DAS GAME

DAS GEHEIMNIS GOTTES

von Ingo Müller

Diese Anleitung ist eine Kopie aus diesem -> Buch!

Wenn Ihr das Spiel spielen wollt, dann holt euch das Buch von Jonas aus der EvJuMab.

Diese Kopie dient lediglich dazu, euch einen Überblick und einen Vorgeschmack zu geben, wie dieses Spiel funktioniert.

1. Allgemeine Informationen

Ziel des Spiels: Das Ziel des Spieles ist es, sich intensiver mit der Bibel zu beschäftigen, einiges zu entdecken und dann am Ende auf die kleine Bibel zu stoßen: die ultimative Zusammenfassung aus Johannes 3,16.

Bibelstelle: Johannes 3,16

Alter: ab 14 Jahren

Spieleranzahl: 3 bis 8 Personen

Aufgabe der Spielenden: Findet das Geheimnis in der Goldenen Bibel!

Dauer: **Vorbereitung zu Hause:** 2 bis 3 Stunden
Aufbau vor Ort: 1 bis 2 Stunden
Spieldauer: 1 Stunde plus 10 Minuten Einführung, 15 Minuten für die Auswertung und Andacht

Raumanforderung: Der Raum ist mit einer kleinen Sitzecke, einer großen Kiste und einigen Utensilien ausgestattet. Im Spiel gibt es vier Hauptstränge: Zahlencodes, Symbole und Begriffe der Evangelien und die Bibel.

Spielprofil mit Schlussbemerkung

	wenig 1	2	3	4	viel 5
Raumanforderungen	•				
Vorbereitungsaufwand				•	
Wiederaufbau			•		
Materialaufwand				•	
Kosten	•				
inhaltlicher Bezug				•	
Bibel-Vorwissen			•		
suchen			•		
kombinieren				•	
Teamwork		•			
Schwierigkeitsgrad			•		

Wenn man sich länger mit der Bibel beschäftigt, kann man am Ende die alles entscheidende Erkenntnis haben.

2. Herangehensweise für die Mitarbeitenden

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit dem Bibelvers beschäftigst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live Escape Game. Lies dir also Johannes 3,16 mehrmals aufmerksam durch. Überlege dir anschließend, was dir an diesem Vers wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Du kannst auch bereits damit beginnen, die abschließende Andacht vorzubereiten. Lies dazu das Kapitel „Tipps zur Andacht“ (siehe Seite 148).
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ (siehe Seite 136) und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“ (siehe Seite 137), „Aufbau vor Ort“ (siehe Seite 138) und „Spieldurchführung“ (siehe Seite 139).
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall sprecht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann. Einige Gegenstände (Tische, Stühle, Stromquelle ...) werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen.
- Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte 1 bis 8 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ (siehe Seite 142) mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.

- Nach den Vorbereitungen zu Hause kannst du dich um den Aufbau vor Ort kümmern. Wähle einen Raum aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Arbeitsschritte 9 bis 27. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung" (siehe Seite 139) durch. Dann kann es endlich losgehen!

3. Materialliste

Einige Materialen kann man mit einer passenden Idee auch durch etwas anderes ersetzen. Ihre Funktion ist aber zwingend erforderlich. Die Raumdeko dient nur zum Flair und der Veranschaulichung. Sie ist nicht zwingend notwendig.

- mindestens zwei Bibeln (Luther, eine muss „zerstört" werden dürfen)
- ca. 25 herausgerissene Psalm-Seiten
- weißes Papier und Stifte
- 4 Taschen (als Alternative Rucksack, Kiste o. Ä.) mit Schloss, verschließbar
- zusätzlich eine große Tasche (an der ein Zahlenschloss befestigt werden kann, alternativ geht auch hier eine große Kiste), in diese Tasche muss eine andere Tasche hineinpassen
- verschließbare Schranktür mit Schlüssel (oder ein Schloss mit Schlüssel)
- Geldkassette mit Schlüssel (oder ein Schloss mit Schlüssel)
- kleine Kiste, die mit ca. 4 Schrauben zugeschraubt werden kann (Größe, dass eine Lutherbibel hineinpasst)
- 4 Schrauben
- Schraubendreher oder Akkuschrauber
- 4 Schlösser mit 3-stelligem Zahlencode
- 2 Schlösser mit Schlüssel (unterschiedliche Größe/Schlüsselart)
- Bügeleisen und Bügelbrett
- Steckdose (Stromquelle)
- Rettungsfolie
- Fotoecken
- Schüssel
- Kreppklebeband
- ein Bild, das an der Wand hängt, oder eine Leinwand
- 1 Spiegel (mindestens 20 cm x 20 cm)
- Raumdeko (z. B. Teelichtglas, Cajon, Sitzecke, Stehlampe, Gitarre, Liederbücher, Regal, Schränkchen ...)
- Eieruhr oder ähnlicher Counter
- Klemmbrett
- evtl. Absperrband

Dateien aus dem Downloadbereich ausgedruckt

- Adler, Löwe, Mensch, Stier
- Der finale Zahlencode in der Heiligen Schrift
- Hinweise
- Spiegel-Schnörkelschrift (3-fach) und eine DIN-A4-Pappe, um sie aufzukleben
- Codierung der Symbole
- Buchdeckel
- Die Liste

Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird

- Wattestäbchen
- Cuttermesser
- Drucker
- Zitronensaft
- Schere

4. Vorbereitung zu Hause

1. Erstelle dir eine Materialliste anhand der angegebenen Liste und besorge die Materialien.
2. Drucke alle nötigen Seiten aus: „Buchdeckel", „Codierung der Symbole", „Der finale Zahlencode der Heiligen Schrift", „Die Liste", „Hinweise", „Spiegel-Schnörkelschrift" (3-fach), „Symbole" (4-fach).
3. Klebe den Zettel mit der Spiegel-Schnörkelschrift auf eine Pappe.
4. Präpariere vier Seiten in jedem passenden Evangelium mit der „Geheimschrift Bibel" (detailliert noch mal im Abschnitt „Lösungsweg" (Seite 142) beschrieben). In die vier Seiten knickt man dann ein Eselsohr in Richtung der entsprechenden Seite.
5. Präpariere die Goldene Bibel, indem du das Bild „Buchdeckel" zwischen die letzte Seite und den Buchdeckel klebst (Fotoecken, Klebepunkte ...). Dabei sollte der Kleber wieder ablösbar sein. Keinen Flüssigkleber oder Klebestift verwenden!
6. Schreibe mit Zitronensatz und einem Wattestäbchen auf ein leeres, weißes Blatt Papier diesen Schriftzug: „EFS BENFS JTU FOUTDIFJEFOE". Schreibe oben in die Ecke des Blattes den Hinweis „Wichtig". Lass das Blatt vollkommen trocknen (mindestens zwei Stunden). Du solltest es mit dem entsprechenden Bügeleisen selbst einmal testen.
7. Schneide „Die Liste" in zwei zusammensetzbare Teile. Diese Liste dient der Gruppe als Überprüfung, was sie schon haben und was sie noch suchen.
8. Trenne vorsichtig die ca. 25 Psalmseiten aus einer Bibel. Darunter müssen folgende Stellen sein:
   - Psalm 123 (ohne markierte Versangabe, da nur drei Zahlen markiert werden sollen)
   - Psalm 79,9
   - Psalm 40,5
   - Markiere mit einem Textmarker die Kapitelzahl und je einen Vers, sodass sich ein dreistelliger Code daraus ergibt. Bei drei bis fünf Seiten auch vierstellige markieren, wie z. B. Psalm 43,12, und deutlich mit einem Kreuz durchstreichen.
   - Ein bis drei Seiten ohne Markierung lassen, so z. B. Psalm 3,2. Das hilft, auf die Idee zu kommen, dass die Markierungen ein Code sind.

5. Aufbau vor Ort

9. Hänge alle herausgetrennten Bibelseiten wie in einer Galerie im Raum auf. Wichtig ist, dass die Seiten nur oben mit z. B. Kreppklebeband festgeklebt sind.
10. Hinter eine Psalmseite klebst du den Hinweis „Kapitel und Versangaben auf den herausgerissenen Seiten entsprechen dem Code für einige Schlösser." Dieser Hinweis sollte nur durch Hochklappen der Psalmseite sichtbar sein.
11. Klebe den Zettel „Codierung der Symbole" fixiert hinter ein Bild oder auf eine Leinwand, die du dann aufrollst. Der Zettel darf nicht abgehängt werden (siehe „Regeln" Seite 140).
12. Klebe den Zettel „Der finale Zahlen-Code der Heiligen Schrift" fixiert unter einen Tisch. Der Zettel darf nicht abgehängt werden (siehe „Regeln" Seite 140).
13. Stelle das Bügelbrett in die Nähe einer Stromquelle.
14. Lege das Bügeleisen in eine Tasche 1 (ich wähle hier den Begriff Tasche, dieser kann immer auch durch eine passende Kiste, Koffer o. Ä. ersetzt werden) und verschließe ihn mit einem Zahlenschloss mit dem Code 123.
15. In ein zweites offenes Fach dieser Tasche 1 legst du den Zettel mit der Geheimschrift, die du mit dem Zitronensatz angebracht hast, und dem Hinweis „Wichtig!".
16. Lege eine Tasche 2 mit der goldenen Seite einer Rettungsfolie aus. Lege dort die Bibel hinein, die du ebenso mit goldenem Papier einbindest und evtl. sogar die Seiten vorher mit Gold ansprühst. Dazu den Hinweis: „Fast geschafft: Hinter der letzten Seite steckt die Lösung!" Diese Tasche muss den Zahlencode 316 haben. Verstecke bzw. positioniere die Tasche für alle sichtbar im Raum.
17. Positioniere den Spiegel hinter einer Tür, die durch einen Schlüssel geöffnet werden kann, und verstecke den Schlüssel in einer unverschlossenen Seitentasche der Tasche mit der Goldenen Bibel.
18. An die Tür wird der zusätzliche Hinweis befestigt: „Halte das Blatt mit der Schnörkelschrift vor den Spiegel und entziffere, was du nun siehst!"
19. Stelle die große Tasche 3 zentral und gut sichtbar in den Raum.
20. Nimm dir die Kiste (zugeschraubte Kiste), die mit vier Schrauben per Schraubendreher aufgeschraubt werden soll. Lege die Bibel, aus denen du die Seiten herausgerissen hast, und die vier Seiten (je eine im jeweiligen Evangelium), die du präpariert hast, in die Kiste und schraube sie locker, mit möglichst kurzen Schrauben, zu. Schrauben sollten ohne Gewalt lösbar sein! (Falls man eine solche Kiste nicht hat, kann man sie natürlich gegen eine Kiste mit Schlüsselloch oder eine Tasche ersetzen.)

21. Lege nun diese zugeschraubte Kiste mit der Bibel in eine weitere Tasche 4. Schließe diese Tasche 4 nun mit einem Zahlenschloss mit Code 405 ab.
22. Nun legst du die Tasche 4 wieder in eine Tasche 5, die du mit einem Schlüsselschloss verschließt und den Schlüssel im Raum versteckst, z. B. in einem Teelichtglas.
23. Nun legst du diese Tasche 5 in die große Tasche 3, die du zentral im Raum platziert hast.
24. Lege den Schraubendreher in eine Geldkassette, zusätzlich den Hinweis: „Codierung: B = A, C = B ..." und „Lies in der Bibel und finde den Zahlencode." Schließe sie mit einem Schlüsselschloss ab. Dieser Schlüssel muss in der Tasche 3 sein, die als Erstes geöffnet wird. Schließe Tasche 3 ebenfalls mit einem Zahlenschloss zu. Diesmal stellst du den Code auf 799.
25. Verstecke alle restlichen Dinge:
    - vier Symbole (z. B. unter einem Kissen, unter einer Stehlampe, in einem Buch im Regal und hinter einem Bild)
    - Listenzettel (z. B. in deinem Kissenbezug und unter dem Teppich)
    - Spiegel-Schnörkelschrift-Zettel (in einer Schublade)
26. Lege einen Stift und einen Zettel an einem Klemmbrett für die Gruppe bereit.
27. Lege dir die Erklärung und die Hinweise zurecht, sodass sie niemand einsehen kann.

Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte „Aufbau vor Ort" (9 bis 27) noch einmal durchgegangen werden.

6. Spieldurchführung

6.1 Anmoderation

Bevor das Spiel losgehen kann, musst du der Gruppe noch erklären, was sie in der folgenden Stunde erwartet, an welche Regeln sie sich beim Spielen halten muss und wie ihre genaue Aufgabe lautet. Die Anmoderation unterteilt sich somit in die drei Phasen: Erklärung, Regeln und Aufgabe.

Erklärung

Da Live Escape Games noch ein sehr neuer Spieletrend sind, ist es unwahrscheinlich, dass alle Teilnehmenden wissen, was sie in der nächsten Stunde erwartet. Aus diesem Grund solltest du erst einmal ganz allgemein erklären, was Live Escape Games überhaupt sind und wie sie gespielt werden.

Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit. Man hat als Gruppe eine Stunde Zeit, um in einem Raum gemeinsam eine bestimmte Aufgabe zu meistern. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen. Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip umsetzen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden. Man muss also verschiedene Rätsel lösen, indem man Hinweise findet und diese entsprechend miteinander kombiniert. Auf gewisse Weise ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Jedes gelöste Rätsel und jeder gefundene Hinweis bringen die Gruppe dem Spielziel ein Stück näher.
Häufig schlüpft ihr als Gruppe in unterschiedliche Rollen. So seid ihr zum Beispiel Mitglieder einer Polizeieinheit, die einen spannenden Kriminalfall lösen, oder aber Gefangene, die aus der Haft ausbrechen müssen.
Unsere Live Escape Games haben die Besonderheit, dass sowohl der Glaube als auch die Bibel eine zentrale Rolle spielen. So muss in diesem Spiel das Geheimnis in der Bibel gefunden werden.
Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Schubladen, Schränken und Taschen!

Regeln

Bevor es losgehen kann, musst du den Teilnehmenden noch mitteilen, an welche Regeln sie sich während des Spiels halten müssen. Diese sind im Wesentlichen bei den meisten Live Escape Games gleich.

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Codes geöffnet und nicht „geknackt". Es darf nur dann herumprobiert werden, wenn es eine Vermutung gibt, z. B. die Zahlen sind bekannt, aber nicht die Reihenfolge.
- Alles, was durch Kreppklebeband festgeklebt ist, soll an diesem Ort bleiben. Damit wird manchmal die Teamarbeit erzwungen.
- Mit rot-weißem Band markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden. Sie gehören nicht zum Spiel.
- Bitte nicht an elektrischen Dingen „herumschrauben" – alles ist gefahrlos lösbar.
- Schaut genau – im Team kommt ihr weiter.
- Die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel ist verboten, ebenso das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen, damit das Geheimnis des Spiels gewahrt werden kann.
- Bewahrt das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach hängen.
- Ihr habt 60 Minuten Zeit. Stellt euch einen Wecker / eine Uhr, den/die ihr alle einsehen könnt. Und los geht's!

Aufgabe

Findet das Geheimnis in der Goldenen Bibel.

6.2 Tipps und Gruppe begleiten

Sobald das Spiel beginnt, rückst du selbst in den Hintergrund und überlässt der Gruppe nun die Führung. Halte dich besonders am Anfang mit Tipps und Hinweisen zurück. Die Spielenden sollen ruhig etwas knobeln und herumprobieren. Dabei ist es auch nicht weiter schlimm, wenn nicht sofort alle Elemente gefunden und den richtigen Rätseln zugeordnet werden. Es dürfen ruhig Fehler gemacht werden. Schließlich sind es manchmal gerade die Irrtümer, die letztendlich zur gesuchten Lösung führen. Ganz ohne Ratschläge geht es meistens jedoch nicht. Manchmal geraten die Teilnehmenden nämlich in eine Sackgasse, übersehen einen wichtigen Gegenstand oder brauchen für das Lösen eines Rätsels einfach zu lange, sodass das Spiel unmöglich in der vorgesehenen Zeit geschafft werden kann. Deshalb musst du in bestimmten Situationen immer mal wieder Hilfestellungen geben. Einen Leitfaden für den richtigen Einsatz von Tipps gibt es allerdings nicht. Du musst selbstständig entscheiden, wann du welche Hinweise gibst. Hier sind lediglich einige Anregungen und mögliche zeitliche Orientierungshilfen:

- Das leere Blatt ist nicht leer. Suche dir eine Stromquelle und nutze Bügeleisen und Bügelbrett. Aber Vorsicht, habe Geduld.
- Die genannten Zahlen in den Adlerstellen sind die notwendigen Ziffern und zeigen euch den entschlüsselnden Weg zur Lösung.

6.3 Spielablauf

Der genaue Spielablauf ist grafisch unter Spielschema (siehe Seite 147) abgebildet.

- Aufgabe vorlesen
- Wecker/Uhr stellen auf 60 Minuten
- suchen, finden, kombinieren und anwenden
- Um die verschiedenen Schlösser aufzubekommen, werden erst die Psalmstellen benötigt.
- Relativ zeitgleich bekommt man den Spiegel-Schnörkelschrift-Hinweis und den Bügelhinweis.
- Wichtig ist, dass der B = A-Code sorgfältig angewendet wird.
- Je nachdem wie knapp die Gruppe dran ist, sollte man ihr den Hinweis geben, dass nur die Johannes-Stellen entscheidend sind.
- Sobald die Infos aus der letzten Buchseite aus der goldenen Bibel vorgelesen werden, ist das Spiel geschafft.

6.4 Spielende

- Andacht
- Auswertungsrunde
- evtl. Gruppenfoto zum Schluss

7. Lösungswege

7.1 Beschreibung der Rätsel

Rätsel Psalmstellen

Psalm 123

1 Ich hebe meine Augen auf zu dir, der du im Himmel wohnest.

Psalm 79

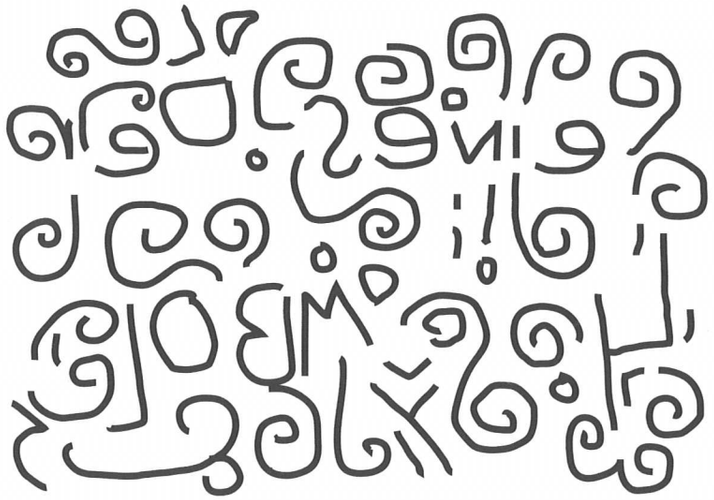
...
9 Hilf du uns, Gott, unser Helfer, um deines Namens Ehre willen.

Psalm 150

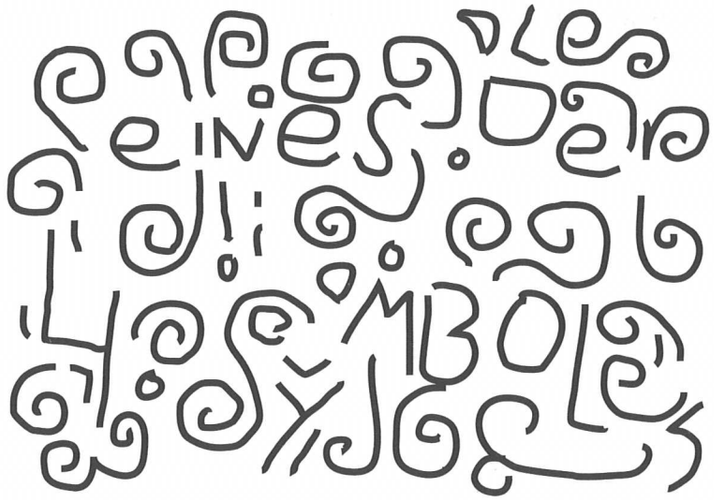
...
3 Lobet ihn mit Posaunen, lobet ihn mit Psalter und Harfen!

Die Angaben der Psalmstellen sind mögliche Kombinationen für Zahlencodeschlösser. Vierstellige Psalmstellen fallen raus, da kein passendes Schloss für vier Zahlen vorhanden ist. Wie im dritten Beispiel beschrieben, ist Psalm 150,3 keine Option. Diese möglichen Kapitel und Versangaben müssen durchprobiert werden. 123, 79,9 und 40,5 sind die passenden. (Die Bibelstellen sind aus der Lutherübersetzung entnommen.)

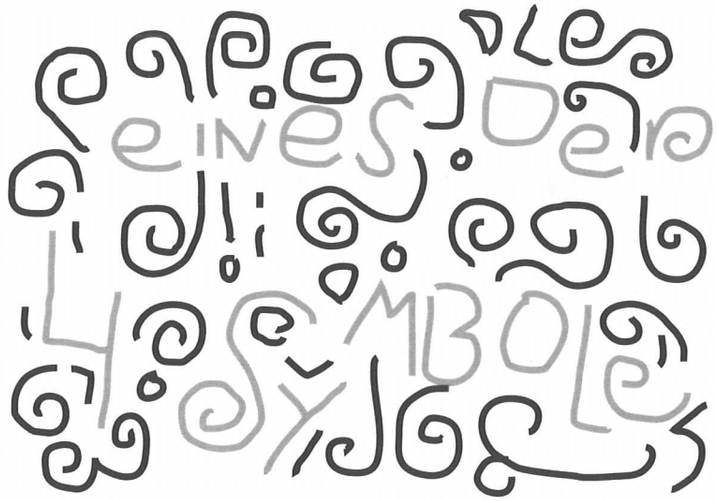
Rätsel Spiegelschrift



Bei diesem Rätsel kann man auf den ersten Blick nichts Genaues erkennen. Dennoch weiß man, es wird wohl wichtig sein. Wenn man den Schlüssel zum Spiegel gefunden hat, kann man durch den entsprechenden Hinweis wissen, dass man dieses Bild davorhalten muss.



Vor dem Spiegel ist es immer noch nicht leicht. Aber man kann vermutlich erste Buchstaben entschlüsseln.



Hier sieht man das ganze Ergebnis. Gerade die „4“ und das Wort „Symbol“ sind nicht einfach zu erkennen.

Rätsel Geheimschrift „Zitrone“

Wichtig!

Hier sieht das Blatt nach einem leeren Blatt aus. Nur das Wort „Wichtig!“ macht einen anderen Eindruck.

Wichtig!

EFS BEMFS JTU

FOUTDIFJEFOE.

Das mit Zitronensaft bearbeitete Blatt muss mit dem Bügeleisen längere Zeit gebügelt werden. Dann wird die Schrift sichtbar. Dort steht ein Text (EFS BEMFS JTU FOUTDIFJEFOE), der anhand des B = A noch entschlüsselt werden muss. (DER ADLER IST ENTSCHEIDEND.) Genau diesen Text „EFS BENFS JTU FOUTDIFJEFOE“ muss man also, wie in der zweiten Abbildung zu sehen, mit einem Wattestäbchen und Zitronensaft auf das Blatt schreiben und gut durchtrocknen lassen.

Rätsel Geheimschrift „Bibel“

Vier Seiten in der Bibel (aus der Kiste) sind präpariert. Es fehlen Buchstaben. Diese sind auf den entsprechenden Seiten in dem schon passenden Evangelium herausgeschnitten, müssen der Reihenfolge nach ermittelt und dann per Codierung decodiert werden. Jedes Wort, das gesucht wird, hat unterschiedlich viele Buchstaben. Daher kann es klar den vier Symbolen (Adler, Löwe, Mensch, Stier) zugeordnet werden. Um diese Seite besser zu finden, wird ein Eselsohr in die Seite geknickt. Wichtig ist, dass das Eselsohr auf die richtige Seite zeigt. Damit die Seiten noch schneller gefunden werden können und die Löcher besser sichtbar sind, kann man auch ein farbiges Papier auf die Rückseite der entsprechenden Seite kleben.

z. B. [ ]CH [ ]IN DAS BR[ ]T DES LEBENS = I B O (für die 3., 4., 5. Buchstaben des Wortes bei Johannes.

Lösung

Adler	=	Johannes	vorher	K P I B O O F T (z. B. in Joh 6 und 7)
Stier	=	Lukas	vorher	M V L B T (z. B. in Lk 14 und15)
Löwe	=	Markus	vorher	N B S L V T (z. B. in Mk 3)
Mensch	=	Matthaeus	vorher	N B U U I B F V T (z. B. in Joh 14 und 15)

Decodierungscode (B > A)

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

Rätsel Finaler Code

Das Symbol wird nun durch das passende Evangelium ersetzt. Der Adler wird zu Johannes. Alle anderen Bibelstellen ergeben ebenso Zahlen, sind aber unwichtig. Jetzt können die Stellen im Johannesevangelium nachgeschlagen werden (hier Lutherübersetzung). In diesen Textstellen werden Zahlen genannt. Diese Zahlen müssen in allen Kombinationsmöglichkeiten ausprobiert werden und ergeben dann:

Adler 10,30 = **1**
Ich und der Vater sind eins.
Adler 19,14 = **6**
Es war aber am Rüsttag für das Passafest um die sechste Stunde.
Adler 2,19 = **3**
Jesus antwortete und sprach zu ihnen: Brecht diesen Tempel ab und in drei Tagen will ich ihn aufrichten.

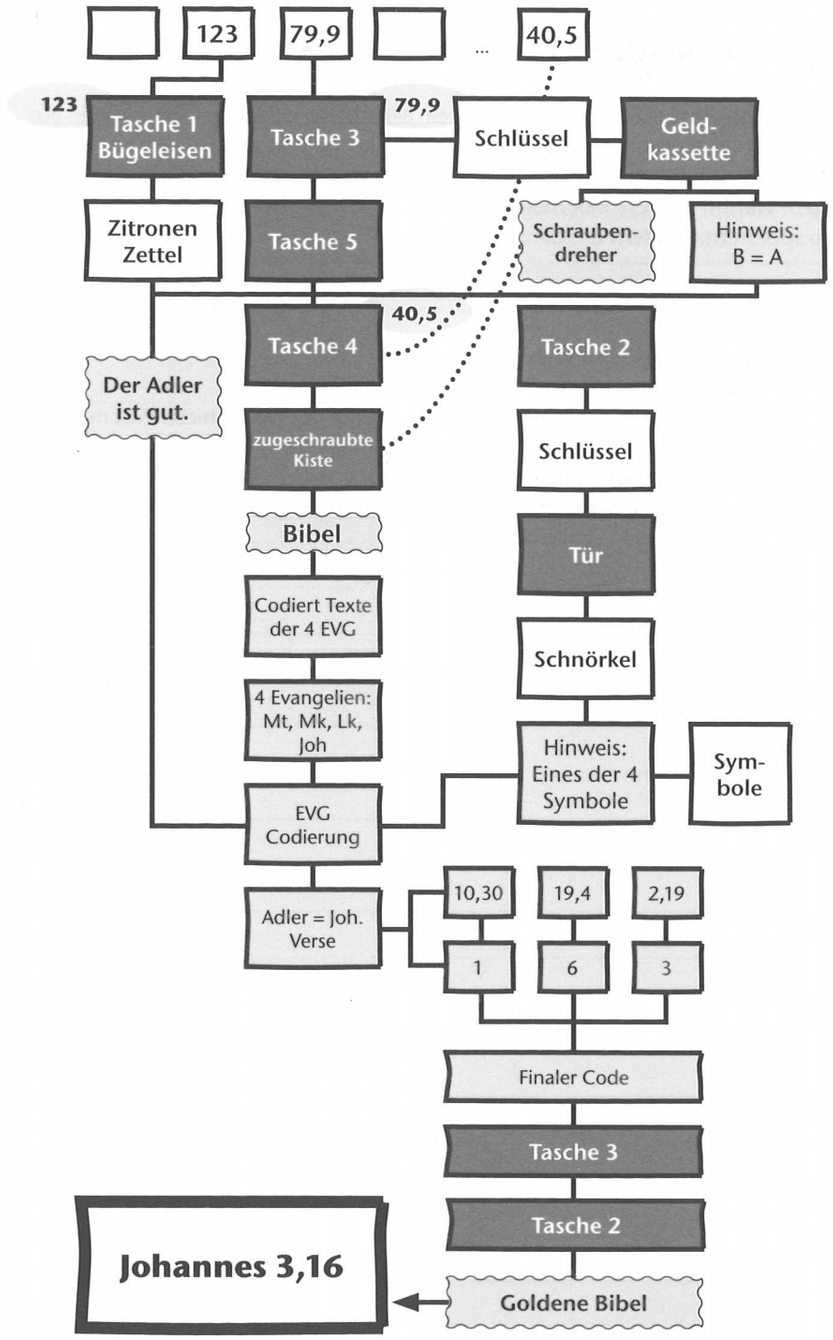
Es gibt sechs Kombinationsmöglichkeiten: 136, 163, 316, 361, 613, 631. 316 ist die richtige.

7.2 Spielschema

In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt. Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Gruppe gerade auf dem Weg zum Ziel befindet. Die verschiedenen Schraffierungen sollen die verschiedenen Arten deutlich machen und dienen der besseren Erkennung.

Legende

- xxx nicht verschlossene Gegenstände, können sofort genutzt werden
- xxx Rätsel
- xxx verschlossene Kisten / Koffer / Taschen
- xxx Rätsel, die aus solchen verschlossenen Objekten hervorkommen



8. Tipps zur Andacht

Im Anschluss an dieses Live Escape Game kann ein Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin aus seinem/ihrem Leben erzählen, was es für ihn/sie bedeutet hat, dieses „Geheimnis Gottes" für sich angenommen zu haben und warum er/sie dankbar ist, dass Gott seinen einzigen Sohn hergab! Warum ist diese Bibelstelle so elementar? Nicht deshalb, um sie als Wissen im Kopf zu speichern, sondern um damit zu leben.

Impulsfragen

- Was bedeutet dir die Bibel?
- Was bedeutet dir, dass Jesus für dich gestorben ist?
- Was verändert das in deinem Leben?
- Du bist Gott so wichtig, dass er seinen Sohn für dich auf die Welt schickt. Was musste Jesus alles aufgeben?
- Wovon werden wir gerettet? Fühlst du dich überhaupt „rettungsbedürftig"?
- Was ist die Alternative zu einem Leben mit Jesus? Was ist der Unterschied zwischen einem Leben mit und einem Leben ohne Jesus?

Meine Notizen zum „Geheimnis Gottes"