



IDEENWERKSTADT@HOME

Einen eigenen Exitroom für die Familie erstellen:

Was braucht ihr?

verschiedene Kisten und Boxen

Zahlenschlösser

Reagenzgläser, unterschiedliche Gewürze

Leuchtstift, Papier

Ein Exitroom lebt von seiner Geschichte. Ihr könnt euch gerne ein Thema für euren Exitroom überlegen. Wichtig ist die Anfangsgeschichte als Einleitung des Spiels, damit eure MitspielerInnen auch wissen, um was es die nächsten Stunden gehen wird. Wie ihr euren Exitroom einleiten wollt, ist hierbei ganz euch überlassen. Wichtig ist, dass ihr der/ die SpielleiterIn seid. Ihr kennt die Lösungen aller Rätsel und wisst, wo sie versteckt sind. Ihr könnt eurem Team Tipps geben, wenn diese sie dringend brauchen, um weiterzukommen.

Hier eine Idee von mir, wie ihr euren Exitroom einleiten könnt:

„Ich bin die Hexe Medusafix. Ich habe einen Zauberbann über die Wohnung gelegt. Ein Kraftfeld blockiert alle Türen und Fenster nach draußen. Es gibt kein Entkommen, es sei denn ihr könnt mir drei Gegenstände bringen, die ich hier versteckt habe und mit kniffligen Rätseln gesichert habe. Aber beeilt euch, die Uhr tickt und ich bin eine sehr ungeduldige Hexe....“

In diesem Exitroom müssen die SpielerInnen nun 3 Gegenstände finden und euch dem/ der SpielleiterIn geben, um aus dem Zimmer zu entkommen.

Die 3 Gegenstände werden nun in 3 verschiedenen Kisten oder Boxen gelegt und mit einem Zahlenschloss verschlossen. In dem Raum könnt ihr nun Hinweise und Rätsel verstecken, die die Zahlenschlösser öffnen können.

Welche Gegenstände ihr hierbei verstecken wollt, ist euch überlassen. Ich habe mich für eine Kuscheltierkatze, eine Feder und eine kleine Flasche mit Zaubertrank entschieden. Nun habe ich mir für jedes Schloss eine Zahlenkombination ausgedacht. Die müsst ihr euch merken. Ihr müsst nun Rätsel finden, deren Lösungen die Zahlenkombinationen für die Schlösser sind. Hierbei gibt es im Internet verschiedene Plattformen. Hier ein paar Beispiele:

<https://escaperoomspiele.com/escape-room-raetsel-typen-und-ideen/>

<https://onlineuebung.de/escape-game-ideen-und-vorlagen/>

Hier ein paar Rätsel von mir:

ihr schreibt 3 verschiedenen Rechenaufgaben auf ein Papier, deren Lösungen die 3 Ziffern für das Zahlenschloss sind.

z.B.: 18: 3=6

20-11=9

4+2=6

Die Zahlenreihenfolge für das Zahlenschloss ist also: 6-9-6

Hierbei könnt ihr die Zahlaufgaben mit einem Leuchtstift auf das Papier schreiben. Die SpielerInnen wissen dann nicht direkt, was auf dem Papier steht und müssen davor erst den versteckten Leuchtstift finden. So wird das Ganze nochmal ein bisschen spannender und schwieriger.

Wenn ihr Reagenzgläser zu Hause habt, könnt ihr in diese verschiedene Duftstoffe hineinfüllen. Wichtig hierbei ist, dass die SpielerInnen nicht in die Reagenzgläser reinschauen können. Malt diese davor entweder schwarz an oder nimmt andere nichtdurchsichtige Behälter, die ihr verschließen könnt. Nun füllt ihr z.B. Pfeffer, Zimt, Nelken, Basilikum etc. in die verschiedenen Reagenzgläser und verschließt diese. Auf den Reagenzgläsern steht nun jeweils eine Zahl von 1 bis 9. Auf einem separaten Stück Papier malt ihr nun Bilder von 3 Duftstoffen auf (z.B. ein Pfefferkorn, ein Zimstern und eine Nelkenblüte). Je mehr Reagenzgläser mit unterschiedlichen Duftstoffen ihr habt, umso schwieriger ist es für die SpielerInnen, die richtigen 3 Duftstoffe zu erraten. Die Reihenfolge der Bilder zeigt nun den Zahlencode für das Zahlenschloss an. Da eure Reagenzgläser mit Zahlen beschriftet sind, ergeben die 3 richtig erkannten Duftstoffe eine Zahlenfolge.

Wichtiger Hinweis: Überprüft vor jedem Spiel, dass eure unterschiedlichen Zahlenschlösser mit der richtigen Zahlenkombination eingestellt sind.

Wenn ihr die Gegenstände und Rätsel gut versteckt, auch mal an ungewöhnlichen Orten, haben es eure MitspielerInnen schwerer.

Ihr könnt dabei frei entscheiden, ob ihr mit einer gewissen Zeitbegrenzung spielen wollt oder ob das Team ohne Zeitdruck spielen muss.

Entscheidend ist das Teamwork am Ende. Nur als Team können die SpielerInnen die vielen kniffligen Rätsel lösen, die ihr ihnen gestellt habt.