

**Corinna Duer**  
**Stadt Wien Büchereien**  
**Erdbergstraße 5- 7**  
**1030 Wien**

**Die Bücherei als Escape-Room**

Projektarbeit im Rahmen der hauptamtlichen Ausbildung für Bibliothekarinnen und Bibliothekare

Lehrgang HA-3

Datum der Einreichung

16.09.2024

## Abstrakt

Die vorliegende Projektarbeit befasst sich mit der Erstellung von Escape-Room-Spielen.

In unserer Zweigstelle der Büchereien Wien finden regelmäßig Veranstaltungen für Kinder statt, seien es Klasseneinführungen mit Animationen, wie Kahoot-Quiz, Rätselrallyes mit Tablets, Bilderbuchkinos und Kamishibais. Im Sommer gibt es den Wissenshof in Kooperation mit dem Science-Center-Network, an dem an Nachmittagen Experimente durchgeführt werden. Mit den Escape-Rooms wollen wir das Angebot erweitern.

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	5
2.	Theoretische Einführung zur Leseförderung.....	5
2.1	Einführung in die Bibliothek.....	6
2.1.1	Bingo.....	6
2.1.2	Kamishibai.....	6
2.1.3	Bilderbuchkino.....	7
2.2	Rätselrallye mit Tablets.....	7
2.3	Kahoot Quiz.....	8
2.4	Escape-Games.....	8
3.	Erstellen von Escape-Spielen.....	9
3.1	Überblick und Vorbereitung.....	9
3.2	Das Escape-Room-Abenteuer spielen.....	9
3.3	Während des Spiels.....	10
3.4	Nach dem Spiel.....	10
3.5	Einen Escape-Room mit knappen Budget gestalten.....	11
3.6	Rätseldesign.....	11
3.6.1	Übersicht über das Abenteuer bekommen.....	11
3.6.2	Aufbau eines Escape-Spiels.....	12
4.	Durchführung des Projekts.....	13
5.	Escape-Rooms.....	14
5.1	Stephansdom.....	14
5.2	Alte Ägypten.....	18
5.3	Wilder Westen.....	21
5.4	Finde das magische Buch.....	23

6. Reflexion .....	26
7. Literaturverzeichnis .....	27
7.1 Besuchte Webseiten .....	27
8. Bildnachweise .....	28
9. Anhang.....	31

# 1. Einleitung

Unsere Zweigstelle wird von sehr vielen Kindern und Schulklassen besucht. Deshalb haben wir schon einiges an Einführungen und Animationen. Bei Erstbesuchen von Kindergärten findet zumeist ein Bilderbuchkino oder Kamishibai statt. Wenn erste bzw. zweite Volksschulklassen zum ersten Mal zu Besuch sind, führen wir oft eine einfache Einführung durch – was ist in der Bücherei erlaubt, was nicht, worauf ist besonders zu achten – oder ein Büchereibingo. Bei Erstbesuchen von vierten Klassen bzw. ersten Klassen Mittelschule kommt meist ein Tablett zum Einsatz. Damit werden Kahoots oder Rätselrallyes durchgeführt.

Wir sind daher immer bestrebt neue Animationen zu finden. Einige meiner Kolleg\*innen spielen gerne Escape Games und ich habe im September 2020 einen Workshop zum Thema Escape-Rooms besucht, daher war es naheliegend, dieses Format für die Bücherei zu kreieren und zu versuchen, ob es funktioniert.

## 2. Theoretische Einführung zur Leseförderung

„In einem Elternratgeber zur Leseerziehung von 1908 ist zu lesen:

Neben der Auswahl nach sittlichen Grundsätzen ist darauf zu achten, daß das Kind nicht zuviel liest und wenn es größer wird, nicht nur Unterhaltungsbücher liest. Solche Lektüre ist bloßer Genuß der Phantasie, darum schädigt überwiegende Unterhaltungsektüre so sehr den Geist. Derartige, oft stundenlang fortgesetztes Lesen macht unlustig und unfähig zur Arbeit und nährt Gefühl und Einbildungskraft auf Kosten der Verstandestätigkeit, des nachprüfenden Denkens.“<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Keller-Loibl, Kerstin (Hrsg): Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit. Bad Honnef: Bock + Herchen Verlag 2021, S. 21

Diese Zeiten sind Gott sei Dank vorüber. Heute dürfen und sollen Kinder lesen, was sie wollen. Allerdings muss man sie erst in die Büchereien bekommen. Durch die Schulklassenbesuche gelingt das sehr gut und wenn der Bibliotheksbesuch mit Animation verbunden wird, kommen die Kinder sehr gerne. Wenn sie den Bibliotheksbesuch als etwas Positives empfinden, ist die Wahrscheinlichkeit größer, dass sie auch in ihrer Freizeit zu kommen. Jährlich finden unzählige Bibliothekseinführungen für Schulklassen in öffentliche Bibliotheken statt. Es gibt unterschiedliche Animationen, die auf das Alter der Kinder abgestimmt sind.

## **2.1 Einführung in die Bibliothek**

### **2.1.1 Bingo**

Den Kindern werden „Bingoscheine“ ausgeteilt, auf denen Begriffe zur Bücherei stehen (z.B.: Buch, DVD, Hörbuch, Zeitschrift, Büchereikarte, Bibliothekar, Ausleihe, Leihfrist, Verlängerung, ...). Die „Bingoscheine“ enthalten die genannten Begriffe in verschiedener Anordnung, bzw. sind auf den Scheinen nicht immer die gleichen Begriffe angeführt. In einem Sack sind diese Begriffe auf kleinen Zetteln geschrieben. Nun zieht der/die Bibliothekar\*in nacheinander die Zettel aus dem Sack und liest diese vor und erklärt die Begriffe noch mal kurz. Die Kinder, die das vorgelesene Wort auf ihrem Schein haben, markieren dieses. Wer als erstes eine Zeile oder Spalte markiert hat, hat gewonnen.

### **2.1.2 Kamishibai**

Das Kamishibai ist ein tragbares, ursprünglich aus Japan stammendes Erzähltheater. In dessen Bühnenrahmen steckt der Erzähler die Bilder und erzählt dazu die Geschichten. Man kann dazu fertige Bildersets verwenden, die

---

man kaufen kann oder sich ausleihen kann. Kreative Bibliothekar\*innen können auch selbst Geschichten erfinden und Bilder dazu herstellen.<sup>2</sup>

### **2.1.3 Bilderbuchkino**

Bei einem Bilderbuchkino wird ein Bilderbuch vorgelesen, während die Kinder die Bilder auf einer Leinwand (oder Monitor) sehen. Auf diese Weise können Kinder lernen, Geschichten zuzuhören und zu verstehen. Nach der Präsentation kann man mit den Kindern über den Text oder die Illustrationen sprechen oder weiterführende Fragen beantworten.

Viele Verlage bieten mittlerweile kostenlose Downloads an.<sup>3</sup>

## **2.2 Rätselrallye mit Tablett**

Eine Rätselrallye mit Tablett kann eine gute Möglichkeit sein, Kindern die Bibliothek zu zeigen. Mit Tablett ausgestattet erkunden die Kinder in kleinen Teams (2-3 Kinder) die Bibliothek, indem sie durch das Beantworten der Fragen in verschiedene Bereiche der Bücherei geführt werden. Zu Beginn sollte der Bereich, in dem sie sich bewegen dürfen klar abgegrenzt sein.

So erfahren sie auf spielerische und interaktive Weise, wo sie was finden. Dabei sollen die Rätselfragen so gestellt sein, dass die Kinder wirklich durch alle Bereiche geführt werden und nicht durch „schummeln“ Bereiche überspringen können. Auch ist es sinnvoll die Fragen auf den Tablett in unterschiedlicher Reihenfolge zu stellen, damit nicht alle Kinder zur gleichen Zeit im gleichen Bereich sind. Außerdem sollte man sicherstellen, dass die Bücher, die die Kinder suchen sollen auch wirklich da sind und nicht gerade ausgeborgt sind.

---

<sup>2</sup> <https://www.kindergartenpaedagogik.de/zum-weiterlesen/>; besucht am 22.01.2024

<sup>3</sup> <https://de.wikipedia.org/wiki/bilderbuchkino>; besucht am 22.01.2024

## 2.3 Kahoot Quiz

Eine Bibliothekseinführung für Kinder mit einem Kahoot-Quiz kann eine unterhaltsame und interaktive Möglichkeit sein, um ihr Interesse zu wecken und ihr Wissen zu testen.

„Kahoot! ist ein globales Lern- und Engagement-Plattformunternehmen, dass alle, einschließlich Kinder, Studenten und Mitarbeiter, in die Lage versetzen möchte, ihr volles Lernpotenzial auszuschöpfen.“<sup>4</sup>

Das Spiel basiert auf Zusammenarbeit mehrere Geräte, die über das Internet verbunden sind und zusammen ein Spiel bilden. Man muss sich bei Kahoot anmelden und kann dann ein Quiz erstellen. Die Nutzung ist kostenlos.

Zuerst sollte ein Thema gewählt werden, dass die Kinder interessiert. Danach sollten Fragen erstellt werden, die zum Thema passen und altersgerecht sind. Sie sollten leicht verständlich und nicht zu schwer sein. Wenn man Bilder, Videos und Multiple-Choice-Fragen hinzufügt, kann man das Quiz interaktiv und ansprechend gestalten.

Am Beginn erklärt man den Kindern, wie das Quiz funktioniert. Die Kinder müssen nun die Fragen beantworten und man soll sich danach auch die Zeit nehmen, mit den Kindern die richtigen Antworten zu besprechen. Um die Motivation zu steigern, kann man für die Gewinner kleine Geschenke vorbereiten.

## 2.4 Escape-Games

Eine weitere Möglichkeit eine Bibliothekseinführung interessant zu gestalten sind Escape-Rooms. Escape-Room-Spiele sind seit einiger Zeit im Trend. Dabei versucht eine Gruppe von Spieler\*innen gemeinsam Rätsel zu lösen, um am Ende aus einem Raum zu kommen. Es geht nicht darum, gegeneinander anzutreten, sondern gemeinsam ein Ziel zu erreichen.

---

<sup>4</sup> <https://kahoot.com/company>; besucht am 22.01.2024

## 3. Erstellen von Escape-Spielen

### 3.1 Überblick und Vorbereitung

Eine gute Vorbereitung ist wichtig für einen reibungslosen Ablauf.

- **Thematische Einbindung finden:** Ein Escape-Room-Spiel muss nicht immer der Ausbruch aus einem geschlossenen Raum sein. Man kann auch verlorene Gegenstände finden oder Verbrecher jagen.
- **Räumlichkeiten planen:** Welcher Raum steht mir zur Verfügung? Kann ich diesen meinen Anforderungen anpassen?
- **Übersicht der Rätsel erstellen:** Welche Rätsel sollen vorkommen? Wo verstecke ich diese im Raum?
- **Genauen Ablauf für die Reihenfolge der Rätsel erstellen:** Was sollen die Spieler\*innen zu welcher Zeit machen?
- **Material organisieren:** Was benötige ich für welches Rätsel? Was muss ich kaufen, was kann ich selber machen?
- **Raum vorbereiten:** Mit Hilfe der Übersicht die Rätsel im Raum verstecken und sich notieren, wo welche Objekte sind.
- **Objekte, die nicht berührt werden dürfen kennzeichnen**

Letzter Check: Ist alles an seinem Platz? Funktionieren die Schlösser?

### 3.2 Das Escape-Room-Abenteuer spielen

Die Spieler\*innen sollten vor Beginn noch wichtige Informationen erhalten.

Grundregeln von Escape-Room-Spielen erklären: Alle spielen gemeinsam, um das Ziel zu erreichen

Genau eingehen auf die Regeln: Was dürfen die Spieler\*innen verwenden, was nicht.

Gefährliches Verhalten unterbinden: Nicht auf Sessel steigen, nichts machen, was zu Verletzungen führen kann oder Dinge beschädigt.

Hinweise erklären: Spieler\*innen können Spielleiter\*in um Hilfe fragen.

Spielleiter\*in bleibt im Raum

Thematische Erklärung an die Spieler\*innen: Was ist passiert? Was ist zu tun?

Wie viel Zeit?

### **3.3 Während des Spiels**

Der/die Spielleiter\*in bleibt während des Spiels im Raum, hält sich aber im Hintergrund. Er/sie beobachtet den Spielablauf und greift nur ein, wenn Regeln gebrochen werden, um gefährliches Verhalten zu unterbinden. Wenn die Spieler\*innen Hilfe benötigen soll er/sie Hinweise geben, wobei diese nicht zu genau sein sollen und den Spieler\*innen die Möglichkeit geben soll, selbst drauf zu kommen. Wenn die Zeit knapp wird, dürfen die Hinweise konkreter werden.

### **3.4 Nach dem Spiel**

Die Spieler\*innen sollten Gelegenheit haben ihre Meinung zu äußern.

Die Geschichte sollte aufgelöst werden.

Die Spieler\*innen sollten die Möglichkeit haben über ihre Erfahrungen zu sprechen, welche Rätsel ihnen gefallen haben und welche nicht.

Öfters werden Escape-Room-Spiele von mehr als einer Gruppe gespielt, daher tauchen oft Verbesserungsmöglichkeiten auf. Das Feedback der Spieler\*innen ist deshalb sehr wichtig.

### **3.5 Einen Escape-Room mit knappen Budget gestalten**

Man kann eine Escape-Room mit einfachen Alltagsgegenständen herstellen, z.B Bücher, Spielsachen, Stofftiere ... Viele Rätsel lassen sich auch aus Papier herstellen.

Ein paar Materialien muss man aber kaufen, z.B Schlösser, Farbpunkte und Etiketten ...

„Nicht angreifen“-Stickers sollten an Gegenständen angebracht werden, die nicht zum Spiel gehören.

### **3.6 Rätseldesign**

Gute Escape-Room-Spiele leben von guten Rätseln und Aufgaben. Beim Erfinden von Rätseln gibt es einige Punkte zu beachten, um möglichst verschiedene Abenteuer zu gestalten.

#### **7 Grundsätze**

- muss lösbar sein
- weniger ist mehr
- Mischung aus Denkartens finden
- Suchrätsel sind super
- man kann aus allem ein Rätsel machen
- lieber zu leicht, als zu schwer
- wir sind auf der Seite der Spieler

#### **3.6.1 Übersicht über das Abenteuer bekommen**

Am Anfang ist es recht schwierig, eine genaue Übersicht über die Rätsel zu behalten. Daher empfiehlt es sich, eine Liste von Ideen zu erstellen und diese dann zu einer Übersicht zusammenzufassen.

### 3.6.2 Aufbau eines Escape-Spiels

- **Suchrätsel**

Gegenstände, die erst bei späteren Rätseln gebraucht werden, können im Raum versteckt werden. Verstecke sollten nicht zu schwer zu finden sein. Gute Verstecke sind z.B Taschen, zwischen ähnlich aussehenden Gegenständen

- **Puzzles**

Ganzes Puzzle in einer Box oder verteilte Teile im Raum, die zusammengesetzt einen weiteren Hinweis geben oder einen Code ergeben.

- **Code knacken**

Spiegelschrift, verschobene Buchstaben, Hieroglyphen, ...

- **Praktische Rätsel**

Rätsel, bei denen die Spieler\*innen eine Mechanische Aufgabe durchführen müssen um etwas zu erreichen.

- **Kommunikation**

Spieler\*innen müssen zusammenarbeiten, um eine Aufgabe zu lösen.

- **Rechnen und Zählen**

Rechnungen als Teil des Rätsels verwenden, aber nicht zu viel, damit der Spaß nicht verloren geht.

- **Worträtsel**

Sollten thematisch passen und nicht zu schwer sein. Lösung sollte eindeutig sein.

- **Längere Rätsel**

Die Spieler\*innen müssen etwas ausfüllen, um die Aufgabe zu lösen. Z.B: Kreuzworträtsel, Fehlersuchbilder, Labyrinth, ...

- **Wissen anwenden**

Nur, wenn die Spieler\*innen Zugang dazu haben (Bücher im Raum) oder eben erst gelernt haben.

Anfängerfehler, die man machen kann und darf, um daraus zu lernen:

- schlechte / lange Formulierung
- unklar, wie es weitergeht
- fehlende Verknüpfung
- Rätsel zu schwer machen

- Rätsel fühlen sich wie „Arbeit“ an<sup>5</sup>

## 4. Durchführung des Projekts

Nachdem ich wegen Corona mein ursprüngliches Projekt nicht realisieren konnte, hat eine meiner Kolleginnen das Thema Escape-Room angesprochen. Ich war sofort begeistert, da mich das Thema interessiert und ich auch im Herbst 2020 an einem Workshop zu diesem Thema teilgenommen habe. Daher konnte ich das dort Gelernte in die Praxis umsetzen. (Nach Durchsicht meiner Unterlagen).

Die „Rooms“ hatte ich relativ schnell gefunden. Die Erstellung der Rätsel hat dafür länger gedauert, als angenommen. Ich habe mir diverse „Escape-Rooms“ aus anderen Büchereien und Schulen angesehen und mich inspirieren lassen. Unter Zuhilfenahme von Bildgeneratoren, Suchsel, Maze-Generator und ähnlichem habe ich dann die Rätsel erstellt.

Mit Suchsel und Maze-Generator habe ich relativ schnell die gewünschten Rätsel erstellen können. Anders war es mit den Bildgeneratoren. Da ich im Internet nicht die gewünschten Vorlagen fand, versuchte ich es mit KI. Das stellte sich als langwieriger als gedacht heraus. Ich habe unterschiedliche Bildgeneratoren ausprobiert, wobei die meisten zum einen nicht sehr benutzerfreundlich waren, zum anderen auch nicht die gewünschten Bilder erstellten. Bis ich dann einen gefunden habe, mit dem ich arbeiten konnte, verging eine ganze Weile.

Die meisten Requisiten habe ich selbst gemacht.

Ich habe im Dezember 2023 einen Probedurchgang mit zwei Kolleg\*innen gemacht, der eigentlich ganz gut gelaufen ist. Im Juli 2024 habe ich erneut einen Probedurchgang mit drei anderen Kolleg\*innen gemacht, die mir dann zum Escape-Room zum Thema Stephansdom Verbesserungsvorschläge gemacht haben, weil sie vom Labyrinth aus dem „Wilden Westen“ begeistert waren.

---

<sup>5</sup> eigene Mitschriften aus Room-Escape-Workshop vom 17.09.2020

Deshalb gibt es nun auch beim „Stephansdom“ ein Labyrinth. Es ist jetzt auch schlüssiger, weil es auch schon am Anfang einen „Auftrag“ gibt.  
Wenn alles gut läuft, werden die ersten Versuche mit Kinder im laufenden Schuljahr starten.

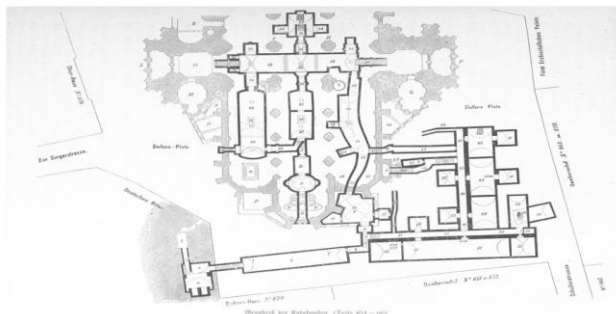
## 5. Escape-Rooms

### 5.1 Stephansdom

Kinder sind in den Katakomben eingeschlossen und müssen den Weg nach draußen finden.

Bei einem Wien-Besuch besichtigen die Kinder den Stephansdom. Während der Führung durch die Katakomben fällt die Tür zu.

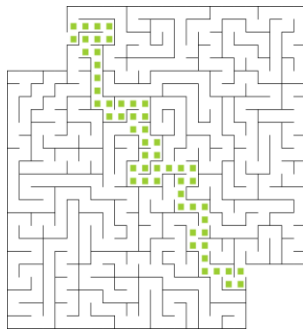
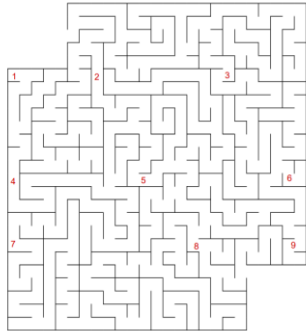
Am Beginn finden die Kinder einen Plan der Katakomben und ein Labyrinth.



Grundriss der Katakomben (aus Bernmann: Alt- und Neu-Wien, 1880)  
Wikipedia

Stephansdom

Finde den Weg durch das Labyrinth der Katakomben



Wenn die Kinder das Labyrinth gelöst haben, ergeben die Ziffern entlang des Weges einen Code (258). Neben dem Labyrinth steht eine Box mit einem Zahlenschloss, welche die Kinder öffnen sollen. Darin befinden sich ein Puzzle vom Stephansdom. Dieses müssen die Kinder zusammensetzen.

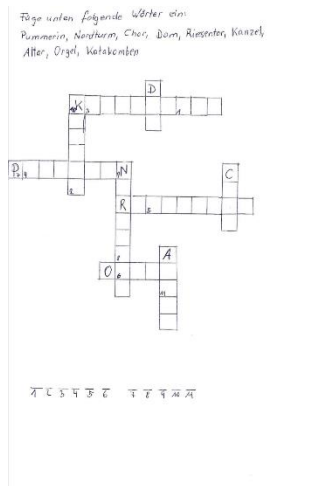


Foto: C.Stadler/Bwag

Auf der Rückseite befindet sich der nächste Hinweis – ein roter Punkt.



Es werden einige Bücher mit bunten Kreissymbolen beklebt. In dem Buch mit dem roten Kreis befindet sich ein Worträtsel.



Wenn die Spieler\*innen das Rätsel gelöst haben, führt der Hinweis zu einem Buch (Wien für kluge Kinder) mit einem blauen Punkt. In diesem ist ein weiteres Rätsel versteckt.

Fragen	Antworten	Lösung
Wie Hoch ist der Nordturm? (Seite 175)	68,3m 25	75,6m 36
Wie viele Stufen muss man bis zur Türmerstube steigen (Seite 142)	343 18	434 24
Wie heißt der Nordturm? (Seite 149)	Adlerturm 27	Geierturm 14
In welchem Turm hängt die Pummerin? (Seite 151)	Südturm 34	Nordturm 22
Wie viele bunte Dachziegel sind auf dem Dach? (Seite 154)	350000 28	230.000 33
Welche Tiere befinden sich auf dem Treppenlauf der Kanzel? (Seite 166)	Kröten und Eidechsen 19	Frösche und Schlangen 15
Wie schwer ist die Pummerin? (Seite 152)	23.250 kg 21	20130 kg 11

Nach dem Lösen dieses Rätsels erhalten die Kinder einen Code und sind damit befreit.

Dieser Code öffnet eine weitere Box in der ein Gästebuch liegt, in das sie sich eintragen können und kleine Geschenke zum Ausschuchen.

Benötigte Requisiten:

- Plan der Katakomben
- Labyrinth
- Lösung des Labyrinths
- 2 Boxen
- 2 Zahlenschlösser
- Puzzle vom Stephansdom mit rotem Punkt auf der Rückseite
- Klebepunkte in verschiedenen Farben
- 4-5 mit Punkten beklebte Bücher
- Worträtsel
- Rätselfragen
- Buch „Wien für kluge Kinder“ beklebt mit einem blauen Punkt
- Gästebuch
- kleine Geschenke

## 5.2 Alte Ägypten

Eine Gruppe Kinder wird bei einem Ausflug ins Tal der Könige in einer Grabkammer eingeschlossen. Um zu entkommen müssen sie einige Rätsel lösen.

Am Eingang hängt ein verschlüsselter Text mit einem gelben Punkt.



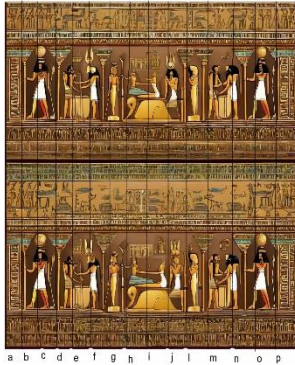
(Willkommen in meinem Reich  
Schau unter dem Hocker nach)

In einem Buch mit gelben Punkt ist die Übersetzungshilfe versteckt.

A	⊕	a	⊗
B	⊗	b	⊙
C	⊙	c	⊕
D	⊙	d	⊕
E	⊕	e	⊕
F	⊕	f	⊗
G	⊙	g	⊙
H	⊕	h	⊗
I	⊕	i	⊕
J	⊙	j	er
K	⊙	k	⊗
L	⊙	l	●
M	●	m	○
N	⊕	n	■
O	⊕	o	□
P	⊕	p	□
Q	→	q	□
R	⊙	r	□
S	▲	s	•
T	⊗	t	◆
U	⊕	u	◆
V	⊕	v	⊕
W	⊕	w	•
X	⊗	x	⊗
Y	☆	y	⊗
Z	⊕	z	⊗

Unter dem Hocker ist das Fehlersuchbild versteckt und der dazugehörige Lösungsschlüssel

Finde die 5 Fehler



Wenn die Kinder die Fehler finden erhalten sie einen Code. (fijlm)

a=G

b=k

c=o

d=P

e=X

f=T

g=r

h=w

i=i

j=s

k=L

l=c

m=h

n=b

o=f

p=N

Mithilfe des Übersetzungsschlüssel erhalten sie einen Code. (Tisch)



Unter dem Tisch klebt ein Zettel mit einem Bild von einem ägyptischen Sarkophag und dem Zahlencode, mit dem sich das Schloss öffnen lässt. Die Box ist in der Nähe relativ gut sichtbar versteckt.

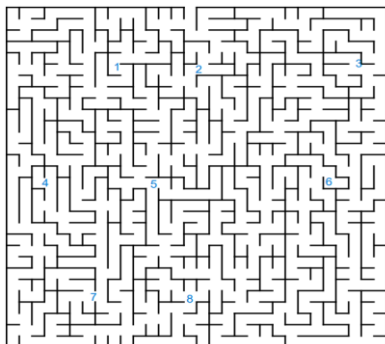
In der Box befindet sich ein Gästebuch und kleine Geschenke.

Benötigte Requisiten:

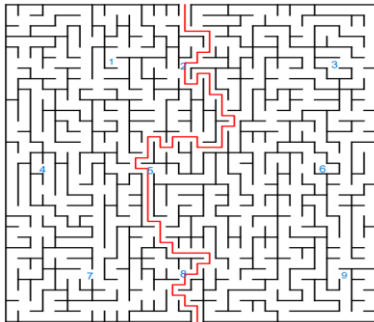
- verschlüsselter Text mit gelben Punkt
- verschiedenfarbige Klebepunkte
- 4-5 Bücher, beklebt mit den Punkten
- Übersetzungshilfe (im Buch mit dem gelben Punkt)
- Fehlersuchbild
- Lösungsschlüssel zum Fehlersuchbild
- Bild mit „Box“ und Zahlencode
- 1 Box
- 1 Zahlenschloss
- Gästebuch
- kleine Geschenke

### 5.3 Wilder Westen

Eine Gruppe von Kinder besucht den Wilden Westen. Als sie eine Goldmine besuchen versperrt ein Felssturz den Eingang. Sie müssen daher einen anderen Weg aus der Mine finden.



Am Anfang finden sie ein Labyrinth mit Zahlen.



Wenn sie den richtigen Weg finden, erhalten sie einen Zahlencode. (258)

Mit diesem Zahlencode können sie eine Kiste öffnen. Darin finden die Kinder einen Text auf einem Papierstreifen, eine Klopapierrolle und einen Spiegel. (Den brauchen sie für das nächste Rätsel). Um Den Text zu entziffern müssen sie den Papierstreifen um die Rolle wickeln. (Was ist was Der wilde Westen Kinderbücherei). Die Kinder müssen nun in der Kinderbücherei das genannte Buch suchen. In diesem Buch finden die Spieler\*innen das nächste Rätsel.

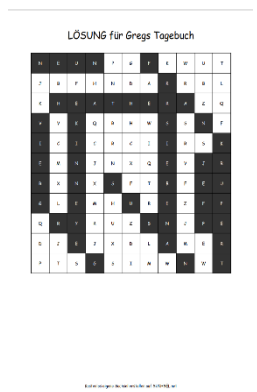
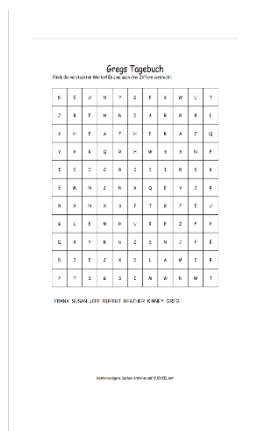
Herzlichen Glückwunsch. Ihr seid auf dem  
richtigen Weg. Um in die Freiheit zu  
gelangen, müsst ihr ein paar Fragen  
beantworten. Die Antworten findet ihr in  
diesem Buch.

Auf welchen Seiten stehen folgende  
Fragen?

1. Wie leidet die Goldgräber?
2. Was ist ein Roboter?
3. Wohin führte der Zentauren Feind?
4. Wie wird Gold gewaschen?
5. Was ist eine Geisterstadt?



In diesem Buch (egal welcher Band) findet sich das nächste Rätsel. Sollten gerade mehrere Bände da sein, kann das Rätsel etwas herausstehen.



Die versteckten Ziffern sind vier, sieben und neun. Diese ergeben einen Code, mit dem eine Box geöffnet werden kann, die in der Nähe von Gregs Tagebüchern steht. In dieser verbirgt sich ein weiteres Rätsel.

Es sind Papierschnipsel, die in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen und dann folgenden Text ergeben.

„Das 13. Buch bei den Fantasy-Büchern führt euch einen Schritt näher zum Ziel“

Wenn die Kinder dieses Rätsel gelöst haben, finden sie in der Fantasy-Abteilung im 13. Buch, gezählt vom ersten Buch im obersten Regal, das nächste Rätsel.

Ein Puzzle, auf dessen Rückseite sich ein Zahlencode befindet.



Mit dem Zahlencode können die Kinder eine Box öffnen, in der sich ein Gästebuch und kleine Geschenke befinden.

Benötigte Requisiten:

- Rätsel mit Morse-Code
- Buch: Gregs Tagebuch
- Buchstabenrätsel „Gregs Tagebuch“
- (Lösung zum Buchstabenrätsel)
- 2 Boxen
- 2 Zahlenschlösser
- Papierschnipsel mit Text
- Puzzle
- Gästebuch
- kleine Geschenke

Die Rätsel können einzeln gespielt werden, wenn nur fünf bis sechs Kinder mitmachen. Wenn es größere Gruppen sind, kann man diese teilen. Jedes Rätsel endet mit einem Zahlencode. Wenn man mehrere Rätsel gleichzeitig spielt, sind die finalen Lösungen zwei bis vier Zahlencodes, welche man zum Öffnen einer größeren Box, mit zwei bis vier Schlössern, braucht. Diese Box enthält wieder das Gästebuch und kleine Geschenke.

## **6. Reflexion**

Ich habe den Zeit- und Arbeitsaufwand vollkommen unterschätzt. Da ich im Internet oft nicht die Bilder gefunden habe, die ich verwenden wollte, musste ich mir diese selbst erstellen. Es war mir noch nicht möglich die Spiele mit Kindern auszuprobieren, daher mussten meine Arbeitskolleg\*innen als Versuchskaninchen herhalten. Die Ergebnisse sind deshalb nicht aussagekräftig genug. Es kann sein, dass ich vielleicht das eine oder andere Rätsel noch überarbeiten muss.

Es war auch sehr schwer geeignete Fachliteratur zu finden. Geeignete Webseiten zu finden, war auch nicht so leicht, denn wenn man als Suchbegriff „Escape-Room“ eingibt, kommen zwar viele Treffer, aber die meisten waren Anzeigen für Escape-Rooms.

## 7. Literaturverzeichnis

- 1) Keller-Loibl, Kerstin (Hrsg): Handbuch Kinder- und Jugendbibliotheksarbeit. Bad Honnef: Bock + Herchen Verlag 2021
- 2) <https://www.kindergartenpaedagogik.de/zum-weiterlesen/>; besucht am 22.01.2024
- 3) <https://de.wikipedia.org/wiki/bilderbuchkino> besucht am 22.01.2024
- 4) <https://kahoot.com/company/>; besucht am 22.01.2024

### 7.1 Besuchte und verwendete Webseiten

<https://de.wikipedia.org>

<https://gc.de/gc/morse>

<https://kahoot.com>

<https://ki-bild-erstellen.de>

<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/maze>

<https://www.canva.com>

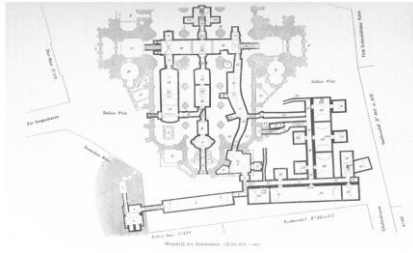
<https://www.kindergartenpaedagogik.de>

<https://www.mazegenerator.net>,

<https://www.stephansdom.at>

<https://www.suchsel.net>

## 8. Bildnachweise



Grundriss der Katakomben (aus Bermann: Alt- und Neu-Wien, 1880)

Wikipedia

Stephansdom

Finde den Weg durch das Labyrinth der Katakomben

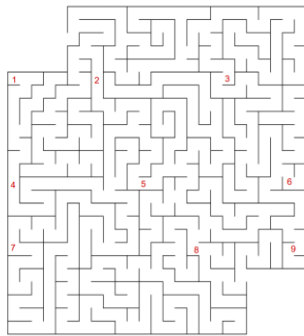


Bild von Corinna Duer, erstellt mit [puzzlemaker.discoveryeducation.com](http://puzzlemaker.discoveryeducation.com)

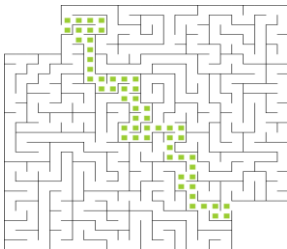


Bild von Corinna Duer, erstellt mit [puzzlemaker.discoveryeducation.com](http://puzzlemaker.discoveryeducation.com)



Foto: C.Stadler/Bwag

Finde die 5 Fehler

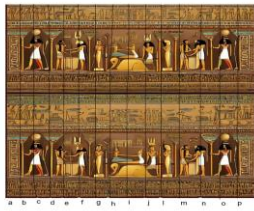


Bild von Corinna Duer, erstellt mit ki-bild-erstellen.de



Bild von Corinna Duer, erstellt mit ki-bild-erstellen.de

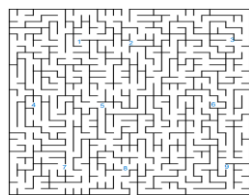


Bild von Corinna Duer, erstellt mit Maze Generator

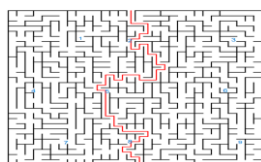
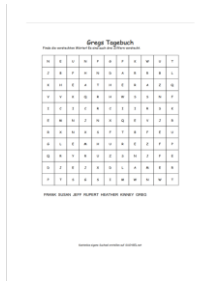


Bild von Corinna Duer, erstellt mit Maze Generator



Text erstellt mit Morse-Code codieren und dekodieren



Erstellt mit Suchsel

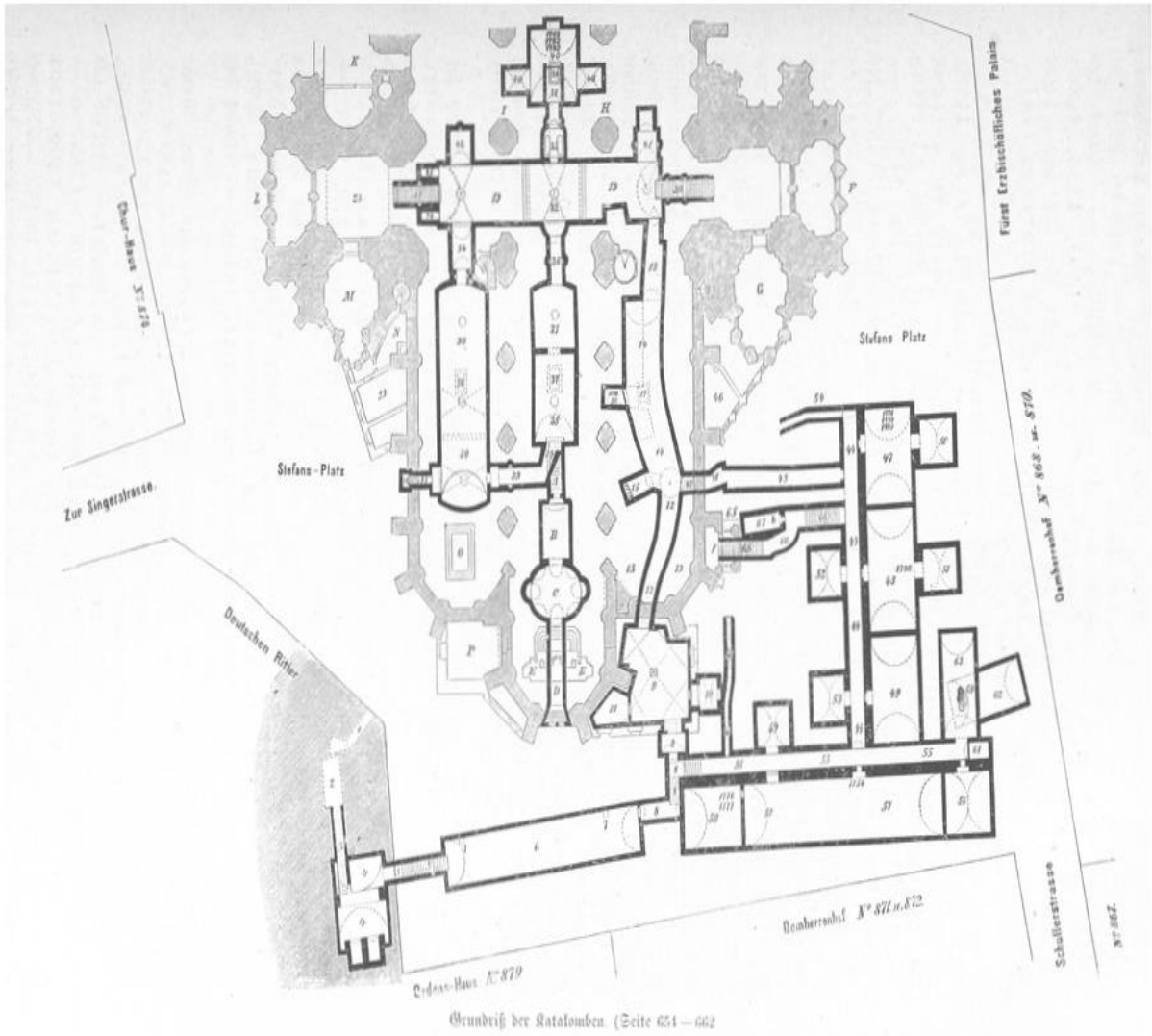


Erstellt mit Suchsel



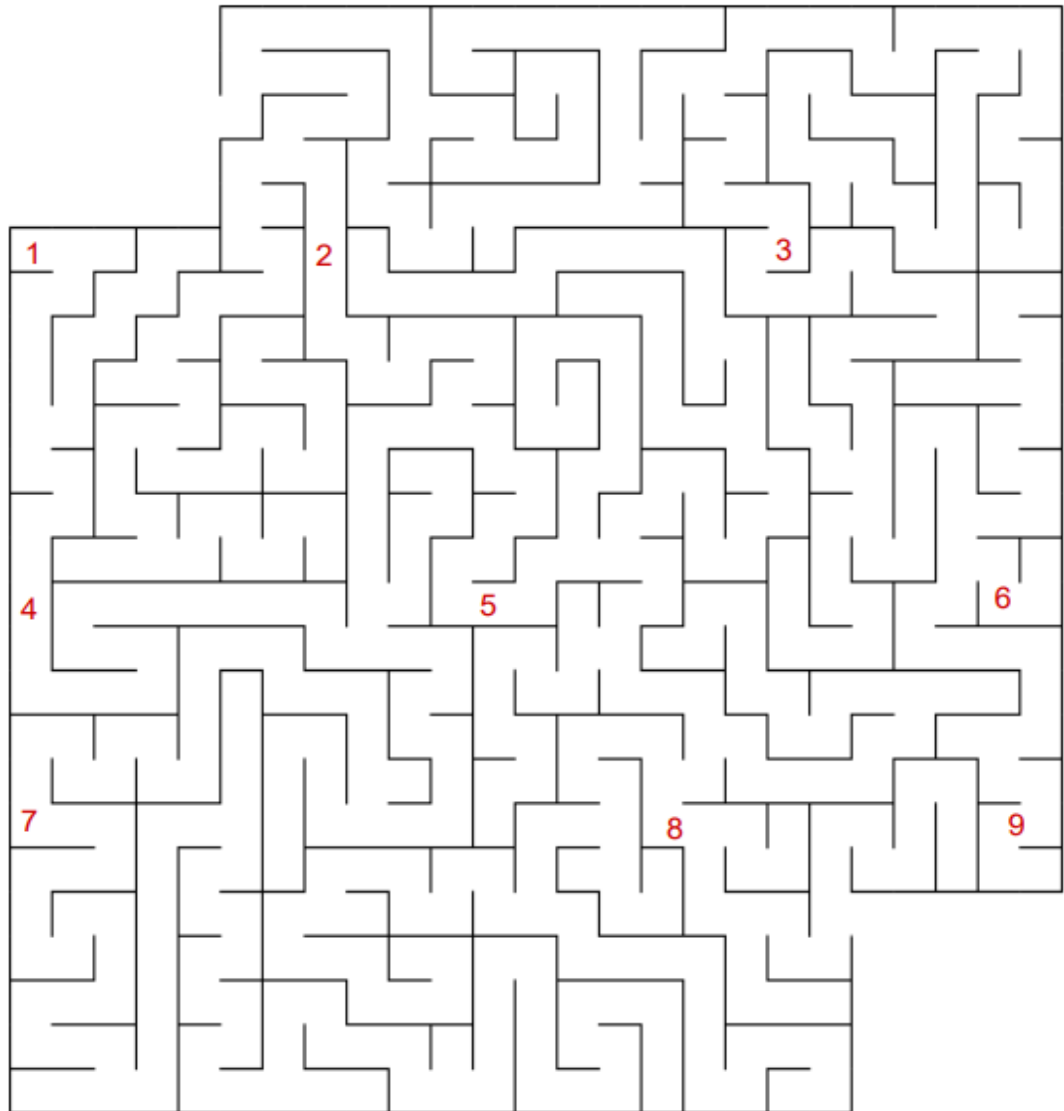
Bild von Corinna Duer, erstellt mit Canva

# 9. Anhang



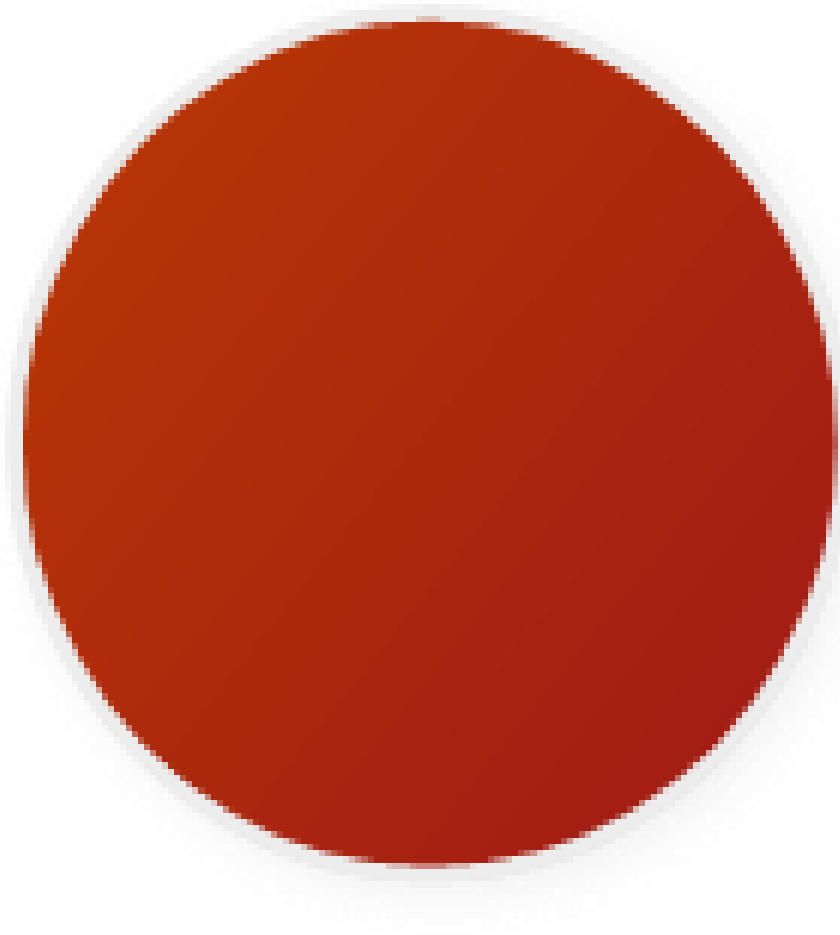
## Stephansdom

Finde den Weg durch das Labyrinth der Katakomben



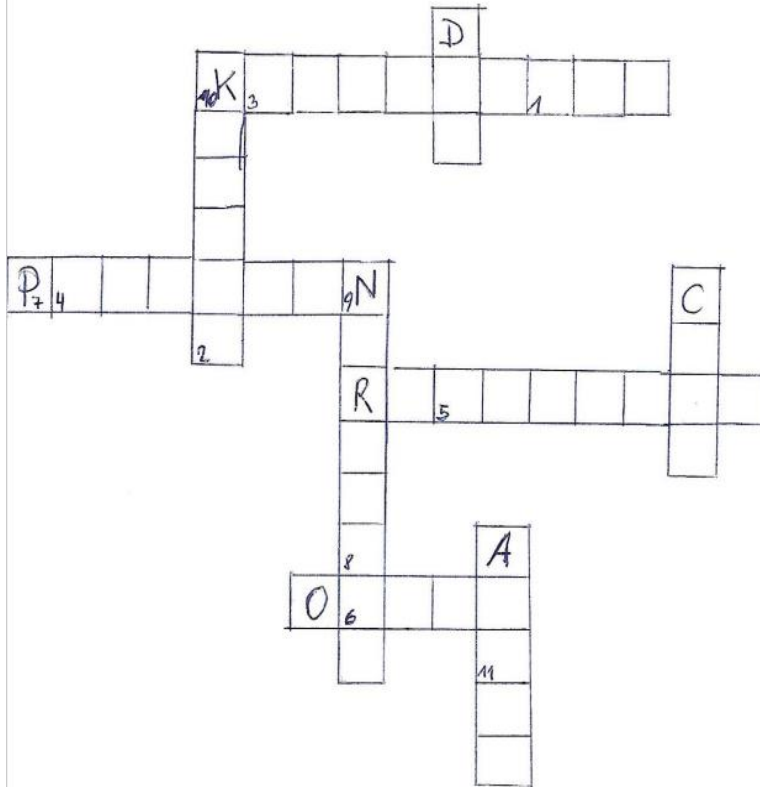






Füge unten folgende Wörter ein:

Pummerin, Nordturm, Chor, Dom, Riesentor, Kanzel,  
Altar, Orgel, Katakomben



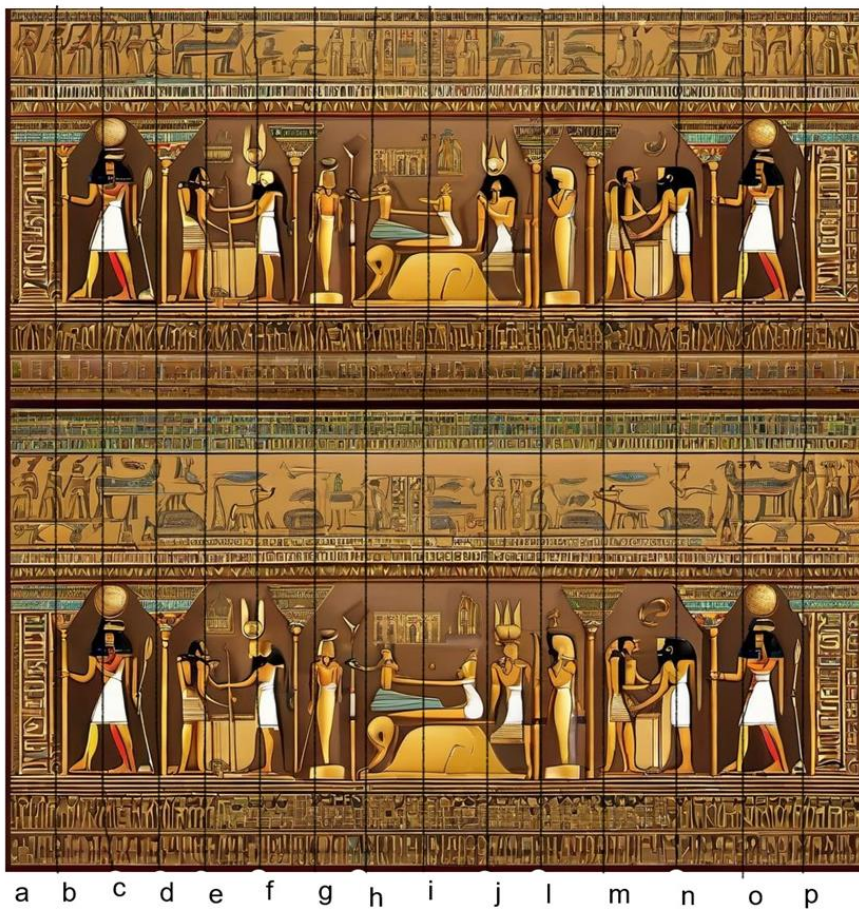
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

Fragen	Antworten	Lösung
Wie Hoch ist der Nordturm? (Seite 175)	68,3m	75,6m
Wie viele Stufen muss man bis zur Türmerstube steigen (Seite 142)	25	36
Wie viele Stufen muss man bis zur Türmerstube steigen (Seite 142)	343	434
Wie heißt der Nordturm? (Seite 149)	18	24
Wie heißt der Nordturm? (Seite 149)	Adlerturm	Geierturm
In welchem Turm hängt die Pummerin? (Seite 151)	27	14
In welchem Turm hängt die Pummerin? (Seite 151)	Stüdturm	Nordturm
Wie viele bunte Dachziegel sind auf dem Dach? (Seite 154)	34	22
Wie viele bunte Dachziegel sind auf dem Dach? (Seite 154)	350000	230.000
Welche Tiere befinden sich auf dem Treppenlauf der Kanzel? (Seite 166)	28	33
Welche Tiere befinden sich auf dem Treppenlauf der Kanzel? (Seite 166)	Kröten und Eidechsen	Frösche und Schlangen
Wie schwer ist die Pummerin? (Seite 152)	23.250 kg	20130 kg
Wie schwer ist die Pummerin? (Seite 152)	21	11



A	👉	a	☾
B	👈	b	♈
C	👉	c	♎
D	👈	d	♏
E	👉	e	♍
F	👈	f	♊
G	👉	g	♐
H	👈	h	♑
I	👉	i	♈
J	😊	j	er
K	😐	k	&
L	😞	l	●
M	👁	m	○
N	☠	n	■
O	🏠	o	□
P	🏠	p	▣
Q	✈	q	▤
R	⚙	r	▥
S	💧	s	♦
T	❄	t	◆
U	✚	u	◆
V	✚	v	❖
W	✚	w	♦
X	✖	x	☒
Y	☆	y	☑
Z	🕒	z	⌘

Finde die 5 Fehler



a = G

b = k

c = o

d = P

e = X

f = T

g = r

h = w

i = i

j = s

k = L

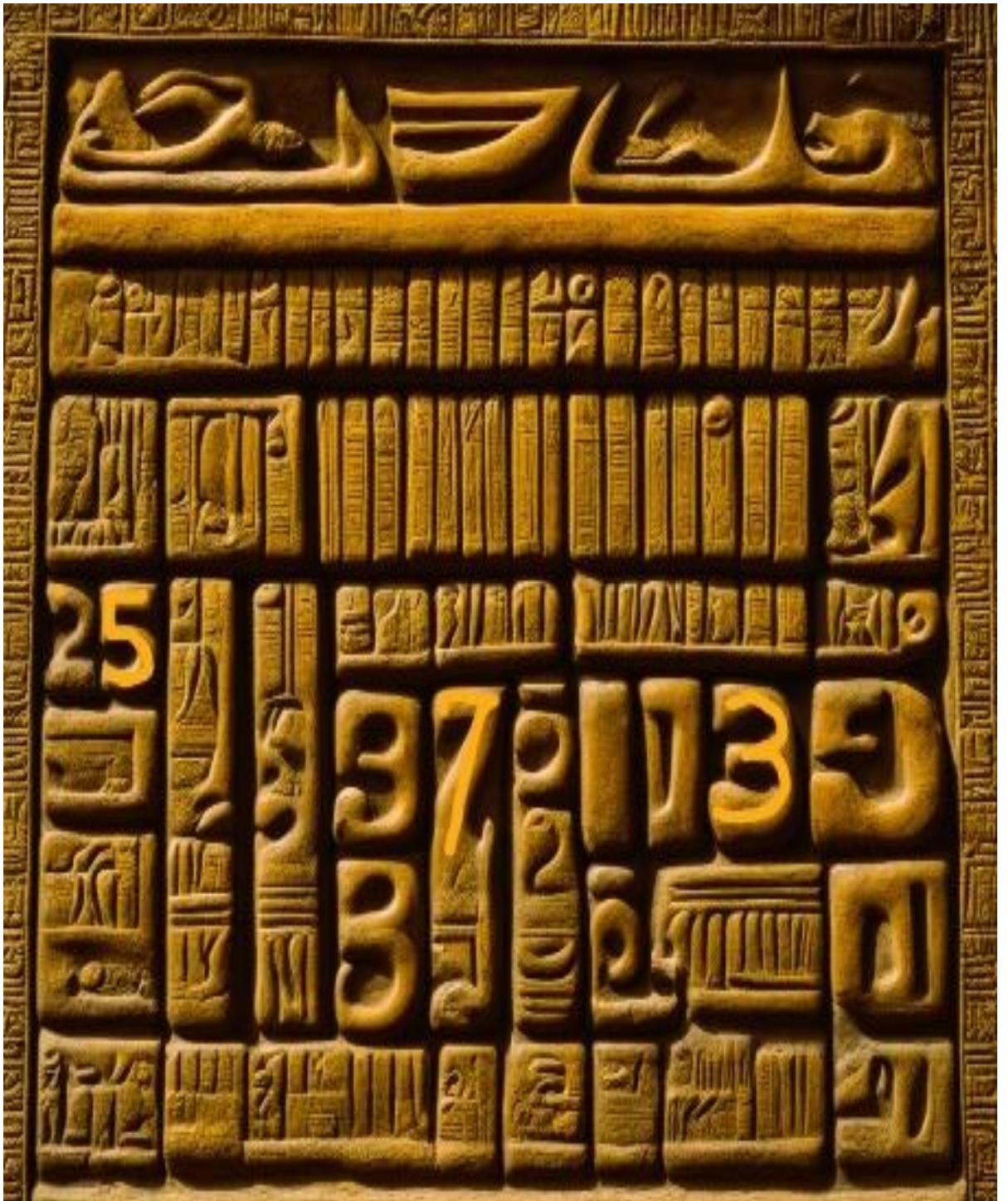
l = c

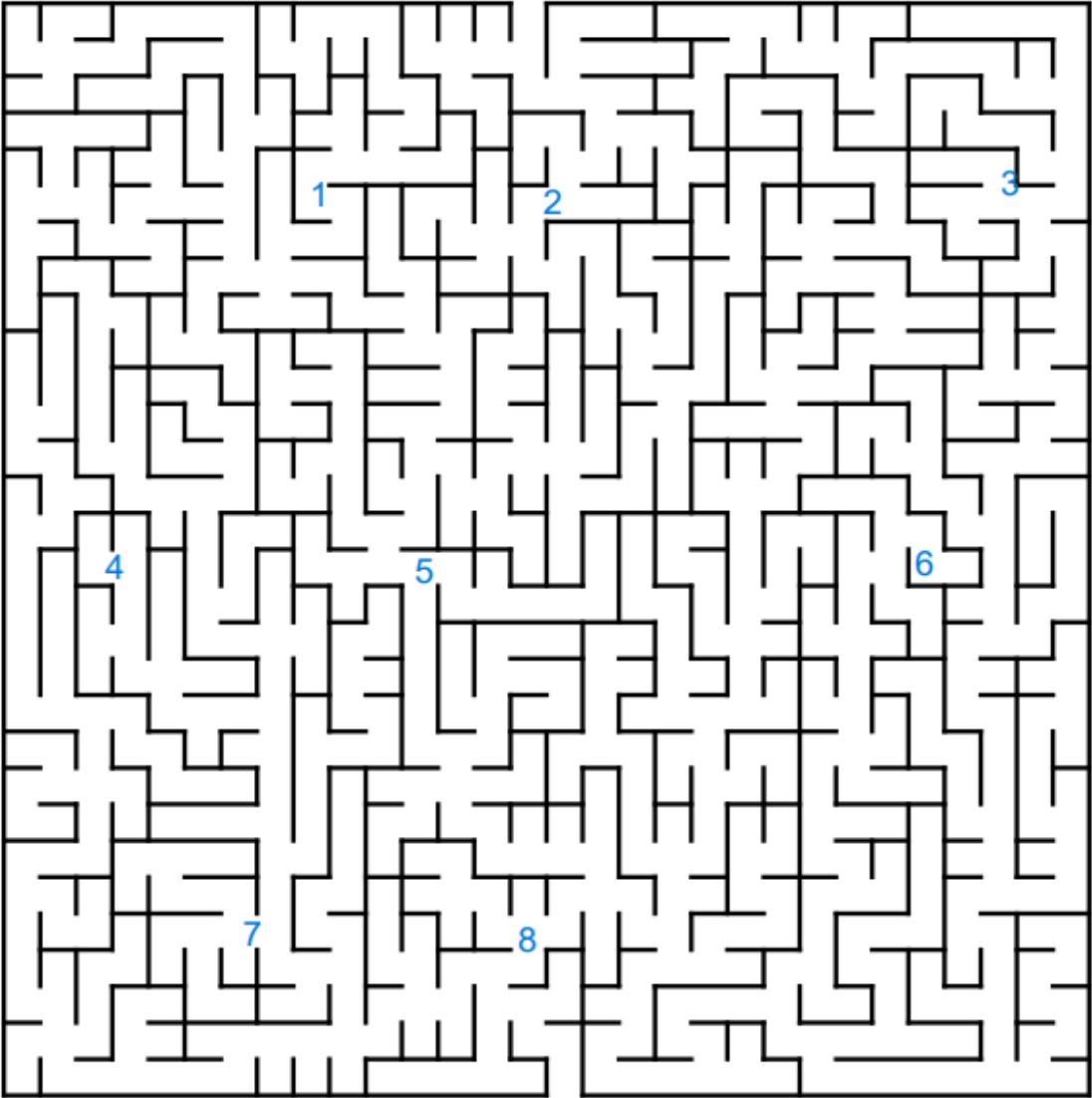
m = h

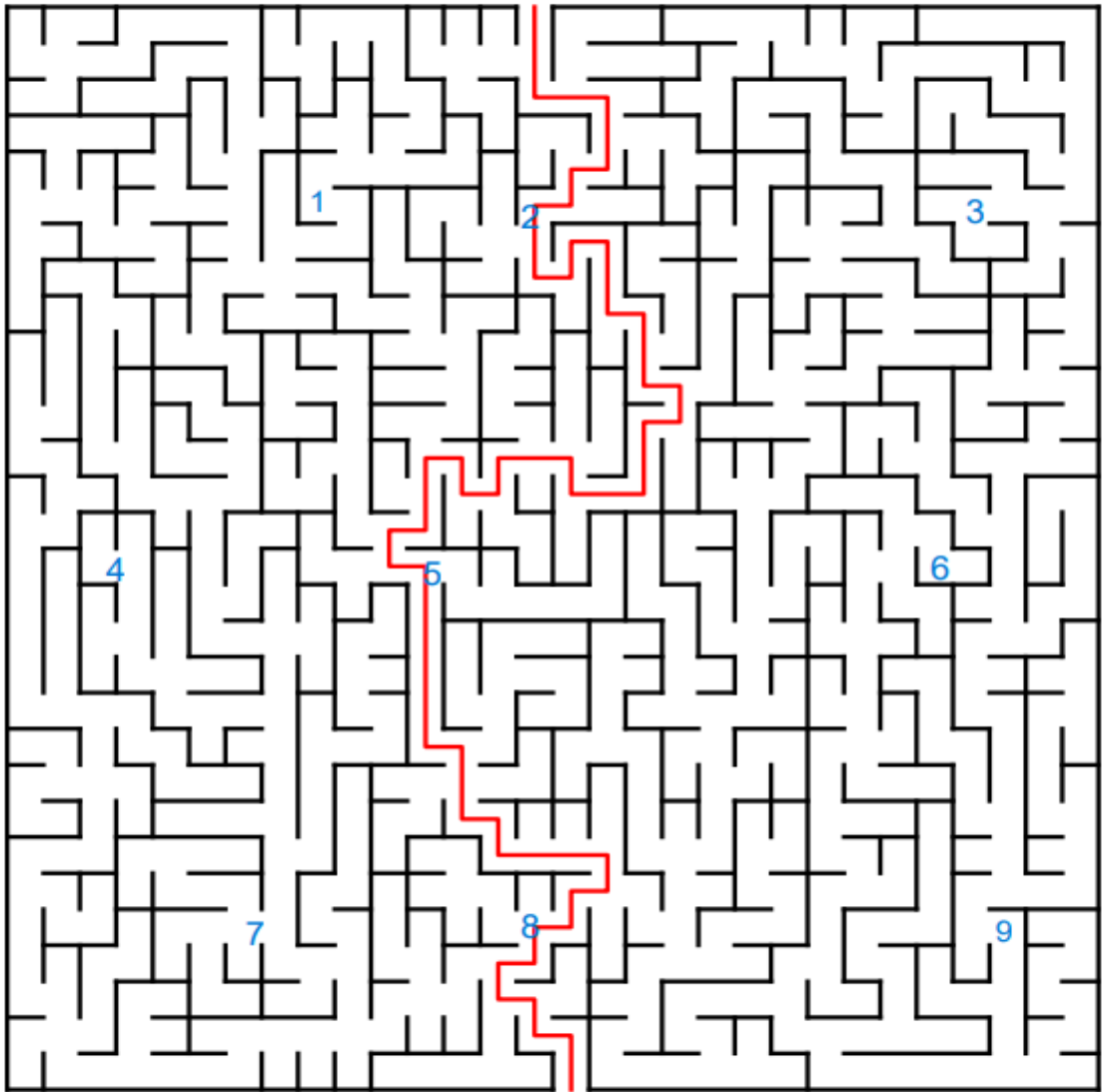
n = b

o = f

p = N







Herzlichen Glückwunsch. Ihr seid auf dem richtigen Weg. Um in die Freiheit zu gelangen, müsst ihr ein paar Fragen beantworten. Die Antworten findet ihr in diesem Buch.

Auf welchen Seiten stehen folgende Fragen?

1. Wie leiten die Goldgräber?
2. Was ist ein Rodeo?
3. Wohin führte der Santa Fe Trail?
4. Wie wird Gold gewaschen?
5. Was ist eine Geisterstadt?



## Gregs Tagebuch

Finde die versteckten Wörter! Es sind auch drei Ziffern versteckt.

N	E	U	N	P	G	F	K	W	U	T
J	B	F	H	N	D	A	R	R	B	L
K	H	E	A	T	H	E	R	A	Z	Q
V	V	K	Q	R	H	W	S	S	N	F
I	C	I	C	R	C	I	I	R	S	K
E	M	N	J	N	X	Q	E	V	J	R
R	X	N	X	S	F	T	B	F	E	U
G	L	E	M	H	U	R	E	Z	F	P
Q	R	Y	R	U	Z	S	N	J	F	E
D	J	E	J	X	D	L	A	M	E	R
P	T	S	G	S	I	M	W	N	W	T

FRANK SUSAN JEFF RUPERT HEATHER KINNEY GREG

Kostenlos eigene Suchsel erstellen auf [SUCHSEL.net](http://SUCHSEL.net)

## LÖSUNG für Gregs Tagebuch

N	E	U	N	F	B	F	E	W	U	T
J	B	F	H	N	D	A	S	R	B	L
K	H	E	A	T	H	E	R	A	Z	Q
V	V	K	Q	B	H	W	S	S	N	F
I	G	I	E	M	C	I	I	M	S	E
E	M	N	J	N	X	Q	E	V	J	B
A	X	N	X	S	F	T	B	F	E	U
G	L	E	B	H	U	R	E	Z	F	F
Q	R	V	B	U	Z	S	N	J	F	E
D	F	E	J	X	D	L	A	M	E	R
P	T	S	G	S	I	M	W	N	W	T

Das	13.	Buch	bei
den	Fantasy- Büchern	führt	euch
einen	Schritt	näher	zum
Ziel			

# Das magische Buch



5	2	7	3	6	0	8	4	1	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---