

# Zusatzmaterial: Story- und Spielideen für das Escape Room Kit

## Inhalt

### Einführung & Anwendungshinweis

#### Teil A: Story-Inspirationen

- Kurzformate (*leicht bis fortgeschritten*)
- Ausführliche Story-Ideen mit Lernzielen und Spielabschluss

#### Teil B: Beispielhafter Escape Room

- Story und Ziel
- Storyboard-Raster
- Spielleiter-Skript
- Grafischer Ablauf

### Einführung & Anwendungshinweis

Diese Broschüre bietet Ihnen ergänzende Story- und Spielideen für Ihr individuelles Escape Game. Sie dient als Inspiration bei der Konzeption und beim Einsatz der Checkliste – insbesondere in **Phase 1 („Setting & Story“)** und **Phase 2 („Storyboard“)**.

In **Teil A** finden Sie verschiedene **Story-Inspirationen** (Kurzformate und ausführliche Story-Ideen), die Sie nach Belieben übernehmen, kombinieren oder an Ihre Einrichtung und Zielgruppe anpassen können.

In **Teil B** stellen wir einen **ausgearbeiteten Escape Room** zur Verfügung, der auf den Elementen der Checkliste basiert. Dieser Beispiel-Escape-Room enthält eine detaillierte Geschichte, ein vollständig befülltes Storyboard mit passenden Rätseln und Übergängen sowie alle nötigen Hinweise und Materialien. Sie können direkt loslegen und den Raum mit den von uns vorgeschlagenen Ideen anpassen oder als Inspiration nutzen.

Die Geschichten und Rätsel lassen sich sowohl in ihrem Originalformat als auch angepasst auf Ihre spezifischen Anforderungen nutzen, um die Gestaltung Ihres Escape Games zu unterstützen.

## IMPRESSUM

Museum für Naturkunde Berlin  
Leibniz-Institut für Evolutions- und Biodiversitätsforschung  
Invalidenstraße 43, 10115 Berlin  
[www.museumfuernaturkunde.berlin](http://www.museumfuernaturkunde.berlin)

Autorinnen: Stefanie Paß & Clara Schindler

Übersetzung: Rhian Greatbanks

DOI: [10.7479/4z3g-fy66](https://doi.org/10.7479/4z3g-fy66)



This work is licensed  
under a CC BY 4.0  
International Licence

## Teil A: Story-Inspirationen

### Kurzformate (*leicht bis fortgeschritten*)

#### **Detektivfall in der Stadtbibliothek (*leicht, ideal für Kinder oder Escape-Einsteiger:innen*)**

Der Bibliothekar ist verzweifelt – ein besonders wichtiges Kinderbuch wurde entwendet! Die Spieler:innen folgen versteckten Hinweisen zwischen den Regalen und lösen kleine Rätsel, um das Buch rechtzeitig wiederzufinden, bevor die Lesestunde beginnt.

**Mission:** Findet das verschwundene Buch!

#### **Die verschlüsselten Daten (*mittel, ideal für Jugendliche oder Einsteiger:innen mit Vorerfahrung*)**

Eine mysteriöse Wissenschaftlerin hat wichtige Daten verschlüsselt und den Zugangscode gut versteckt. Nur wer ihre Spuren in alten Zeitungsartikeln, QR-Codes und Forschungstagebüchern entschlüsselt, kann die Daten retten, bevor der Server automatisch gelöscht wird.

**Mission:** Rekonstruiert den Code und rettet die Forschungsdaten!

#### **Zeitreise im Archiv (*fortgeschritten, ideal für Erwachsene oder fortgeschrittene Gruppen*)**

Ein altes Manuskript ist auf rätselhafte Weise verschwunden – und Hinweise führen quer durch die Jahrhunderte. Die Spieler:innen müssen historische Dokumente entschlüsseln, alte Bibliothekssysteme knacken und in verschiedene Zeitepochen eintauchen, um das Manuskript zurückzuholen.

**Mission:** Findet das verlorene Manuskript der Zeit – bevor es für immer verschwunden ist!

#### **Die verlorene Zeit im Archiv der wissenschaftlichen Bibliothek (*fortgeschritten, ideal für Erwachsene oder fortgeschrittene Gruppen*)**

Ein mysteriöses, altes Dokument aus der Geschichte der Bibliothek ist verschwunden. Es ist kein gewöhnliches Manuskript – es ist das älteste Aufzeichnungsstück der Bibliothek. Die Spieler:innen müssen sich auf eine Reise durch die Zeit begeben und verschlüsselte Hinweise aus verschiedenen Epochen entschlüsseln, von historischen Forschungsartikeln bis zu längst vergessenen Bibliotheksdokumenten. Um das Manuskript zurückzuholen, müssen sie in die Vergangenheit reisen und die Geheimnisse lösen, bevor sie endgültig verloren sind.

**Mission:** Reist durch die Zeit, entschlüsselt die Hinweise und holt das verlorene Manuskript zurück – bevor es für immer verloren geht!

#### **Das verschlüsselte Forschungstagebuch (*Mittel, ideal für Studierende oder Gruppen mit wenig Erfahrung*)**

Ein geheimes Forschungstagebuch, das bahnbrechende Entdeckungen enthält, ist verschwunden! Die Spieler:innen müssen verschiedene wissenschaftliche Ressourcen und Bibliothekstools nutzen, um das Tagebuch zu finden. Hinweise führen sie durch den Online-Katalog, spezialisierte Datenbanken, Zeitschriftenarchive und die Ausleihe von Fachbüchern. Doch nur wer die richtigen Quellen nutzt und die Bibliothekssysteme versteht, wird das Tagebuch rechtzeitig finden und die Entdeckungen retten.

**Mission:** Entschlüsselt die Hinweise, nutzt die wissenschaftlichen Ressourcen der Bibliothek und findet das verlorene Forschungstagebuch!

#### **Das verschwundene Dokument im Archiv (*Mittel, ideal für Studierende, Historiker:innen oder Interessierte an Archivarbeit*)**

Ein bedeutendes historisches Dokument aus den Archiven der Bibliothek ist verschwunden. Es enthält wichtige Informationen, die für ein laufendes Forschungsprojekt von großer

Bedeutung sind. Die Spieler:innen müssen durch das Archivsystem navigieren, Hinweise aus historischen Akten entschlüsseln, Archivdatenbanken nutzen und die richtige Reihenfolge von Archivmaterialien finden, um das Dokument wiederzufinden. Dabei lernen sie nicht nur die Struktur des Archivs kennen, sondern auch, wie man effektiv mit Archivmaterialien arbeitet. **Mission:** Durchsucht die Archive, entschlüsselt die Hinweise und findet das verschwundene Dokument, bevor es für immer verloren ist!

### **Ausführliche Story-Ideen mit Lernzielen und Spielabschluss**

#### **Das Geheimnis der Bibliothekskarte**

**Schwierigkeitsgrad:** Mittel (ideal für Jugendliche oder Erwachsene, auch für Gruppen mit wenig Erfahrung)

##### **Story:**

Die Spieler:innen erhalten einen mysteriösen Brief von einem geheimen Bibliothekar, der darauf hinweist, dass ein seltenes und wertvolles Buch nur dann zugänglich ist, wenn man alle Funktionen und Werkzeuge der Bibliothek richtig nutzt. Um das Buch zu finden, müssen sie verschiedene Hinweise entschlüsseln, die sie zu den wichtigsten Ressourcen der Bibliothek führen. Dabei lernen sie nicht nur, wie man die Bibliothek effektiv nutzt, sondern auch, wie man die richtigen Materialien für ihre Forschung findet.

**Mission: Entschlüsselt die Geheimnisse der Bibliothek und findet das verlorene Buch!**

**Ziele und wichtige Bibliotheksinformationen, die in die Story eingebaut werden können:**

1. **Katalogsysteme (Online-Kataloge):**  
Ein Hinweis führt die Spieler zu einem Computerterminal, auf dem sie lernen müssen, wie man im Online-Katalog nach Büchern, Artikeln und Medien sucht. Sie müssen den Titel und den Autor eines Buches finden, das sie im Katalog recherchieren können, um den nächsten Hinweis zu erhalten.
2. **Standort von Medien (Signaturen und Regale):**  
Eine verschlüsselte Nachricht beschreibt, wie Bücher in der Bibliothek nach einer bestimmten Signatur (Aufrufnummer) sortiert sind. Spieler\*innen müssen diese Nummer entschlüsseln, um das Buch im richtigen Regal zu finden.
3. **Benutzung von Datenbanken:**  
Ein weiteres Rätsel führt zu einer Reihe von Datenbanken, die für wissenschaftliche Recherchen wichtig sind. Um den nächsten Code zu erhalten, müssen sie eine Datenbank nach einem bestimmten Artikel oder Thema durchsuchen.
4. **Bibliotheksausweis und Ausleihsystem:**  
Ein Teil der Geschichte führt zu einem alten Bibliotheksausweis, der zu einem geheimen Raum führt, aber um diesen Raum zu betreten, müssen die Spieler\*innen lernen, wie man den Bibliotheksausweis für Ausleihen oder Reservierungen verwendet. Sie erfahren, wie man sich Medien ausleiht und wie lange die Ausleihfristen sind.
5. **Interaktive Informationen und Veranstaltungen:**  
Ein Hinweis führt sie zu einem Aushang oder einer Anzeige, die Informationen zu bevorstehenden Bibliotheksveranstaltungen, Lesungen oder Workshops enthält. Dies hilft den Spieler\*innen, auch auf die kulturellen und edukativen Angebote der Bibliothek aufmerksam zu werden.
6. **Bibliothekspersonal und Unterstützung:**  
Schließlich gibt es einen Hinweis, der zu einem Gespräch mit einem Bibliothekar oder

einer Bibliothekarin führt, der ihnen zeigt, wie sie Unterstützung bei ihrer Recherche und Nutzung der Bibliothek erhalten können. Dies vermittelt den Spielern, dass das Personal immer bereit ist, zu helfen.

### **Ende der Geschichte:**

Nach dem Erlernen dieser grundlegenden Bibliotheksfunktionen und der Lösung aller Rätsel finden die Spieler\*innen schließlich das verschollene Buch – das Buch der Bibliotheksgeheimnisse. Es enthält die letzte Anleitung, wie man alle Ressourcen optimal nutzen kann, und belohnt die Spieler mit wertvollen Informationen für ihre zukünftige Nutzung der Bibliothek.

### **Das Geheimnis des verlorenen Exponats**

**Schwierigkeitsgrad:** Mittel (ideal für Kulturinteressierte, Studierende oder Gruppen, die an beiden Bereichen interessiert sind)

### **Story:**

Ein einzigartiges Exponat, das sowohl historische Dokumente als auch wertvolle Artefakte umfasst, ist aus dem Museum/Bibliotheksarchiv verschwunden. Dieses Exponat ist nicht nur von historischer Bedeutung, sondern enthält auch Hinweise auf einen geheimen Teil der Sammlung, der die Geschichte einer berühmten Entdeckung enthüllt. Die Spieler\*innen müssen sich durch das Museum und die Bibliothek bewegen, Rätsel lösen und Informationen aus beiden Bereichen kombinieren, um das verlorene Exponat zu finden und das Geheimnis zu lüften. Dabei müssen sie Bibliotheksressourcen wie Kataloge und Datenbanken sowie Museumsführungssysteme wie Sammlungsverzeichnisse und Ausstellungskarten nutzen.

**Mission:** Entdeckt das verschwundene Exponat, kombiniert historische Dokumente mit Artefakten und lüftet das Geheimnis der Entdeckung, bevor es für immer verloren bleibt!

### **Lernziele der Kombination aus Museum und Bibliothek:**

1. **Zugang zu Bibliotheksressourcen:** Die Spieler\*innen müssen lernen, wie man den Online-Katalog und spezielle Datenbanken nutzt, um historische Bücher, Dokumente oder Fachzeitschriften zu finden, die mit den Artefakten und Ausstellungen im Museum in Verbindung stehen.
2. **Sammlungsverzeichnisse und Museumsdatenbanken:** Hinweise führen zu Sammlungsverzeichnissen oder digitalen Museumsdatenbanken, die den Spielern zeigen, wie sie Exponate, deren Herkunft und Bedeutung finden können. Die Spieler\*innen müssen auch die richtige Klassifikation der Exponate verstehen, um den nächsten Hinweis zu finden.
3. **Kombination von Geschichte und Artefakten:** Die Spieler\*innen müssen Wissen aus verschiedenen Quellen (wie historischen Dokumenten in der Bibliothek und Artefakten im Museum) zusammenführen, um das gesamte Bild zu verstehen und das verlorene Exponat zu finden.
4. **Archivarbeit im Museum:** Ein Teil des Spiels führt zu einem speziellen Archivbereich des Museums, in dem seltene Kataloge und historische Dokumente aufbewahrt werden. Hier lernen die Spieler\*innen, wie Museumsarchive organisiert sind und wie man wertvolle Informationen über Exponate recherchiert.

5. **Interaktive Museumsexponate:** Spieler\*innen müssen interaktive Elemente der Ausstellung nutzen – vielleicht versteckte Codes oder digitale Displays – um mehr über ein Artefakt zu erfahren und Hinweise zu entschlüsseln.

### **Ende der Geschichte:**

Nach vielen Rätseln und der Kombination von Informationen aus der Bibliothek und dem Museum finden die Spieler\*innen das verlorene Exponat. Es enthält einen geheimen Hinweis auf eine weitere Entdeckung, die sowohl die Geschichte des Museums als auch der Bibliothek verändert. Sie erfahren, dass das Exponat nicht nur ein Kunstwerk oder Artefakt, sondern ein Schlüssel zu einer noch nie dagewesenen historischen Entdeckung ist.

## **Teil B: Beispielhafter Escape Room**

### **Story: Die verschollene Leihgabe**

In der Bibliothek des Museums für Naturkunde herrscht Unruhe: Für die neue Sonderausstellung zur Wissenschaftsgeschichte wurde ein kostbares Originalwerk von Alexander von Humboldt angefordert – doch das Buch ist verschwunden.

Die Bibliothekarin hatte zuletzt mit der Vorbereitung zu tun, ist jedoch seit dem Morgen nicht mehr auffindbar. Auf ihrem Schreibtisch: verstreute Zettel, eine offene OPAC-Suche, eine Karte aus dem Zettelkatalog und eine verschlossene Schatulle.

Ein Zettel auf dem Tisch enthält nur diesen Satz:

*„Manchmal steckt Wissen unter dem Gewicht der Welt.“*

Die Tür fällt ins Schloss. Die Zeit läuft.

### **Ziel des Spiels**

Die Spieler:innen haben 60 Minuten Zeit, um den Verbleib der Leihgabe zu rekonstruieren und das Buch für die Ausstellung sicherzustellen.

Dazu müssen sie:

- den **Zettelkatalog** korrekt lesen und nutzen,
- gezielt im **OPAC recherchieren** (nach konkreten Begriffen, mglw. über Bildschirm/Tablet simuliert),
- ein bestimmtes Buch im Regal finden,
- Hinweise aus mehreren Quellen logisch **kombinieren** und
- einen **Code knacken**, um das Schließfach mit dem Buch zu öffnen.

## Storyboard-Raster

Phase	Zeit (min)	Rätsel-Name	Rätselart	Schwierigkeit	Story-Bezug / Ziel	Materialien	Übergänge
Einführung	5	VERSTECKTER SCHLÜSSEL ODER GEGENSTAND	Such- und Findrätsel	★	Spielstart durch Fund eines Hinweises der Bibliothekarin	Ein kleiner handschriftlicher Zettel mit der Notiz: „Manchmal steckt Wissen unter dem Gewicht der Welt.“ – nächster Hinweis befestigt unter dem Globus	Ein Hinweis unter dem Globus verweist auf ein Naturposter mit einem versteckten Zahlencode
Einführung	10	BILDRÄTSEL	Bildrätsel	★	Zahlencode im Bild führt zur Öffnung eines Katalogfachs	Naturposter mit versteckten Zahlen (3-8-2) in Blattformen; ergibt Code für ein Schloss am Zettelkatalog	Die Zahl aus dem Bild öffnet ein Zahlenschloss am Fach des Zettelkatalogs
Informationssammlung	10	DER VERSCHLÜSSELTE BIBLIOTHEKS KATALOG	Logikrätsel	★★	Spieler interpretieren Katalogkarten, um OPAC-Stichwort zu entschlüsseln	Drei manipulierte Katalogkarten mit Signaturen, rot markierte Anfangsbuchstaben ergeben das Wort „OPAC“	Karten führen zu OPAC-Suchbegriff
Informationssammlung	10	WISSENSQUIZ	Such- und Findrätsel	★★	Quiz zur OPAC-Recherche ergibt Buchcode	Auf dem Schreibtisch verstreute Zettel mit vier Fragen; richtige Antworten ergeben das Suchwort „MARS“	OPAC-Suche zu „MARS“ zeigt 3 Treffer mit Standort und Signatur
Höhepunkt	10	BÜCHER-SIGNATUR-LOGIK	Logikrätsel	★★	Drei Bücher mit Signatur müssen im Regal gefunden werden	Jedes der Bücher enthält eine versteckte Zahl (im Titel markiert/kleines Post-It/Markierung in ISBN)	Versteckte Zahlen liefern ersten Teil des finalen Codes - 023
Höhepunkt	10	ZAHLEN-GITTER MIT VERSTECKTEM CODE	Zahlenrätsel	★★	Gitter enthält Zahlenfolge 7-1-4-0 als diagonale Lösung	4x4-Zahlengitter mit markierten Feldern – durch diagonales Lesen ergibt sich „7140“	Ergänzt die vorherige Signaturkombination zu „0237140“



Finale	15	KOMBINATIONSRÄTSEL	Kombinationsrätsel	★★★	Spieler kombinieren alle Hinweise und öffnen das Schließfach	Schließfach mit 7-stelliger Kombination „0237140“; darin: die Leihgabe (Humboldts Buch mit Ausstellungsaufkleber)	Vorherige Hinweise ergeben gemeinsam die vollständige Kombination
--------	----	--------------------	--------------------	-----	--	---	---

### Spielleiter-Skript (Kurzfassung)

Phase	Rätsel	Lösung (Kurzfassung)	Hinweis bei Bedarf
Einführung	Hinweis unter Globus	Zettel mit Text unter dem Globus	„Wissen dreht sich um die Welt – such dort, wo du sie greifen kannst.“
Einführung	Poster mit Zahlencode	Zahlen 3-8-2 ergeben Schlosscode für Katalogfach	„Seht euch das Bild genau an – irgendetwas auffällig?“
Informationssam.	Manipulierte Katalogkarten	Buchstaben ergeben „OPAC“	„Was ist an den Anfangsbuchstaben besonders?“
Informationssam.	Quiz zur OPAC-Recherche	Antworten ergeben „MARS“	„Welche Begriffe nutzt man für Suchstrategien?“
Höhepunkt	Bücher mit Signaturen	Zahlen in drei Büchern: 0-2-3	„Was fällt an den Markierungen auf?“
Höhepunkt	Zahlengitter	Diagonale ergibt Code 7-1-4-0	„Manchmal liegt die Lösung diagonal...“
Finale	Kombination aller Hinweise	Code 0237140 öffnet das Schließfach mit dem Buch	„Fasst alle Hinweise zusammen – was ergibt sich?“

## Ablauf

### Einführung

Hinweis unter Globus      Poster mit Zahlencode (3-8-2)

### Informationssammlung

Zettelkatalog ergibt 'OPACQuiz' → 'MARS' → OPAC-Ergebnis

### Höhepunkt

Signatur-Bücher → Code 0237140  
Zählengitter → Code 7140

### Finale

Code 0237140 → Schließfach