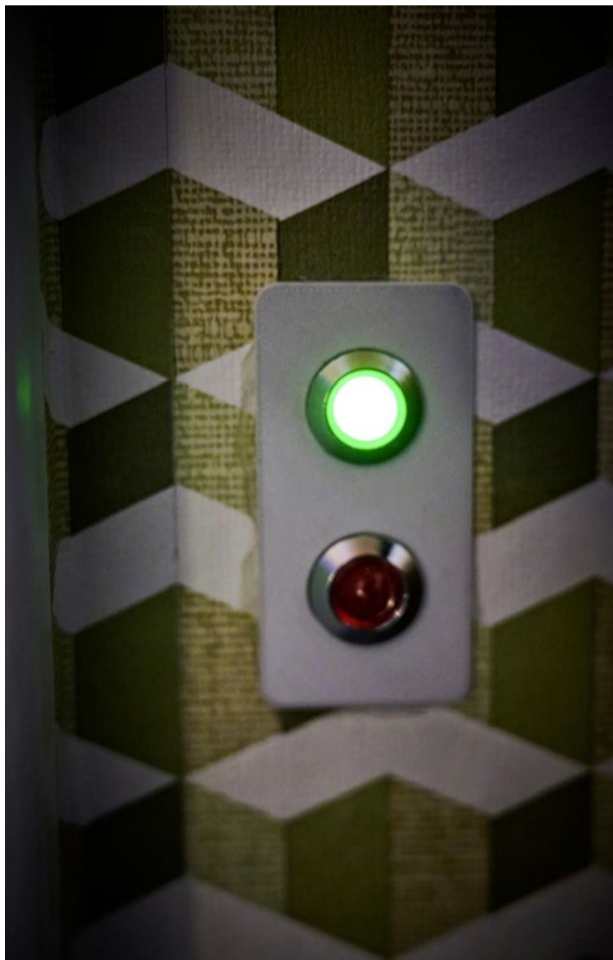


# Die lange Arbeit hat sich gelohnt

**Diakonie** Über Monate hämmerten, strichen und installierten Jugendliche zusammen mit zwei kirchlichen Jugendarbeitern einen Escape-Room im Kirchgemeindehaus in Schinznach-Bad. Ein Test zeigte: eine super Sache.



Hinweise finden, kombinieren und das Rätsel lösen: Eine Stunde im Escape-Room.

Fotos: Gerry Nitsch

Wer in Schinznach-Bad aus dem Zug steigt, will zumeist ins Thermalbad. Sich in die andere Richtung auf den Weg zum Friedhof zu begeben, braucht ein wenig Überwindung. Doch es passt, dass wir, mein Sohn Anton, sein Freund Tristan, beide 13 Jahre alt, und dessen Mutter, uns ständig fragen, ob wir richtig gehen. Schliesslich suchen wir den Escape-Room im Kirchgemeindehaus mit dem mysteriösen Namen «Escape from Liama Raja».

Am Pfarrweg empfängt und das Leiterteam des Spiels: der Jugendarbeiter Roger Attinger und der Informatiker Thomas Abplanalp. Die Freiwillige Fabienne Güller ist auch da. Sie alle tragen weisse T-Shirts

mit einem kreisrunden Symbol (Foto rechts unten). «Im Mittelpunkt eures Abenteuers steht eine Reise in die Vergangenheit», sagt sie. Antons und Tristans Augen leuchten.

## Idee von Jungscharleitern

In den Escape-Room-Spielen geht es, kurz gesagt, darum, gemeinsam in einem abgeschlossenen Raum nach versteckten Hinweisen zu suchen, diese zu kombinieren und ein Rätsel zu lösen. Roger Attinger ist seit 2017 in der Jugendarbeit der reformierten Kirchgemeinde Birr tätig. «Die Idee eines Escape-Rooms entstand an einem Treffen unter Jungscharleitern», erzählt der 41-Jährige später, und daraus wurde ein Work-

shop für Jugendliche. Seither zeigte sein Team das Spiel schon an verschiedenen Orten, zuerst im Pfrundhaus in Lupfig, dann am Gassenfest Villigen in der Weinkellerei Besserstein und einmal in einem leer stehenden Pfarrhaus. Keiner der Escape-Rooms war aber so ausgereift wie jener in Schinznach.

Mit den von ihm betreuten Jugendlichen gestaltete Attinger einen Teil des Untergeschosses im Kirchgemeindehaus komplett neu, mit Zwischenwänden, Tapeten, vielen Kabelschächten und einer modernen Steuerungssoftware, die Co-Leiter Thomas Abplanalp eigens für den Escape-Room programmierte. Wie viel ausgefeilte Technik in der

Spielanlage steckt, wird schon beim Betreten deutlich.

Das Spiel beginnt in einem neonblau beleuchteten Korridor mit einem Film: «Liama Raja» ist der Name eines Konzerns, dessen Gründer eine Zeitmaschine gebaut hat. Um die Welt vor den Allmachtsfantasien des Erfinders zu bewahren, formierte sich eine Widerstandsgruppe. In ihrem Auftrag sollen wir den Prototyp eines wesentlichen Bauteils der Maschine finden, bevor wir entdeckt werden. Anton, Tristan und ich haben 60 Minuten Zeit.

Ein roter Knopf öffnet die Tür zur Zeitkapsel im Nebenraum, das Spiel geht im Wohnzimmer des Erfinders los. Dicke Vorhänge, eine bunt gemusterte Tapete, massive Kommoden und ein altmodisches Sofa, ein Tischradio und ein Wandtelefon aus Bakelit versetzen uns augenblicklich zurück in der Zeit. Der Raum ist so stilvoll eingerichtet, dass man sich darin tatsächlich sogleich zu Hause fühlen könnte.

Sofort machen sich Anton und Tristan auf die Suche nach Indizien. Hier ein abgeschlossenes Fach, da eine Schublade, die sich nicht öffnen lässt. Wir erinnern uns an die Instruktionen von Fabienne: «Keine Gewalt anwenden. Wenn also eine

«Im Mittelpunkt eures Abenteuers steht eine Reise in die Vergangenheit. Und keine Gewalt anwenden: Geht eine Schublade nicht auf, soll sie es auch nicht.»

Fabienne Güller  
Freiwillige

Schublade nicht aufgeht, dann soll sie es auch nicht.»

Das Leiterteam überwacht die Räume über Kameras. Hadern wir zu lange, helfen sie per Wandtelefon auf die Sprünge. Tristan blättert in einem Buch, legt es beiseite. Hinter der Kamera wissen sie, dass er es noch einmal genauer ansehen sollte. Doch sie halten sich zurück. Zum Glück kommen Tristan und Anton selber drauf, dass da doch etwas sein muss.

## Gott spielen ist gefährlich

Eine weitere Tür im Zimmer ist verschlossen. Und ein Schlüsselloch hat sie nicht. Eine Warnlampe neben der Tür leuchtet rot. Klare Sache: Wir müssen sie aufbekommen. Wir benötigen über eine Viertelstunde und einen Tipp von draussen, dann haben wir raus, was zu tun ist. Die Lampe wechselt auf Grün, es macht klick, und die Tür lässt sich öffnen.

Nun weiterzuerzählen, würde das Erlebnis verderben. Das Team legte viel Aufmerksamkeit auf Details, die Fans von Filmen wie «Zurück in die Zukunft» erfreuen dürften. Konzipiert haben sie vor allem die Jugendlichen, wie Roger Attinger betont. Eine Botschaft hatten sie nicht vor Augen. Dennoch zeigt die spannende Geschichte auf, was passieren könnte, wenn Menschen in Versuchung kommen, Gott zu spielen.

Alexander Vitolic

www.church-escape.ch