

# Auszug

aus den Lübecker Nachrichten vom 10.03.2020

## Möllner Escape-Room mit Frank-Schätzing-Abenteuer

Nach langer Vorbereitung konnten die Escape-Rooms, ein Schülerprojekt der Klasse Q1b am Möllner Marion-Dönhoff Gymnasium, endlich stattfinden – Wir waren bei dem Rätselmarathon dabei

Von Lennard Schröder

**Mölln.** Geheimnisse lüften. Rätseln. Ein bisschen gruseln und irgendwie den Ausgang finden: Escape-Rooms sind im Trend. Fern der Großstadt sind sie allerdings noch selten. Da passt es, dass Möllner Gymnasiasten im Rahmen eines Schülerprojekts der Klasse Q1b das Marion-Dönhoff-Gymnasium am vergangenen Wochenende gekonnt in Szene setzten. Wir waren bei dem Rätselabenteuer dabei.

### Eine virtuelle Bombe entschärfen

Gleich zu Beginn wird die atmosphärische Fahrtrichtung des Abends deutlich. Die Aula des Gymnasiums ist in blaues Licht getaucht – wir befinden uns in der Geschichte, basierend auf dem Roman „Der Schwarm“ von Frank Schätzing, auf einem Flugzeugträger auf hoher See. Am Eingang erhalten wir unsere Rolle für die nächsten zweieinhalb Stunden: Wir werden im Maschinenraum die Rätsel lösen. Nach einer kurzen Einleitung durch die Schüler geht es auch schon in die Räume. Es ist keine Zeit zu verlieren – schließlich muss eine virtuelle Bombe an Bord mit Hinweisen aus allen zehn Räumen entschärft werden.

Im Maschinenraum wird zunächst die Einrichtung erläutert, bevor das Rätseln endlich losgeht. Im liebevoll dekorierten Kellerraum des Gymnasiums befindet sich auf den ersten Blick eine schier unendliche Anzahl an möglichen Hinweisen. Überall liegen Schrauben und Werkzeug, große Fässer stehen im Weg, an der Wand steht ein mit Kreide geschriebener Code. Die Besonderheit an diesem Ort: Neben an ist ein zweiter Teil des Maschinenraums, mit dessen Besatzung wir kooperieren müssen. Den Schlüssel für die Luke müssen wir aber erst einmal finden. Bald werden die ersten Codes für verschiedene Zahlenschlösser ausprobiert, allerdings zunächst ohne Erfolg. Bei all den Schlüsseln und Rätseln wird es schon langsam schwierig, den Überblick zu behalten.

### Codes, Schlösser, Zahlen, Schlüssel

Unser Roommaster geht unauffällig im Raum auf und ab und muss nur selten eingreifen, beispielsweise wenn Rohre und Ventile, wie in einem Kellerraum üblich, nicht zum Spiel gehören. Am Ende geht doch alles recht schnell. Nur noch das Zahlenschloss eines Koffers wartet auf den richtigen Code. Der muss aus dem Nachbarraum kommen. Aber das Rätseln dauert länger als gedacht. Dann endlich kommen die Zahlen: schnell überprüft, ein Klick, der Koffer ist geöffnet. Der Schlüssel für den Raum ist verfügbar. Abgeschlossen war er aus Sicherheitsgründen zwar nicht wirklich, aber trotzdem macht sich bei allen Teilnehmern Erleichterung breit, es herausgeschafft zu haben. Die Zeit kann sich sehen lassen: 69 Minuten, schneller war noch niemand.

### Den richtigen Draht durchtrennen

Zurück in der Aula trudeln langsam die Gruppen der anderen Räume ein. Nach einer kurzen Pause und Stärkung mit Speisen und Getränken folgt das letzte Rätsel. Auf dem Tisch jeder Gruppe liegen ein elek-



Im Maschinenraum angekommen, lauscht die Gruppe den letzten Einweisungen, bevor es ans Rätseln geht.

FOTOS: LENNARD SCHRÖDER



Kaum wiederzuerkennen: Die Aula des Marion-Dönhoff Gymnasiums Mölln ist für das Event „MDG Escape“ in blaues Licht getaucht.



Teamwork ist gefragt, aber auch das parallele Arbeiten an verschiedenen Rätseln ist wichtig, um innerhalb des Zeitlimits herauszukommen.



Wir erhalten viele positive Rückmeldungen, auch der Andrang war enorm.

Hans Teetzmann,  
Mathe- und Physiklehrer

trischer Apparat mit Drähten in verschiedenen Farben sowie ein Seitenschneider. Die Aufgabe ist klar: Mit den Hinweissätzen aus den Räumen muss die virtuelle Bombe an Bord des Flugzeugträgers durch das Durchtrennen des richtigen Drahts entschärft werden.

### Wiederholungen ungewiss, trotz großer Nachfrage

Der Timer tickt lautstark runter. Doch als die erste Gruppe die richtige Farbe herausgefunden hat, sind das riesige Schiff und seine Mannschaft gerettet. Für die Sieger gibt es keine Medaille, sondern eine Halskette mit einem Schlüssel aus Metall.

„Supertoll“, „können mit professionellen Escape-Rooms mithalten“, „anspruchsvoll, aber sehr unterhaltsam“ – das waren nur einige der vielen positiven Rückmeldungen der rund 60 Besucher. Auch die Schüler sind zufrieden und stolz auf ihr Projekt. „Das alles zu planen, zu organisieren und zu realisieren, hat superviel Spaß gemacht“, berichtet eine Schülerin der Q1b nach dem Event. Es sei zwar wirklich anstrengend, zehner dieser Räume zu planen, der Aufwand habe sich aber gelohnt. Die Aktion wurde im „Seminarfach“ realisiert, in dem Schüler an Projekten abseits des üblichen Schulstoffes sowie fächerübergreifend arbeiten sollen.

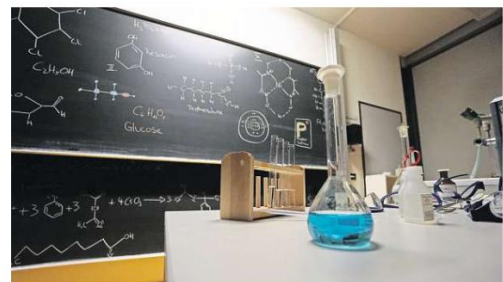
Auch die betreuenden Lehrer sind zufrieden. „Nach der ersten Runde mussten wir noch kleine Korrekturen vornehmen. Doch jetzt läuft alles ohne Probleme. Wir erhalten viele positive Rückmeldungen, der Andrang war enorm“, sagt Hans Teetzmann, Mathe- und Physiklehrer der Q1b. Schüler und Lehrer sind dafür, die Veranstaltung zu wiederholen. Doch Planung und Vorbereitung seien sehr zeitaufwendig. Außerdem brauche man absolute Dunkelheit für die meisten Räume, was bei länger werdenden Tagen zum Sommer immer schwieriger werde, erklärt Teetzmann.

### „Der Schwarm“ von Frank Schätzing

„Der Schwarm“ ist ein Science-Fiction-Thriller des deutschen Schriftstellers Frank Schätzing. Das Buch erschien 2004. Es ist der sechste und erfolgreichste Roman des Autors. Thema ist die existenzielle Bedrohung der Menschheit durch eine unbekannte, intelligente maritime Lebensform. Die Geschichte spielt in der Mitte des ersten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts.



Bereits am Eingang des Möllner Gymnasiums erwartet die Besucher ein beleuchtetes Schild.



Einer der Escape-Rooms ist einem Labor nachempfunden – bei der Klasse Q1b handelt es sich schließlich um das Chemieprofil.