



1 Team, 1 Raum, 1 Aufgabe, 1 h Zeit

Mobiler Escape Room

«Die Rückeroberung der Zeit»

Die Fachstelle Jugend und junge Erwachsene bietet für Jugendarbeitende methodische und spielerische Anregungen für ihre Arbeit mit Jugendlichen an. Der Rätselraum in Form eines mobilen Escape Rooms ist ein solches Angebot. Er kann entweder vor Ort in der Villa Jugend aufgestellt und gespielt, oder extern ausgeliehen werden.

Ausgearbeitete spirituelle Impulse zum Thema des Escape Rooms runden das Angebot ab und ermöglichen es, das Thema mit Jugendlichen zu vertiefen.

- Teamstärkung
- Vermittlung spiritueller Inhalte und Sensibilisierung durch Spiel, Spass und Zusammenarbeit.

Zielpublikum

- Ideale Gruppengrösse: Mind. 3 bis max. 8 Personen bei grösseren Gruppen empfiehlt sich, den Escape Room in zwei Durchgängen zu machen.
- Mit dem Angebot sollen grundsätzlich Schulklassen ab 6.KI, Reliklassen und Besucher*innen der Villa Jugend erreicht werden.

Kosten

- Der Verleih kostet CHF 50.-

Nun, ihr wollt euch einen kleinen Einblick verschaffen wie das ganze so aussehen könnte?

Bei jedem Escape Room geht es natürlich um ein Thema um dem ganzen einen Rahmen zu geben. Hierzu dient die folgende Spiele-An-und-Einleitung, welche du als Spielleitung verwendest in dem du der Gruppe den Text vorliest und präsentierst. Natürlich kann dies auch individuell von dir gestaltet werden. Ob du Textelemente weglässt oder ev. sogar ergänzt, passend zu deiner Gruppe, ist dir überlassen. Am Ende des Dokumentes findest du zusätzlich ausgearbeitete spirituelle Impulse zu diesem mobilen Escape Room. Mit diesen kann das Thema des Escape Rooms z.B. bei einem Tageseinstieg oder -ausstieg vertieft werden.

Kurz gesagt, das Konzept eines Escape Rooms ist:

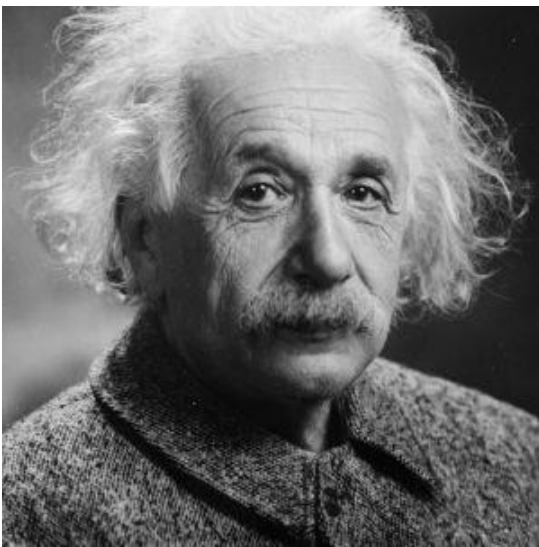
Ein Raum, ein Team, eine Aufgabe, eine Stunde Zeit.

Anleitung für Spielleitung

Einstieg in den mobilen Escape Room «Die Rückeroberung der Zeit»

Herzlich willkommen im Escape Room «Die Rückeroberung der Zeit»!

Wer von euch hat schon einmal etwas von Albert Einstein gehört?



(Bild: <https://www.google.ch/search?q=albert+einstein&hl=de&tbm>)

Er ist der «Erfinder» der Relativitätstheorie, der Entdecker der Formel $E=mc^2$ (bedeutet: Energie ist gleich Masse mal Lichtgeschwindigkeit im Quadrat). –

(Übrigens, seine damalige Frau Milena Maric war auch Physikerin und Mathematikerin und hat massgeblich zu Albert Einsteins Forschungen beigetragen, die ihm später den Nobelpreis einbrachten. Aber das ist eine andere Geschichte...)



Bild: Albert Einstein mit seiner ersten Ehefrau, Milena Marić, 1912. (Bild: wikipedia.org/Creative Commons)

Jedenfalls: Habt ihr gewusst, dass Einstein etwas sehr Spannendes über die Zeit herausgefunden hat? Er hat herausgefunden, dass die Zeit an einem Ort viel langsamer vergeht, wenn sich dieser Ort extrem schnell bewegt. (Das tönt jetzt etwas paradox, und scheint auch unserer Erfahrung zu widersprechen – aber nur deshalb, weil wir uns selber nie mit so hoher Geschwindigkeit bewegen.)

Ihr kennt das vielleicht aus Science Fiction-Filmen wie z.B. «Interstellar»: Wenn jemand in einem Raumschiff mit beinahe Lichtgeschwindigkeit fliegt, dann altert er weniger schnell als jemand, der auf der Erde lebt. Wenn die Raumschiff-Besatzung dann – aus ihrer Sicht – z.B. zwei Jahre unterwegs war und zur Erde zurückkehrt, dann sind auf der Erde schon 20 oder 50 Jahre vergangen.

Dieses Phänomen nennt Einstein **«Zeitdilatation»** - d.h. «Ausdehnung der Zeit».

Genau darum geht es auch in diesem Escape Room.

Kennt ihr das auch – dass ihr das Gefühl habt, dass die Zeit immer schneller vergeht – und für euch selber immer weniger Zeit übrig bleibt? Wie wenn einem jemand oder etwas die Zeit stehlen würde.

Was kommt euch dazu in den Sinn? (Schule? Handy? Insta, WhatsApp? Ständig beschäftigt sein? Der alltägliche Kleinkram, der immer erledigt werden muss? Alles immer *schneller* erledigen zu müssen? ...)

Storytelling:

Es gibt viele Zeitdiebe, und sie schlagen gnadenlos zu... und es gibt Leute, die sagen, dass da eine grosse Verschwörung auf der Welt im Gange ist. Und an ihrer Spitze steht eine zwielichtige Figur: Orazio Contempo!

Er hat es mit seinem Kartell der Zeitdiebe darauf abgesehen, den Menschen die Lebenszeit zu stehlen und sie an reiche Leute weiterzuverkaufen. Diese wollen damit ihr eigenes Leben verlängern. «Ewige Jugend» lautet das Versprechen, das er für viel Geld verkauft. Es gibt sogar Gerüchte, dass Leute so unsterblich werden wollen.

Die Zeitdiebe sind eine Bedrohung für die ganze Menschheit!

Ihr könnt dem aber etwas entgegensetzen.

Hier seht ihr den mystischen Zeitdilator (auf den Zeitdilator zeigen).



Er hilft euch, die Zeit langsamer laufen zu lassen!

Wenn es euch gelingt, den mystischen Zeitdilator in Gang zu setzen, könnt ihr die Wirkung von Contempos Zeit-Klau-Kartell neutralisieren. Dafür braucht ihr die 5 Zeitartefakte. Findet sie – und damit das Gegenmittel gegen die Zeitdiebe!

Und nun: Viel Spass beim Rätseln, kombinieren, und viel kreative Inspiration dazu...

Ihr habt eine Stunde Zeit. Los geht's, verliert keine Sekunde!

Wichtige Infos & Ablauf

Ausleihe mit obligatorischer Instruktion

1. Dem Escape Room liegt eine Schritt für Schritt Anleitung mit Fotos bei, jedoch muss ca. eine halbe Stunde bei der Abholung für die mündliche Instruktion unsererseits eingerechnet werden. Zum Aufstellen benötigt man 15- 30 min. weil die Elemente dementsprechend schon vorbereitet sind. Bei der Rückgabe müssen alle Elemente wieder so zurückgebracht werden, wie sie bei der Abholung mitgegeben wurden (Fragmente wieder in den Kisten, einzelne Rätselhinweise wie z.Bsp. Zettelchen wieder an den zugehörigen Objekten befestigt. Dafür sollte man sich auch ca. 15-30 min. Zeit einplanen vor der Rückgabe. Es gibt bei der Rückgabe ein Abnahmeprotokoll, damit ein reibungsloser Weiterverleih gewährleistet ist.
2. Für den Transport benötigt man ein Auto, da der Escape Room mehrere Kisten umfasst.

Aufbau und Durchführung



Die Objekte können je nach Belieben im Raum verteilt werden

3. Die Gruppe kann den Escape Room nicht ohne Spielleitung spielen. Während dem Spiel muss eine Person anwesend sein um dem Team gegebenenfalls Hinweise zu geben, sollte die Gruppe nicht weiterkommen mit einem Rätsel.

4. Das Spiel ist mit verschiedenen Rätseln ausgestattet, welche nach Belieben im Raum aufgestellt werden können. Jedes gelöste Rätsel führt zu einer Truhe, welche entweder einen weiteren Hinweis für ein Rätsel, oder eines der Artefakte beinhaltet. Mit den Artefakten muss am Ende der Zeitdilator aktiviert werden (dieser Vorgang selbst ist auch eine Herausforderung). Wenn dies geschafft ist, kommt man zu der Endkiste und das Spiel ist geschafft.
5. In der Endkiste kann die Spielleitung nach Belieben eine Belohnung deponieren. Ein Give Away, Süßigkeiten etc., ev. können auch die Handys (persönliche «Zeitdiebe») der Teilnehmenden darin deponiert werden...erst wenn die Endkiste geöffnet werden konnte, sind die Handys wieder frei. Achtung: Ein Handy mit Internetverbindung wird beim Spiel aber noch benötigt!
6. Die Gruppengröße sollte mind. drei Personen und idealerweise nicht mehr als acht Teilnehmende betragen. Falls eine grössere Gruppe spielt, besteht die «Gefahr» der Unruhe und die Tendenz, dass sich die Gruppe zu sehr «zerteilt» und ein Chaos entstehen kann. Dies könnte wiederum aber auch eine Interessante Methode sein zu beobachten, ob sich die Gruppe gegenseitig abspricht und unterstützt, oder ob Einzelne auf eigene Faust die Dinge «erforschen», ohne sich dann gegenseitig über «Gefundenes» zu informieren, was natürlich einen Einfluss darauf hat, ob ein Rätsel schneller oder langsamer gelöst wird, da viele Elemente miteinander zusammenhängend sind. Der Prozess der Gruppendynamik ist jedoch auch unabhängig von der Gruppengröße interessant zu beobachten und kann am Ende zusammen mit allen Teilnehmenden «ausgewertet» werden.
7. Wenn zwei Gruppen gebildet werden, welche den Escape Room nacheinander lösen, genügend Zeit dazwischen einplanen, um den Escape Room wieder neu aufzustellen, ca. 15 min. Daher also kein «fliegender» Wechsel möglich.
8. Der Escape Room wird idealerweise in einem leeren Raum aufgestellt. Gegenstände / Objekte in einem Raum, welche nicht zum Escape Room gehören mit Klebeetiketten markieren (nicht zugehörige Elemente in einem Schulzimmer etc.), dies dann auch so den Teilnehmenden kommunizieren.

Nachdem der Escape Room gelöst wurde

Für den Ausklang können die 5 Artefakte noch erklärt resp. gedeutet werden.

Die 5 Artefakte sind Symbole, sie stehen für «Dinge», die die Zeit sinnvoll, erfüllt machen, die machen, dass sie für uns langsamer läuft oder uns wertvoller erscheint.

- Was kommt euch zu den Artefakten in den Sinn?
- TN erklären lassen!

Eventuell ergänzen:

- Herz für Liebe, Freundschaft

- Kreuz – Glaube und Vertrauen, und «mehr sehen, als man mit den Augen sehen kann» (siehe der Kleine Prinz: «Man sieht nur mit dem Herzen gut. Das Wesentliche ist für die Augen unsichtbar.»)
- Musiknote/Notenschlüssel: Musik – sie verzaubert, trägt mich in «andere Welten», weckt manchmal ungeahnte Kräfte, lässt mich die Zeit, Probleme, Ärger, Sorgen... vergessen.
- Taube: Frieden – das heisst nicht nur «kein Krieg», sondern Frieden bedeutet, ohne Angst leben zu können! Frieden in unserem Herzen, in unseren Seelen, mit uns selber, mit den Menschen um uns herum, weltweit.
- 4 Hände: miteinander verbunden sein, zusammenhalten, «ein Herz und eine Seele» sein, Nähe, Zärtlichkeit, gemeinsam etwas anpacken und sich engagieren.

Fotoimpressionen Escape Room

Hier nur ein paar wenige Einblicke der Rätselemente, da dieses Dokument öffentlich abrufbar ist. Die Rätsel sollen nicht schon im Vorfeld von Spieler*innen entdeckt werden können.

