7 Live Escape Games zur Bibel

Ingo Müller (Autor/Autorin), Timo Nöh (Autor/Autorin), Simon Sander (Autor/Autorin), Michael Stöhr (Autor/Autorin)

Der geheimnisvolle Raum

7 Live Escape Games zur Bibel - Ein Raum. Ein Team. Eine Aufgabe. Eine Stunde.

Ein Live Escape Game funktioniert nach einem einfachen Prinzip: Indizien suchen, Hinweise kombinieren, Rätsel lösen und Codes knacken, um das Geheimnis des Raumes zu lüften. Ohne Teamarbeit geht dabei nichts!

Bei diesen Live Escape Games spielen auch der Glaube und die Bibel eine Rolle, denn die Storys hinter den Aufgaben orientieren sich an biblischen Texten:

Luthers Entführung - Entführt Martin Luther, um sein Leben zu schützen!
Die Flucht - Übersteht die 10 Plagen, um mit dem Volk aus Ägypten zu fliehen!
Odyssee nach Ninive - Helft den Bewohnern Ninives umzukehren und ihre Stadt zu retten!
Rettet die Hochzeit - Findet den Schlüssel zur Weinvorratskammer!
Das Geheimnis Gottes - Entdeckt die ultimative Zusammenfassung der Bibel!
Findet den Verräter - Entlarvt den Verräter durch Entlastung der anderen Jünger!
Ein sonderbares Wunder - Entdeckt, was an Pfingsten wirklich geschah!

Die 7 praxiserprobten und ausführlich beschriebenen Games sind für Teams von 3 bis 8 Personen geeignet – von Jugendkreis über Gemeindeaktion und Freizeit bis Haus- und Freundeskreis. Sie können in so gut wie jedem Jugend- und Gemeinderaum oder sogar zu Hause aufgebaut und gespielt werden.

Ein Buch für Mitarbeitende, die biblische Inhalte für Jugendliche ab 13 Jahren spannend vermitteln wollen, und für alle anderen, die gern knobeln und kombinieren.

Zielgruppe

- Mitarbeitende in der Jugendarbeit
- Hauptamtliche, Ehrenamtliche
- Haus- und Freundeskreise
- ab 13 Jahre

Autor / Autorin / Herausgeber

Ingo Müller (Autor/Autorin): Ingo Müller, geboren 1983, studierte am CVJM-Kolleg in Kassel Theologie und Sozialpädagogik. Er arbeitet als Referent für Teenager und Team-EC beim Deutschen EC-Verband in Kassel und lebt mit seiner Familie in Schauenburg. Er hat eine Fortbildung zum Partizipationstrainer, Potentialentfalter und eine Weiterbildung zum Wildnis- und Erlebnispädagogen abgeschlossen. Ingo Müller arbeitet bei den Initiativen „Liest du mich?“ und „Jugendarbeit in 4D“ mit und entwickelte weitere praktische Spiele und Bücher, u. a. „one2one“, „Gemeinsam Abenteuer erleben – Mikroabenteuer für Gruppen“, „Der Freizeitplaner“, „Unbelievable Stories“ und „Follow“. Mit Timo Nöh und weiteren Personen entwickelte er den EscapeBus, der am Flensunger Hof (Mücke, Hessen) gespielt werden kann.

Timo Nöh (Autor/Autorin): Timo Nöh, geboren 1990, ist Veranstaltungstechniker und betreibt seit Anfang 2015 gemeinsam mit Michael Stöhr das Live Escape Game MysteRiOOM in Freudenberg. Ehrenamtlich ist er Präses des CVJM Siegerland und damit überwiegend in der Kinder- und Jugendarbeit unterwegs. „Infiziert“ hat er sich bei einem Kurztrip 2014 nach Budapest und ist auch im Fachverband der Live Escape und Adventure Games aktiv. Gemeinsam mit Ingo Müller und weiteren Spielbegeisterten entwickelte er den EscapeBus, der am Flensunger Hof (Mücke, Hessen) gespielt werden kann.

Simon Sander (Autor/Autorin): Simon Sander, geboren 1990, ist Lehrer für Deutsch und Latein an einem Gymnasium im südhessischen Bensheim und war bis Ende 2015 in der Jungenschar des CVJM Wiederstein-Zeppenfeld aktiv. Er ist ständig auf der Suche nach neuen Spielideen und für Spiele jeglicher Art zu begeistern. Spätestens seit seinem ersten Besuch im MysteRiOOM in Freudenberg ist auch er ein großer Fan von Live Escape Games.

Michael Stöhr (Autor/Autorin): Michael Stöhr, geboren 1979, gelernter Industriekaufmann, studierte Wirtschaftsinformatik (FH) und ist nach vielen Jahren in der IT aktuell in der Konstruktionsabteilung eines Industrieunternehmens beschäftigt. Er machte 20 Jahre lang Jungschararbeit, seit 2021 ist er Mitarbeiter im Jugendkreis. Er hat eine Fortbildung zum Projektleiter Erlebnispädagogik und Abenteuersport abgeschlossen und bildet seit einigen Jahren in diesem Bereich aus. Parallel betreibt er seit 2015 zusammen mit Timo Nöh das Live Escape Game MysteRiOOM in Freudenberg und ist ein Fan von Live Escape Games.

Besonderheiten

- Bestseller - über 11.000 verkaufte Exemplare!
- Alle Games sind praxiserprobt
- Die Games enthalten alle Informationen und Vorlagen, die zur Umsetzung benötigt werden
- Alle Games sind in Privat-, Jugend- und Gemeinderäume umsetzbar
- Für kleine Gruppen geeignet

Inhaltsverzeichnis

Es hat "boom" gemacht!

Teil 1: Allgemeine Grundlagen
Geschichtliches
Rätselelemente
Morsezeichen
Blindenschrift
ROTx
Buchstabenwert
Lückentext
Markierter Text
Freimaurercode
UV-Licht
Optik
Widerstandswerte
Zahlenpyramide
Römische Zahlen
Gespielte Buchstaben
Zollstock (Zoll vs. Zentimeter)
Waage und Wiegen
Gestaltung und Beachtung von Schwierigkeitsgraden
Mut zum Scheitern

Teil 2: Anforderungen und Anleitung
Raumanforderung
Materialanforderung
Geistlichen Inhalt transportieren
Rolle der Mitarbeitenden

Teil 3: Die Games
Luthers Entführung
Die Flucht

Odyssee nach Ninive
Rettet die Hochzeit
Das Geheimnis Gottes
Findet den Verräter
Ein sonderbares Wunder

Die Autoren

Variante kurzer Text

Live Escape Games, das bedeutet: Indizien suchen, Hinweise kombinieren und Rätsel lösen. Bei diesen 7 praxiserprobten Games spielen dazu der Glaube und die Bibel thematisch eine Rolle. Geeignet für Teams von 3 bis 8 Personen ab 13 Jahren; die Räume sind fast überall aufzubauen.

Der geheimnisvolle Raum	
Autor:	Ingo Müller (Autor/Autorin), Timo Nöh (Autor/Autorin), Simon Sander (Autor/Autorin), Michael Stöhr (Autor/Autorin)
ISBN/EAN:	9783866871649
Schlagworte:	Escape Game, biblische Geschichte, Exit Game, Mysterioom, Live Adventure Games, Escape the Room, Quest, Room Escape, Exit the Room, Live Exit Game, Bibelwissen, Bibel, Martin Luther, Reformation, Live Escape Game, Escape Room, Jugendarbeit, Jugendpastoral
Themen:	Spiele für Drinnen, Predigten und Liturgie, Christliches Leben und christliche Praxis, Kinder/Jugendliche: Allgemeine Interessen: Spiele, Bibel, Bezug zu Christen und christlichen Gruppen
Produkt Art:	Softcover
Format/Maße:	16,5 x 23 (BxH)
Seitenzahl:	192
Abbildungen/Illustration:	mit Lösungen und Beispielen
Gewicht:	350 g
Veröffentlichung:	27.02.2025
Verfügbarkeit:	Lieferbar / Verfügbar

Auflage:	10
Preis:	(DE) 20,00€ inkl. MwSt. / zzgl. Versand (AT) 20,60€ inkl. MwSt. / zzgl. Versand (CH) 29,80CHF inkl. MwSt. / zzgl. Versand
Verlag:	Praxisverlag buch+musik bm gGmbH