

IM KELLER DER WELTRELIGIONEN



Hinweise zur Vorbereitung und Durchführung

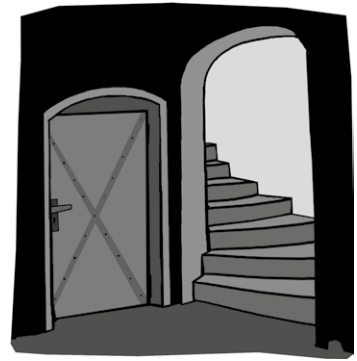
Die Gruppen erfahren durch die vorgelesene Geschichte, dass sie Rätsel zum Thema **Weltreligionen** im Team lösen müssen, um aus einem Museumskeller zu entkommen. Das Edu-Breakout umfasst insgesamt *acht Rätsel*.

Zur Belohnung erhält jedes Kind eine *Urkunde* und eine *Bastelvorlage für ein Weltreligionen-Mobile*. Für das Mobile benötigt jedes Kind *fünf Schnüre* sowie einen *Ast oder Kleiderbügel*, an dem die Bilder aufgehängt werden können.



GESCHICHTE

Heute ist endlich der Schulausflug, auf den ihr euch schon lange gefreut habt. Ihr fahrt mit der Klasse zu der Ausstellung „Raum der Religionen“, einer Art Museum, in dem man sich Themenkoffer ausleihen, mit Filmen, Bild- und Lernkarten arbeiten und zu den fünf Weltreligionen forschen kann. Nach einer langen Busfahrt seid ihr endlich an eurem Ziel angekommen. Die Ausstellung liegt in einem alten Gebäude, hohe Steinsäulen markieren den Eingang. Ihr betretet den Korridor. Eine große Treppe liegt vor euch, riesige Fenster von der Decke bis zum Boden machen den Raum noch imposanter. Eure Lehrkraft teilt euch mit, dass ihr in der kommenden Stunde eigenständig die Ausstellung erforschen dürft.



Anschließend soll sich die gesamte Klasse wieder am Eingang einfinden. Schnell geht ihr durch die Gänge des alten Gebäudes. Eine kleine Gruppe von euch findet eine Treppe, die in den dunklen Keller führt. Sollt ihr dort hinunter? Mutig entscheidet ihr, dass ihr abwärts gehen und schauen wollt, welche spannenden Materialien es dort gibt. Am Fuße der Treppe findet ihr eine große, eiserne Tür. Sie ist nur angelehnt. Vorsichtig betretet ihr den Raum. Es ist stockdunkel. Ihr gewöhnt euch nur langsam an die Dunkelheit. Plötzlich fällt hinter euch die Tür mit einem lauten RUMS zu. Jetzt könnt ihr wirklich gar nichts mehr sehen. Vorsichtig tastet ihr euch zurück zur Tür. Einer von euch findet zum Glück einen Lichtschalter. Ihr ruckelt heftig an der Tür und versucht, sie zu öffnen – keine Chance, sie ist fest verschlossen. Neben der Tür findet ihr ein Eingabefeld für einen Nummerncode und einen kleinen Zettel mit diesen Sätzen:

Die Tür ist verschlossen? Nur mithilfe eines 4-stelligen Codes könnt ihr sie öffnen. Dafür habe ich euch acht Rätsel zu den Weltreligionen hinterlassen. Löst ihr sie richtig, bekommt ihr den Türcode. Ich wünsche euch viel Erfolg – und den braucht ihr auch, denn hier herunter kommt selten jemand ...

Ihr müsst euch beeilen. In weniger als einer Stunde sollt ihr wieder am Eingang des Museums auf eure Klassenkameraden treffen.



ENDE DER GESCHICHTE

Mit zittrigen Fingern gebt ihr den Code ein. Und da: Das Licht am Eingabefeld leuchtet grün und die Tür öffnet sich. Ihr seid frei! Schnell geht ihr zu eurer Klasse zurück. Das war genug Abenteuer für einen Tag.