

Adventure Room



Ideen

Raum 1

Die Kinder sind zusammengefesselt mit Haushaltsschnur (Hanf/Baumwolle). Diese Haushaltsschnur muss mit Zündhölzern oder Kerze durchgebrannt werden. Anschliessend müssen sie eine Räuberleiter zu einem Ballon an der Decke bilden. In diesem Ballon ist der Schlüssel für die Tür.

Raum 2

Alle Kinder starten in einer Kartonkiste. Anschliessend müssen sie eine Geheimschrift lösen um einen Code für einen Tresor zu finden. Der Tresor enthält einen Schlüssel für ein verstecktes Kässeli, welches den Zimmerschlüssel enthält.

Raum 3

Im Raum ist ein "totes" Plüschtier zu finden (inszenierte Unfallstelle). Zu diesem Plüschtier muss eine Blackstory gelöst werden. Wenn das Rätsel gelöst wurde, erhalten die Kinder den Schlüssel.

Raum 4

Ein Raum wird lückelos mit Tischen vollgestellt (ergibt zwei Stockwerke). Beim Start sind die Kinder an die Tischbeine gefesselt mit einer Kette und einem Schloss. Der Raum ist vollständig dunkel. Sie müssen nun eine Taschenlampe, sowie den Schlüssel für das Schloss finden. An einer Stelle befindet sich ein Durchgang zum zweiten Stock. Dieser Durchgang ist jedoch mit einem Brett abgedeckt. Im zweiten Stockwerk kann nun die Türe geöffnet werden, da sich der Türgriff im oberen Stockwerk befindet.

Plakat an der Vernissage



Quellennachweis

- **Titelbild:** knipseline / pixelio.de
- **Plakat:** BESJ Teamweekend 2017, www.besj.ch
- **Idee:** Diese Idee stammt von der "Ideen Vernissage" am BESJ Teamweekend 2017. Weitere Ideen dieser Vernissage findest du im Artikel [BESJ Teamweekend 2017](#).