

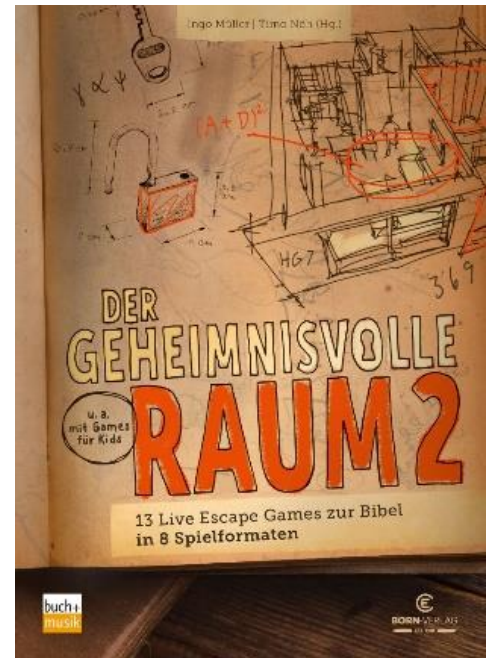
Der geheimnisvolle Raum 2

13 Live Escape Games zur Bibel in 8 Spielformaten

Dieses Buch ist unverzichtbar für die Fans von "Der geheimnisvolle Raum" - und eine Inspiration für alle, die biblische Inhalte spannend und mit viel Spaß vermitteln wollen.

Etwa 1000 Escape Rooms von über 350 Anbietern erfreuen sich in Deutschland großer Beliebtheit. Bei diesen Spielen geht es um Teamgeist und das gemeinsame Erlebnis, Teil einer Geschichte zu sein. Für Konfi- und Jugendgruppen sind Escape-Games ein attraktives Format. Denn im Verlauf eines Spiels, im Verlauf der 60 Minuten, können sowohl Gruppenprozesse aktiviert als auch Wissen vermittelt werden.

Der **zweite Band** des Bestsellers „Der geheimnisvolle Raum“ bietet 13 neue Live Escape Games. Zunächst aber wird in einem kurzen Theorieteil acht Spielformate übersichtlich beschrieben: *klassisches, mobiles, flexibles, urbanes* und *kompaktes* Live Escape Game sowie für *Großgruppen*, als *Naturerlebnis* und für *Hightech* Escape Game.



In einer **Tabelle** sind die ersten Informationen übersichtlich dargestellt. In der Beschreibung selbst sind alle Infos so dargestellt, dass die Lesenden sie schnell überblicken können. Darunter finden sich Herangehensweise, Materialliste, Vorbereitung zu Hause, Aufbau vor Ort, Lösungswege und Tipps zu einer Andacht.

Freiheit – Philemonbrief: Die Spieler*innen nehmen die Rolle von Freund*innen des Sklaven Onesimus ein. Er will in Freiheit leben. Paulus hat einen Brief an seinen Herren Philemon geschrieben. Diesen Brief sollen sie finden. In der anschließenden Andacht können Fragen aufgegriffen werden: Wann fühle ich mich eigentlich frei? Gott wünscht uns Freiheit – was könnte das für unser Leben bedeuten? Die Rätsel, die zum Erfolg der Suche führen sind klassische Escape-Game-Rätsel: Brief-, Buchstaben-, Symbol- und Landkartenrätsel.

Daniel in der Löwengrube: In der Rolle von Mitgefangenen Daniels in der Löwengrube versuchen die Spielenden sich „am Leben zu halten“. In der Andacht wird der Aspekt aufgegriffen, dass Gott befreit und unser Glauben uns auf dem Weg in die Freiheit helfen kann.

Flucht aus Deutschland ist ein Spiel, das gesellschaftspolitische Fragen aufgreift. Die Gruppe hilft der Protagonistin Emilia Kuhn. Sie ist eine verfolgte Aktivistin. Die Spieler*innen müssen in ihrer Wohnung ein paar Dinge für Emilia finden und auch noch wichtiges erledigen. Andachtsthema: Frieden.

Die verschlossene Bundeslade: Hier ist die Gruppe gefordert, die verschlossene Bundeslade zu finden, in der die beiden Tafeln der 10 Gebote liegen. Andacht: Gute Regeln für mein Leben.

Exit Box weicht vom Stil des klassischen Escape Game ab. Hier beträgt die Spieldauer nur 20 Minuten. Außerdem ist das Spiel in Fächern sowie Schubladen untergebracht.

Sturmstillung: Hier wird Seemannsgarn gesponnen, flaggenkundliches Wissen abgefragt, geangelt und Schiffe-versenken gespielt. Es geht um die bekannte Geschichte. In der Andacht wird als wichtigste Aussage der Erzählung von der Sturmstillung gesagt, dass Jesus seine Jünger testen und ihnen

Gottesfurcht lehren wollte. Bei den Andachten sollte jede und jeder prüfe, ob die dem eigenen theologischen Denken entspricht.

Engel ist ein kurzes Spiel für Kinder ab 8 Jahre. Die Spielerinnen müssen den Heiligenschein von Engel Max wiederfinden, damit Max noch rechtzeitig zur Himmelskonferenz kommt.

Weitere Spiele sind *Wieviel Samariter steckt in dir?*, *Die Befreiung (Johannes der Täufer)*, *Das Schlupfloch der Spione (Buch Josua, Rahabs Geschichte)*, *Der Schatz im Acker* .

Das Video nimmt einen interessanten Gedanken auf, es könnte ein Video von Jesus geben. Es spielt in Frankreich und erinnert an den Roman Dan Browns „Der Da Vinci Code - Sakrileg“.

In **Teil 2** werden Methoden der Verkündigung beschrieben. Andachten zur inhaltlichen Vertiefung können einen Escape-Game-Tag abrunden.

Alle Materialien, also Rätselvorlagen und weitere Informationen zu den Rätseln und Games als digitale Daten heruntergeladen werden. Der Kauf des Buches berechtigt zu, Downloaden, Ausdrucken, Kopieren und Verwenden dieser Daten. Kirchengemeinden, gemeinnützige Anbietende oder Schulen können die Games kostenfrei nutzen. Wird Eintrittsgeld erhoben, muss beim Verlag um Genehmigung gebeten werden.

(Katja Simon)

Der geheimnisvolle Raum 2. 13 Live Escape Games zur Bibel in 8 Spielformaten

Müller, Ingo / Nöh, Timo (Hg.)

buch+musik, EJW-Service

272 Seiten, kartoniert

ISBN: 9783866872745

24,95 €