeeigneten Kompetenzen mit ihrem Alltag vergleichen und somit für andere Lebensbereiche einsetzen könnten.

5. Die Vorbereitung vor der Aktivität

Der Trainer/Experte erkundigt sich nach seiner Ankunft beim Verantwortlichen der Aktivität über folgende Informationen:

Vorbereitungskheckliste:



Nachdem der Experte und/oder der Trainer ihre Trainerkleidung angezogen haben, gibt der Experte (wenn mehrere Trainer nötig wären) alle wichtigen Informationen an die Trainer weiter und verteilt die Arbeiten beim Aufbau. Es stehen Trainer Handwagen zur Verfügung, in denen man das benötigte Material findet.

Für die Vorbereitung und den Aufbau der Aktivität sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

- ◆ Die Wettervorhersage für diesen Tag
→ Falls Regen gemeldet ist, muss die Regenschutzkleidung kontrolliert und bereitgestellt werden (Größenordnung, Trockenheit, Sauberkeit, usw.)
- ◆ Die Erste-Hilfe-Tasche darf nicht fehlen
- ◆ Das Diensthandy muss mitgenommen werden, um schnell reagieren zu können, falls etwas während der Aktivität passiert (z.B: Unfall)
- ◆ Der Fotoapparat soll eingepackt werden, um die Aktivität zu dokumentieren

Abweichungen, Möglichkeiten, usw.:

- ◆ Nachdem der/die Trainer/Experten die wichtigsten Infos über die Gruppe erhalten haben (z.B: Teilnehmeranzahl, Altersdurchschnitt, usw.), sollte eine altersangepasste Geschichte erfunden werden, die einen roten Faden für die Übungen ermöglicht.
- ◆ Für diese Vorbereitung sind Phantasie und Flexibilität von den Trainern/Experten gefragt.

- ◆ Durch diese Geschichte sollen die Teilnehmer in eine Phantasiewelt versetzt werden und eine gemeinsame Mission haben. Dadurch werden Spannung, Erfolgshunger, Humor und Ehrgeiz geweckt und die Erfolgchancen gesteigert.
- ◆ **WICHTIG: Nach jeder Übung oder spätestens bei der Abschlussrunde soll der Trainer/Experte den Transfer von der Phantasiewelt zum Alltag ermöglichen.**
- ◆ Folgende Fragen sollte sich der Trainer/Experte immer stellen:
 - Was kann die Gruppe/die einzelne Person aus dieser Übung lernen?
 - Wo gibt es ähnliche Situationen im Alltag?
 - Auf welche Stärken/Schwächen möchte ich die Gruppe/die einzelne Person hinweisen?

6. Die Vorbereitung mit der Gruppe

6.1. Empfang im Zentrum

- ◆ Bei der Ankunft der Gruppe stellt sich der Trainer/Experte vor und erklärt kurz den Tagesablauf. Der erste Kontakt ist für Trainer und Gruppe sehr wichtig und gute Laune sollte angesagt sein!
- ◆ Der Trainer/Experte erkundigt sich bei der Begleitperson über den Zeitplan (Mittagessen, Abfahrtszeit) und erkundigt sich nochmal über mögliche gesundheitliche Probleme innerhalb der Gruppe.
- ◆ Die Teilnehmer sollen ihre Wertgegenstände (z.B: Geldbörse, Schlüssel, Handy, usw.) in die dafür vorgesehenen Schränke einsperren und dem Gruppenleiter die Schlüssel geben
- ◆ Die Rucksäcke der Teilnehmer sollen ordentlich in die Regale eingeräumt werden und der Trainer/Experte soll darauf achten, dass genug Platz für mögliche andere Gruppen zur Verfügung steht.
- ◆ Der Trainer/Experte zeigt der Gruppe die Toiletten und der Raum für die spätere Mittagspause.
- ◆ Der Trainer/Experte achtet darauf, dass die Teilnehmer wetterpassend angezogen sind bevor es mit der Gruppe nach draußen geht. Falls es regnet, sollen die Teilnehmer eine Regen-Kombi anziehen.
- ◆ Der Trainer/Experte erklärt der Gruppe die drei „Regeln“ für einen angenehmen Ablauf der Aktivität → „Jeder ist willkommen“, „Respekt untereinander“, „Eigene Meinung äußern“
- ◆ Anschließend begibt sich der Trainer/Experte mit der Gruppe nach draußen, um das Reflexionsschild anzuleiten und die Aktivität zu starten.



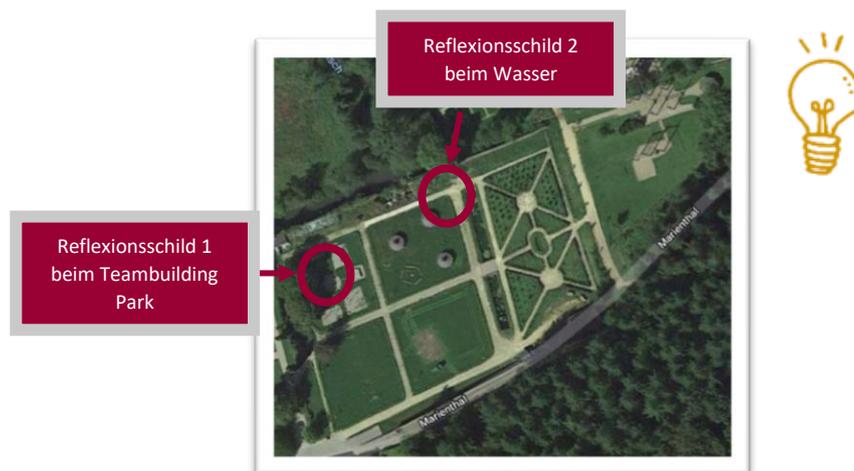
6.2. Reflexionsschild

Auf dem Gelände des SNJ befinden sich mehrere Reflexionsschilder, die meistens den Aktivitäten zugeteilt sind. Diese Schilder werden vor und nach den Aktivitäten benutzt, um herauszufinden, wie sich jeder einzelne Teilnehmer in seiner Gruppe fühlt.



Anhand schwarzer und roter Holzpfosten, können bis zu 30 TN (horizontal) ihren Gemütszustand zwischen 1 und 10 (vertikal) bewerten. Jeder TN bekommt vor der Aktivität die Möglichkeit zu erklären, wie er sich in seiner Gruppe fühlt und aus welchem Grund er sich so fühlt, und was er sich von der heutigen Aktivität erwartet. Nach der Aktivität versammelt sich die Gruppe erneut vor dem Schild und jeder TN bewertet sein Gruppengefühl und wie die Aktivität auf ihn gewirkt hat.

Für die Escape Area werden die Reflexionsschilder 1 oder 2 benutzt. Vor jeder Aktivität können die TR auf der Freelance Plattform in den Anmerkungen kontrollieren, welches Schild sie für ihre Aktivität benutzen können.



6.3. Erklärungen zum Aktivitätsablauf

Bei den Escape Areas gibt es immer eine Geschichte, die die Teilnehmer in eine Phantasiewelt versetzen soll, während sie die Rätsel lösen und Hinweise suchen, um schlussendlich das Mysterium zu lösen. Auch in den Escape Rooms geht es darum zum Schluss ein Mysterium zu lösen, bzw. ein

Koffer/Schatz zu öffnen, da es aus Sicherheitsgründen nicht möglich ist, die Teilnehmer temporär in einem Raum einzusperren.

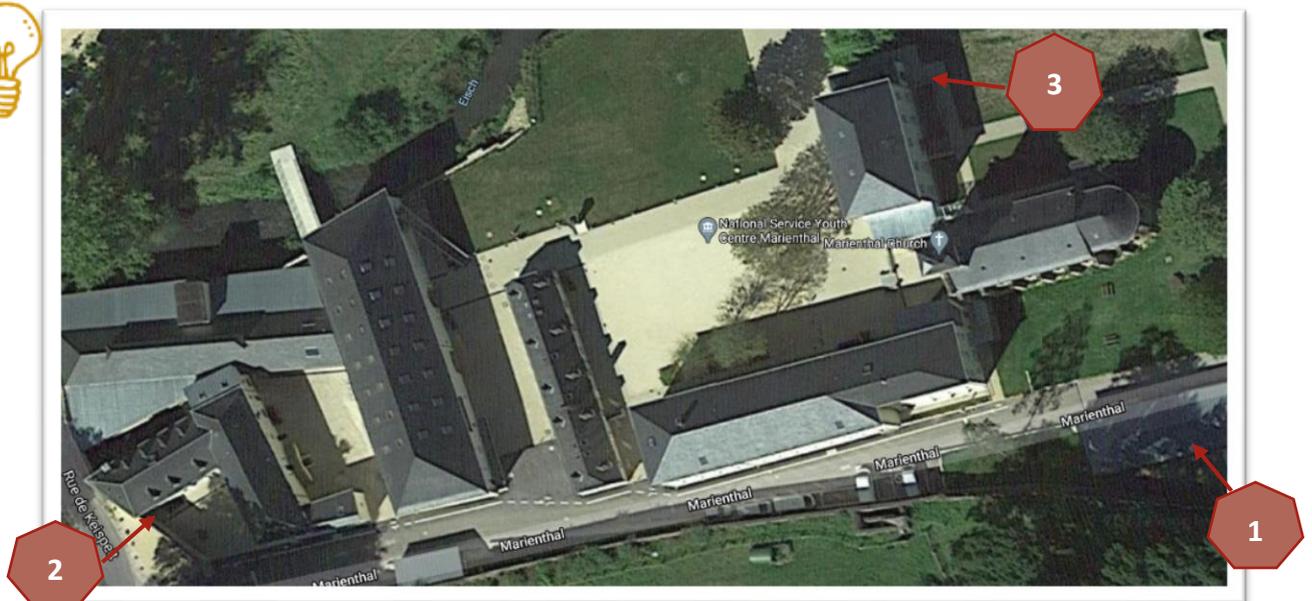
Der Trainer/Experte startet die Aktivität indem er die Teilnehmeranzahl in Gruppen einteilt, falls dies notwendig ist. Es gelten folgende Richtlinien:

- ◆ Zwischen 6 (minimale Anzahl) und 10 Teilnehmer → 1 Trainer oder 1 Experte
1 Escape Game oder Escape Room
- ◆ Zwischen 10 und 20 Teilnehmer → 2 Trainer oder 1 Trainer + 1 Experte
2 verschiedene Escape Games oder Escape Rooms
- ◆ Zwischen 20 und 30 Teilnehmer (maximale Anzahl) → 3 Trainer oder 1 Trainer + 2 Experte
3 verschiedene Escape Games oder Escape Rooms

Nun erklärt der Trainer/Experte, dass es in den kommenden Übungen darum geht die Zusammenarbeit in der Gruppe zu stärken, sprich zu verbessern, und den Zusammenhalt zu stärken. Je nachdem welches Escape Game oder welcher Escape Room ausgewählt wurde, erzählt der Trainer die passende Geschichte und begleitet die Gruppe zu der Area/Room.

Escape Rooms:

Die Escape Rooms befinden sich auf dem Gelände des Jugendzentrums Marienthal.



Die Gruppe wird vom Trainer/Experte vor dem „Schränerei“  empfangen, um sich dann gemeinsam zum ausgewählten Escape Room zu begeben.

 Escape Room „Schéifferei“

 Escape Room Chapelle

Beide Escape Rooms besitzen eine gewisse Thematik, die die TN in eine Phantasiewelt versetzen sollen. Nachdem der Trainer/Experte die Gruppe zum Escape Room begleitet hat, begibt er sich wieder

zum Freelance Raum und verfolgt/beobachtet die Gruppe über einem programmierten Tablet. In den Rooms sind Kameras, Mikrofone und Lautsprecher, damit die TN mit dem Trainer/Experte kommunizieren können, falls sie nicht weiterkommen oder etwas passiert.

Escape Games:

Alle Escape Games haben den gleichen Start. Der Trainer/Experte begleitet die Gruppe zum *weißen Zelt* **4**, welches sich rechts von der „Schränerei“ **1** befindet. Dort zeigt der Trainer/Experte den TN den mysteriösen Koffer und die Holzkiste, die am Ende des Games geöffnet werden soll. Je nachdem welches Escape Game vom Trainer für den heutigen Tag ausgesucht wurde, bekommt die Gruppe das nötige Material und widmet sich den Rätseln und Aufgaben.

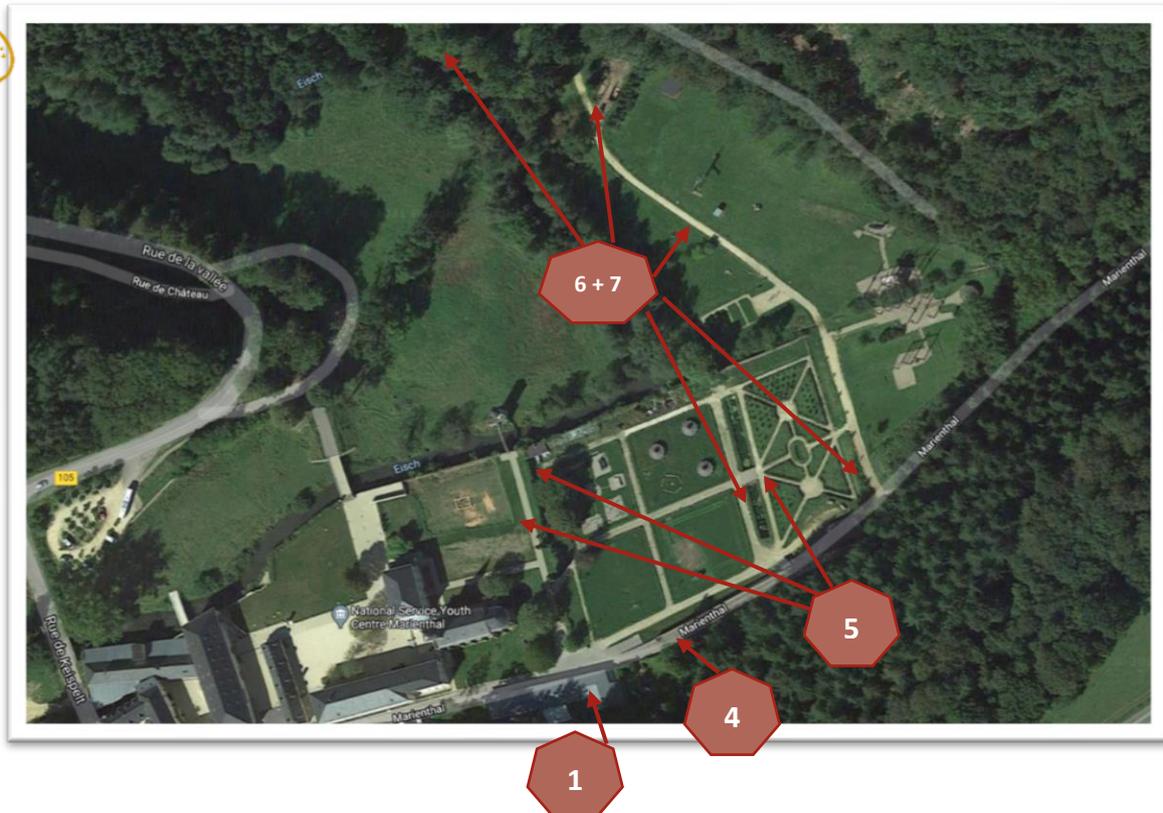
5

Escape Game Angel

6+7

Escape Game Fernglas + Escape Game Metalldetektor

Auf folgender Karte kann man die verschiedenen Standorte erkennen. Jedes Escape Game hat eine bestimmte Area, die zum Spielen verwendet wird. Das Escape Game Angel befindet sich hauptsächlich beim Wasser und umfasst nur einen kleinen Teil des Geländes. Die Escape Games Fernglas und Metalldetektor umfassen einen größeren Teil des Geländes und strecken sich für verschiedene Rätsel bis zum Wald aus.



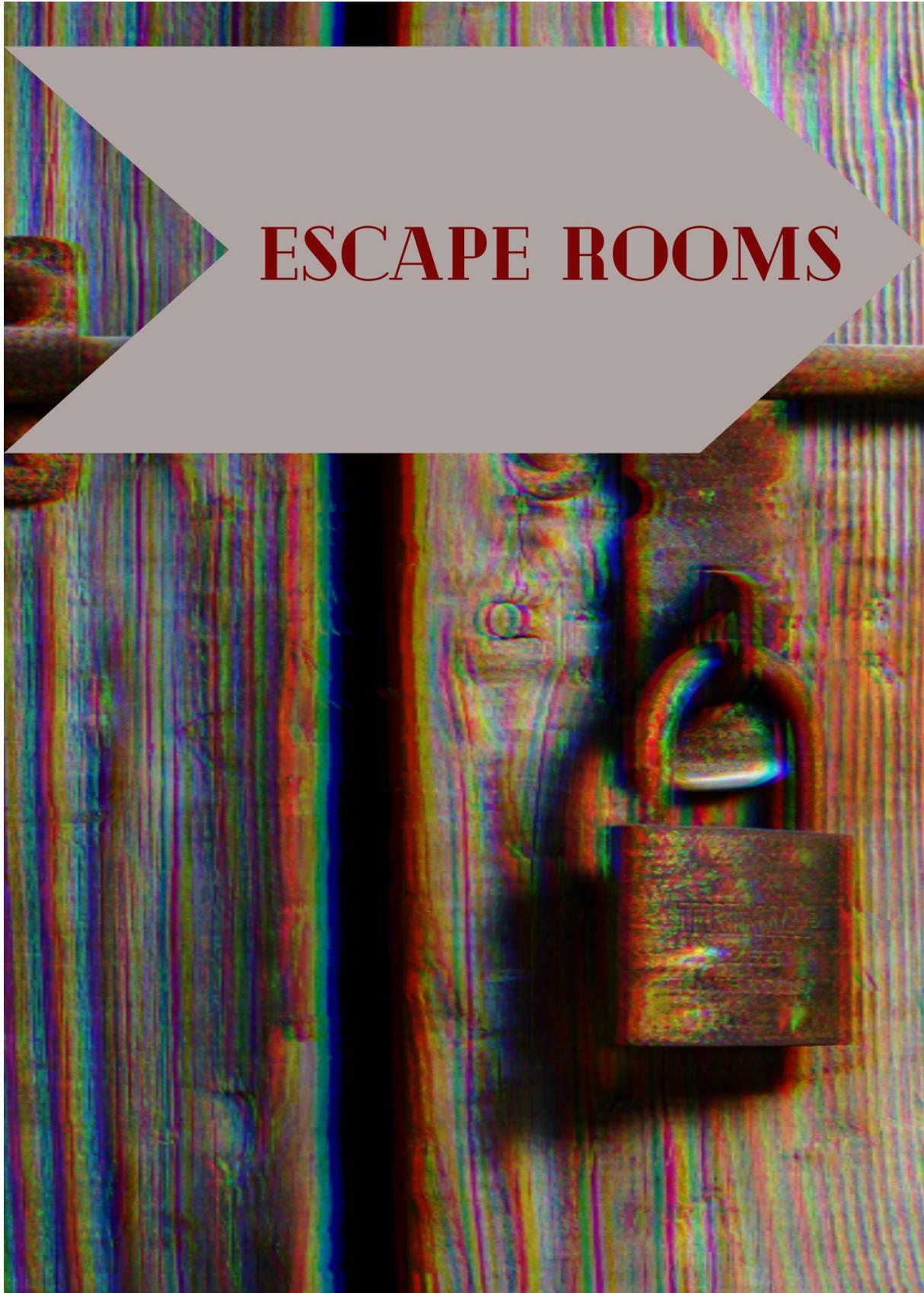
6.4. Transforgespräch nach der Aktivität

In der Schatztruhe befindet sich ein Fuß als 3D-Druck. Dieser Fuß soll in das Transforgespräch eingebunden werden. Oft sind die TN erstmal enttäuscht, wenn sie die „Belohnung“ entdecken. Jedoch stellt dieser Fuß ihren Fortschritt als Gruppe dar.

Sie haben sich gemeinsam als Team durch die Escape Area geschlagen und sind damit einen großen Schritt nach vorne gegangen, wenn die Aktivität erfolgreich war. Die Aufgabe des TR ist es den TN zu zeigen, welche Rolle sie innerhalb der Gruppendynamik hatten und inwiefern sie zum Erfolg beigesteuert haben.

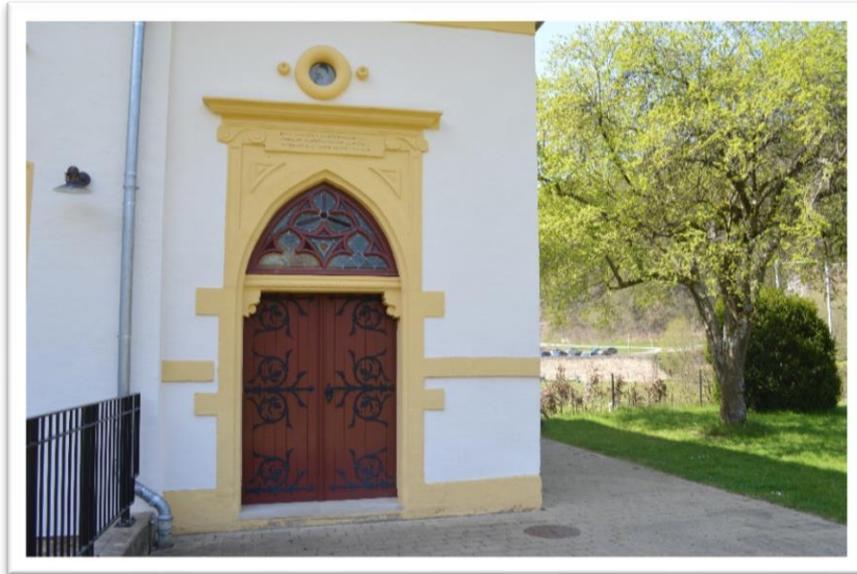
Im Fall eines Misserfolges sollte die Gruppe ebenfalls reflektieren, an welchen Stellen ihre Gruppenarbeit Mängel aufgewiesen hat und wie sie diese in der Zukunft oder in ihrem alltäglichen Leben ändern könnten.





7. ESCAPE ROOM

KAPELLE



Das teure Hobby des Priesters Jean ...

„De Jean huet e Geheimnis.

*Keen weess wat et ass. Dat eenzegt wat sech gezielt gött, ass dass hien eng Truh a senger Kapell
stoen huet an dass hien déi wuel behitt.*

Mat multiplen Schlässer a Rätselen beschützt hien säin Mysterium.

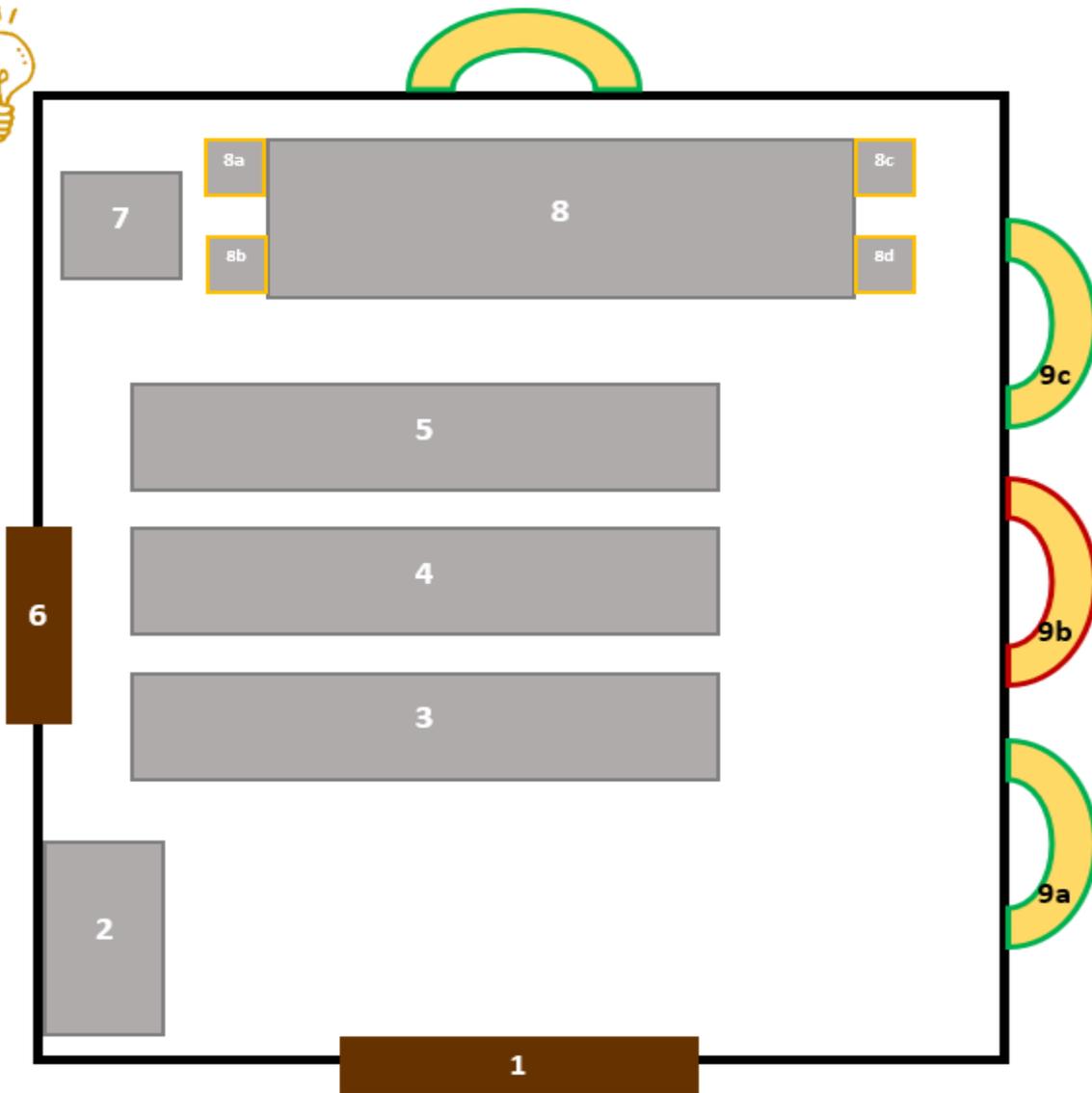
Kommt Dir dem Jean senger Geheimniskréimerei op d 'Spuer?

Den Jean ass Käerzen an d 'Käerze Fabrik op Esch/Sauer sichen, hien ass an enger Stonn erëm do.

Gidd Gas...“

Anleitung:

- ◆ Schlüssel auf den Schlössern lassen; Kombinationsschlösser auflassen; alle Schlösser an ihrem Platz lassen
- ◆ Jede Schlosskombination/Jeder Schlüssel wird nur einmal benutzt
- ◆ Alle Trainer Schlösser haben den Code 4123



1. Eingang
2. Schrank
3. Bank 1
4. Bank 2
5. Bank 3
6. Tür
7. Safe
8. Altar

8a – 8d. Schalter

9a – 9c. Fenster

7.1. Auflistung des Materials

C1		<p>Schrank (2) 4 Schubladen</p>
C2		<p>Die erste Schublade hat 5 Schlösser:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Orange 1A (Code: 586) Puzzle◆ Blaue Kette 2A (Code:643) Spielkarten◆ Gold 3A (Code: 2074) Spendenbox◆ Gelb 4A (Code: 746) Magneten Stange◆ Graue Kette 5A (Code: 175) Tafel/Kreide <p>Schrank Schublade 1 (2) Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none">◆ Waage◆ UV Taschenlampe◆ Fenster Hinweis◆ Spiegel◆ Reihenfolge (Nonnen, Arbeiter, usw.)◆ Kassettenschachtel

C3



In der Schublade 1 sind 6 Schlösser am Multischloss:

- ◆ Gold 1B
(Code: 268)
Gewinnstange
- ◆ Graue Kette 2B
(Code: 480)
Regenschirm mit UV-
Taschenlampe
- ◆ Blaue Kette 3B
(Code: 584) (Tape)
- ◆ Gold 4B
(Code: 1836)
Spion/römische Zahlen
- ◆ Schwarz/Grau 5B
(Code: 233)
Schale mit Steinen
- ◆ Schwarz 6B
(Code 120)
Fenster zählen
- ◆ Holzklappe mit Code für
Safe (2)
(Code Safe: 4126)

C4



Schrank Schublade 2 (2)

Diese Schublade ist nicht abgesperrt

Inhalt:

- ◆ Puzzle
- ◆ Notizblock
- ◆ 2-3 Bleistifte

C5



Schrank Schublade 3 (2)

Diese Schublade hat ein STOP Zeichen, sie ist nur für TR

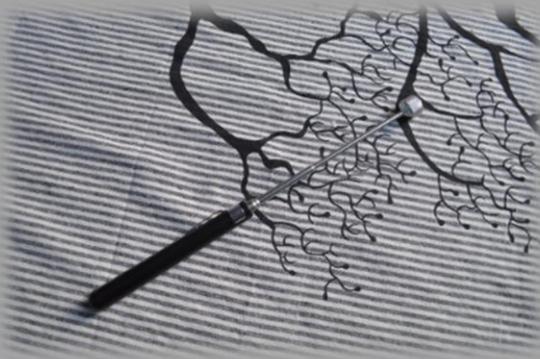
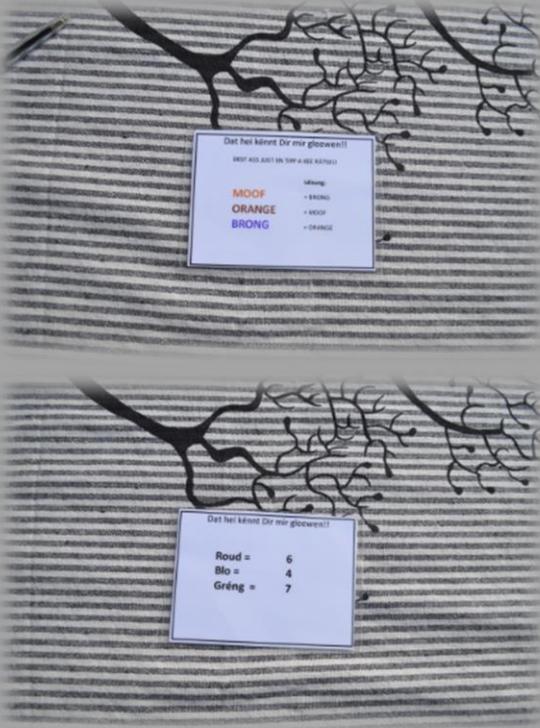
- ◆ Schloss 1C
(Code: 696)

Inhalt:

- ◆ Feedbackbögen
- ◆ Bleistifte
- ◆ Ersatzmaterial

<p>C6</p>		<p>Schrank Schublade 4 (2) Diese Schublade hat ein STOP Zeichen, sie ist nur für TR</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Schloss 1D (Code: 4123) <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ersatzmaterial
<p>C7</p>		<p>Puzzle (2)</p> <p>Das Puzzle liegt in der Schublade 2 (2)</p> <p>Auf den Puzzlestücken stehen Codes. Es muss gelöst werden und das Puzzlestück, das übrigbleibt, verrät den Code für das Orange Schloss 1A (Code: 586)</p>
<p>C8 C9</p>		<p>Blechkiste (5)</p> <p>Die Blechkiste liegt zwischen der dritten Bank und der Wand. Sie ist mit einer Kette und einem Schloss zugesperrt. Der Schlüssel liegt in der Fake Kerze.</p> <p>In der Blechkiste befinden sich die Spielkarten.</p>

<p>C10</p>		<p>Fake Kerze (8)</p> <p>Die Fake Kerze steht auf dem Altar. Drinnen befindet sich den Schlüssel für die Blechkiste.</p>
<p>C11</p>		<p>Spielkarten (5)</p> <p>Die Spielkarten befinden sich in der Blechkiste. Eine Tippkarte für die Spielkarten befindet sich in einem der Bücher bei den Bänken.</p> <p>Der Code beginnt mit der kleinsten Zahl (die auf den Karten draufstehen). Dann ersetzt man das Zeichen mit den Zahlen auf der Tippkarte.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Blaue Kette 2A Code: 643)
<p>C12</p>		<p>Tippkarte der Spielkarten</p> <p>Die Tippkarte befindet sich in einem Buch bei den Bänken. Auf der Karte stehen Symbole und Zahlen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ = 6 ♠ = 3 ♥ = 4 <p>Diese Karte hilft den Code der Spielkarten herauszufinden.</p>
<p>C13</p>		<p>Spendenbox (9c)</p> <p>Die Spendenbox liegt auf dem Fensterbrett.</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Cent Münzen <p>Auf vier Münzen stehen einerseits Buchstaben drauf (C-O-D-E) und andererseits Zahlen</p>

		<p>(2-0-7-4). Dieser Zahlencode passt zum Schloss 3A.</p>
<p>C14</p>		<p>Rohr</p> <p>Das Rohr kann dort positioniert werden, wo man möchte. Im Rohr befindet sich die Magnetstange.</p>
<p>C15</p>		<p>Magnetstange (Pfeil) → Ursprünglich war es ein Pfeil, der nun als Magnetstange recycelt wurde und nicht mehr zusammengeklappt werden kann</p> <p>Die Magnetstange wird im Raum versteckt und wird gebraucht um Hinweise aus den schmalen Rohren unter den Bänken heraus zu ziehen. (Farbenrätsel)</p>
<p>C16 C17</p>		<p>„Das hier kannst du mir glauben“</p> <p>Eine Tippkarte, die in einem Buch bei den Bänken versteckt ist. Diese wird benötigt, um das Farbenrätsel zu lösen.</p> <p>Auf der Vorderseite stehen verschiedene Farben (andersfarbig gedruckt).</p> <p>Auf der Rückseite stehen Zahlen.</p> <p>Wenn da „LILA“ steht, schaut man sich die Farbe an, in der das Wort gedruckt wurde, um die richtige Reihenfolge der Farben herauszufinden. Anschließend schaut man nach welcher Zahl zu</p>

		<p>welcher Zahl gehört.</p>
<p>C18</p>		<p>Farbenrätsel</p> <p>In den schmalen Rohren unter den Bänken befinden sich vier verschiedene Farbenkarten. Um diese rauszubekommen, benötigt man die Magnetstange.</p> <p>Um dieses Rätsel zu lösen braucht man die Tippkarte „Das hier kannst du mir glauben“.</p> <p>Der Zahlencode passt zum gelben Schloss 4A (Code: 746) (Erste Schublade).</p>
<p>C19</p>		<p>Tafel (8)</p> <p>Die Tafel steht auf dem Altar.</p> <p>Wenn man mit dem Schwamm die Tafel abwischt, stehen andere Zahlen da.</p> <p>Dieser Zahlencode passt zum Schloss graue Kette 5A (Code: 175) (Erste Schublade).</p>
<p>C20</p>		<p>Waage</p> <p>Die Waage liegt in der ersten Schublade im Schrank. Sie wird benötigt, um die Schraubenmuttern der Gewinnstange zu wiegen.</p>
<p>C21</p>		<p>Tippkarte Gewichte</p> <p>Die Tippkarte für die Gewichte liegt in einem Buch bei den Bänken und hilft beim Rätsel der Gewinnstange.</p>

C22



Gewinnstange

Die Gewinnstange hängt unter der dritten Bank.
An dieser Stange sind 4 Schraubenmütter fixiert, die man abschrauben muss.
Der Schlüssel, um das Schloss aufzuschließen hängt am Badge, um die Tür aufzumachen.

Mit der Waage und der Tippkarte Gewichte findet man den Code für das goldene Schloss 1B in der ersten Schublade (Code: 268).

C23



Taschenlampe

Liegt in der ersten Schublade.
Es ist eine UV-Lampe und wird benötigt, um den Code im Regenschirm und die Hinweise unter der zweiten Bank zu finden.

C24



Regenschirm

Hängt an der Seite einer Bank.

Mit dem UV-Licht wird ein Zahlencode sichtbar, der auf das Schloss graue Kette 2B in der zweiten Schublade passt (Code: 480).

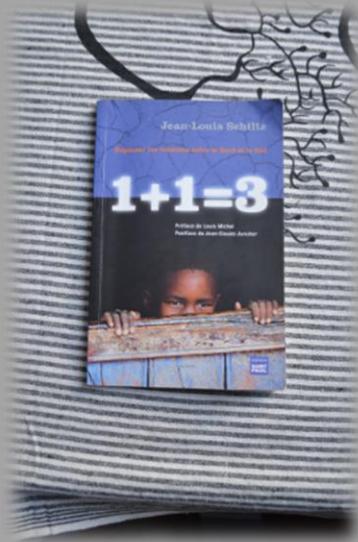
C25



Kassettschachtel

In der Kassettschachtel liegt ein Tipp für die römischen Zahlen.

C26



Buch „1+1 = 3“

Die Lösung befindet sich auf Seite 24.
Der Code passt zum Schloss blaue Kette 3B (Code: 584).

Auf Seite 63 befindet sich ein Hinweis für die Eingabe des Codes auf dem Safe (7) (mit UV Licht erkennbar).

C27



Tippkarte „wie viele Fenster“

Liegt in der ersten Schublade.
Es ist ein Hinweis für das Fensterrätsel und das schwarze Schloss 6B.

C28



Tippkarte „Wie man Fenster zählt“

Diese Tippkarte ist spiegelverkehrt geschrieben und man braucht einen Spiegel, um sie zu lesen. Der Spiegel befindet sich in der ersten Schublade.

Die Tippkarte befindet sich zwischen der Wand und der ersten Bank. Sie ist an der Bank fixiert.

	<p>Die Karte hilft beim Zählen der Rauten an den Fenstern, um das Fensterrätsel zu lösen.</p>
	 <p>Fensterrätsel</p> <p>Um das Fensterrätsel zu lösen, braucht man die Tippkarte „wie viele Fenster“, damit man weiß, wie man die Fenster zählen soll.</p> <p>Man soll die Rauten der drei Fenster zählen. Die Rauten, die aus 4 verschiedenen Rauten entstehen, sollen ebenfalls gezählt werden.</p> <p>Der Zahlencode passt zum schwarzen Schloss 6B (Code: 120).</p>
<p>C29</p>	 <p>Spiegel</p> <p>Der Spiegel befindet sich in der ersten Schublade und wird benötigt, um den spiegelverkehrten Text der Tippkarte zu lesen.</p>
<p>C30</p>	 <p>Schale mit Steinen</p> <p>Die Schale mit Steinen befindet sich auf dem Altar. Wenn man die Steine rausnimmt, findet man einen Zahlencode, der zum schwarz/grauen Schloss 5B passt (Code: 233).</p>

C31
C32



Spion / römische Zahlen

Unter der zweiten Bank findet man anhand der UV-Taschenlampe Hinweise zur Zählung von römischen Zahlen.

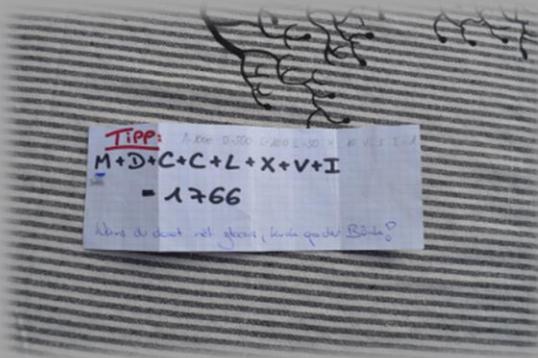
Außerdem befindet sich dort eine Zeichnung eines Auges und eines Schlüsselloches.



Wenn man durch das Schlüsselloch der Tür (6) schaut, findet man ein Datum in römischen Zahlen.

Addiert man diese Zahlen, findet man den Code für das goldene Schloss 4B (Code: 1836).

C33



Tipp römische Zahlen

Den Tipp, um zu wissen wie man römische Zahlen liest, findet man in der Kasette.

C34



Tippkarte „Nonnen, usw.“

Liegt in der ersten Schublade.

Wird gebraucht, um das Schloss an der Eingangstür zu öffnen.

Diese gibt die Reihenfolge der Zahlen an, die beim Zählen der Zugpassagiere beim Altar rauskommen.

(Code: 8464)

C35



Safe (7)

Das Safe kann geöffnet werden, wenn man alle Schlösser in der ersten Schublade geknackt hat. Der Code steht im Inneren der Holzklappe, der mit UV-Licht sichtbar wird.

Im Safe liegt ein Schlüssel, um den Schalter 1 beim Altar aufzuschließen.

Außerdem findet man einen Schalter, um den Zug im Altar zu starten. **Dieser Schalter ist schon eingestellt, die TN sollen den nicht betätigen.**

(Code: 4126)

C36



Schalter 1 (8a)

Der Schalter 1 aktiviert das Licht in der Box, damit man reinschauen kann.

Der Schalter 1 ist mit dem Schloss 1D geschlossen, wessen Schlüssel im Safe liegt.

C37



Schalter 2 (8b)

Der Schalter 2 aktiviert den Strom auf den Schienen des Zuges. Wenn dieser aktiviert ist, kann man mit dem Schalter, den man im Safe gefunden hat, den Zug starten.

Der Schalter 2 ist mit dem Schloss 2D geschlossen und wird mit dem Code vom Puzzlerätsel am Altar geöffnet (Code: 496).

C38



Schalter 3 (8c)

Der Schalter 3 aktiviert den Ventilator im Altar.

Nachdem man den Schalter 1 aktiviert hat, kann man das Puzzlerätsel am Altar lösen.

Der Schalter 3 ist mit dem Schloss 3D geschlossen, wessen Schlüssel in der kleinen braunen Bibel liegt.

Puzzlerätsel am Altar (8)

Am Altar hängen Puzzlestücke. Sie hängen auf drei verschiedenen Höhen.

Den Code findet man, wenn man den Satz „Find The Code“ liest.

Bei jedem Wort werden die Puzzlestücke gezählt:

„Find“ = 4 Puzzlestücke

„The“ = 9 Puzzlestücke

„Code“ = 6 Puzzlestücke

Dieser Zahlencode passt zum Schloss von Schalter 2 (Code: 496).

C39

/

C40

/

C41



Zug Karte (9c)

Ein indirekter Hinweis, dass sich irgendwo ein Zug befindet.

C42



Musik Box + MP3 Player (MB)

Die Musikbox wird beim Aufbau in der dafür vorgesehenen Holzkiste festgeschraubt. Sie wird via Bluetooth mit dem MP3 verbunden und Kirchen Musik wird in hoher Lautstärke angemacht.

Die Holzkiste (C43) wird dann mit dem Schlüssel Schloss (MB) verschlossen und der Schlüssel (MB) versteckt.

C43



Holzbox für Musik Box

Der Schlüssel (MB) wird beim Aufbau im Brasilien Buch versteckt.

C44

Die Brasilien Schachtel

Der Schlüssel (MB) wird in der Schachtel versteckt.
Die Schachtel wird beliebig im Raum versteckt.

Der Hinweis der lauten Musik (C45) kann der Trainer dort verstecken wo er möchte.

C45



Hinweis der lauten Musik

Dieser Hinweis kann beliebig im Raum versteckt werden, genau wie die Brasilien Schachtel.

Auf der Rückseite des Hinweises ist mit UV Farbe (grün, gelb, blau) die brasilianische Flagge gemalt.

7.2. Aufräumen

WICHTIG:

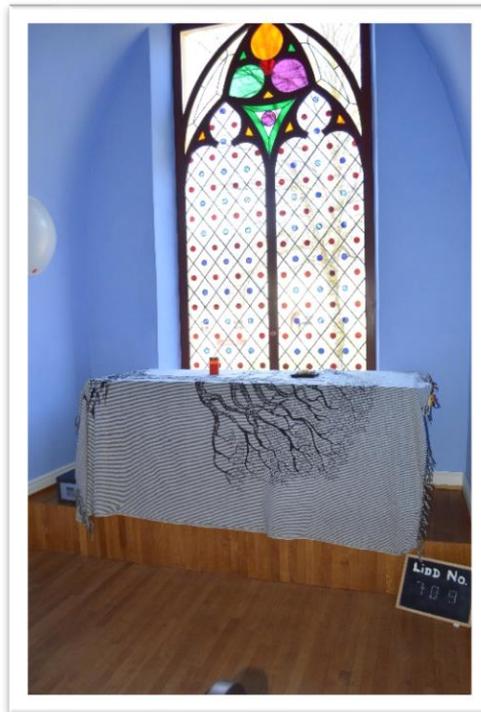
Denk an den Trainer, der nach dir arbeitet. Es ist wichtig den Escape Room **sorgfältig** aufzuräumen und alles an seinen bestimmten Platz zu legen, damit die Aktivität reibungslos verlaufen kann, nachdem du gearbeitet hast.

Du hast versiegelte Blätter, mit dem genauen Aufbau des Escape Rooms, nutze diese bitte!

Wenn du dir unsicher bist, dann frag die Person, die mit dir arbeitet oder ruf der zuständigen Person an.

**Bitte nach dem Escape Room die Kameras vom Strom nehmen!
Und vor dem Escape Room wieder einstecken!**

◆ Altar



- Den Zug so installieren, dass man ihn nicht sehen kann
- Alle Schalter ausschalten
- Die Schlösser der Schalter abschließen
- Das Licht des Altars ausschalten und den Schlüssel von Schalter 1 (8a) in den Safe verstecken
- Überprüfen, dass der Schalter des Zuges aus ist (ganz nach links gedreht ist)
- Den Safe zusperren
- Die Decke über den Altar legen, und dann folgende Objekte drauf legen:
 - Schale mit Steine: den Code mit Kieselsteine bedecken und Kerze drauflegen
 - Die Spielkarten in die Blechkiste verstecken und zusperren
 - Die Blechkiste zwischen der dritten Bank (5) und der Wand verstecken
 - Fake Kerze: den Schlüssel der Blechkiste reinlegen
- Tafel: andere Zahlen hinschreiben (z.B.: Aus 175 werden 809)

◆ Schrank



- ➔ In Schublade 1:
 - Waage
 - Taschenlampe
 - Kassettenschachtel (und Zettel mit der Erklärung der römischen Zahlen)
 - Fenster Hinweis
 - Spiegel
 - Tippkarte Nonnen, usw.

- ➔ Der Schlüssel des Safes wird am Multischloss befestigt, an dem folgende Schlösser hängen:
 - Gold 1B (Code: 268)
 - Graue Kette 2B (Code: 480)
 - Blaue Kette 3B (Code: 584)
 - Gold 4B (Code: 1836)
 - Schwarz/Grau 5B (Code: 233)
 - Schwarz 6B (Code: 120)

- ➔ Die Schublade hat folgende Schlösser am Multischloss:
 - Orange 1A (Code: 586)
 - Blaue Kette 2A (Code: 643)
 - Gold 3A (Code: 2074)
 - Gelb 4A (Code: 746)
 - Graue Kette 5A (Code: 175)

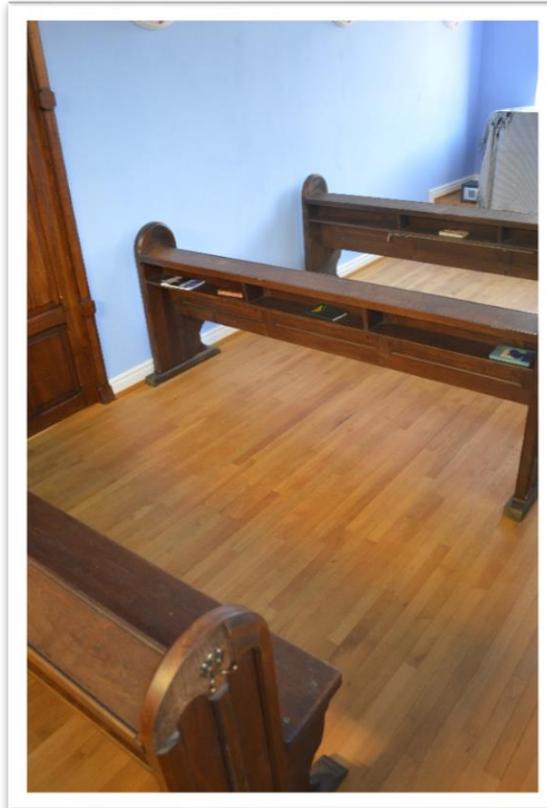
- ➔ In Schublade 2:
 - Notizblock (überprüfen, ob keine Notizen mehr drinstehen)
 - Bleistifte
 - Puzzle

◆ **Bücher**

Es kommen verschiedene Hinweise in die Bücher, die auf den drei Bänken verteilt werden. Dabei spielt es keine Rolle, welcher Hinweis in welches Buch gelegt wurde.

- Tippkarte der Spielkarten
- „Das hier kannst du mir glauben“
- Tippkarte Gewichte
- Der Schlüssel von Schalter 3 (8c) kommt in die kleine braune Bibel (in der Bibel ist eine Stelle ausgeschnitten, damit man den Schlüssel drinnen verstecken kann)

◆ Bänke



- Den Regenschirm an einen Haken hängen
- Die Gewinne wieder an die Gewinnstange schrauben und unter der dritten Bank (5) befestigen. Das Schloss wird mit dem Schlüssel geöffnet, der am Badge hängt, mit dem die Eingangstür geöffnet wird.
- Die Bücher auf die drei Bänke verteilen
- Das Farbenrätsel, das aus vier Teilen besteht, in die schmalen Rohre unter den Bänken verstecken.

◆ Am Ende

- Den 3D-Fuss in die Kiste (Code: 8464) bei der Eingangstür räumen, den Code auf 0-0-0-0 stellen
- Die Münzenkiste auf die Fensterbank (9c) legen, mit der Zug Karte
- Die Magnetstange irgendwo im Raum verstecken
- Die Musikbox und die Holzkiste mitnehmen

→ Die Musikbox und den MP3 Player aufladen

8. ESCAPE ROOM SCHÉIFFEREI



Die Wohnung von Pater Jakob, die größte im ganzen Marienthal ...

„De Jakob huet e Geheimnis.

*Keen weess wat et ass. Dat eenzegt wat sech gezielt gött, ass dass hien en Safe a senger Wunneng
stoen huet an dass hien déi wuel behitt.*

Mat multiplen Schlässer a Rätselen beschützt hien säin Mysterium.

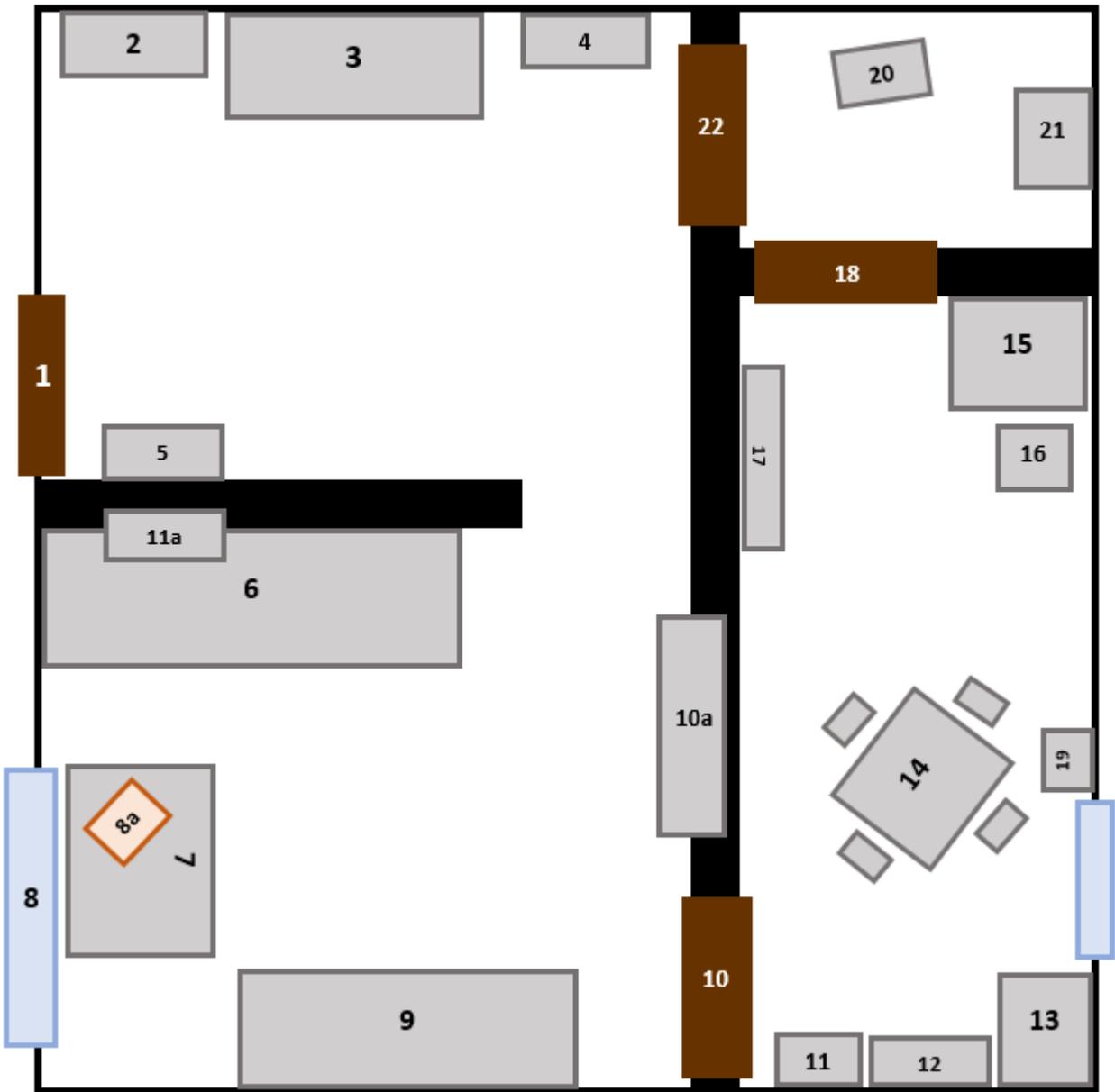
Kommt Dir dem Pater Jakob senger Geheimniskréimerei op d 'Spuer?

Den Jakob ass seng Akeef maachen, hien ass an enger Stonn erëm do.

Gidd Gas...“

Anleitung:

- ◆ Die Schlüssel auf den Schlössern lassen; Kombinationsschlösser auflassen; alle Schlösser an ihrem Platz lassen und nichts in Kleidungstaschen stecken
- ◆ Jede Schlosskombination wird nur einmal benutzt
- ◆ Farben spielen eine Rolle
- ◆ Alle Trainer Schlösser haben den Code 4123



1. Eingang
2. Garderobe
3. Kommode
4. Regal
5. Einkaufsliste
6. Bett
7. Nachttisch
8. Fenster/Vorhänge
 - 8a. Foto
9. Sekretär
10. Wohnzimmertür
 - 10a. Fake Steckdose
11. Würfelrätsel
 - 11a. Think Different
12. Kaffee Geschirr
13. Wasserhahn
14. Tisch
15. Bücherregal
16. Sofa
17. Pinnwand
18. Geheime Tür zum Keller
19. Kleiner Tisch
20. Kartoffelsack
21. Safe
22. Kellertür (Nur für TR)

8.1. Auflistung des Materials

S44



Enzyklopädie Bücher

Insgesamt gibt es 24 Enzyklopädie Bücher, davon sind 12 (Nr. 1 bis Nr. 12) mit Pfeilen markiert. In der richtigen Reihenfolge ergeben sie zusammen einen Code, um das Richtungsschloss zu öffnen und in den Keller zu gelangen.
(Code: →↑↓←←↓↑→↓↓→↑)

Die Bücher sind an folgenden Orten versteckt:

- ◆ In der Kommode im Eingangsbereich; 2./3./4. Schublade
- ◆ Im Regal im Eingangsbereich
- ◆ Im Nachttisch oben und unten im Schlafzimmer
- ◆ In der Bettschublade im Schlafzimmer
- ◆ Im Schrank des Sekretärs
- ◆ Im Aktenkoffer
- ◆ Im Regal im Wohnzimmer (2 Bücher)
- ◆ Auf dem Tisch im Wohnzimmer

S45



Memory Karten

Die Memory Karten sind auf 4 verschiedenen Plätzen versteckt. Auf der Rückseite sind Zahlen, bzw. Buchstaben, zu erkennen. Wenn man alle Memory Karten gefunden hat, sucht man diejenigen, die kein Gegenstück haben und findet so den Code für das silberne Schloss B, links am Bett.
(Code: 1145B)

Die Memory Karten sind an folgenden Orten versteckt:

	<ul style="list-style-type: none"> ◆ In der Kommode im Eingangsbereich; 1./3./4. Schublade ◆ Schrank vom Sekretär <p>Es gibt jeweils eine Schlüsselkarte an jedem Ort</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 Spaghetti ◆ 1 Gänseblümchen ◆ 4 Duplo ◆ 5B Möhre
S46	<p>Holzmedaille</p> <p>Insgesamt gibt es 6 Holzmedaillen von A bis F, mit einer Zahl bzw. einem Buchstaben drauf gestanzt. Zusammen ergeben sie den Code für den Safe. (Code: 78085A)</p>  <p>Darauf achten, dass die letzte Holzmedaille (auf dem Strohsack) nicht der Buchstabe A oder F ist!</p> <p>Die Holzmedaillen sind an folgenden Orten versteckt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Kissen ◆ Uhr ◆ Schublade ◆ Schwamm ◆ Unten im Nachttisch ◆ Im Keller auf dem Strohsack
S47	<p>Foto von den Vorhängen (8a)</p> <p>Den Code der Vorhänge findet man auf dem Foto. Auf diesem Foto ist die richtige Reihenfolge der Vorhänge, um den Code für das silberne Schloss A von der zweiten Schublade in der Kommode zu finden. Der Code muss von rechts nach links gelesen werden. (Code: 7394A)</p> 

S48		<p>Kun Lun (7)</p> <p>Ist ein magnetischer Schlüssel für das Kun Lun Schloss auf dem kleinen Tisch im Wohnzimmer. Liegt in der oberen Schublade im Nachttisch.</p>
S49		<p>Knobelzylinder (10a)</p> <p>Wenn man von oben auf den Zylinder bläst, entsteht Luftdruck und er kommt aus seinem Holzhäuschen raus. Damit findet man den Code Orange A für den oberen Teil des Nachttisches. (Code: 5225A)</p>
S50		<p>Hinweis Steckdose (3)</p> <p>Dieser Hinweis verweist auf die Fake Steckdose. Es liegt in der zweiten Schublade der Kommode im Eingangsbereich.</p>
S51		<p>Tassen</p> <p>Es gibt vier Tassen, die zusammen einen Code ergeben. Diese Tassen befinden sich an folgenden Orten:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Bei dem Kaffee Geschirr mit dem Zucker ◆ Auf dem Nachttisch im Schlafzimmer (mit Kaffee gefüllt) ◆ Im Bücherregal im Wohnzimmer ◆ Auf dem Tisch im Wohnzimmer (umgedreht) <p>Der Code passt auf die schwarze B rechts am Bett. (Code: 8362B)</p> <p>Eine Tasse wird vor der Aktivität mit Kaffee gefüllt, aufgestellt und nach der Aktivität vom TR geputzt.</p>

<p>S52</p>		<p>Puzzleboard (15)</p> <p>Das Puzzleboard liegt im Bücherregal im Wohnzimmer.</p> <p>Die Puzzlestücke sind im kleinen Tisch im Wohnzimmer.</p> <p>Code Orange B für die geheime Tür am Schrank rechts. Man löst das Puzzle und das fehlende Stück verrät den Code.</p> <p>(Code: 6837B)</p>
<p>S54</p>		<p>Glas mit Schlüssel (15)</p> <p>Steht unten im Bücherregal im Wohnzimmer. Die Schlüssel passen zum Multischloss von der 3. Schublade von der Kommode im Eingangsbereich.</p>
<p>S55</p>		<p>Vase (15)</p> <p>Ist unten im Bücherregal versteckt. Hat einen grünen Code B für die Schublade vom Sekretär.</p>
<p>S56</p>		<p>Aktenkoffer (16)</p> <p>Der Aktenkoffer liegt hinter dem Sofa.</p> <p>Hat ein 3-Zahlen-Schloss (der gleiche Code auf beiden Seiten → Lösung vom Sudoku)</p> <p>(Code: 621)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Taschenlampe (für den Keller) ◆ Enzyklopädie Buch

S57		<p>Sudoku</p> <p>Es gibt 3 Sudoku Karten. Die Lösung öffnet den Aktenkoffer.</p> <p>Zwei davon sind an der Pinnwand. Einer liegt in der Schublade vom Sekretär im Schlafzimmer.</p>
S58		<p>Kissen (16)</p> <p>Im Kissen befindet sich eine Holzmedaille.</p>
Eingang		
S1		<p>Garderobe (2)</p> <p>Hier hängen Jacken, die zum Spiel gehören.</p> <p>Inhalt einer Jackentasche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ein Lappen und ein Stift für die Einkaufsliste (Board) ◆ Der Schlüssel für die Fake Steckdose

S3



Einkaufsliste (5)

Wenn man das Board mit dem Lappen abwischt, bleiben nur vier Buchstaben übrig (J-U-D-A-S).

Das ist der Code für das Schloss der 4. Schublade der Kommode im Eingangsbereich.

S4



Regal im Flur (4)

Hier liegen Bücher zur Ablenkung und ein Enzyklopädie Buch.

<p>S5</p>		<p>TR-Tür zum Keller (21)</p> <p>Diese Tür soll nicht von den TN verwendet werden (STOP-Sticker!). Sie ist nur für den TR zum Aufbau gedacht.</p>
<p>S6</p>		<p>Kommode im Flur (3)</p> <p>Auf der Kommode liegen ein Notizblock und Bleistifte für die TN.</p> <p>Der Schrank auf der linken Seite hat ein STOP-Sticker und ist nur für die TR. Der Schlüssel ist beim Badge, um die Tür aufzumachen. Drinnen liegt Ersatzmaterial und ein Schlüsselbund mit Ersatzschlüssel.</p> <p>Auf der rechten Seite sind vier Schubladen mit Schlössern.</p>
<p>S7</p>		<p>Der Schrank auf der linken Seite hat ein STOP-Sticker und ist nur für die TR. Der Schlüssel ist beim Badge, um die Tür aufzumachen. Drinnen liegt Ersatzmaterial und ein Schlüsselbund mit Ersatzschlüssel.</p>

S8		<p>Erste Schublade der Kommode (3)</p> <p>Hat ein schwarzes Schloss A (Code: 5919A → Zeitkombinationen auf dem Sekretär)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ein Teil der Memory Karten ◆ 1 Schlüsselkarte
S9		<p>Zweite Schublade der Kommode (3)</p> <p>Hat ein silber Schloss A (Code 7394A → Vorhänge)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Enzyklopädie Buch ◆ Hinweis mit der Steckdose und Magnet
S10		<p>Dritte Schublade der Kommode (3)</p> <p>Hat ein Multischloss mit vielen Schlössern (Schlüssel im Glas im Wohnzimmer)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Enzyklopädie Buch ◆ Memory Karten ◆ 1 Schlüsselkarte
S11		<p>Vierte Schublade der Kommode (3)</p> <p>Hat ein Buchstabenschloss (Code: J-U-D-A-S → Einkaufsliste)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Ein Teil der Memory Karten ◆ 1 Schlüsselkarte ◆ Holzmedaille ◆ Enzyklopädie Buch

Schlafzimmer

S12



Bett (6)

Die TN dürfen auf das Bett.

Hat zwei Schlösser:

- ◆ Links: Silber B
(Code: 1145B → Memory Karten)
- ◆ Rechts: Schwarz B
(Code: 8362B → Code auf den Tassen)

In der Schublade des Bettes liegt ein Enzyklopädie Buch. Es sollte so platziert werden, dass man es von außen nicht sehen kann.

S14



Think Different (11a)

Dieser Hinweis hängt über dem Bett und ist nützlich für das Würfelrätsel im Wohnzimmer. Man kann es über den Bilderrahmen mit den Dübeln befestigen.

S15



Nachttisch (7)

Auf dem Nachttisch steht das Foto von den Vorhängen und eine Tasse Kaffee, mit einem Teil des Tassencodes.

<p>S16</p>		<p>Nachttisch oben (7)</p> <p>Hat das orange Schloss. (Code: 5225A → Knobelzylinder)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Enzyklopädie Buch ◆ Kun Lun
<p>S17</p>		<p>Nachttisch unten (7)</p> <p>Hat das runde Buchstabenschloss (Code befindet sich auf dem Hinweis im Wasserkocher)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Holzmedaille ◆ Enzyklopädie Buch
<p>S18</p>		<p>Vorhänge (8)</p> <p>Unten rechts steht auf jedem Vorhang ein Teil des Codes. Mit dem Foto, das auf dem Nachttisch steht, findet man die richtige Reihenfolge raus und findet somit den Code für das silberne Schloss A für die zweite Schublade der Kommode im Eingangsbereich.</p>
<p>S20</p>		<p>Fake Steckdose (10a)</p> <p>Die Steckdose ist magnetisch und kann einfach runtergezogen werden. Um das Fach hinter der Steckdose zu öffnen, braucht man den Schlüssel aus der Jackentasche der Garderobe.</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Schlüssel für die Wohnzimmertür

<p>S22</p>		<p>Sekretär Schrank (9)</p> <p>Hat ein rotes Schloss A (Code: 6453A → Deckel der Kaffeemaschine)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Memory Kiste mit einem Teil der Memory Karten ◆ 1 Schlüsselkarte ◆ Enzyklopädie Buch
<p>S23</p>		<p>Sekretär Schublade (9)</p> <p>Hat ein grünes Schloss B (Code: 3691B → Hinweis an der Vase im Bücherregal im Wohnzimmer)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 1 Sudoku Karte
<p>S24</p>		<p>Uhrzeiten am Sekretär (9)</p> <p>Geben den Code für das schwarze Schloss A, für die erste Schublade der Kommode im Eingang.</p> <p>Die ersten zwei Uhrzeiten sind morgens (5:00 und 9:00 Uhr) und die dritte Uhrzeit ist abends (19:00 Uhr).</p> <p>Hier muss man eventuell helfen und z.B. erwähnen, dass das Jakobs Tagesablauf ist.</p> <p>(Code: 5919)</p>

S25



Hinweis unter dem Sekretär (9)

Ein Hinweis für die Fake Steckdose.

S26



Wohnzimmertür (10)

Diese Tür ist abgeschlossen. Den Schlüssel findet man im Fach hinter der Fake Steckdose.

Wohnzimmer

S27



Würfelsrätsel (11)

Wird der Code für das rote Schloss B an der geheimen Tür.

Um die Lösung zu finden:

- ◆ 1. Bild: Im Ganzen sind 9 Punkte des Würfels zu sehen
- ◆ 2. Bild: Der Würfel hat 3 Seiten
- ◆ 3. Bild: Im Ganzen sind es 5 Würfel
- ◆ 4. Bild: Im Ganzen sind es 6 Würfel

Am Holzrahmen sind Löcher, um das „Think Different“ Schild zu befestigen (Code: 9356)

S29



Kaffee Geschirr (12)

In diesem Regal steht der Wasserkocher, die Kaffeemaschine, eine Tasse mit einem Code und Zucker.

S30



Kaffeemaschine (12)

Auf der Innenseite des Deckels der Kaffeemaschine findet man den roten Code A für den Schrank des Sekretärs im Schlafzimmer.

(Code: 6453A)

S31



Wasserkocher (12)

Im Inneren des Wasserkochers liegt der Hinweis für das runde Buchstabenschloss für den unteren Teil des Nachttisches.

<p>S32</p>		<p>Waschbecken (13)</p> <p>Auf dem Waschbecken liegt eine Holzmedaille in der Seife/im Schwamm.</p> <p>Der Schrank des Waschbeckens ist nur für die TR (STOP-Sticker). Der Schlüssel befindet sich im Trainer Schrank im Eingangsbereich am Schlüsselbund.</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Schüssel, um den Kaffee aufzufangen, der runtergespült wird
<p>S33</p>		<p>Tisch (14)</p> <p>Auf dem Tisch liegen ein Enzyklopädie Buch und eine umgedrehte Tasse mit einem Code.</p>
<p>S34</p>		<p>Bücherregal (15)</p> <p>Hier sind viele Ablenkungen.</p> <p>Relevanter Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Vase mit einem grünen Code B unten im Bücherregal ◆ Puzzleboard bei den Spielen ◆ Enzyklopädie Bücher, durcheinander und zwei davon haben einen Pfeil ◆ Glas mit den Schlüsseln (für die dritte Schublade der Kommode im Eingangsbereich)

S35



Sofa (16)

Auf dem Sofa liegt ein Kissen, in dem eine Holzmedaille versteckt ist.

Hinter dem Sofa ist der Aktenkoffer versteckt.

S36



Pinnwand (17)

An der Pinnwand sind zwei Sudoku Karten befestigt.

<p>S37</p>		<p>Geheimer Schrank (18)</p> <p>An dem geheimen Schrank sind zwei Schlösser befestigt (man braucht aber nur ein Schloss zu öffnen, um weiter zu kommen)</p> <p>Schlösser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Rot B (Code: 9256B → 4 Bilder mit den Würfeln) ◆ Orange B (Code 6837B → fehlendes Puzzlestück) <p>Hinter dem Schrank befindet sich eine geheime Tür.</p>
<p>S38</p>		<p>Geheime Tür (18)</p> <p>Hat ein Richtungsschloss (Code: →↑↓←←↓↑→↓↓→↑)</p> <p>Den Code findet man durch die Enzyklopädie Bücher (von 1 bis 12)</p> <p>Eröffnet den Zugang zum Keller.</p>
<p>S39</p>		<p>Uhr (18)</p> <p>Man kann die Uhr öffnen.</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Eine Holzmedaille

<p>S40</p>		<p>Kleiner Tisch (22)</p> <p>Hat ein Kun Lun Schloss. Den Kun Lun Schlüssel ist oben im Nachttisch in der oberen Schublade im Schlafzimmer.</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ Puzzlestücke
<p>S41</p>		<p>Safe (19)</p> <p>Den Code für den Safe findet man auf den 6 Holzmedaillen (von A bis F sortiert). Die eingestanzten Ziffern, bzw. Buchstaben, ergeben den Code. (Code: 78085A)</p> <p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆ 3D Fuss, und somit das Ende des Escape Rooms <p>Wenn man den Code ein paar Mal falsch eingibt, piepst der Safe und die Versuche werden für ein paar Minuten gesperrt.</p>
<p>S43</p>		<p>Kartoffelsack (20)</p> <p>Am Sack hängt eine Holzmedaille an einer Lederschnur.</p>

8.2. Aufräumen

WICHTIG:

Denk an den Trainer, der nach dir arbeitet. Es ist wichtig den Escape Room **sorgfältig** aufzuräumen und alles an seinen bestimmten Platz zu legen, damit die Aktivität reibungslos verlaufen kann, nachdem du gearbeitet hast.

Du hast versiegelte Blätter, mit dem genauen Aufbau des Escape Rooms, nutze diese bitte!
Wenn du dir unsicher bist, dann frag die Person, die mit dir arbeitet oder ruf der zuständigen Person an.

Bitte nach dem Escape Room die Kameras vom Strom nehmen!

Und vor dem Escape Room wieder einstecken!

Als Erstes alles aufräumen, was nicht zum Spiel gehört. Am Einfachsten ist es, alle Hinweise einzusammeln, sie pro Raum einzuteilen und sie dann an den richtigen Platz aufzuräumen. Jeden Raum einzeln aufräumen ist viel übersichtlicher (am Besten mit dem Eingangsbereich beginnen).

Die Tasse und das Geschirr, das dreckig ist wird mit in den Trainerraum genommen, um es sauber zu machen und wird danach in den Escape Room Wagen eingeräumt.

→ Tassen, die dreckig sind, werden zum TR Raum gebracht und sauber gemacht

Um das Memory Spiel richtig aufzuräumen, wird jeweils eine Schlüsselkarte auf einen Platz gelegt

- 1 Spaghetti
- 1 Gänseblümchen
- 4 Duplo
- 5B Möhre

◆ Eingangsbereich:



- Kommode

Erste Schublade mit dem schwarzen Schloss A (Code: 5919A)

Inhalt:

→ ein Teil der Memory Karten

Zweite Schublade mit dem silbernen Schloss A (Code: 7394A)

Inhalt:

- Enzyklopädie Buch
- Hinweis mit der Steckdose und dem Magneten

Dritte Schublade mit dem Multischloss

Inhalt:

- ein Teil der Memory Karten
- Enzyklopädie Buch

Vierte Schublade mit dem Buchstabenschloss (Code: JUDAS)

Inhalt:

- Enzyklopädie Buch
- Holzmedaille
- ein Teil der Memory Karten

- **Garderobe**

In eine Jackentasche wird ein Lappen versteckt.

In der Pullover Tasche wird der Schlüssel für die Fake Steckdose versteckt.

- **Regal**

Im Regal ist ein Enzyklopädie Buch versteckt und das Glas mit den Münzen.

- **Einkaufsliste**

Mit dem Whiteboard Stift wird eine Einkaufsliste erfunden, um das Codewort JUDAS zu verstecken.

◆ **Schlafzimmer:**



- **Bett**

Auf der linken Seite: Silbernes Schloss B (Code: 1145B)

Auf der rechten Seite: Schwarzes Schloss B (Code: 8362B)

Inhalt:

- Enzyklopädie Buch

Über dem Bett hängt das „Think Different“ Schild.

- **Sekretär**

An den Schrank kommt das rote Schloss A (Code: 6453A)

Inhalt:

→ Memory Kiste, ein Teil der Memory Karten und 1 Enzyklopädie Buch

An die Schublade kommt das grüne Schloss B (Code: 3691B)

Inhalt:

→ 1 Sudoku Karte

- **Nachttisch**

Oben am Nachttisch kommt das orange Schloss A (Code: 5225A)

Inhalt:

→ Kun Lun

→ Enzyklopädie Buch

Unten am Nachttisch kommt das runde Buchstabenschloss (Code: im Wasserkocher)

Inhalt:

→ Enzyklopädie Buch

→ Eine Holzmedaille

Auf dem Nachttisch steht das Bild von den Vorhängen.

Die Kaffeetasse wird vom TR mitgenommen und sauber gemacht.

- **Fake Steckdose wiedereinrichten**

- **Vorhänge**

Die Vorhänge durcheinander machen.

- **Wohnzimmertür**

Die Tür mit dem Schlüssel offenlassen.

◆ **Wohnzimmer:**



- **Uhr**

In die Uhr kommt eine Holzmedaille.

- **Geheime Tür**

An die geheime Tür kommt das Richtungsschloss.

- **Geheimer Schrank**

An die linke Seite kommt das rote Schloss B (Code: 9356B)

An die rechte Seite kommt das orange Schloss B (Code: 6837B)

- **Aktenkoffer**

Code: 621

In den Aktenkoffer kommt ein Enzyklopädie Buch und eine Taschenlampe und wird dann hinter dem Sofa versteckt.

- **Kleiner Tisch**

An den kleinen Tisch kommt das Kun Lun Schloss (Schlüssel → Kun Lun)

Inhalt:

→ Puzzlestücke

- **Bücherregal**

Die Bücher sollen durcheinander sein, dort werden zwei Enzyklopädie Bücher versteckt.
Die Vase mit dem grünen Code B unten im Bücherregal verstecken, so dass man den Code nicht sieht.

Das Puzzleboard zu den Spielen einräumen.

Eine Tasse kommt oben auf das Bücherregal + das Glas mit den Schlüsseln.

- **Kissen**

In das Kissen wird eine Holzmedaille versteckt.

Das Kissen wird auf das Sofa gelegt.

- **Waschbecken**

Auf dem Waschbecken im Schwamm wird eine Holzmedaille versteckt.

Unter dem Waschbecken nachsehen und ggf. die Schüssel sauber machen.

- **Pinnwand**

An der Pinnwand hängen zwei Sudoku Karten.

- **Tisch**

Auf dem Tisch liegt ein aufgeschlagenes Enzyklopädie Buch und vier umgedrehte Tassen, auf einer davon steht ein Code.

- **Kaffee Geschirr**

Im Wasserkocher liegt der Hinweis für das Buchstaben Drehschloss.

Eine Tasse mit Code liegt im Regal und wird mit Zucker gefüllt.

Der Deckel der Kaffeemaschine schließen, damit man den Code nicht sieht.

◆ **Keller:**



Die LED Kerzen im Keller werden nach der Aktivität vom TR ausgeschaltet, damit die Batterien länger halten.

- **Safe (Code: 78085A)**

Der Safe wird in den Keller gestellt, der 3D Fuß wird reingelegt und geschlossen (zum Sperren einfach eine Taste drücken).

- **Kartoffelsack**

Es wird eine Holzmedaille an den Kartoffelsack gehangen. **(Nicht der Buchstabe A oder F, sondern einer dazwischen!)**

8.3. Aufbau vor der Aktivität

Vor der Aktivität werden die Tasse und das Geschirr aus dem Escape Room Wagen vom TR mitgenommen. Eine Tasse wird mit Kaffee aufgefüllt. Diese Tasse wird auf den Nachttisch gestellt.

Alle Schlösser müssen überprüft werden und, ob alles am richtigen Platz liegt. Am Besten im Wohnzimmer anfangen und dann die Tür zum Wohnzimmer schließen und absperren. Den Schlüssel in die Fake Steckdose verstecken, dann den Schlüssel der Steckdose in eine Jackentasche verstecken.

Die Lichter anlassen für die Gruppe.

Im Keller alle LED Kerzen anschalten und die Tür schließen.

Im TR Raum das Tablet anschalten und alles vorbereiten, damit es für die Aktivität funktioniert.

9. ESCAPE ROOM MATERIAL

9.1. Regeln

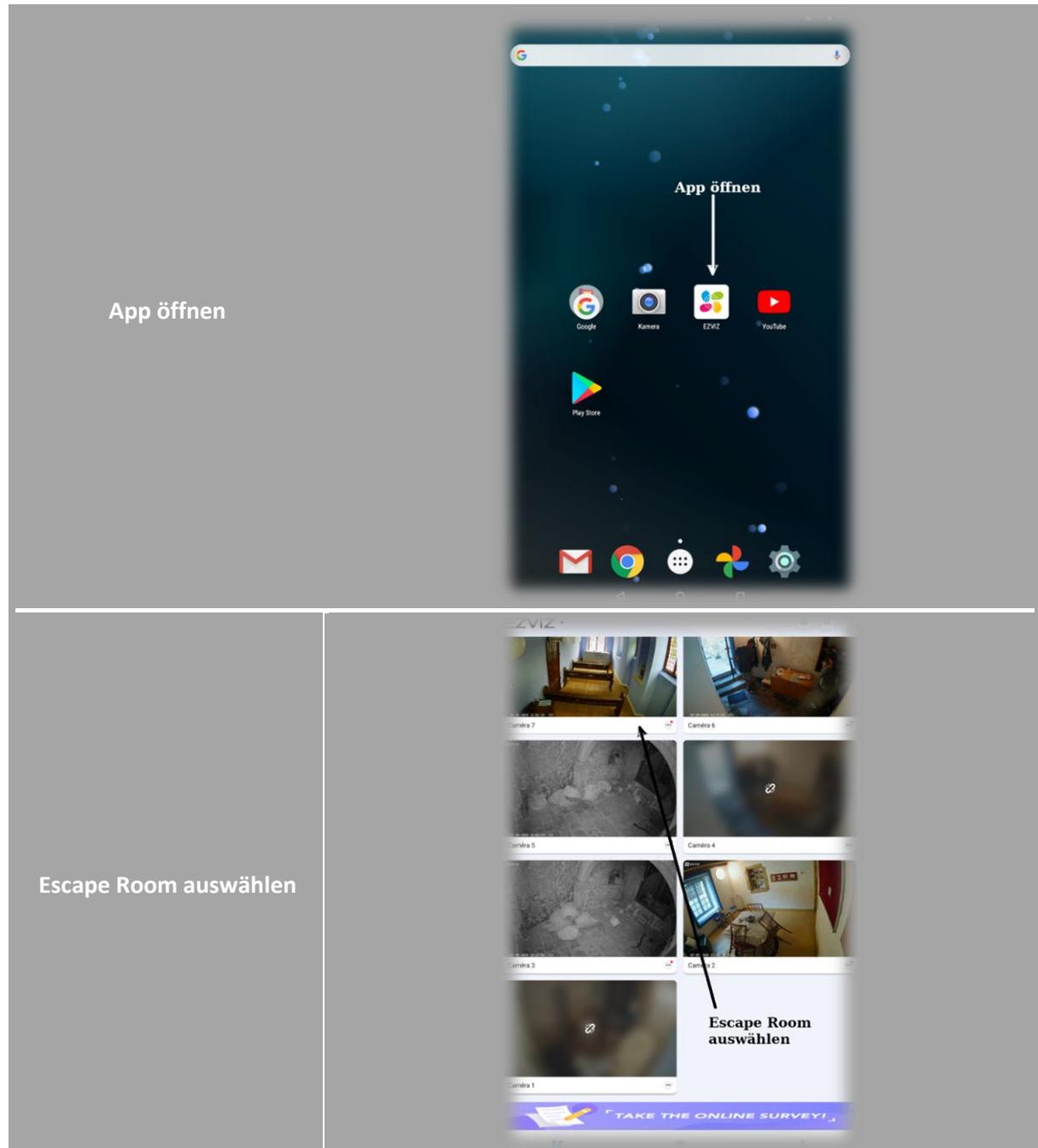
ESCAPE AREA MÄRJENDALL

All Escape Room ass Kamera iwberwaacht	
Alles ass logesch	
All Schlëssel/Code funktionéiert just eng kéier	
Näischt futti maachen	
Näischt mat eraus huelen	
Alles léist sech ouni vill Kraaft unzewende beweegen	
Op keng Miwwele klammen a keng verréckelen	
Aus Sécherheetsgrënn ass Dier ëmmer op	
Alles mat engem Stop Sticker ass net fir unzepaken	
De Feieralarmknäpchen a Feierlëscher sinn net deel vum Escape Room	
Bei Feieralarm schnellst méiglech erauskommen!	
Den Uweisung vum Trainer si während der Aktivitéit ze befollegen	

VILL SPAASS

9.2. Tablets

Das Tablet anschalten und das Passwort eingeben.
(Passwort: 987654)



Überblick



- 1: Alarm
- 2: Mikrophon Menü öffnen
- 3: Lautstärke regeln
- 4: 4-in-1 Menü öffnen
- 5: Vollbild einschalten (Tablet kippen)

Mikrofon



2-Wege-Audio ist eingeschaltet.



Gedrückt halten
und ins
Mikrophon
sprechen

4-in-1 Modus



1: Auf das "+"-Symbol klicken um Auswahl Menü der Kameras zu öffnen.

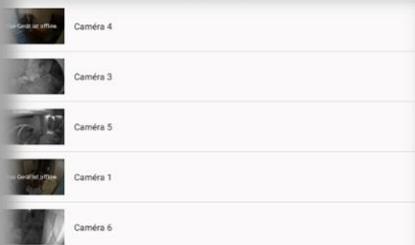
2: Um eine Kamera zu entfernen, gedrückt halten und nach oben, auf die rote Leiste(3), ziehen

4: Doppelklick zum Öffnen des Vollbildmodus

Anmerkung: Die aktive Kamera hat einen roten Rand(siehe Punkt 2), der Sound dieser Kamera wird wiedergegeben. Das Klicken auf "Sprechen" oder "Alarm" wird sich auf die aktive Kamera beziehen.

Um Die aktive Kamera zu wechseln, einen Klick auf die gewünschte Kamera machen.

Kamera in 4-in-1 Modus hinzufügen



Kamera auswählen um der 4-in-1 Ansicht hinzuzufügen

Vollbildmodus



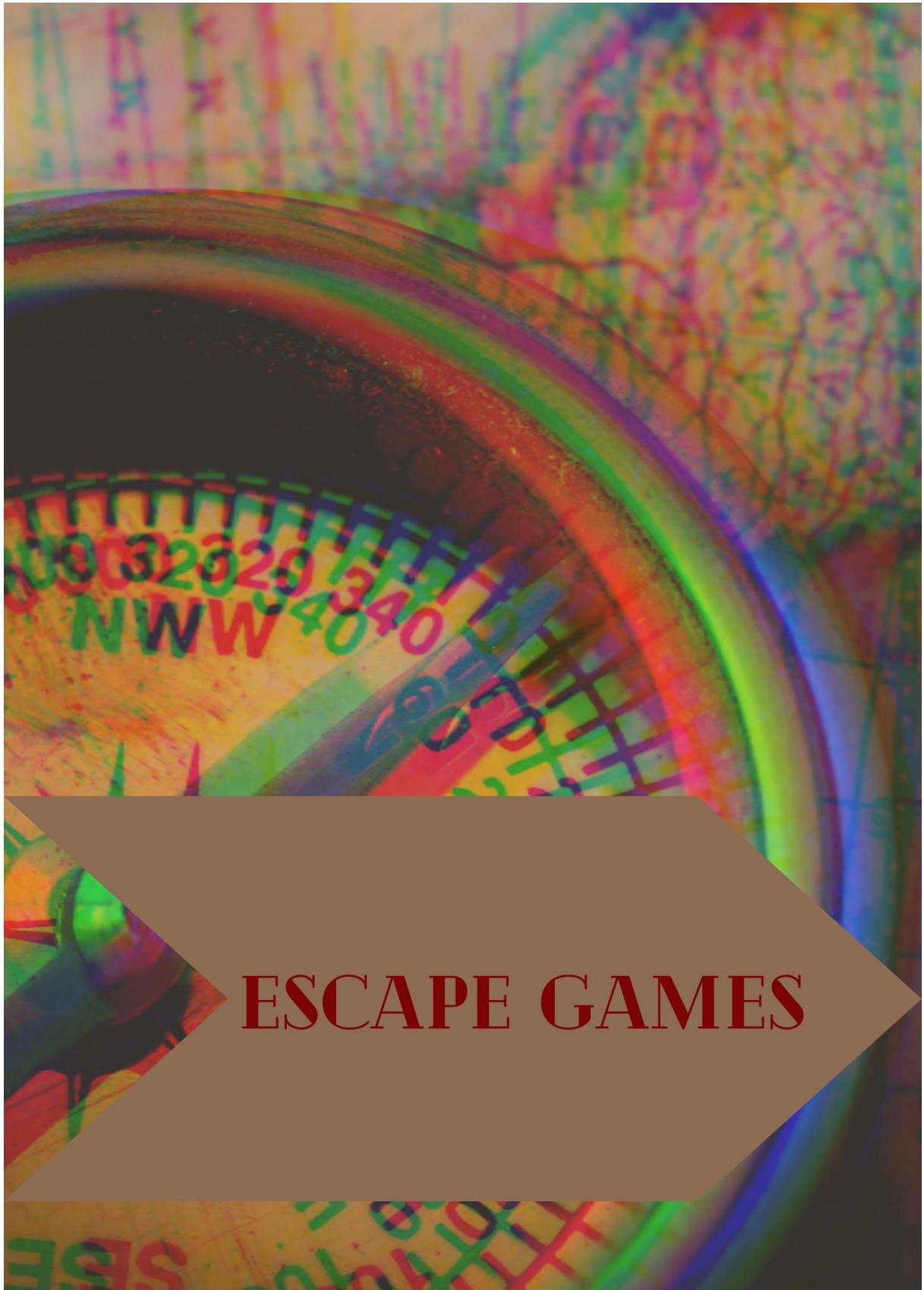
9.3. Musik Box



Im Escape Room wird eine Musik Box mit lauter Musik als Adrenalin Faktor genutzt, um der Gruppe einen gewissen Nervenkitzel zu vermitteln. Diese Musik Box wird in eine Kiste gesperrt und die Gruppe muss den passenden Schlüssel finde, um die Musik ausschalten zu können und die Rätsel in Ruhe zu lösen.

Diese Musik Box kann man mit einem AUX Kabel an den MP3 anschließen.

Beim Aufbau der Aktivität wird die Box in die Kiste platziert, angeschlossen und die Musik aufgedreht. Der TR versteckt den Schlüssel und den passenden Hinweis an den angegebenen Orten.



ESCAPE GAMES

10. ESCAPE GAME METALDETEKTOR

Farbe: Rot

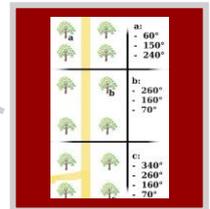
10.1. Aufbau

◆ Bauchtasche (M3):



Große Tasche:

- Spaten
- 1 Holz Medaille
- Großer Buchstabenkreis
- Hinweis Oval
- Baum Rätsel

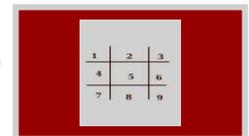
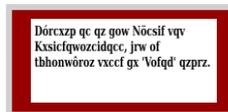


Kleine innere Tasche:

- Münzen im Wert von 15

Kleine äußere Tasche:

- 2x Kompass
- Kleiner Buchstabenkreis
- Rätsel Text
- Zahlengitter



◆ Schachteln (A) und (B):

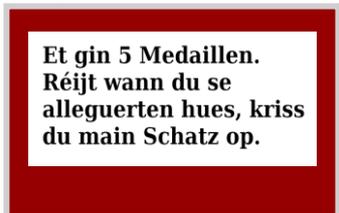
(A)

Schlösser:

- Buchstaben Schloss (Code: METAL)
- Zahlen Schloss (Code: 465)

In der Schachtel:

- Schlüssel C
- Hinweis Medaille
- 1 Holz Medaille
- Münzen im Wert von 10



(B)

Schlösser:

- 1. Schloss (Schlüssel A)
- 2. Schloss (Schlüssel B)

In der Schachtel:

- 1 Holz Medaille
- Münzen im Wert von 5



◆ Rucksack (M2):

Im Rucksack:

- Bauchtasche
- Schachtel (A) und (B)

Vordere Netztasche:

- Karte
- Notizblock

◆ Metall Dosen für den Garten + Wald

Es gibt 7-10 Metall Dosen, die im Garten vergraben werden
Inhalt:

- Hinweis Wald
- Schlüssel A
- Schlüssel B
- 2 Holzmedaillen
- Münzen im Wert von 20



Ab 5 TN werden auch Ablenkungen (ohne Relevanz für das Spiel) oder leere Metall Dosen vergraben.

10.2. Auf dem Gelände

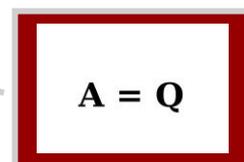
Für den Aufbau wird ein Wagen oder eine Tasche benutzt, damit man alles transportieren kann.

◆ Rotes Zahlenschloss (Code: 01368)

Wird auf der Schatzkiste befestigt und zusammen mit dem Koffer in das Zelt gebracht.

◆ „A=Q“

Der Hinweis wird bei **PUNKT 1 (Siehe Karte)** in der Trauerweide befestigt. Beim Aufbau wird überprüft, ob der Hinweis noch dranhängt.



◆ **Metalldetektor**

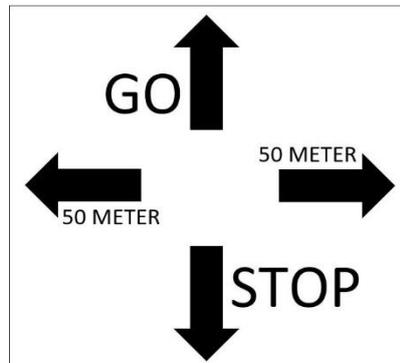
Werden im Garten in der Kiste (Schloss C) installiert (Siehe **PUNKT 2** auf der Karte). 2 TN können sich einen Metalldetektor teilen, das heißt bei 10 TN werden 5 Metalldetektoren benötigt.

→ 1 – 5 TN = 2 – 3 Metalldetektoren

→ 5 – 10 TN = 5 Metalldetektoren

◆ **Garten + Wald**

Im Garten (Siehe **PUNKT 2** auf der Karte), rechts neben des Tandem-Eingangs, befindet sich eine Spielfläche aus Mulch. Die Hinweise befinden sich in den kleinen Metall Dosen und werden innerhalb dieser Spielfläche vergraben. Bitte vergesst nicht wo die relevanten Hinweise versteckt wurden. In einer Metalldose beim Garten wird ein Hinweis versteckt, der die TN in den Wald orientiert. Im Wald werden die gravierten Stein Fliesen hingelegt, damit die TN wissen, in welchem Umfang sie mit den Metalldetektoren suchen müssen.



Weitere Metall Dosen werden im festgelegten Umfeld unter den Blättern/dem Laub, oder im Sand versteckt/vergraben.

- Hinweis Wald
- Schlüssel A
- Schlüssel B
- 2 Holzmedaillen
- Münzen im Wert von 20

Je nachdem wie groß die Gruppe ist (> 5 TN), können noch irrelevante Ablenkungen oder leere Metall Dosen versteckt werden.

10.3. Nach der Aktivität

Das ganze Material wird wieder richtig zusammengepackt. Die Schlüssel werden auf den Schlössern hinterlassen und der Rucksack wird geschlossen.

Alles, was auf dem Gelände platziert werden muss, gehört in die dafür vorgesehene Tasche. Die Hinweise und Ablenkungen in die Metall Dosen einräumen. Für den TR wird einen Spaten hinzugefügt, um die Aktivität wieder aufbauen zu können.

Falls es geregnet hat: Das Material mit einem Tuch abwischen. Taschen, die noch feucht sind, auflassen.

10.4. Einweisung

„Een mysteriéisen Koffer gouf um Späicher fonnt wou sech dësen Rucksak befënnt. Trainer hunn schonn probéiert d 'Saachen z léisen mee sinn net weiderkomm.

Trainer gi dovun aus, datt wann en d 'Rätselen alleguerten léist en dat rout Zuelen Schlass op der Këscht op kann maachen.

Fannt dir den Schatz an kennt den Trainer am Mariendall hëllef den dësen Mysterium z léisen?“

- ◆ Den Rucksack immer mitnehmen.
- ◆ Gelöste Rätsel, Schlösser oder gefundene Objekte **sofort** zurück in den Koffer legen (oder mitnehmen). Nichts auf dem Gelände liegen lassen.
- ◆ Auf dem Gelände bleiben, das auf der Karte gekennzeichnet ist. Im Zweifel den TR fragen.
- ◆ Nicht auf dem Gelände des Bogenschießens oder des Hochseilgartens rumlaufen.
- ◆ Nur die Rätsel und Objekte benutzen, die mit einem **roten Punkt** gekennzeichnet sind.
- ◆ Auf dem Gelände sind die Anweisungen des TR zu befolgen.
- ◆ Alles was gefunden wird, wird mit der Gruppe geteilt.
- ◆ Nicht versuchen die Schlösser oder Behälter mit Gewalt aufzubrechen.
- ◆ Nichts in Hosen- oder Jackentaschen mitnehmen.

10.5. Einweisung Metalldetektor

Der Metalldetektor wird eingewiesen sobald die TN den Garten erreichen

- ◆ Sie sollen nichts an den Einstellungen verändern
- ◆ Der Detektor muss nah am Boden bewegt werden
- ◆ Der Detektor muss bewegt werden, damit er funktioniert
- ◆ Nur ein klares Signal zeigt, dass sich Metall im Boden befindet
- ◆ Der Metalldetektor kann bis zu 20cm unter dem Boden Metall detektieren
- ◆ Den Metalldetektor ausschalten, wenn man gerade nichts sucht
- ◆ Der Metalldetektor soll zwischen den TN geteilt werden, wenn nicht alle gleichzeitig suchen können

Standardeinstellung

Bounty Hunter Tracker IV:

Der linke Schalter dient zum Ein- und Ausschalten des Metalldetektors. Die beste Einstellung liegt zwischen 12 und 13 Uhr.

Der Schalter zeigt immer nach links, ansonsten können falsche oder undeutliche Signale auftreten.

Der rechte Schalter soll nicht bewegt werden, ansonsten können falsche oder undeutliche Signale auftreten. Der Schalter liegt zwischen 12 und 13 Uhr.



Standardeinstellung

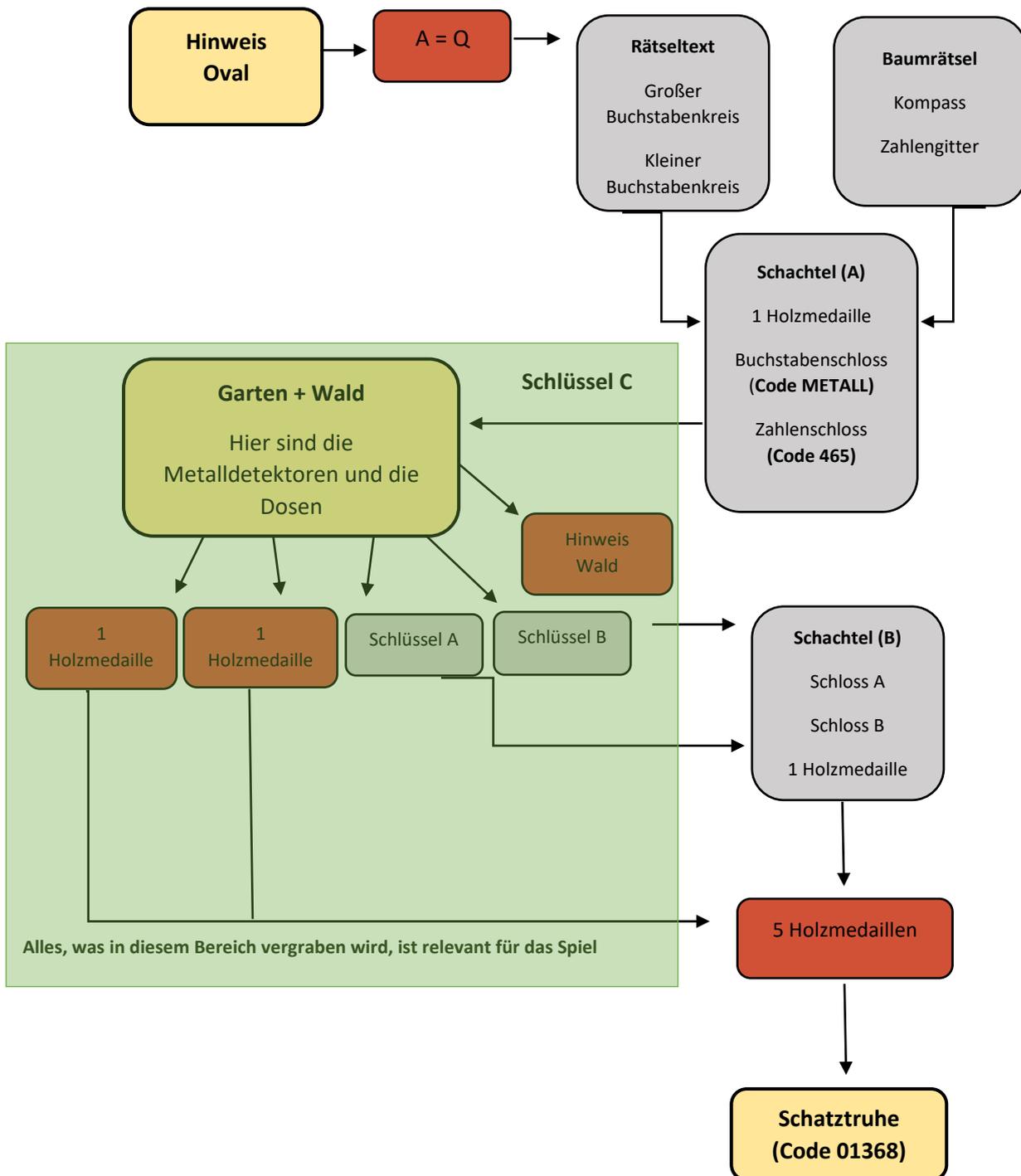
Bounty Hunter Lone Star Pro:

Den Metalldetektor anhand des POWER Button einschalten, loslegen und nichts an den Einstellungen verändern.

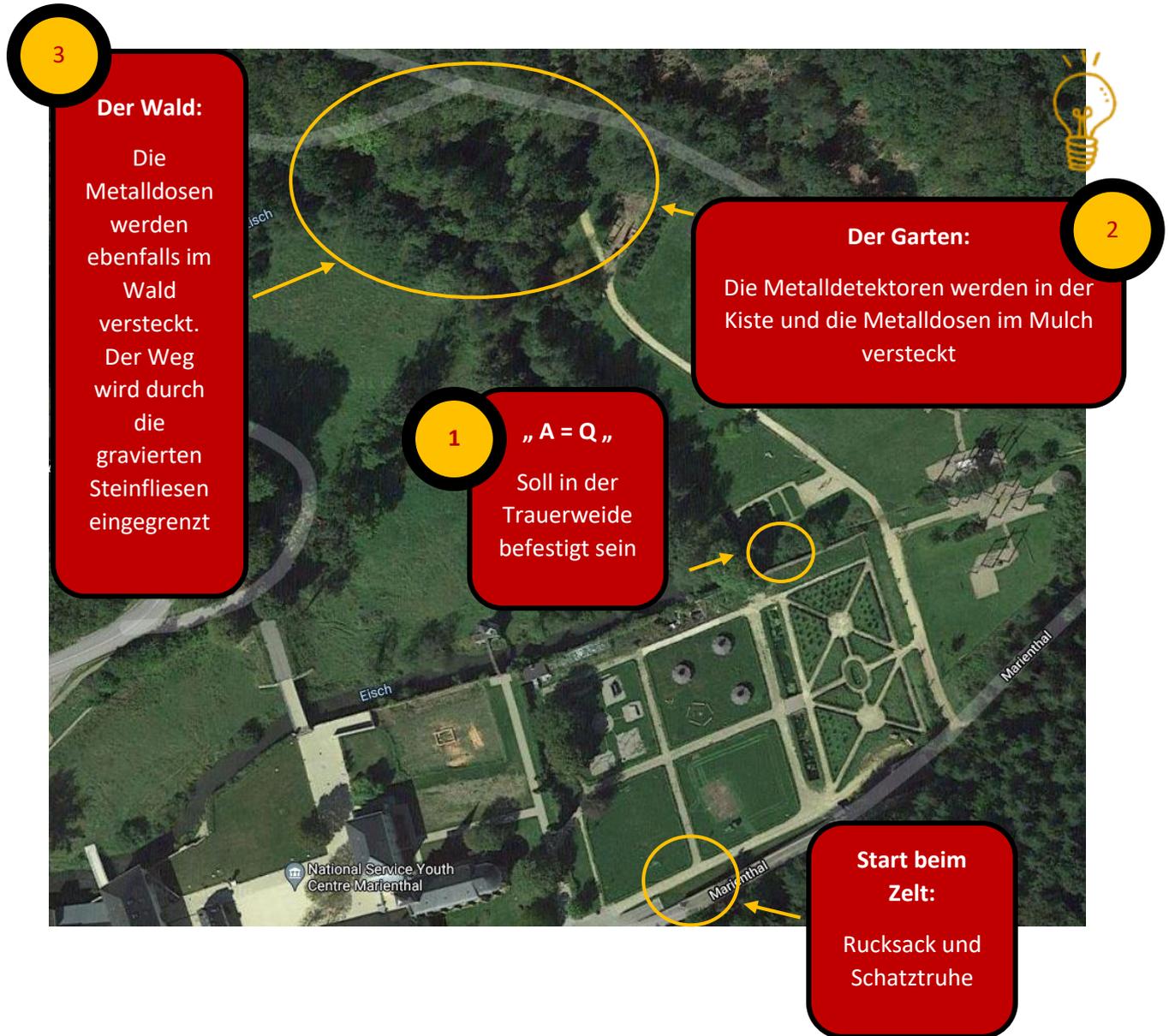
Auf dem Bildschirm links sieht man, wie tief das Objekt sich befindet, wenn man etwas gefunden hat.



10.6. Mindmap



10.7. Karte



1.1. ESCAPE GAME FERNGLAS

Farbe: Gelb

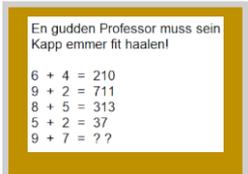
1.1.1. Aufbau

◆ Lapttasche (SP1)



Fach 1 (F1):

- Karte
- Knobelauflage
- Foto Schlüssel (Mappe)
- Münzen im Wert von 10
- Stift und Notizblock



Fach 2 (F2):

- # Knobel Schloss (Code 216)
- Morse Text
- Text Professor
- Perspektive Fotos
- Lupe



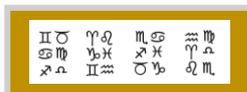
Fach 3 (F3):

- # Perspektive Fotos Schloss
- Hinweis Alphabet
- Morse Alphabet Tabelle
- Plastifizierte Karte (Schwarz)
- Mappe
 - 4 Steckbriefe Vogelarten
 - Münzen im Wert von 20



Fach 4 (F4):

- # Morse Schloss (Code 281) + # Geburtsdatum Schloss (25336)
- Alphabet Tabelle
- Hinweis Schloss Holzkiste (Code: 2630)
- Plastifizierte Karte (Rot)

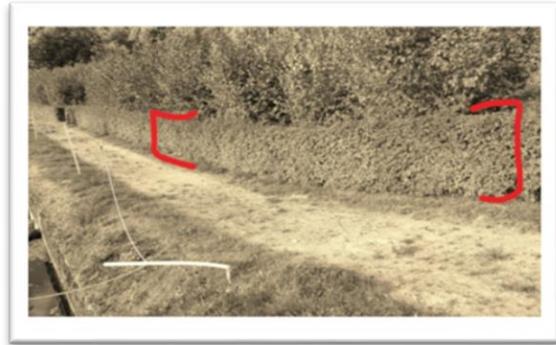


1.2. Auf dem Gelände

Wird beim Aufbau platziert:

Plastikhülle (die im Sommer im Gebüsch/im Winter im Boden versteckt wird – siehe **PUNKT 1** auf der Karte)

- Schlüssel für die Mappe
- Münzen im Wert von 10



Holzbox („Fotokëscht“)

- # Zahlenschloss (Code 2630)
- Symbole auf der Holzbox
- 6 Fotos: Orte, an denen sich die farbigen Zahlen befinden (Metallschilder)
- Münzen im Wert von 10
- Wird zwischen den Tannenbäumen hinter der Ziegenwiese versteckt – Referenz Kartenfolie 2 (Siehe **PUNKT 3** auf der Karte)



Schlüssel Fach 3

- In der Ecke beim Werkzeughäuschen – Referenz: Perspektive Foto hinter dem Gehweg auf dem kleinen Hügel (Siehe **PUNKT 2** auf der Karte)

Fernglas mit dem Alphabet Schloss (Code 7435)

- Mit dem Drahtseil am Zaun neben dem Tandem Eingang fixieren (Siehe **PUNKT 4** auf der Karte)
- 1 – 5 TN = 1 Fernglas
- 5 – 10 TN = 2 Ferngläser

Schatzkiste

- Das schwarze Schloss mit den 4 Farben befestigen (Code 3896)

Beim Aufbau darauf achten, dass alle Metallschilder mit den farbigen Zahlen immer noch an den richtigen Stellen befestigt sind:



Rote 6

Ziegeengehege bei der Zipline des HSG



Schwarze 9

Holzpfahl im Ziegeengehege, hinter dem
Steinhaufen bei der Zipline des HSG



Grüne 8

Am Pavillon im HSG (Helmpflicht auf dem
Gelände!)



Blaue 4

Auf dem Holzbalken des Werkzeughäuschens



Gelbe 3

Über der Tandemgarage



Orange 1

Am Fenster des Turms

1 1.3. Nach der Aktivität

- ◆ Das ganze Material auf den richtigen Platz zurückstellen (Siehe: Aufbau Laptop Tasche)
- ◆ Die Schlösser an die richtigen Reißverschlüsse befestigen
- ◆ Falls das Material nass/feucht ist, die Reißverschlüsse offenlassen
- ◆ Die Aktentasche schließen
- ◆ Alles was beim nächsten Mal wieder auf dem Gelände platziert werden muss in die schwarze Tasche räumen
 - ➔ Vorne: Den Schlüssel vom Fach 3 (F3) und den Ersatzschlüssel
 - ➔ In der Tasche: Ferngläser, Drahtseil und das passende Schloss (schwarz); kleine Holzkiste („Fotokëscht“) mit den Fotos und das passende Schloss (außer wenn das Material nass ist); die Plastikhülle mit dem Schlüssel der Aktentasche

1 1.4. Einweisung

“Een mysteriéisen Koffer gouf um Späicher fonnt an dem sech Hiwäiser verstoppen. Trainer hunn scho probéiert d ‘Saachen ze léisen mee si net weiderkomm.

Virun ongeféier 50 Joer war hei am Mariendall eng Ausgrabungs Stied. Et gouf eng Legend erzielt, datt hei en Schatz sollt vergruewe sinn an natierlech hunn d ‘Leit dann och probéiert deen ze fannen. Mee no Joren war keen erfollegräich an d ‘Leit sinn lues an lues rëm verschwonne. Mat der Zäit ass dat ganz dann zum Mariendall ginn, sou wei mir en haut kennen.

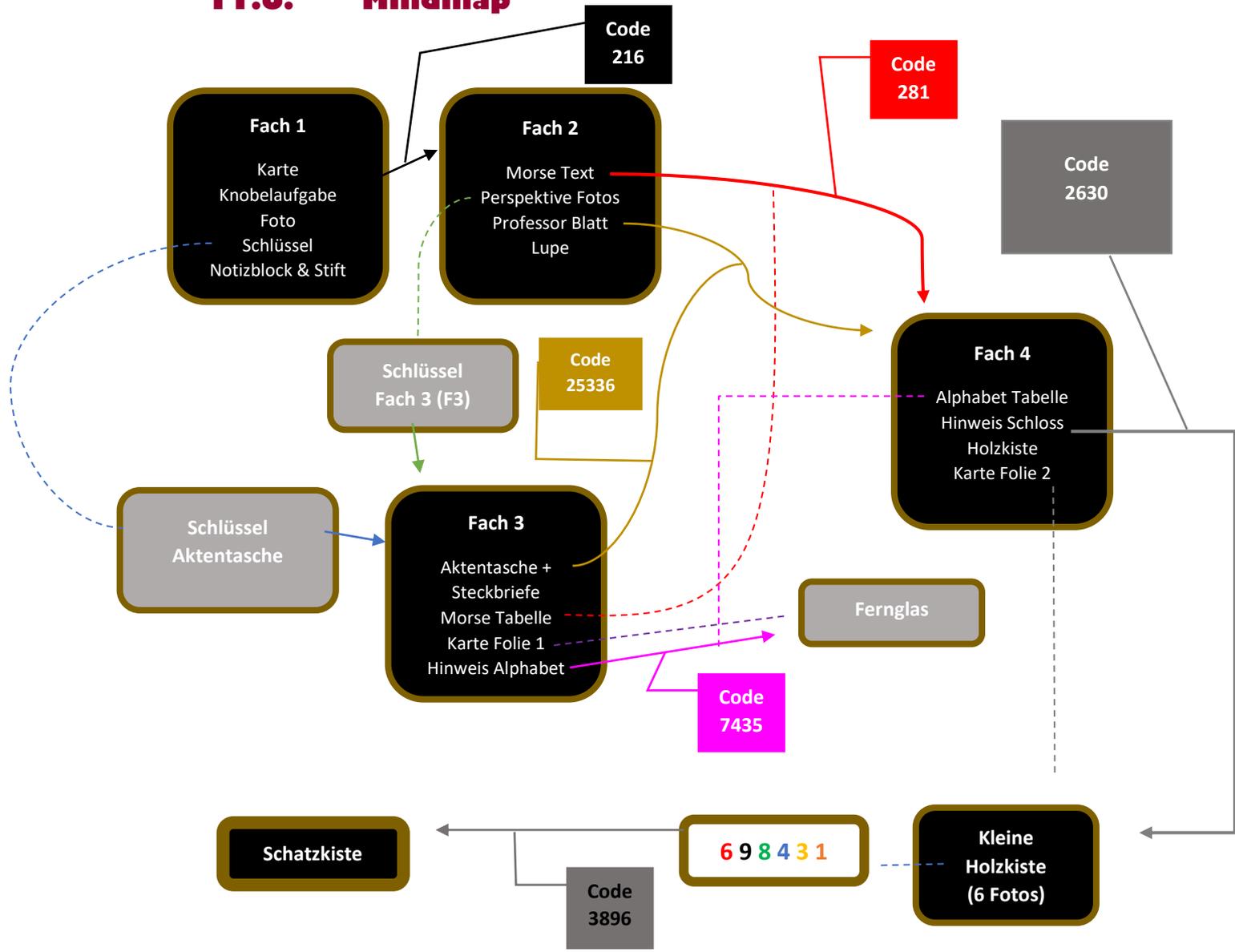
Fannt dir den Schatz an kennt den Trainer am Mariendall hëllef den dëst Mysterium z léisen?“

- ◆ Die Tasche immer mitnehmen.
- ◆ Gelöste Rätsel, Schlösser oder gefundene Objekte **sofort** zurück in die Tasche legen (oder mitnehmen). Nichts auf dem Gelände liegen lassen.
- ◆ Auf dem Gelände bleiben, das auf der Karte gekennzeichnet ist. Im Zweifel den TR fragen.
- ◆ Nicht auf dem Gelände des Bogenschießens oder des Hochseilgartens rumlaufen.
- ◆ Nur die Rätsel und Objekte benutzen, die mit einem **gelben Punkt** gekennzeichnet sind.
- ◆ Auf dem Gelände sind die Anweisungen des TR zu befolgen.
- ◆ Alles was gefunden wird, wird mit der Gruppe geteilt.
- ◆ Nicht versuchen die Schlösser oder Behälter mit Gewalt aufzubrechen.
- ◆ Nichts in Hosen- oder Jackentaschen mitnehmen.

1 1.5. Einweisung Fernglas

- ◆ Das Fernglas wird eingewiesen sobald die TN sie gefunden haben
- ◆ Die Schutzkappe abnehmen und sofort in die Tasche räumen
- ◆ Das Rad in der Mitte drehen, um den Fokus einzustellen
- ◆ Das Rad auf der Seite ist für Menschen, die verschiedene Augenstärken haben. TN ohne Brille sollen dieses Rad einfach auf dem weißen Punkt einstellen.

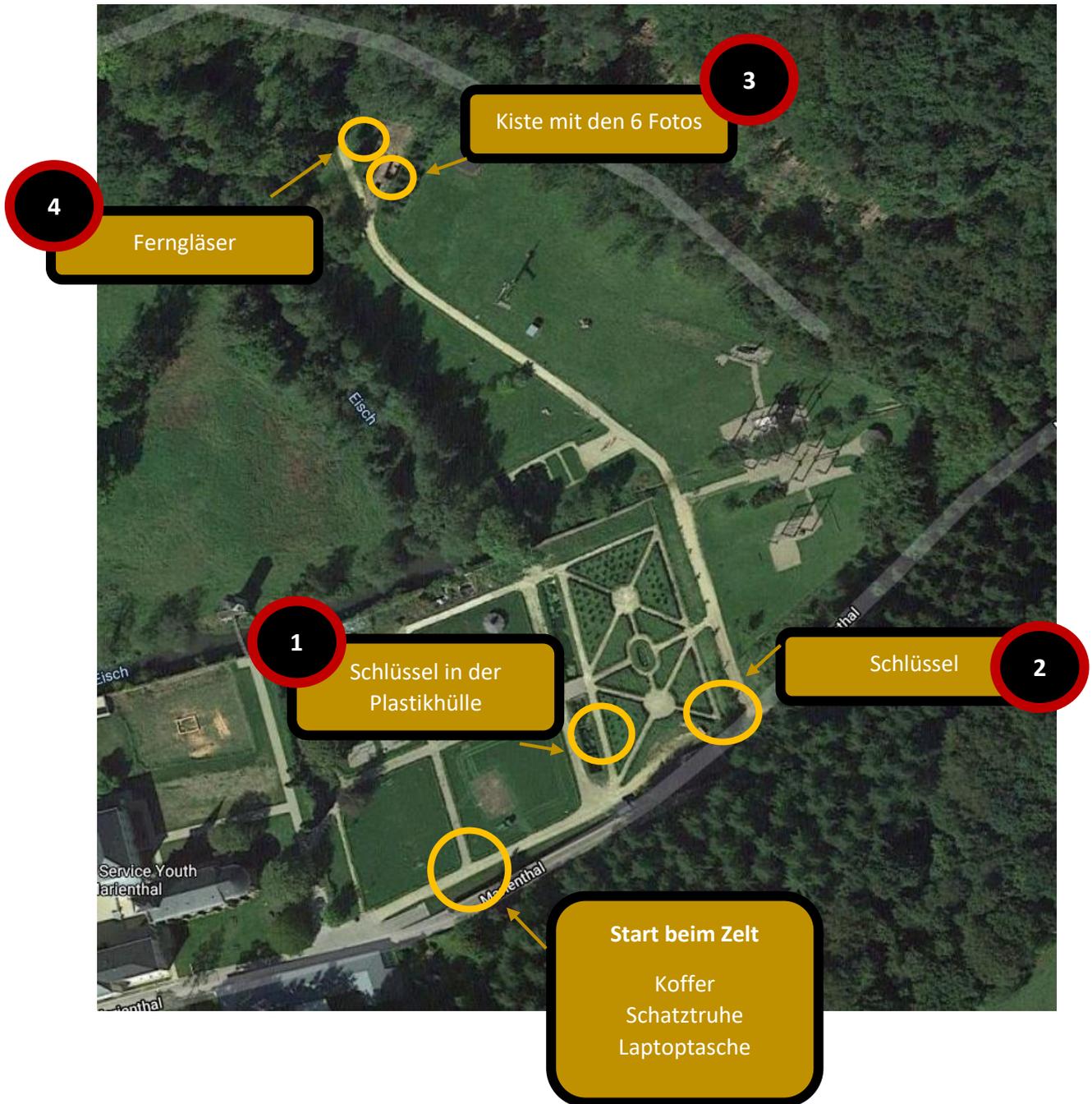
11.6. Mindmap



Legende:

- Lösung
- - - - - Hinweis

11.7. Karte



12. ESCAPE GAME ANGEL

Farbe: Grün

12.1. Aufbau

Fischerkoffer

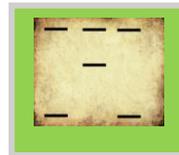
- ◆ Zigarrenkiste (NEU: aus Metall) (# Ketten Schloss: Code 308)
 - ➔ 1. Teil CIAOI
 - ➔ Münzen im Wert von 8
- ◆ Marienthal Karte (1. Teil)
- ◆ Tagebuch (mit Rubbellos)
- ◆ Münzen im Wert von 25
- ◆ Rosport Flasche (mit Wasser auffüllen)
- ◆ Fenster Karte
- ◆ Stift und Notizblock
- ◆ Kleine Holzkiste (Code auf dem Rubbellos: 817)
 - ➔ Zahnrad Rätsel Hinweis
 - ➔ Münzen im Wert von 7
- ◆ 1 farbiger Schlüssel
- ◆ Bauanleitung ANGELO



12.2. Aufbau auf dem Gelände

Briefkasten

- ◆ 2. Teil CIAOI
- ◆ Röntgenbild Gebiss
- ◆ Ausschnitt Fenster (für die Fenster Karte)
- ◆ Münzen im Wert von 10
- ◆ 1 farbiger Schlüssel
- ◆ Marienthal Karte (2. Teil)
- ◆ Regenbogen Hinweis



Große Holzkiste (mit mehreren Schlössern)

- ◆ Material für 2 Angeln (ohne Haken)
 - ➔ 3x Stangen
 - ➔ Schrauben
 - ➔ Schnur
 - ➔ Schraubenzieher
 - ➔ Schraubenmutter

- ◆ Marienthal Karte (3. Teil)

Wassersäule

- ◆ Schlüssel (an einem Korken befestigt) in die Wassersäule (die Wassersäule ist nicht fest installiert, sondern muss vor der Aktivität aufgebaut werden)
Code: 000

Steine im Wasser versenken

- ◆ TR benutzen die Pilotleine, um die Steine im Wasser platzieren zu können. Der befestigte Haken soll nach oben zeigen.

Zahnrad Kiste

- ◆ Wird bei der Treppe neben dem Yolanda Turm platziert
- ◆ Inhalt: Haken für die Angel

Kirche

- ◆ 1 farbiger Schlüssel

Alte Taschenlampe

- ◆ Wird im Gebüsch zwischen der Kirche und dem Yolanda Turm versteckt
- ◆ Inhalt: 1 farbiger Schlüssel

12.3. Einweisung

“Döse Fëscher Koffer gouf fonnt. Mir hunn zwar schonn dragekuckt, ginn awer och net schlau doraus. Villäicht kennen di Jonk jo eppes mat dem Tagebuch, wat sech och am Fëscher Koffer befënnt, eppes ufänken. Op jiddefall erschéngt et eis komesch ze sinn, datt ausgerechent t 'Clothilde fëschen well, dobäi huet hatt als Veganerin dach guer näischt mat Fësch um Hutt. Mir ginn dovun aus, datt dat blot Schlass kéint opgemaach ginn.”

- ◆ Den Fischerkoffer immer mitnehmen.
- ◆ Gelöste Rätsel, Schlösser oder gefundene Objekte **sofort** zurück in den Koffer legen (oder mitnehmen). Nichts auf dem Gelände liegen lassen.
- ◆ Auf dem Gelände bleiben, das auf der Karte gekennzeichnet ist. Im Zweifel den TR fragen.
- ◆ Nicht auf dem Gelände des Bogenschießens oder des Hochseilgartens rumlaufen.
- ◆ Nur die Rätsel und Objekte benutzen, die mit einem **grünen Punkt** gekennzeichnet sind.
- ◆ Auf dem Gelände sind die Anweisungen des TR zu befolgen.
- ◆ Alles was gefunden wird, wird mit der Gruppe geteilt.
- ◆ Nicht versuchen die Schlösser oder Behälter mit Gewalt aufzubrechen.
- ◆ Nichts in Hosen- oder Jackentaschen mitnehmen.

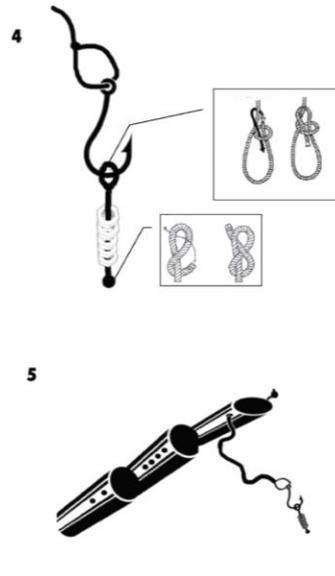
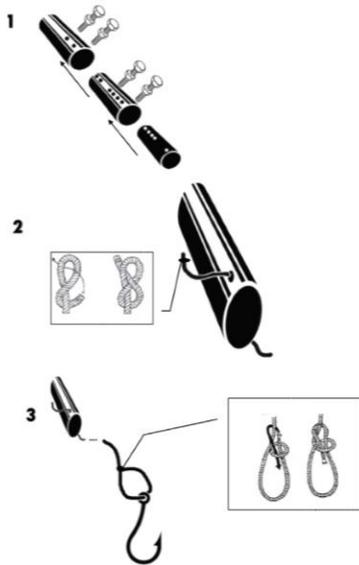
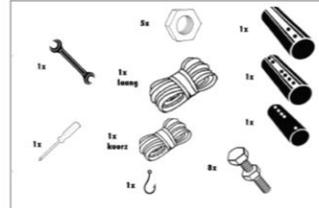
12.4. Einweisung Angel

ANGELO

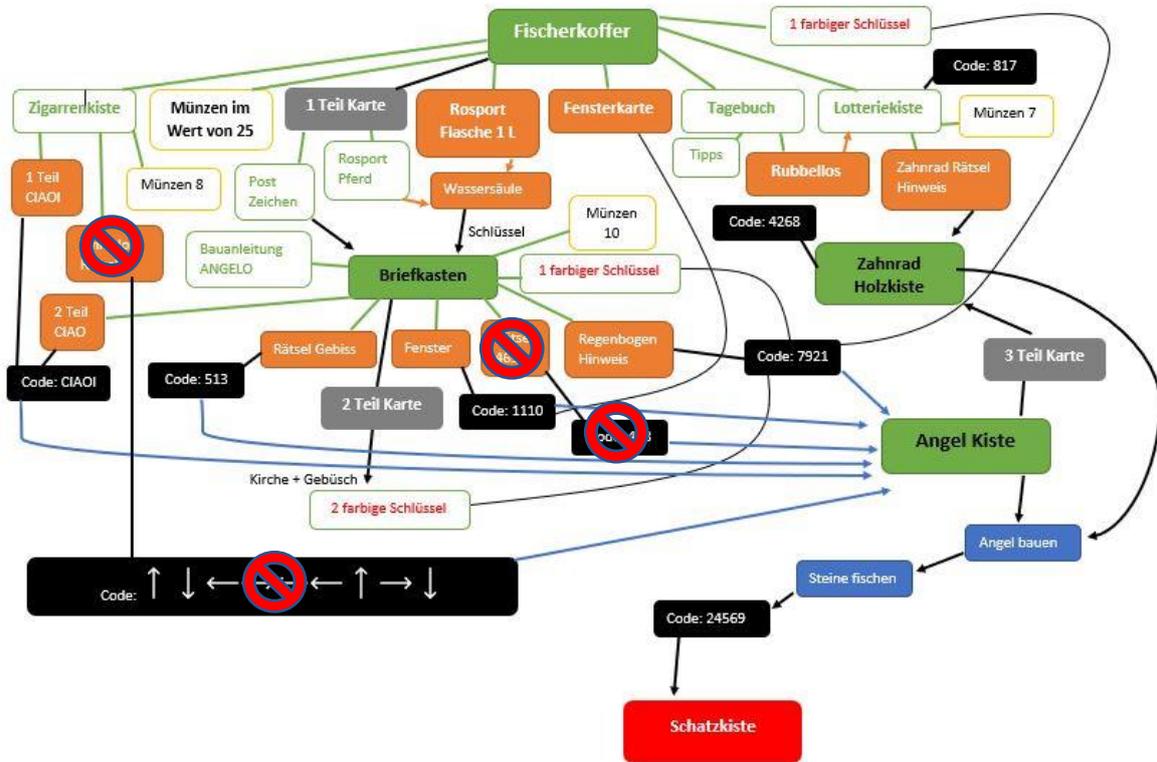


MÄRJENDALL
Design and Quality
Märjendall Luxembourg

Vill Spaass!



12.5. Mindmap



12.6. Karte



Zahnrad Kiste + alte Taschenlampe:

Die Kiste auf den Treppen platzieren und die alte Taschenlampe ins Gebüsch

Briefkasten (fest installiert):

2. Teil CIAOI
Bauanleitung ANGELO
Röntgenbild Gebiss
Fenster Ausschnitt

Große Holzkiste mit dem Angelmaterial:

Inhalt für 1 Angel (Ohne Haken)
3x Stangen
Schrauben
Schnur
Schraubenzieher
Schraubenmutter

Wassersäule (muss aufgebaut werden):

Schlüssel mit Korken drinnen installieren

Bei der Kirche:

1 farbiger Schlüssel in das Loch neben dem Rohr verstecken

Im Zelt:

Fischerkoffer, Tagebuch mit Rubbellos und eine Flasche Rosport

Aufpassen beim Versenken der Steine! Pilotleine benutzen

Sich auf die Brücke stellen, um die Steine zu versenken

13. ESCAPE GAME MATERIAL

13.1. Regeln

ESCAPE AREA MÄRJENDALL

Alles ass logesch.	
All Schlüssel/Code funktionéiert just eng kéier.	
Näischt futti maachen.	
Näischt mat Heem huelen.	
Alles léist sech ouni vill Kraaft unzewende beweegen.	
Haalt iech w.e.g. un den Terrain vun aerem Escape Game „Kart“ net op den Héischseelgaart an Bouschéissen.	
Alles mat engem Stop Sticker ass net fir unzepaken.	
All Indiz "ouni Stopp" ass ëmmer matzehuelen.	
W.e.g. just déi Indizien mat der farwlecher Markéierung vum jeweilegen Escape Game notzen.	
Den Unweisung vum Trainer si während der Aktivitéit ze befollegen.	
Keng Astellungen vun Geräter verstellen!	

VILL SPAASS

13.2. Münzen

Jedes Escape Game hat Münzen. Der Sinn dieser Münzen ist:

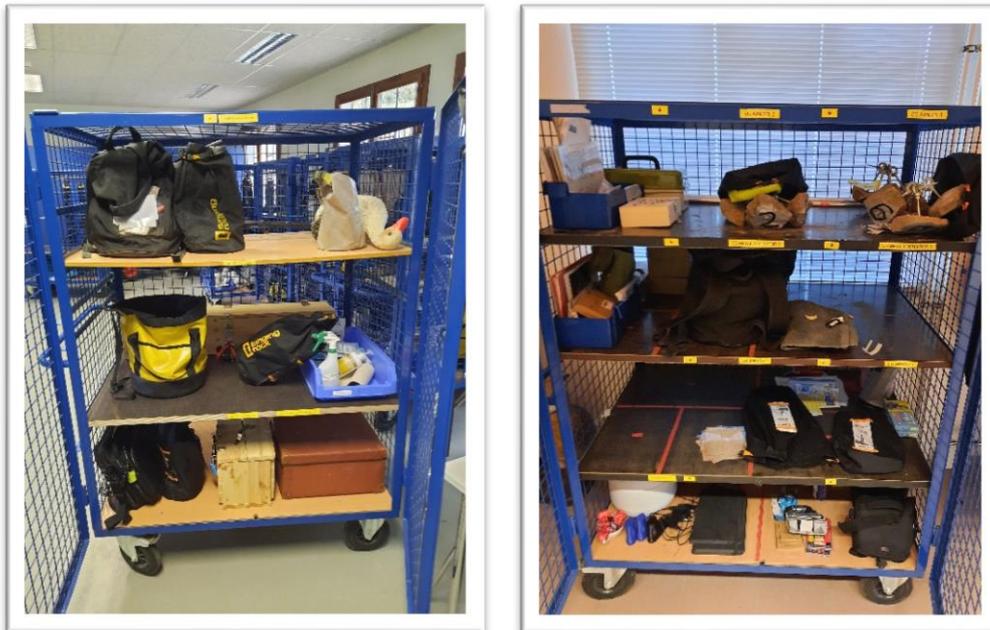
- ◆ Die TN können sich beim TR Tipps kaufen
- ◆ Falls eine Gruppe ein Schloss nicht öffnen kann, können die TN als Gruppe entscheiden ihre Münzen zusammen zu legen, um den Code des Schlosses zu bekommen
- ◆ Möglichkeit: Es kann eine Art „Challenge“ sein, welche Gruppe am Ende des Spiels noch die meisten Münzen besitzt

Jedes Escape Game hat Münzen im Wert von 50. Wie diese im Spiel verteilt sind, steht in der jeweiligen Anleitung des Games. **Die Münzen gehören in den dafür vorgesehenen Beutel.**

- ◆ Tipps sollen nicht mehr als 15 Münzen kosten
 - ➔ Münzen im Wert von 5 für einen kleinen Tipp (z.B.: Wie funktioniert ein Kompass?)
 - ➔ Münzen im Wert von 10 bis 15 für einen Tipp, bei dem einen Teil einer Lösung mitgeteilt wird
 - ➔ Münzen im Wert von 20 bis 50 für eine Zahl eines Endschlosses, falls die Gruppe ihr Schloss nicht öffnen kann – in diesem Fall können andere Gruppen ebenfalls Münzen hinzulegen (Der Betrag soll natürlich realistisch sein, damit die Gruppe sich es leisten kann)
- ➔ Die Konditionen müssen für jedes Game gleich sein



13.3. Materialwagen



Für die Escape Area gibt es drei Wagen. Da für jedes Escape Game das Material 3 Mal vorhanden ist, sieht die Organisation wie folgt aus:

Im kleinen Lager steht der Ersatzmaterialwagen, in dem sich das Material für jedes Game 2 Mal und noch weiteres Ersatzmaterial befindet.

Im großen Lager findet man den Hauptwagen für die Escape Games und für die Escape Rooms.

Alle Etagen sind beschriftet und dementsprechend aufgeräumt.

13.4. Regenanzüge

Für die Aktivitäten, die draußen stattfinden, stehen den TR und den TN Regenanzüge vom SNJ zur Verfügung. Sie sind farblich gekennzeichnet und befinden sich im großen Lager.



Für jede Kleider Größe gibt es 2-3 Kleiderstangen für die Regenanzüge der TN. Die Anzüge der TN sind gelb und für die TR gibt es eine Kleiderstange mit orangen Anzügen.

14. ESCAPE AREA

Die Escape Area ist eine Kombination aus einem Escape Room und einem Escape Game und ist eine ganztägige Aktivität, in der die TN in eine einheitliche Geschichte versetzt werden.

Während dem Aufbau des Escape Rooms wird nicht der goldene Fuß als Belohnung platziert, sondern eine Karte/ein Stück Karte, die die TN auf die Schatzkiste verweist.

Morgens bei der Ankunft der Gruppe werden die Begrüßung und die Einleitung wie gehabt durchgeführt, indem man die Gruppe empfängt, das Werte Schild und die allgemeinen Regeln erklärt. Die Aktivität beginnt dann mit einem Escape Room (der TR kann sich eins aussuchen).

Die Geschichte wird erzählt, damit die TN wissen, dass sie eine begrenzte Zeit haben, um den Room zu verlassen. Zusätzlich erzählt der TR vom Schatz, den es im Marienthal gibt.

Wenn die Gruppe im Raum ist und die Rätsel löst, platziert der TR die Schatzkiste der Escape Games in den Blumenkasten aus Stein beim Teich, damit die Gruppe diese nach der Lösung des Escape Rooms anhand einer Karte entdeckt.

Diese Schatzkiste bringt die Gruppe dann zurück in die Schränerei. Nach einer kurzen Feedbackrunde begibt sich die Gruppe in ihre einstündige Mittagspause und der TR kann den Aufbau des Escape Games beginnen und selbst eine Mittagspause einlegen.

Nach dieser Pause beginnt die zweite Aktivität der Escape Area, ein Escape Game. Auch das Game kann beliebig vom TR ausgewählt werden. Die Schatzkiste wird dann in das weiße Startzelt gebracht und die Aktivität wird wie gewohnt gestartet.

Erst nach dem Escape Game wird gemeinsam eine Abschlussrunde vorgenommen mit einer Reflexion und dem Transfer in den Alltag.

Falls die Gruppe morgens den Escape Room nicht schaffen sollten, kann man den TN die Karte nach ihrer Mittagspause geben, damit sie den Schatz suchen sollen und erst dann beginnt man mit dem Escape Games und der Geschichte nach der Mittagspause.

Geschichte Escape Area:

*„Et gëtt eng Legend vun der Reiterslee, datt eng Kéier een Ritter mat sengem Päerd do
rofgesprongen ass, fir sech virun Feinden ze schützen an déi zwee hunn deen Sprong iwwerlieft.
Allerdéngs huet den Ritter säin gëllenen Schung während dem Flug verluer an deen ass hautzedaags
ganz vill Wäert.
Vill onéierlech Leit probéieren säitdem dësen gëllenen Schung ze fannen, an et ginn Rumeuren, datt
zwee Onéierlecher deen fonnt an verstoppt hunn...“*

Nach der Mittagspause:

*“Mir hunn an eisem Späicher nogekuckt an hunn nach dës Poschen rëm fonnt, mir mengen datt déi
och eppes mam Schatz ze dinn hunn.“*

Karte Escape Area:



Bei einer Gruppe, die nur **einen Escape Room** macht : die ganze Karte

Bei einer Gruppe, die geteilt werden muss und **zwei Escape Rooms** machen : geteilte Karte

15. EXTERNE QUELLEN

- ◆ Scavenger Escape – Was ist ein Escape Room Spiel?
Link: <https://www.scavengerescape.com/de/salzburg/blog/was-ist-ein-escape-room-spiel-1>
- ◆ Foto drei Richtlinien:
Link: <https://lequotidien.lu/a-la-une/luxembourg-en-tandem-la-belle-aventure-avec-des-jeunes-refugies/>
- ◆ N.e.w.Institut – Die Geschichte der Erlebnispädagogik
Link: <https://new-institut.com/erlebnispaedagogik/geschichte-der-erlebnispaedagogik/>

16. ABKÜRZUNGEN

- ◆ TN = Teilnehmer/innen
- ◆ TR = Trainer/in
- ◆ HSG = Hochseilgarten
- ◆ Z.B. = Zum Beispiel
- ◆ Bzw. = Beziehungsweise

ADRESSE POSTALE

B.P. 707 L-2017 Luxembourg

ADRESSE SIÈGE

33 Rives de Clausen, 2165 Lëtzebuerg

Tél.: (+352) 247-86465 • Fax: (+352) 46 41 86

secretariat@snj.lu • www.snj.public.lu



**Service National
de la Jeunesse**