

24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

# „WEIHNACHTEN NEU ERLEBEN“ ESCAPE GAME

### 1. Allgemeine Informationen

**Autor:** Ingo Müller

**Ziel des Spieles:**

In diesem Escape Game geht es darum, sich wie die Hirten, so schnell es geht, auf den Weg zu machen um Jesus, in Windeln gewickelt, in einer Krippe zu finden. Darüber hinaus geht es darum, Jesus in und trotz allen, Traditionen, die es zu Weihnachten gibt, zu finden. Denn bei Weihnachten geht es um eine persönliche Begegnung mit diesem Baby.

**Bibelstelle/Thema:**

Lukas 2, 1-20

**Alter:**

12+

**Spieleranzahl:**

- 2-5 Personen (Ein Strang)
- 6-10 Personen (Zwei parallele Stränge in einem Spiel, z.B. mit je 2 Gruppen a 5 Personen)
- 11-15 Personen (Drei parallele Stränge in einem Spiel, z.B. mit je 3 Gruppen a 4 Personen)
- Es sind auch weitere Stränge möglich.

**Variante: Mehr Spieler**

*Es gibt bei diesem Game 2 Optionen wie man mit einer höheren Spieleranzahl umgehen kann.*

1. Das Game wird immer von 2-5 Personen gespielt. Dann folgt der Wiederaufbau und es spielt die nächste Gruppe. Die Gruppen, die gerade nicht spielen sitzen gemütlich besamen, reden oder machen ein alternatives Parallelprogramm.

2. Das Game ist so entwickelt worden, dass auch mehrere Gruppen gleichzeitig spielen können. Dafür muss jedoch jeder Schritt bei: „Materialbesorgung“, „Vorbereitung zu Hause“ und „Aufbau vor Ort“ so oft durchgeführt werden wie viele Gruppen in max. 5er Gruppen spielen sollen. Es ist dann Ratsam je 5er Gruppe einen Mitarbeiter zu instruieren, der die jeweilige Gruppe begleitet, beobachtet und ggf. Hilfestellungen gibt.



24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### Aufgaben der Spielenden:

Es ist schon spät und die Dunkelheit bricht an. Ihr seid Hirten auf dem Feld und bewacht eure Schafe während euch Engel erscheinen und euch eine abgefahrene Geschichte erzählen. Sicher seid ihr euch nicht, aber irgendwie habt ihr das Gefühl, die Story der Engel könnte wahr sein und macht euch so schnell ihr könnt auf den Weg. **Folgt den Sternen und nutzt die Wegkarte als Orientierung in der Dunkelheit. Findet Jesus in Windeln gewickelt in einer Krippe liegen.**

### Dauer:

- Vorbereitung zu Hause: 60-90 Minuten
- Aufbau vor Ort: 45-90 Minuten
- Spieldauer: 40-60 Minuten. (Dieses Escape Game wird auf Zeit gespielt die mitläuft, nicht mit einem Timer die runterzählt.)

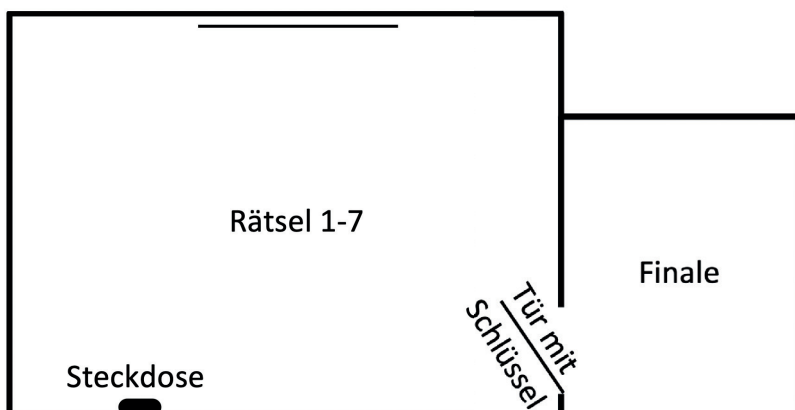
### Art des Spiels innerhalb der Gattung „Live Escape Game“:

Escape Game (ohne Timer, mit Stoppuhrprinzip)

### Raumanforderungen (mit Skizze)

Dieses Escape Game benötigt einen großen Raum ca. 3x4m (für max. 5 Spieler, bei mehr Spielern entsprechend größer). In Diesem Raum sollte ein Fenster am besten mit Fensterbrett draußen und mind. einer Steckdose verfügbar sein. Dieser Raum benötigt einen Nachbarraum, der durch eine (verschießbare) Tür erreichbar ist und mitgenutzt wird. In diesem 2. Raum wird das Finale stattfinden und wird sonst nicht gebraucht. Ideal für den 2. Raum würde sich ein Andachts-, Gebetsraum anbieten um nochmal mehr Stimmung zu erzeugen.

Fenster mit Fensterbrett draußen



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### Spielprofil:

	wenig				viel
	1	2	3	4	5
Raumanforderung			X		
Vorbereitungsaufwand		X			
Materialaufwand			X		
Inhaltlich				X	
Bibel-Vorwissen	X				
Suchen					X
Kombinieren				X	
Teamwork			X		
Schwierigkeitsgrad			X		

### 2. Herangehensweise:

- Zuerst ist es wichtig, dass du dich näher mit der Geburt von Jesus beschäftigst. Schließlich handelt es sich dabei um die Grundlage dieses Live-Escape-Games. Lies dir also die betreffende Bibelstelle Lukas 2, 1-20 mehrmals aufmerksam durch. Überlege dir anschließend, was dir an der Geschichte wichtig ist und welche Botschaft darin steckt, die du den Teilnehmenden vermitteln möchtest. Eine Andacht als Abschluss findest du im Kapitel 8, „inhaltliche Weiterarbeit“.
- Nun solltest du dir einen ersten Überblick über die Spielvorbereitungen und den Spielablauf verschaffen. Wirf dazu einen Blick auf die „Materialliste“ und lies die Kapitel „Vorbereitung zu Hause“, „Aufbau vor Ort“ und „Spieldurchführung“.
- Besorge sämtliche Materialien, die auf der Liste stehen. Im Idealfall spricht ihr euch im Team zwei Wochen vorher ab, wer welches Material besorgen kann und was noch besorgt werden muss. Einige Gegenstände werden allerdings erst für den Aufbau vor Ort benötigt und sind dort möglicherweise schon vorhanden. Diese Dinge musst du also nicht extra im Voraus besorgen. Achte darauf, dass sich die Materialien durch die Spieleranzahl verdoppeln bzw. verdreifachen können je nach bevorzugter Variante.



24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

- Wenn du die erforderlichen Materialien beschafft hast, kannst du mit den Vorbereitungen zu Hause beginnen, indem du die Arbeitsschritte Seite 6-8 befolgst. Vorher solltest du jedoch das Kapitel „Lösungswege“ mit der Erklärung der Rätsel gelesen haben. Die Vorbereitungen fallen nämlich leichter, wenn man weiß, wie die einzelnen Rätsel funktionieren.
- Nach den „Vorbereitungen zu Hause“ kannst du dich um den „Aufbau vor Ort“ kümmern. Wähle einen Raum bzw. die Raumkombination aus, der die erforderlichen Bedingungen erfüllt, und absolviere die Arbeitsschritte Seite 8-9. Auch hier gilt: Der Sinn der einzelnen Aktionen ist teilweise erst dann erkennbar, wenn man weiß, wie das Spiel später abläuft.
- Wenn die Vorbereitungen abgeschlossen sind, lies dir noch einmal sorgfältig das Kapitel „Spieldurchführung“ durch. Dann kann es endlich losgehen!

### 3. Materialliste:

Manche Materialien können mit einer passenden Idee auch durch etwas Anderes ersetzt werden, da gibt es oft viele Optionen. Einige Materialien sind zwingend erforderlich. Andere Materialien dienen nur dem Flair oder der Veranschaulichung, sie sind nicht notwendig und werden daher extra aufgeführt.

Denke daran, dass die Angaben der Materialien hier teilweise für eine Gruppe von 2-5 Spielenden gedacht sind und du sie mit der Gruppenanzahl multiplizieren musst, wenn du dich für die Variante entschieden hast in der mehrere Gruppen gleichzeitig das Game spielen.

#### Material, das zwingend erforderlich ist

*Pro Gruppe:*

- 1 Kugelschreiber
- Klemmbrett
- 3-stelliges Zahlenschloss
- 4-stelliges Zahlenschloss
- Geschenk/Karton
- Geschenkband
- Holzkugel
- Spielschachtel (mind. DinA5 groß)
- Doppelkekse
- 4 Gefäße (z.B. Einmachgläser, Gläser, Schalen oder Schüssel)
- 500g Wasser
- 300g Mehl
- 200g Haferflocken/Nüsse
- 150g Zucker
- 1 Tüte Vanillezucker/Backpulver
- Waage (evtl. mit Batterien)
- Krippe (für die Puppe)
- Babypuppe
- Windeln/Pampers (für die Puppe)
- Kiste/Tasche (die Krippe muss reinpassen und 2 Schlösser müssen diesen Gegenstand verschließen können)



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### *Pro Spiel:*

- 6 Schubladen/Taschen/  
Koffer oder ähnliches
- 1 Tisch und ca. 4 Stühle
- 1 Schlüssel für den 2. Raum
- Bügeleisen
- Dickes Handtuch und Tisch  
oder sogar Bügelbrett
- MP3 Player
- Kopfhörer
- Schnurr/Kordel
- Kreppklebeband
- Tesa
- Weihnachtsplätzchen
- Keksschüssel

### **Material, das nur bei der Vorbereitung zu Hause benötigt wird:**

- Zitronensaft
- Wattestäbchen/Ohrstäbchen
- Schere
- Geschenkpapier
- Locher
- Computer
- Drucker
- Edding
- Cutter

### **Material, das aus dem Downloadbereich benötigt wird:**

#### *Pro Gruppe:*

- 1 Wegkarte (zum Festhalten der  
Ergebnisse)
- 1 Baumschmuck
- 1 Insta-Profil
- 1 Bügeleisen-Rätsel („Was ist echt?“)
- 1 Wunschezettel
- 1 Automatische Antwort (E-Mail)
- 1 Kugelschreiberhinweis
- 1 Geschenke 1+2
- 1 Geschenke 3+4
- 1 Geschenke 5+6
- 1 Geschenke 7+8
- 1 Geschenke 9
- 1 Paketmarkierung
- 1 Schachteleinlage (Krippe)
- 1 Doppelkeks Hinweis
- 4 Theaterszenen

#### *Pro Spiel:*

- 1 Codierung ABC umgekehrt pro Spiel
- 1 Farbcode pro Spiel
- 1 Fenster-Message pro Spiel („Warum?“)
- MP3 Audiodatei „Weihnachtslied“
- Insta-Profil [@24xwne](#) (bei Instagram  
vorhanden)
- Mail-Account: [24xwne@ec.de](mailto:24xwne@ec.de)  
oder [24xwne@web.de](mailto:24xwne@web.de) und auto-  
matische Antwort (vorhanden)



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### Material, das nur optional benötigt wird

- 1 langer und stabiler Stock als Hirtenstock für jede Person (Die Verkleidung ist nicht notwendig, steigert aber das Erlebnis um ein Vielfaches)
- 1 Stück Stoff als Hirtenumhang für jede Person (Die Verkleidung ist nicht notwendig, steigert aber das Erlebnis um ein Vielfaches)
- 1 Hut als Kopfbedeckung für jede Person als Verkleidung (Die Verkleidung ist nicht notwendig, steigert aber das Erlebnis um ein Vielfaches)
- Stroh für die Krippe
- Taschenlampe für Lichteffekt in der finalen Tasche/Kiste mit der Krippe drin.

### 4. Vorbereitung von Zuhause:

Die beschriebene Variante ist für eine Gruppe von 2-5 Spielenden gedacht. Du kannst die Vorbereitung einfach mehrfach ausführen, wenn du dich für die Variante entschieden hast in der mehrere Gruppen gleichzeitig das Game spielen. Alle Punkte die nur 1x, unabhängig von der Personenanzahl benötigt werden, sind entsprechend markiert [1x] oder eben mit [Xmal].

1. Erstelle dir eine persönliche Materialliste anhand der Angegebenen Liste und besorge alle die Materialien. [1x und Xmal]
2. Drucke alle nötigen Dokumente in der entsprechenden Anzahl aus. (siehe Material Download) [1x und Xmal]
3. Stelle nun das 4-stellige Zahlenschloss mit dem Code: 7-4-3-1 ein.
4. Stelle nun das 3-stellige Zahlenschloss mit dem Code: 6-5-2 ein.

Rätsel G:

5. Loch das Dokument „Fenster-Message“ („Warum?“) am oberen Rand in der Mitte. Klebe über das Loch etwas Tesafilm und Loch an der gleichen Stelle nochmal. So ist es für die Nutzung verstärkt. [1x]
6. Schneide ca. 1m Kordel/Schnur ab und knote es vorsichtig aber fest in das Loch der Hinweis Karte. [1x]

Rätsel O(1):

7. Schreibe mit Zitronensatz und einem Wattestäbchen auf das Dokument „Bügeleisen“ („Was ist echt?“) diesen Hinweis: „Instagram: @24xwne“. Lass das Blatt vollkommen trocknen (mindestens zwei Stunden). Du solltest es mit dem entsprechenden Bügeleisen selbst einmal testen. [Xmal]
8. Schaue dir das Profil auf Instagram an: @24xwne. [1x]





24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

Rätsel D:

9. Schneide den Kugelschreiberhinweis aus. [Xmal]
10. Baue den Kugelschreiber vorsichtig auseinander. [Xmal]
11. Klebe und Rolle den Hinweis so eng an die Mine, dass sich der Kugelschreiber wieder komplett zusammenlässt und noch voll Funktionsfähig ist. [Xmal]
12. Teste einmal die Schreibfunktion, das wegklicken der Mine und das aufdrehen. Wenn der Hinweis unbeschadet ist und alles geklappt hat, baue ihn wieder zusammen. Wiederhole dies so oft, bis alles funktioniert. [Xmal]
13. Sende eine Testmail an 24xwne@ec.de oder 24xwne@web.de und warte auf die automatische Antwort.. [1x]

Rätsel S(1):

14. Lege die Geschenke in einen Karton. [Xmal]
15. Evtl. verpacke den Karton mit Geschenkpapier. [Xmal]
16. Klebe die Paketmarkierung an den Karton oder übertrage die Stellen exakt mit einem Stift/Edding auf den Karton. [Xmal]
17. Nimm nun das Geschenkband und übertrage 2 Markierungen der Paketmarkierung. Das Dreieck als Startmarkierung und einen Strich um auf das P und die Stellung des Buchstaben zu deuten. [Xmal]
18. Binde nun das Geschenkband so um das Geschenk, dass der Hinweis zumindest auf den 2. Blick zu sehen ist z.B. in der Schleife. [Xmal]
19. Schreibe nun auf das Geschenk: „Glaube als Geschenk. Wir sind beschenkt.“ [Xmal]

Rätsel S(2):

20. Lade die Audiodatei „Weihnachtslied“ auf den MP3 Player. Im Idealfall ist der Player sonst komplett leer und lade den Akku auf. [1x]
21. Packe das Ladekabel für den Notfall ein. [1x]
22. Klebe die Schachteleinlage in deine Spielschachtel. Um die Spielschachtel später wieder normal zu verwenden kannst du sie nur mit Kreppband fixieren. [Xmal]
23. Teste mit der Holzkugel einmal den Laufweg und zähle das Klacken. [1x]

Rätsel O(2) :

24. Entferne vorsichtig einen Keks von einem Doppelkeks. Diesen schneidest du am besten mit einem weit ausgefahrenen Cuttermesser, vorsichtig, ab. [Xmal]
25. Lege den Hinweis „Doppelkeks“ mit der Schrift nach oben vorsichtig auf die Schokolade. [Xmal]
26. Lege den eben entfernten Keks wieder auf den Rest, sodass wieder ein Doppelkeks entsteht. Zumindest sieht es so aus. [Xmal]
27. Nehme dir nun deine Gefäße und befülle sie mit den Backzutaten [Xmal]:



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

- Wasser ca. 500g (die 5 muss eindeutig vorne stehen beim Wiegen).
  - Mehl ca. 300g
  - Haferflocken/Nüsse ca. 200g
  - Zucker ca. 150g (das Gefäß muss so klein sein, dass der Schlüssel im Zucker verschwindet, der Schlüssel aber noch in das Gefäß passt und es darf mit dem Schlüssel nicht mehr als 500g wiegen.)
  - Packung Vanillezucker/Backpulver
28. Falls deine Waage Batterien hat, überprüfe, ob diese noch voll genug sind.

Rätsel N:

29. Teste einmal die Bewegungsvorgaben der Theatertexte mit einer weiteren Person, damit du vor Ort besser helfen kannst.

Finale:

30. Teste, ob die Puppe in die Krippe passt und die Krippe in die Kiste/Tasche [Xmal]  
31. Ziehe der Babypuppe eine Windel oder Pampers an. [Xmal]

### 5. Aufbau vor Ort:

Die beschriebene Variante ist für eine Gruppe von 2-5 Spielenden gedacht. Du kannst den Aufbau einfach mehrfach ausführen, wenn du dich für die Variante entschieden hast in der mehrere Gruppen gleichzeitig das Game spielen. Alle Punkte die nur 1x, unabhängig von der Personenanzahl benötigt werden, sind entsprechend markiert [1x] und alle anderen [Xmal].

Rätsel G:

1. Klebe den „Fenster-Message“ Hinweis an der Kordel, so an das Fensterbrett von außen, dass man ihn beim Ankommen am Gebäude nicht wahrnimmt und man ihn trotzdem nach dem Öffnen des Fensters hochziehen muss. [1x]
2. Klebe den „Farbcode“ an die gegenüberliegende Wand vom Fenster, sichtbar an allen vier Ecken fest. [1x]
3. Lege das Dokument „Baumschuck“ in eine Schublade, in eine alte Tasche oder einem Karton ab [Xmal]

Rätsel O(1):

4. Lege dir für den Notfall, das ausgedruckte Instagram-Profil zurecht. [Xmal]
5. Breite das Handtuch auf einen Tisch neben der Steckdose aus. Alternativ kannst du auch das Bügelbrett an dieser Stelle aufbauen. [1x]
6. Verstecke das Bügeleisen an einem anderen Ort z.B. in einem Schrank [1x]
7. Lege das Dokument „Bügeleisen“ unter das Handtuch [Xmal]





24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

Rätsel D:

8. Lege den Wunschzettel in z.B. einen Rucksack und verstecke ihn im Raum. [Xmal]
9. Halte dir für den Notfall, die ausgedruckte automatische Antwort bereit. [Xmal]

Rätsel S(1):

10. Stelle das Geschenk in den Raum. [Xmal]

Rätsel S(2):

11. Verstecke den MP3 Player und die Kopfhörer im Raum z.B. in einer Schublade oder Tasche. [1x]
12. Lege die Spielschachtel falsch rum in den Raum. [Xmal]
13. Verstecke die Kugeln im Raum [Xmal]

Rätsel O(2) :

14. Lege die Doppelkekse und einige Weihnachtsplätzchen in die Schüssel und stelle sie auf einen Tisch, Regal oder ähnliches. [Xmal]
15. Stelle einen Tisch in die Mitte und ein paar Stühle drum herum. [1x]
16. Lege die Waage und die Gefäße auf den Tisch. [Xmal je Gruppe sortiert]
17. Falls du eine Waage mit Batterien hast, kannst du diese auch zusätzlich noch verstecken. Das Versteck sollte jedoch nicht zu schwer sein.

Rätsel N:

18. Lege die Verschlüsselten Theatertexte in eine Tasche/Schublade etc. [Xmal]
19. Klebe die „Codierung ABC umgekehrt“, mit Kreppklebeband sichtbar, an die Innenseite der Tür des Raumes.

Finale und weitere Vorbereitungen:

20. Lege das Baby in die Krippe, und die Krippe in die Tasche/Kiste. [Xmal]
21. Wenn du möchtest kannst du noch etwas Stroh in die Krippe legen und eine Taschenlampe an in die Tasche legen. Somit bekommt das Öffnen noch etwas mehr Atmosphäre. [Xmal]
22. Verschließe nun die Tasche/Kiste mit den beiden Zahlenschlössern und verdrehe die Ziffern nach dem verschließen. [Xmal]
23. Schließe jetzt den 2. Raum ab und verstecke den Schlüssel im Zucker.[1x]
24. Wiege nun den Zucker mit dem Schlüssel um sicher zu gehen, dass es weniger als 500g wiegt.
25. Lege dir nun die Verkleidungen, das Klemmbrett, den Stift, das Dokument „Wegkarte“ bereit [Xmal]
26. Ebenso benötigst du die Spielanleitung, Rätsellösungen, Moderationshinweise etc. und die Stoppuhr [1x]



24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### Wiederaufbau

Für den Wiederaufbau für eine neue Spielrunde müssen alle Schritte noch einmal durchgegangen werden.

### 6. Spieldurchführung:

#### 6.1 Anmoderation

##### *Erklärung:*

- Ein Live Escape Game lässt sich mit vier Begriffen erklären: ein Raum – ein Team – eine Aufgabe – eine Stunde Zeit.
- Man hat als Team meistens 60 Minuten Zeit, um verschiedene Rätsel zu entschlüsseln und die Aufgabe zu lösen. Dazu ist es notwendig, viele Hinweise richtig zusammenzubringen.
- Das lässt sich nach einem ganz einfachen Prinzip machen: suchen, sammeln, kombinieren und anwenden.
- Bei diesem Escape Game läuft die Zeit nicht runter, sondern wie bei einer Stoppuhr mit. Da eine abgelaufene Zeit, nicht zur Spielidee dieses Games passt.
- Ihr nehmt als Team die Rolle der Hirten ein und macht euch auf eine Art Schatzsuche.
- Gleich müsst ihr irgendwo anfangen und dann ist es wie bei einer Schnitzeljagd: Ihr folgt als Team einem roten Faden und setzt verschiedene Dinge zusammen, um das große Puzzle beim Finale zu lösen.
- In unseren Live Escape Games spielen auch der Glaube und die Bibel eine Rolle.
- Viel Spaß und Freude beim Öffnen von Umschlägen, Schubladen, Schränken und Taschen!

##### *Regeln:*

- Die Aufgaben und Rätsel sind ohne Gewalt lösbar. Ihr müsst nichts demontieren oder mutwillig auseinandernehmen.
- Schlösser werden mittels Schlüssel oder Code geöffnet und nicht „geknackt“ oder durch Herumprobieren geöffnet.
- Lasst bitte geöffnete Schlösser ggf. mit Schlüssel einfach in der Vorrichtung hängen, das erleichtert den Wiederaufbau.
- Alles, was durch Klebeband festgeklebt oder anders fixiert ist, soll an diesem Ort bleiben – als Team kommt ihr aber weiter.
- Bei mehreren Gruppen: Hinweise und Materialien die es mehr als einmal gibt/gab, könnt ihr an euch nehmen. Einige Materialien und Hinweise sind nur einmal für alle im Spiel.
- Mit Absperrband markierte Bereiche dürfen nicht betreten werden bzw. die Gegenstände dürfen nicht berührt werden – sie gehören nicht zum Spiel.
- Bei diesem Game dürft ihr an 2. Stellen ein Handy benutzen. Diese sind aber eindeutig, sonst ist die Nutzung eigener technischer Hilfsmittel verboten.
- Ebenso ist das Anfertigen von Foto-, Video- oder Audioaufnahmen verboten. So bewahrt ihr das Geheimnis, damit sich bei einem solchen Spiel nicht die Lösung vor dem Spiel verbreitet.



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

- Notizen dürft ihr nur auf der Wegkarte, anbringen die ich euch hiermit überreiche! (Download Wegkarte, Klemmbrett und Kugelschreiber überreichen)
- Ihr werdet Notfalls mittels Hinweisen oder Nutzungswarnungen von mir (mündlich) begleitet.
- Eure Zeit läuft ab dem Zeitpunkt, ab dem ich euch eure Aufgabe vorgelesen habe.

*Text zur Einstimmung in die Situation (nach Basisbibel):*

*Lukas 2, 1-15*

Damals, zu derselben Zeit, befahl Kaiser Augustus, im ganzen römischen Reich eine Volkszählung durchzuführen. Es war die erste Volkszählung. Sie fand statt, als Quirinius in Syrien regierte. Da machten sich alle auf, um sich in die Steuerlisten eintragen zu lassen – jeder in seine Heimatstadt. Auch Josef ging von der Stadt Nazaret in Galiläa hinauf nach Judäa. Sein Ziel war die Stadt Davids, die Betlehem heißt. Denn er stammte aus dem Königshaus und der Familie Davids. In Betlehem wollte er sich eintragen lassen zusammen mit Maria, seiner Verlobten. Maria war schwanger. Während sie dort waren, kam die Zeit der Geburt. Maria brachte ihren ersten Sohn zur Welt. Sie wickelte ihn in Windeln und legte ihn in eine Futterkrippe. Denn sie hatten in der Herberge keinen Platz gefunden. Die Engel verkünden die Geburt von Jesus. In der Gegend von Betlehem waren Hirten draußen auf den Feldern. Sie hielten in der Nacht Wache bei ihrer Herde. Auf einmal trat der Engel des Herrn zu ihnen, und die Herrlichkeit des Herrn umstrahlte sie. Die Hirten erschrakten und bekamen große Angst. Der Engel sagte zu ihnen: »Habt keine Angst! Seht doch: Ich bringe euch eine Freudenbotschaft. Im ganzen Volk wird große Freude herrschen. Denn heute ist in der Stadt Davids für euch der Retter geboren worden: Er ist Christus, der Herr. Und dies ist das Zeichen, an dem ihr das alles erkennt: Ihr werdet ein neugeborenes Kind finden. Es ist in Windeln gewickelt und liegt in einer Futterkrippe.« Plötzlich war der Engel umgeben vom ganzen himmlischen Heer der Engel. Die lobten Gott und riefen: »Gottes Herrlichkeit erfüllt die Himmelshöhe! Und sein Friede kommt auf die Erde zu den Menschen, denen er sich in Liebe zuwendet!« Die Engel verließen die Hirten und kehrten in den Himmel zurück. Da sagten die Hirten zueinander: »Kommt, wir gehen nach Betlehem und sehen uns die Geschichte an, die uns der Herr gerade erklärt hat!«

*Aufgabe:*

Es ist schon spät und die Dunkelheit bricht an. Ihr seid Hirten auf dem Feld und bewacht eure Schafe während euch Engel erscheinen und euch eine abgefahrene Geschichte erzählen. Sicher seid ihr euch nicht, aber irgendwie habt ihr das Gefühl, die Story der Engel könnte wahr sein und ihr macht euch so schnell ihr könnt auf den Weg. **Folgt den Sternen und nutzt die Wegkarte als Orientierung in der Dunkelheit. Findet Jesus in Windeln gewickelt in einer Krippe liegend.**



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### 6.2 Tipps und Team begleiten

- Versuche den Überblick über alle (dir zugeteilten) Gruppen zu behalten. Bleibe dafür im Hintergrund. Interagiere nur wenn es notwendig ist.
- Bleibe aufmerksam und ansprechbar. Nur so kannst du in den passenden Situationen agieren oder reagieren.
- Fragen an dich musst du nicht beantworten, kannst du aber, wenn du es als notwendig erachtest.
- Halte aus, dass die Spielenden nicht sofort auf die Lösung kommen. In einer Gruppe von X Personen kommt nach und nach sehr viel aus der Gruppe selber.
- Deine Aufgabe ist es nicht für die Spielenden etwas zu lösen, sondern sie möglichst selbstständig zu einer Lösung zu führen, wenn das Spiel es nicht automatisch tut.
- In den Testrunden waren kaum bis keine Hinweise notwendig. Kommentare bzgl. der Sicherheit und Nutzungswarnungen schon.
- Versuche diese Tipps logisch, klar und deutlich zu vermitteln, nichts ist blöder wie ein Tipp der dich unsicherer macht als vorher.
- Konkrete Tipps und Sicherheitswarnungen zu den Rätseln werden jeweils nach den Rätselerklärungen in Kapitel 7 erwähnt aufgeführt.
- WICHTIG: Die Spielenden müssen die 7 Rätsel in keiner bestimmten Reihenfolge lösen!

### 6.3 Spielablauf

- Spielprinzip und Regeln erklären
- Einstimmungstext lesen
- Aufgabe vorstellen
- Uhr stellen und das Spiel beginnen
- Die spezifischen Rätselemente dieses Spiels müssen nicht in der richtigen Reihenfolge gelöst werden. Die 7 Rätsel um auch die 7 Ziffern für die Zahlenschlösser zu kommen sind in variabler Reihenfolge lösbar.
- Nur die Finale Kiste/Tasche mit Jesus in der Krippe ist das letzte Rätsel im Nebenraum um bei parallele spielenden Gruppen das Finale nicht vorwegzunehmen.

### 6.4 Spielende

- Andacht
- Auswertungsrunde



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### 7. Lösungswege:

#### 7.1 Beschreibung der Rätsel

##### Rätsel G (Weihnachtsbaum)

- Das Dokument mit dem Weihnachtsbaumkugeln zeigt die Reihenfolge der Farben an. Sobald die Farben mithilfe des Farbencodes durch Buchstaben ersetzt werden, ergeben die Kugeln zwei Wörter. „Fenster öffnen“.
- Durch diese Information gehen die Teilnehmenden zu dem Fenster, öffnen es und suchen nach einem Hinweis.
- Dieser hängt an einem Seil und ist an dem Fensterrahmen oder Fensterbrett befestigt. Durch vorsichtiges hochziehen können sie die Informationen einsehen.
- Jetzt müssen die Spielenden nur noch zählen wie viele Kugeln des Baumschmuckes gelb, rot und grün sind.
- Somit kommen sie auf das Ergebnis 7, das für die 1. Ziffer des 4-stelligen Zahlenschloss steht.

##### Tipp für die Spielbegleitung:

- Die Reihenfolge der Kugeln ist entscheidend!
- Schau mal aufmerksam aus dem Fenster!
- Die drei Farben müssen addiert werden.

##### Rätsel O (1) (Weihnachtsmann)

- Das Dokument Bügeleisen wurde mit einer Geheimschrift mit Zitronensaft präpariert. Die Schrift wird sichtbar sobald es ausreichend gebügelt wurde.
- Der Hinweis führt zu einem Instagram-Profil. Auf diesem ist eine Hand mit vier Fingern zu sehen. Diese Zahl entspricht der 2. Ziffer des 4-stelligen Zahlenschloss.
- Falls das Instagram-Profil durch ein fehlendes Gerät oder Internet nicht aufgerufen werden kann. Hilft hier das entsprechende Notfall-Dokument.
- Dieses Rätsel ist eine von zwei Ausnahmen bei denen das Handy benutzt werden darf und sollte.

##### Tipp für die Spielbegleitung:

- Nutze das Bügeleisen!
- Steckt es nachher wieder aus.
- Das entscheidende Bild enthält eine Hand.
- WICHTIG: Bitte nichts in Profil schreiben!



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### *Rätsel D (Wunschzettel und Stift)*

- Bei diesem Rätsel muss eine E-Mail mit einem Wunsch von jedem Spielenden an die angegebene Mailadresse geschickt werden.
- Durch eine automatische Antwort erhalten die Spielenden neue Informationen die sie zu ihrem Kugelschreiber führen. Im Inneren des Kugelschreibers versteckt sich schon seit dem Beginn des Spiels ein Hinweis.
- Das Ergebnis der Wörter ist 3 und damit die dritte Ziffer des 4-stelligen Zahlenschloss.
- Teams die den Kugelschreiber vorher schon untersuchen, benötigen die E-Mail nicht mehr.
- Dieses Rätsel ist eine von zwei Ausnahmen, bei denen das Handy benutzt werden darf und sollte.

### *Tipps für die Spielbegleitung:*

- Warte einen Moment auf die automatische Antwort.

### *Rätsel S (1) (Geschenk und Geschenkband)*

- Die Fotos der Geschenke liegen in dem Paket, das als Geschenk verpackt ist.
- Die Markierungen am Geschenkband lassen sich an die Markierungen am Geschenk anlegen und somit wird der entsprechende Buchstabe ermittelt.
- Der Buchstabe weist auf eins der Geschenke, den Porsche.
- Die Zahl, die vor dem Geschenk „1 Porsche“ steht ist die letzte Ziffer für das 4-stellige Zahlenschloss.
- Das größte Geschenk, das wir Weihnachten erhalten können ist Jesus. Unser persönlicher Porsche.

### *Tipps für die Spielbegleitung:*

- Achte auf die Markierungen am Geschenk und der Verpackung.
- Der Anfangsbuchstabe ist bei allen Geschenken anders.
- Die Zahl steht nicht ohne Grund auf den Geschenken.

### *Rätsel S (2) (Weihnachtslied und Player)*

- Die Einlage in der Spielschachtel zeigt an wo die Kugel zum Start platziert ist.
- Durch den Audiotrack auf dem MP3 Player wird die Reihenfolge vorgegeben wie die Kugel bewegt werden soll. (hoch, links, runter, rechts, links, hoch)
- Durch die Bewegung der Schachtel, rollt die Kugeln in der Schachtel hin und her. Dabei macht sie ein Geräusch. Dieses Geräusch „Klacken“ muss gezählt werden.
- Insgesamt klackt es 6 mal. Das entspricht der 1. Ziffer auf dem 3-stelligen Zahlenschloss.





24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

*Tipp für die Spielbegleitung:*

- Höre zweimal gut hin!
- Die Kugel muss an der richtigen Position liegen.
- Wie oft „klackt“ es?

*Rätsel O (2) (Kekse und Zucker)*

- Der Hinweis im Doppelkeks gibt die entscheidende Zahl an. „Die 1. Ziffer der höchsten Gramanzahl“
- Nachdem alle Packzutaten gewogen wurden, wird deutlich, dass die 500g Wasser der höchste Wert sind und damit die 5 die entscheidende Ziffer für die zweite Position auf dem 3-stelligen Zahlenschloss ist.
- Gleichzeitig ist im Zucker der Schlüssel für die Tür zum 2. Raum versteckt, indem das Finale stattfindet.
- Wichtig: Der Zucker darf auch mit dem Schlüssel nicht mehr als 500g wiegen.
- Wenn es eine Waage mit Batterien ist, kann als zusätzlicher Schritt noch das Einlegen der Batterien erfolgen.

*Tipp für die Spielbegleitung:*

- Eine Ziffer ist eine einzelne Stelle in einer Zahlenfolge.
- Schau dir die Behälter und den Inhalt noch einmal gut an.
- WICHTIG: Bitte die Backzutaten in den Behältern lassen.

*Rätsel N (Krippenspiel)*

- Die Theatertexte sind codiert und somit müssen diese durch das umgekehrte ABC entschlüsselt werden.
- Wenn die richtigen Texte beschreiben eine Bewegungsabfolge die bei richtiger Betrachtung einer weiteren Person einen Buchstaben ergibt.

### Theatertexte entschlüsselt

#### Theaterszene 1

1. Knie dich auf den Boden, sodass sich deine Mitspieler links von dir befinden.
2. Dein Po darf deine Ferse nicht berühren.
3. Press dein Kinn auf die Brust.
4. Strecke deine Arme parallel zum Boden nach vorne.
5. Mach deinen Rücken gerade und lehne dich leicht nach hinten.



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### Theaterszene 2

- 1. Setze dich mit dem Po auf den Boden und schau deine Mitspieler an.
- 2. Ziehe deine Beine nah an deine Körper.
- 3. Winkel nun beide Arme so an, dass die Ellenbogen auf Bauchnabelhöhe und die Hände auf Schulterhöhe sind.

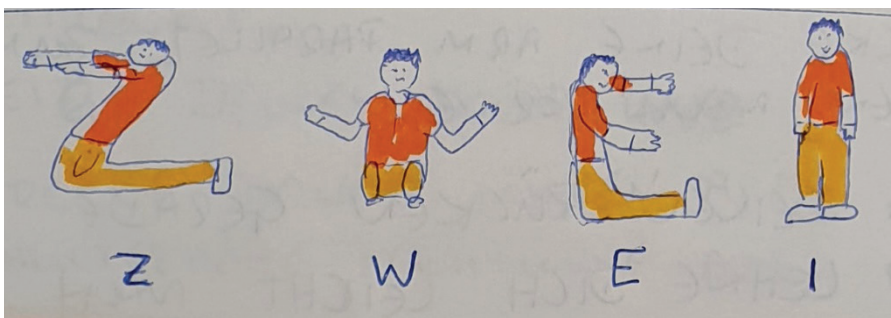
### Theaterszene 3

- 1. Setze dich mit dem Po auf den Boden, sodass sich deine Mitspieler rechts von dir befinden.
- 2. Strecke deine Beine nach vorne.
- 3. Presse deinen rechten Ellenbogen in deinen Bauch und halte ihn parallel zum Boden nach vorne gestreckt.
- 4. Neige deinen Kopf.
- 5. Strecke deinen linken Arm auf Schulterhöhe nach vorne aus.

### Theaterszene 4

- 1. Stell dich gerade hin und schau deine Mitspieler an.
- 2. Lege deine Arme ganz nah an deinen Körper.

### Lösung der Figuren:



### Tipp für die Spielbegleitung:

- Decodiere die fehlenden Satzteile um die Texte ganz zu verstehen.
- Eine Person muss sich exakt wie angegeben bewegen.
- Aus der richtigen Position betrachtet, ergibt alles einen Sinn.
- WICHTIG: (falls eine Gruppe am W hängt) Macht mal mit den anderen Theaterszenen weiter!



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### *Rätsel Finale „Wegkarte“*

- Die Rätsel sind alle gekennzeichnet mit einem Buchstaben. Die Buchstaben stehen einzeln und ohne erkennbaren Zusammenhang (auf den ersten Blick) auf den Sternen. Gleichzeitig sind die der Überblick was noch zur Lösung fehlt. Dazu dient die „Wegkarte“. In der richtigen Reihenfolge ergeben sie zwei Wörter: „Gods Son“. Diese Reihenfolge ist auch der Anhaltspunkt für die Zahlencodes beim Finale. Das Wort mit den vier Buchstaben steht dabei für die vier Ziffern des 4-stelligen Zahlenschloss und das Wort mit den drei Buchstaben für das 3-stellige Zahlenschloss.
- Bei jedem Rätsel bekommt man dann eine Ziffer (Einstellige Zahl) die man an dieser Stelle im Zahlenschloss eingeben muss! Das jeweilige O und S ist mit (1) und (2) gekennzeichnet und damit zuordenbar.
- Den Schlüssel für den 2. Raum in dem die finale Kiste steht liegt im Zucker.

### *4-stelliges Zahlenschloss:*

- G = 7
  - O (1) = 4
  - D = 3
  - S (1) = 1
- Lösung: 7-4-3-1**

### *3-stelliges Zahlenschloss:*

- S (2) = 6
  - O (2) = 5
  - N = 2
- Lösung: 6-5-2**

### *Tipp für die Spielbegleitung:*

- Die Buchstaben geben die Reihenfolge an!
- Auch ohne die Zahlen ergeben die Buchstaben einen Sinn.
- Es sind 7 Rätsel: Sie dir die O's und S's richtig an. Dann wirst du ein wichtiges Detail entdecken.
- Die Anzahl der Buchstaben je Wort ist wichtig für die Lösung beim finalen Code.



24x

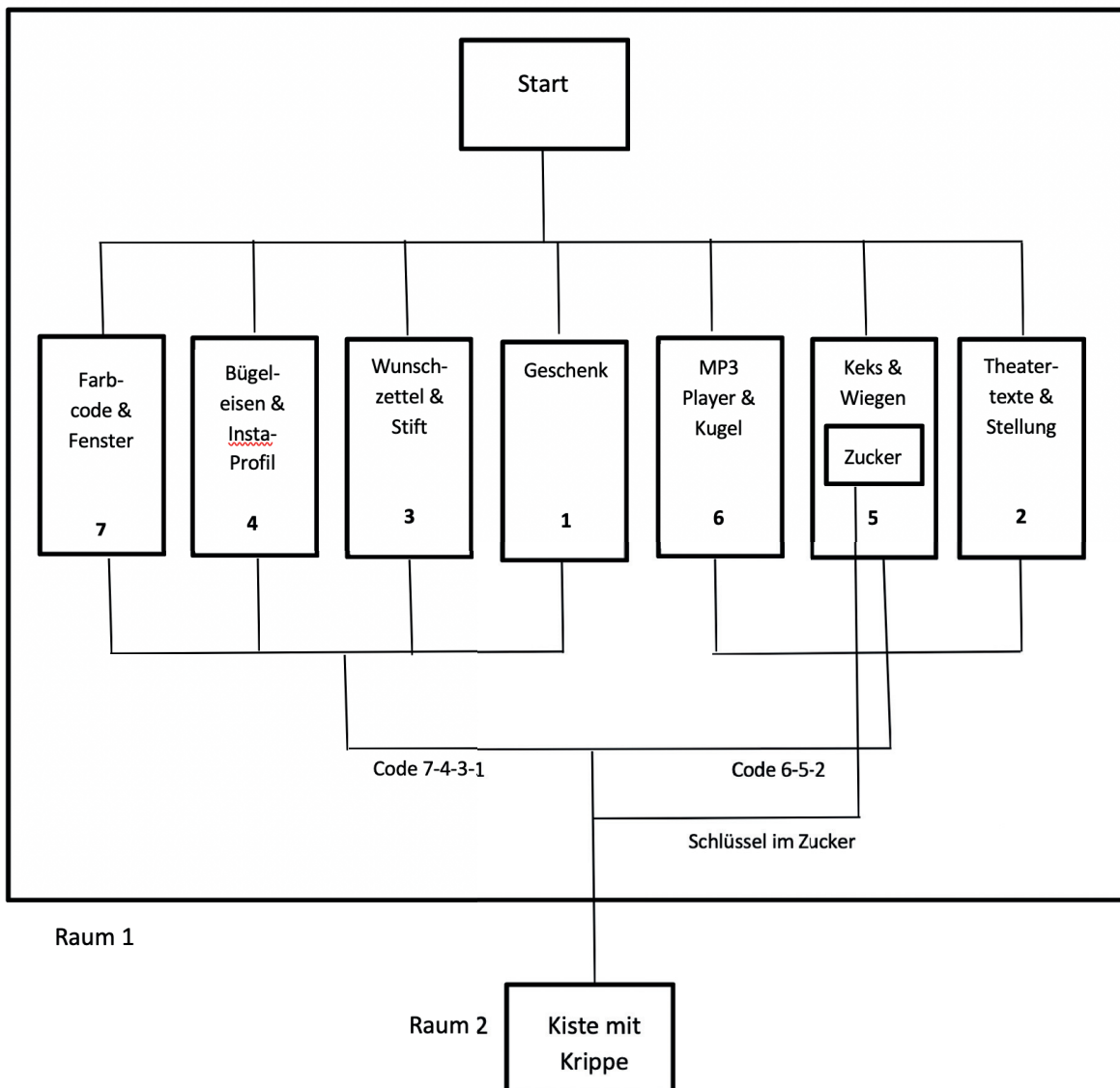
WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### 7.2 Spielschema

- In der folgenden Übersicht ist der Lösungsweg schematisch und kompakt aufgezeigt. Dieses Spielschema ist ausdrücklich keine Aufbauanleitung, sondern dient der Prozessverfolgung, an welcher Stelle sich die Gruppe gerade auf dem Weg zum Ziel befindet. Die verschiedenen Schraffierungen sollen die verschiedenen Arten deutlich machen und dienen der besseren Erkennung.



24x

WEIHNÄCHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

### 8. Inhaltliche Weiterarbeit / Andacht

*Ließ die übrigen Verse der Bibelstelle (nach Basisbibel) vor:*

*Die Hirten liefen hin, so schnell sie konnten. Sie fanden Maria und Josef und das neugeborene Kind, das in der Futterkrippe lag. Als sie das sahen, erzählten sie, was ihnen der Engel über dieses Kind gesagt hatte. Alle, die es hörten, staunten über das, was ihnen die Hirten berichteten.*

*Aber Maria prägte sich alle ihre Worte gut ein und dachte viel darüber nach.*

*Die Hirten kehrten wieder zurück. Sie priesen und lobten Gott für das, was sie gehört und gesehen hatten. Es war alles genau so, wie es ihnen der Engel gesagt hatte.*

#### **Die normale Situation!**

Josef und Maria machten sich auf zur Volkszählung. Etwas ganz Normales, sogar etwas Weltliches. Es war kein Gottesdienst, kein Besuch bei der Familie. Es ist eigentlich sogar sehr unwahrscheinlich, dass Maria wirklich mitkommen musste, außer sie hatte auch einen Grundbesitz. Oder sie ist nur mitgekommen weil Josef sie nicht schwanger alleine lassen wollte.

#### **Übernatürlich normal!**

Maria bekommt ihr erstes Kind, denn der erwähnte Ausdruck wird auch in Verbindung gebracht mit der Bedeutung, dass der erstgeborene Gott gehört. Jedenfalls kommt dieses Kind zur Welt. Ganz normal, nicht im Wohlstand aber auch nicht besonders Arm. Für uns heute unüblich. Für damals auch nicht alltäglich, aber irgendwie noch normal. Bei uns vielleicht in einem überbelegten Krankenhaus oder doch schon im Taxis auf dem Weg. Total unromantisch ohne Schnee und Kerzenschein. Ohne eine gemütliche Atmosphäre ohne pure Armut die uns schon beim Anblick zum Weinen bringt. Niemand würde je von alleine darauf kommen, dass diese Geburt etwas Besonderes oder sogar Göttliches hat. Niemand würde in so etwas Alltäglichem Gott erwarten.

Die großen und besonderen Ereignisse Gottes mit seinen Menschen und mit Jesus auf der Erde waren alle eher normal und man vermutet nichts Besonderes auf den 1. Blick. Jesus stirbt am Kreuz, das tut auch kein König. Jesus kann sich nicht helfen. Er ist hilflos wie die meisten anderen Menschen wenn sie sterben. Bei seiner Auferstehung ist Jesus einfach weg. Niemand hat es gesehen. Keine Explosion und alle sehen, was geschieht. Keine Hand vom Himmel die nach Jesus greift wie man es sich bei Superheldenverfilmungen vorstellen würde. Eine riesen Hand greift nach ihm, liebevoll natürlich und zieht in den Himmel. Nee, Jesus ist einfach weg.

#### **Jetzt wird es Besonders!**

Die Engel die erzählen was passiert ist, machen dieses Ereignis zu etwas Besonderem. Erst wenn Menschen dem Glauben schenken, was ihnen da erzählt wird. Erst wenn sie den Frieden Gottes erleben, ihnen die Angst schwindet und sie die Herrlichkeit Gottes sehen, machen sie sich auf den Weg. Auf dieses Gehörte zu sehen.



24x

WEIHNACHTEN<sup>neu</sup>  
ERLEBEN



## JUGENDMATERIAL

Sie hören, vertrauen also glauben, was ihnen gesagt wurde und machen sich auf den Weg. Sie gehen los. Springen ins kalte Wasser, ohne zu wissen, ob sie Schwimmen können. Jeder andere, der nicht dabei war, würde die Hirten für bescheuert halten. Klar ein Engel hat mit euch gesprochen und euch die Angst genommen. Eine Krippe als Erkennungsmerkmal. Total verrückt, dass glaubt ihnen doch niemand. Aber sie glauben es. Die Hirten machen sich auf den Weg. Wie ihr eben. Sie suchen Jesus.

Den eigenen Eltern ist kein Engel erschienen, zumindest nicht bei der Geburt. Irgendwelchen Leuten aus der unteren Mittelschicht oder sogar Unterschicht, wird gesagt, dass ist der Mann auf den sie warten, der der alles Heil machen wird. Hier kommt die Bedeutung und die Tragweite des Ereignisses erst richtig ans Licht.

### *Wir können erkennen*

Weihnachten kann durch die ganzen Traditionen fast übersehen werden. Dabei geht es bei diesem Fest um eine Begegnung mit Jesus. Ohne Gotteserfahrung bleiben die Worte der Engel leer. Hier haben die Worte und die Herrlichkeit, die irgendwie äußerlich sichtbar gewesen sein muss, die Menschen in Bewegung gebracht und sie haben die wahre Bedeutung gefunden und erkannt. Wenn Gott uns begegnet, zu uns spricht und wir uns ansprechen lassen, da entsteht etwas. Hier bricht das Ereignis der Weltgeschichte an. Ohne dass es Geschichte ist. Es gehört sogar zu deiner Geschichte, wenn du dich anrühren lässt. Wenn du Gottes Worten folgst und dich nach Jesus in deinem Leben auf den Weg machst.

