

Auszug

aus den Lübecker Nachrichten vom 27.02.2020



Betrachten die Rätselbox „Cryptex“ in einem Kellerraum des Möllner Gymnasiums, der zum Escape Room umgestaltet wird: Alsou Bellmann (16 aus Mölln), Leon Jayte (16 aus Kulpin), Karla Rieke (17 aus Hollenbek) und Felix Kähler (16 aus Güster, v. l.).

FOTO: LENNARD SCHRÖDER

Möllner Gymnasiasten machen Schule zum Escape Room

Am Marion-Dönhoff-Gymnasium haben Schüler zehn Räume entworfen, in denen man Rätsel lösen muss – Morgen ist die Premiere

Von Lennard Schröder

Mölln. „MDG Escape“, so heißt das Projekt der Klasse Q1b. Ein untergehendes Schiff, dem es durch Lösen verschiedener Rätsel zu entkommen gilt, und das mitten in Mölln. Die Schülerinnen und Schüler der Klasse Q1b am Marion-Dönhoff-Gymnasium Mölln arbeiten seit einem halben Jahr an den Rätselräumen, so genannten Escape Rooms, sowie an einer Hintergrundgeschichte. Diese Woche können zum ersten Mal Besucher den Rätselspaß ausprobieren.

Zehn Räume sind geplant

Escape Rooms erfreuen sich nicht nur in Deutschland großer Beliebtheit, auch international liegen die Rätselräume voll im Trend. Nun ist auch das Möllner Marion-Dönhoff-Gymnasium mit dabei: Insgesamt zehn dieser Räume wurden von der Klasse Q1b aufwendig geplant und vorbereitet. Möglich macht es das „Seminarfach“, in dem Schüler an Projekten abseits des üblichen Schulstoffes sowie fächerübergreifend arbeiten sollen.

Sponsoren unterstützen das Projekt

„Zunächst hat sich die Plot-Gruppe für eine Hintergrundgeschichte entschieden. Dann haben fünf Gruppen je einen Raum ausgearbeitet.

„An die Escape Rooms werden sich die Schüler noch lange erinnern.“

Hans Teetzmann,
Mathematik- und
Physiklehrer der Q1b.

Von jedem Raum gibt es dann am Ende jeweils zwei“, sagt Schülerin Karla Rieke von der Q1b. „Wir haben viele Requisiten von Zuhause mitgebracht oder zusammengesucht“, erzählt Schülerin Alsou Bellmann. „Auch Sponsoren aus Mölln und Umgebung unterstützen unser Projekt.“ In die Gestaltung der Räume steckt die Klasse viel Aufwand und Mühe: Es werden temporäre Wände installiert, die Beleuchtung erfolgt stimmungsvoll mit LED-Scheinwerfern, sogar eine neue Tür wurde im Keller des Gymnasiums vorübergehend eingebaut. Schüler Felix Kähler sagt: „Wir haben versucht, die Räume möglichst vielseitig zu gestalten. Die Q1b ist das Chemieprofil, also wird es auch eine Art Labor geben.“

Vorbild der Roman „Der Schwarm“

Angelehnt werden die Escape Rooms an das Buch „Der Schwarm“ von Frank Schätzing. Die Spieler befinden sich auf einem untergehenden Schiff und müssen sich durch Lösen der Rätsel vor dem Ertrinken retten – mehr sei an dieser Stelle allerdings noch nicht verraten. Die Idee, Escape Rooms zu gestalten und umzusetzen, sei von den betreuenden Lehrern, Friederike Kusserow und Hans Teetzmann gekommen. Doch die Klasse sei sofort von dem Projekt begeistert gewesen, erzählen die Schüler. „Viele

von uns waren schon einmal in einem Escape Room und fanden die Idee super“, sagt Leon Jayte aus der Q1b. „Bei unseren Rätseln haben wir Teile aus anderen Räumen übernommen, sie aber mit unseren eigenen Ideen weiterentwickelt.“ Ziel sei es gewesen, dass sowohl Anfänger als auch Escape-Room-Profis ihren Spaß haben. Daher hätten die Räume nicht nur unterschiedliche Themen, sondern auch verschiedene Schwierigkeitsgrade.

Termine alle ausgebucht

Neben den Räumen an sich hat auch die Planung der gesamten Veranstaltung viel Zeit in Anspruch genommen. Ein Online-Anmeldesystem, Flyer, Plakate und ein Trailer-Video stellten die Schüler vor neue Herausforderungen. Auch in Freistunden und am Wochenende haben sich die Schülerinnen und Schüler mit Begeisterung für das Projekt engagiert.

Nach langer Vorbereitung und vielen Testläufen dürfen diesen Freitag, 28. Februar, zum ersten Mal Schüler, Eltern, Freunde und Lehrer das Rätselabenteuer ausprobieren. Ab 19 Uhr versuchen Gruppen von jeweils sechs Personen, sich aus den verschiedenen Räumen zu befreien. Die Veranstaltung wird ungefähr zweieinhalb Stunden dauern.

Auch diesen Sonnabend sowie am Freitag und Sonnabend der

Moderner Rätseltrend

Im Jahr 2007 entstanden in Japan die ersten „Live Escape Games“, später als Escape Rooms bekannt. Typischerweise befindet sich eine kleine Gruppe von Spielern in einem abgeschlossenen Raum mit einem bestimmten Thema. Die Spieler müssen durch Lösen von Rätseln und Puzzeln versuchen, den Schlüssel für den Ausgang zu bekommen. Dafür bleibt der Gruppe üblicherweise eine Stunde Zeit.

Ende 2013 eröffnete in Deutschland der erste Escape Room, aktuell geht der deutschlandweite Fachverband von über 1000 Räumen aus. Weltweit wird die Zahl der Rätselräume auf über 14 000 geschätzt. Im Lauenburgischen bietet die „EXITHALL Lauenburg“ aktuell zwei Rätselräume an. Weitere Escape Rooms befinden sich in Lübeck, Lüneburg und Hamburg.

kommenden Woche öffnen die Rätselräume ihre geheimnisvollen Türen für die Besucher. Die Termine waren jedoch alle bereits zwei Wochen vor dem Start ausgebucht.

„Bei dem Projekt können sich die Schüler vielfältig ausprobieren. An die Escape Rooms werden sich die Schüler noch lange erinnern“, sagt Hans Teetzmann, Mathematik- und Physiklehrer der Q1b.