**Escape Games: Erfahrungsbericht einer Teilnehmerin**

Wir betreten eine Wartehalle, in welcher lange Bankreihen auf Besucher warten. Im hinteren Bereich sehe ich einen langen Gang, zahlreiche Türen rechts und links führen in geheimnisvolle Räume. Hier wird unsere kleine Gruppe von einem Mann in einer fremdartig aussehenden Uniform abgeholt. Wir nehmen auf einer der Bänke Platz und erfahren, dass in der Bananenrepublik, die wir gleich betreten werden, eine Revolution im Gang ist mit dem Ziel, den Schreckensherrscher zu stürzen. Unsere Aufgabe sei es, ermahnt uns ein Offizier, herauszufinden, wie die einzelnen Gruppen der Bevölkerung zu der drohenden Revolution stehen, um am Ende selbst die richtige Seite zu wählen.

Tatsächlich aber bin ich aber weder am Bahnhof noch in irgendeinem fremden Land. Ich befinde mich in einem großen Gebäudekomplex in der Stuttgarter Innenstadt, kurz vor meinem ersten Live Escape Game. Dieses Spiel bietet zahlreichen Spielern die Gelegenheit, für 90 Minuten ihren Alltag zu vergessen, ein Abenteuer zugleich in der realen und nicht realen Welt, was verlangt, mithilfe von Geschicklichkeit, logischem Denken und Zusammenarbeit verschiedene Rätsel zu lösen, sodass wahlweise eine drohende Katastrophe abgewendet wird oder die Spieler sich aus ihrem Gefängnis befreien können. Währenddessen werden die Spieler über Kameras von einem Spielleiter beobachtet, der, wenn nötig, über akustische Signale oder Hinweise auf einem Monitor eingreift, sollte das Team nicht weiterkommen.

Sobald meine Freunde und ich den Raum betreten, beginnen wir fieberhaft, alle Schubladen und Türchen zu öffnen, jedes Blatt umzudrehen – wie im Rausch suchen wir, obwohl wir noch nicht genau wissen, wonach. Die Uhr tickt unablässig. Doch am Ende, ganze zwei Minuten vor Ablauf der Zeit, gelingt es uns, alle geforderten Aufgaben zu lösen.

**Aufgabe:**

1. Lesen Sie den oben stehenden Text und beschreiben Sie stichwortartig, was in einem Escape Room passiert.
2. Stellen Sie Vermutungen an, welche über den Text hinausgehenden Funktionen – außer dem Vergessen des Alltags – der Besuch eines Escape Rooms haben kann.
3. Stellen Sie sich vor, Sie wären im Magischen Theater. Welche Tür würden Sie wählen?

Begründen Sie Ihre Entscheidung.

1. Haller wählt die Tür mit der Aufschrift „Auf zum fröhlichen Jagen! Hochjagd auf Automobile“. Erläutern Sie seine Wahl.
2. Erläutern Sie die Bedeutung der weiteren Türaufschriften.
3. Vergleichen Sie einen Escape Room mit dem Magischen Theater im „Steppenwolf“. Fassen Sie Ihr Ergebnis in vollständigen Sätzen zusammen.

Vorbereitende Hausaufgabe: Lesen Sie die Seiten 222-226. Zeichnen Sie eine Skizze des Magischen Theaters.