

Methode: Escape Game

Noahs Geheimnis

Material

1 Memory®-Spiel; 1 Schwarzlichttaschenlampe mit Batterien; 1 Stift mit Schwarzlichtfarbe; 1 Kasse mit Schlüssel; Brausepulver in 4 Geschmackssorten; 1 Kanne Wasser; 4 Gläser (auf dem Boden nummeriert mit 1, 6, 1, 9); 1 bepflanzter Blumentopf; 1 Lutherbibel 1912; 1 Bild eines Regenbogens; mind. 1 weiteres Bild, versehen mit einem unsichtbaren Klopfsignal (z. B. „_ . _ . _ _“)

Beschreibung

Die Gruppe befindet sich in einem Raum voller Hinweise und Rätsel. Nur durch Lösen der Rätselkette kann sie den Ausgang aus dem Raum finden.

Aufbau

Man befüllt die vier Gläser mit dem Inhalt je eines Brausepulverbeutels, sodass die Nummerierung nicht mehr lesbar ist, und stellt diese neben die mit Wasser gefüllte Kanne. Die zwei Bilder (mit dem Klopfsignal und dem Regenbogen) werden beliebig im Raum verteilt.

Die Batterien werden in der Blumenerde im Blumentopf vergraben. Die Schwarzlichttaschenlampe wird anschließend in die Kasse gelegt, diese wird verschlossen. Der dazugehörige Schlüssel wird zusammen mit einem Blatt der Pflanze aus dem Blumentopf zwischen den Memory®-Karten® in der Spielpackung versteckt und das Spiel, wenn möglich, zwischen anderen Spielen platziert.

Zuletzt schreibt man mithilfe des Schwarzlichtstiftes einmal „Bittet, so wird euch gegeben; suchet, so werdet ihr finden; klopfet an, so wird euch aufgetan.“ (Mt 7,7 Lu) an eine beliebige Stelle im Raum (z. B. auf ein Bild).

Idealer Ablauf

Die Spielerinnen/Spieler betreten den Raum. Sie entdecken die mit Brausepulver befüllten Gläser und füllen diese mit dem Wasser aus der Kanne auf. Nun löst sich die Brause im Wasser, der Gläserinhalt färbt sich entsprechend der Brausesorte ein und die Nummerierung auf dem Gläserboden wird sichtbar. **Wichtig:** Beim Befüllen der Gläser mit dem Brausepulver unbedingt die Farbreihenfolge des Regenbogens auf dem Bild befolgen!

Nach dem Anordnen der Gläser nach den Farben des Regenbogens ergibt sich die Zahlenreihenfolge 1, 6, 1, 9. Diese steht für 1. Mose 6,19 (Lu). Schlagen die Spielerinnen/Spieler die entsprechende Stelle in der Bibel auf, steht dort: „Und du sollst in den Kasten tun allerlei Tiere von allem Fleisch, je ein Paar, Männlein und Weiblein, daß sie lebendig bleiben bei dir“.

Dies ist der Hinweis auf das Memory®-Spiel, bei welchem es ebenfalls um Paare geht.

Nachdem die Spielerinnen/Spieler das Memory®-Spiel geöffnet und den Schlüssel sowie das Pflanzenblatt gefunden haben, finden sie die Schwarzlichttaschenlampe in der Kasse und die dazugehörigen Batterien aus dem Blumentopf. Mit der betriebstüchtig gemachten Schwarzlichttaschenlampe beginnt nun die Suche nach dem nächsten, bisher unsichtbaren Hinweis.

Es wird entweder zuerst der Spruch aus Matthäus 7,7 oder das Klopfsignal gefunden. Nur wer mit dem richtigen Code an die Tür klopft, kann den Raum verlassen und hat das Spiel somit erfolgreich beendet.