

# SPIEL- ANLEITUNG



Ein Spiel der Fachstelle «Jugend und junge Erwachsene»  
der Röm.-Kath. Kirche im Aargau  
entwickelt in Zusammenarbeit mit der «Mini AG»



Römisch-Katholische  
Kirche im Aargau



# SPIELANLEITUNG „ESCAPE THE OLD CHURCH“

**Zielgruppe:** Ministrant:innen-Gruppen

## **Gruppengröße:**

Optimal sind 4 bis 5 Teilnehmende pro Spiel, damit alle Minis die Rätsel gut sehen und mitmachen können. Möglich sind grundsätzlich auch 3 bis 6 Spielende. Bei grösseren Gruppen besteht die Gefahr, dass einzelne Kinder kaum miträtseln können.

Wir empfehlen, grössere Gruppen in mehrere Kleingruppen zu teilen und die Spielunterlagen entsprechend zu vervielfachen.

**Spieldauer:** 50-80 Minuten (reine Spielzeit!)

Die Spieldauer kann aufgrund der Gruppengröße und der Erfahrung der Kinder mit Escape- bzw. Exit-Spielen stärker variieren.

Wir empfehlen, rund um das Escapespiel zusätzliches Programm anzubieten, bspw. Spaghettiplausch, Spiele- oder Filmabend. Dadurch seid ihr flexibler in der Durchführung, falls Gruppen doch mehr Zeit benötigen und könnt eine konkrete Schlusszeit festlegen.

## **Spielerklärung für Minipräses:**

Hier findest du die wichtigsten Informationen über Spiel und Spielvorbereitung als Video:



[https://youtu.be/Bur\\_eumzn1M](https://youtu.be/Bur_eumzn1M)

## Zwei Spielvarianten

### Variante 1: Spiel an einem Tisch (ähnlich wie «Exit»-Spiele)

Das Escapespiel kann durchgehend an einem Tisch gespielt werden und die Gruppe bekommt die jeweils nächsten Informationen von der Spielleitung überreicht, wenn die richtigen Codes angegeben werden.

Vorteile:

- Eine Spielleitung für mehrere Gruppen gut möglich.
- Weniger Aufwand zum Einrichten

Nachteil:

- Es muss ausreichend Abstände haben zwischen den Gruppen, damit sie einander nicht stören, wenn sie Nachrichten anhören und Rätsel lösen

### Variante 2: Spiel als Postenlauf durch die Kirche

Da die Geschichte des Spiels in einer Kirche spielt, könnte man die Posten auch an den entsprechenden Orten in der Kirche spielen. Voraussetzung dafür wäre, dass es an den entsprechenden Orten (oder direkt davor) genug Platz gibt, damit sich eine Kleingruppe so um die Rätselunterlagen setzen kann, dass alle Teilnehmenden einen guten Blick auf die Rätsel haben. Ausserdem muss an allen Orten Internetempfang möglich sein.

Vorteil:

- Mehr Bewegung und Dynamik mit Erlebnis durch eigene Kirche

Nachteile:

- Mehrere Gruppen starten gestaffelt (mind. 10 Min., optimal 15 Min. Abstand)
- Bei mehreren Gruppen braucht es mehrere Gruppenleitende, die jeweils für Tipps und Codes verantwortlich sind
- Etwas grösserer Aufwand zum Einrichten

Zusatz-Info:

- Lege die Postenunterlagen mit den dazugehörigen Materialien an die entsprechenden Orte in der Kirche (achtet auf ausreichend Platz)
- Beim 2. Posten «Kirchenraum»:  
lege das Deckblatt des Postens direkt vor die Sakristei und die restlichen Rätselunterlagen zur zweiten Bankreihe im Kirchenraum

**Variante 2b: Postenlauf Outdoor:** Es ist auch möglich, den Postenlauf Outdoor (bspw. durch den Wald) durchzuführen. Dabei ist zu bedenken, dass die Zeit bei jedem Posten extra gestoppt werden und schlussendlich addiert werden muss, falls man beim Wettbewerb mitmachen will. Weiters wäre es wichtig, möglichst windstille Ort für die Posten zu wählen, insbesondere beim Posten Kirchturm, wo aus Papierstücken ein Puzzle zusammengelegt werden muss.

## Handlung des Spiels

Die Minis haben nach dem Ministrieren in der Sakristei noch Karten gespielt. Als sie nach Hause gehen möchten, merken sie, dass der Sakristan sie offensichtlich unabsichtlich eingeschlossen hat. Auf der Suche nach einem Schlüssel für die Tür der Sakristei stossen die Minis auf einen uralten Brief, der die Kinder auf eine Schnitzeljagd durch die Kirche führt. Die alte «Rednik»-Weisheit soll es zu finden geben. Im Laufe der Jahrhunderte wurde sie immer wieder von verschiedenen Personen gefunden, die sie wiederum an neuen Orten in der Kirche versteckten. Die verschiedenen Orte sind die 6 Posten. Bei jedem Posten gibt es mittels Rätsel einen Code zu entschlüsseln, der den Zugang zum nächsten Raum/Posten ermöglicht. Die Geschichte endet damit, dass die Gruppe das alte Geheimnis lüftet und einen Schlüssel findet, um die Kirche zu verlassen.

## Vorbereitung der Spielleitung

### Materialien für die Spielvorbereitung

- ⇒ Pro Gruppe **5 Kinder-Schoggiriegel** kaufen (bzw. **pro Kind ein Stück**)
- ⇒ Pro Gruppe **6 Büroklammern** (zum Heften der Postenblätter)
- ⇒ **Eine Paketschnur**

### Zusatzmaterialien für die Spieldurchführung

Info bzgl. Spielvarianten:

- beim Spielen am Tisch braucht es das gesamte Material jeweils pro Gruppe;

- beim Postenlauf ist das Material an den verschiedenen Posten verteilt

=> Postenmaterialien siehe Dokument «Spielleitung – Material Tipps Lösungen»

- 3 Scheren
- 1 Bibel (Einheitsübersetzung 2016)
- 1-2 Kirchengesangbücher
- 3 Stifte
- Bei Postenlauf: Mäppchen oder grosses Kuvert pro Gruppe (für ausgeschnittene Skizzenblätter)

### Vorbereitung

- **Alle Posten EINSEITIG ausdrucken** und die Blätter des jeweiligen Postens mit einer Büroklammer **zusammenheften** (jeweils vorne Deckblatt)
- **Dokument «Vorlage für Kinderschoggi und Umschlag» ausdrucken**, einzelne Felder ausschneiden und **auf Kinderschoggi kleben** (siehe Bild rechts) und die Schoggiriegel in das Umschlagpapier (Seite 1) verpacken
- **Dokument «Spielleitung – Material Tipps Lösungen» einseitig ausdrucken** (diese zwei Blätter sind streng geheim und bleiben immer zusammen gefaltet oder in ein Mäppchen eingelegt bei der Spielleitung)
- Für die Zeitmessung brauchst du eine **Stoppuhr** (evtl. auf deinem Handy)
- **Pro Gruppe** braucht es **ein Handy mit Internetzugang** (es werden damit QR-Codes eingelesen, um Youtube-Videos zu hören)



## Vorbereitung der Gruppe direkt vor Spielbeginn

- ⇒ Bevor die Gruppe mit dem Spiel beginnt, sollte unbedingt geklärt sein, welches Handy in der jeweiligen Gruppe für das Lesen der QR-Codes verwendet wird.
- ⇒ Es gibt einen eigenen Zettel, auf dem eine «Spieleinführung für die Minis» mittels QR-Code abgehört werden kann. Ihr könnt diese Informationen aber auch gerne persönlich vor Spielbeginn erzählen. Hier der Text der Audiobotschaft «Spieleinführung für Minis»:

### **SPIELEINFÜHRUNG FÜR MINIS**

*Liebe Minis!*

*Herzlich willkommen bei „Escape the old church“!*

*Bei einem Escape-Spiel geht es darum, dass man irgendwo entkommen oder ausbrechen muss. Bei diesem Spiel wollt ihr aus der Kirche ausbrechen. Ihr werdet dabei **mehrere Räume** betreten und braucht jeweils einen **dreistelligen Code**, um in den nächsten Raum zu kommen. Da es sich um ein Spiel handelt, das man überall spielen kann, braucht ihr ein bisschen **Fantasie**, da die Kirche wahrscheinlich ein bisschen anders aussieht als eure.*

*Die **Spielunterlagen sind auf Papier** ausgedruckt. Bei **jedem Raum** bekommt ihr **mehrere Zettel**. Auf der ersten Seite findet ihr jeweils einen **QR-Code** und eine **Skizze** des Raumes. **Schneidet** die Skizze jeweils aus und **hört** euch die Nachricht des QR-Codes mit einem Handy an. Klärt vor Spielbeginn, **wer das Handy dafür zur Verfügung stellt!** Das können Teilnehmende oder auch die Gruppenleitung machen.*

***Nach der Audio-Nachricht könnt ihr alle anderen Zettel** anschauen. Ihr könnt die Büroklammern wegnehmen. Legt die **Zettel am Besten so** hin, dass **alle Gruppenmitglieder hinsehen** können. Um den **jeweiligen Code** zu lösen, müsst ihr die **verschiedenen Informationen** der restlichen Blätter kombinieren. Einen kleinen Tipp geb ich euch noch: **Fett gedruckte Texte sind besonders hilfreich.***

*Falls ihr bei einem Rätsel mal nicht mehr weiter kommt, könnt ihr euch jederzeit einen **Tipp bei der Spielleitung** holen. Die **Spielleitung notiert, wieviel Tipps** ihr insgesamt gebraucht habt. Und übrigens: **An Materialien dürft ihr alles verwenden, was vor Ort zur Verfügung steht.***

*Dieses Spiel wird **auf Zeit gespielt**. Während ihr spielt, läuft also zugleich eine **Stoppuhr** und wenn ihr fertig seid, könnt ihr sie anhalten. Das **Ziel** ist natürlich, dass ihr die Rätsel in **möglichst kurzer Zeit** löst und **möglichst wenig Tipps** von der Spielleitung holt. Holt euch aber trotzdem einen Tipp, falls ihr bei einem Rätsel nicht mehr weiter kommt und frustriert seid!*

## **Tipps zur Spieldurchführung**

- ⇒ Wir haben versucht, die Texte so kurz wie möglich zu halten. Trotzdem kann es bei jüngeren Kindern oder Kindern mit Leseschwäche herausfordernd sein. Falls dies der Fall ist, können die Gruppenleitenden gerne die Texte vorlesen
- ⇒ Falls ihr merkt, dass eine Gruppe bei einem Rätsel nicht weiterkommt und der Frust immer grösser wird, ermutigt sie, einen Tipp zu holen.

## Wettbewerb & Feedback

**Bis Oktober 2026** können alle Minigruppen aus dem Aargau an einem Wettbewerb teilnehmen. Die Gewinnergruppe bekommt einen kleinen Preis zugeschickt.

Für die Teilnahme am Wettbewerb schickt die Spielleitung nach dem Escapespiel die Ergebnisse (Spieldauer & Anzahl der benötigten Tipps) über **folgendes Formular** ein:



<https://kathaargau-jugend.ch/jugendpastoral/minipastoral/mini-escape-spiel-escape-the-old-church/wettbewerb/>

**Für jeden benötigten Tipp** werden **zwei Minuten** zur tatsächlichen Spielzeit dazu gerechnet. Die Gruppe mit dem kürzesten Ergebnis gewinnt.

Wir würden uns **SEHR** über euer **Feedback** freuen. Auch dieses könnt ihr über das angegebene Formular eingeben.