

# „Escape the Library“

## Spannung und Rätselspaß in der Stadtbibliothek Straubing

Von Sonja Emmer und Claudia Schmidt-Kamchen

„Die Sonne ist untergegangen, langsam wird es Nacht. Sie sitzen gemütlich in verschiedenen Sitznischen der Stadtbibliothek Straubing und schmökern in den Büchern. Plötzlich geht das Licht aus, es wird still und

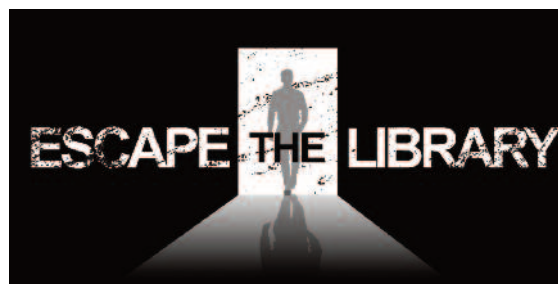
Sie stellen fest: Sie wurden eingesperrt! Nur eine digitale Tafel gibt Auskunft, dass sich in 60 Minuten die automatische Alarmanlage der Bibliothek einschaltet. Ist diese Zeit um, wird der Alarm ausgelöst. Ihnen wird klar: Bis dahin müssen Sie aus der Bibliothek entkommen sein! Sie stellen jedoch fest, dass Sie zum Glück nicht zu den Ersten gehören, denen so etwas passiert ist. Ihre Vorgänger haben Hinweise hinterlassen...“

Mit diesen einleitenden Worten begrüßten die Mitarbeiterinnen der Stadtbibliothek Straubing Sonja Emmer (früher Fischer) und Claudia Schmidt-Kamchen im Frühjahr 2019 die Teilnehmer\*innen zu ihrem ersten „Escape the Library“. Bei dem spannenden Knobelspaß handelt es sich um ein „Live Escape Game“, in dem die Teilnehmer Rätsel lösen, Hinweise finden und klug kombinieren müssen, um innerhalb von 60 Minuten aus der verschlossenen Bibliothek entkommen zu können. Gespielt wird dabei in der Regel in kleinen Gruppen von zwei bis sechs Personen. Wer mitmacht, bleibt den Spielern selbst überlassen – ob Freund\*innen, Familien oder auch Arbeitskolleg\*innen bei einer Teambuilding-Maßnahme – alles ist möglich.

Die Idee, ein Live Escape Game in Straubing anzubieten, kam Sonja Fischer und Claudia Schmidt-Kamchen 2018, als sie auf der Suche nach einer spannenden Abschlussaktion für den Sommerferienleseclub waren. Da das Konzept danach nicht im Schrank verstauben sollte, boten sie es in den Faschingsferien 2019 für alle Rätselbegeisterten ab zehn Jahren an.

### Die Konzeption

Aufbauend auf dem Konzept der Kolleg\*innen der Stadtbibliothek Kreuztal wurde das Straubinger Konzept von



„Escape the Library“ entworfen. Live Escape Games zeichnen sich in der Regel dadurch aus, dass sie in einem verschlossenen Raum gespielt werden. Da dies aufgrund der räumlichen Gegebenheiten in der Stadtbibliothek Straubing

nicht möglich war, entschloss man sich, alle vier Stockwerke der Bibliothek zu bespielen.

Um die ganze Bücherei als Veranstaltungsraum nutzen zu können, musste die Aktion abends außerhalb der Öffnungszeiten der Stadtbibliothek stattfinden. Die späte Anfangszeit diente einerseits dazu, eine spannendere Atmosphäre zu schaffen, andererseits wurde sie als Vorteil genutzt, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen. Die Teilnehmer\*innen mussten sich so nur mit Taschenlampen bewaffnet in der Dunkelheit der Bibliothek zurechtfinden.

Danach wurden die einzelnen Stationen ausgearbeitet, damit die Teilnehmer\*innen am Ende einen Schlüssel in Händen halten konnten, um aus der verschlossenen Bibliothek wieder entkommen zu können. Folgende Aufgaben wurden erarbeitet:



### Die Stationen

Nach einer Einführung durch die Bibliotheksmitarbeiter\*innen wird den Spieler\*innen im verschlossenen Erdgeschoss eine Bibliothekstasche mit den ersten Hinweisen und Gegenständen überreicht und die Zeit gestartet. Bei einem genaueren Blick in die Ausrüstungstasche finden die Teilnehmer\*innen neben einem Puzzleteil verschiedenste Gegenstände, wie ein Kryptex<sup>1</sup>, Taschenlampen, eine UV-Lampe, einen Spiegel und mehrere Zahlencodes.



Zunächst gilt es, mit Hilfe der Taschenlampen in der Kinderbibliothek versteckte Zahlencodes zu entdecken. Nach deren Entschlüsselung wird der Titel eines Kinderbuches sichtbar, das im richtigen Regal gefunden werden muss. Dieses führt die Rätselfreunde in die Bibliotheksverwaltung im 1. Stock, wo sie in einem Spind ein Tablet vorfinden, das mit Hilfe einer vierstelligen PIN entsperrt werden muss. Zur Entschlüsselung der fehlenden PIN brauchen die Spieler neben der UV-Lampe auch noch einen Kopierer und jede Menge Kombinationsvermögen.

Ist das Tablet entsperrt, weist die App des WebOPACs der Stadtbibliothek Straubing den weiteren Weg, indem sich die Teilnehmer in ein Bibliothekskonto einloggen. Die Suche nach dem hierauf ausgeliehenen Buch führt die Gruppe in die Sachbuchabteilung im 2. Stock.

Danach leiten Papier-Fische mit Geheimschrift weiter ins Dachgeschoss. Dort spielen ein Grüffelo-Papp-Aufsteller, ein Kühlschrank und Eiswürfel weitere tragende Rollen, bis die Gruppe am Ende die gefundenen Puzzleteile zusammensetzen kann. Diese ergeben eine Zahlenkombination, mit der schlussendlich das Kryptex geöffnet wird. Der darin enthaltene Schlüssel passt zu einer Truhe, die mit einem Schatz aus Süßigkeiten und dem Schlüssel für die Ausgangstür gefüllt ist. Ist die Tür geöffnet, wird die Zeit gestoppt - die Spieler haben es geschafft!

## Die Veranstaltungen

Ursprünglich war lediglich ein Abend geplant, an dem in vier Stunden vier Teams das Live Escape Game spielen konnten. Nachdem dieser Termin auf der Facebook-Seite der Bibliothek veröffentlicht wurde, war er innerhalb kürzester Zeit ausgebucht. Da zusätzlich auch die Presse die Werbetrommel gerührt hatte, stand das Telefon nicht mehr still und die Warteliste füllte sich. Deshalb entschloss man sich, zwei weitere Abende für jeweils vier Teams anzubieten.

So wurde „Escape the Library“ in den Faschingsferien insgesamt zwölfmal durchgeführt. Dazu mussten pro Veranstaltungsabend drei Bibliotheksmitarbeiter\*innen eingeplant werden: eine\*r, der\*die die aktuell spielende Gruppe begleitet und bei Fragen weiterhilft, der\*die die Stationen für die nachfolgende Gruppe wieder aufbaut und ein\*e Mitarbeiter\*in, der\*die die nächste Gruppe in Empfang nimmt.

Das Feedback der Teilnehmer\*innen nach der Veranstaltung war ausschließlich positiv. Alle Teams fanden - mal mit mehr, mal mit weniger Hilfe - innerhalb der 60 Minuten aus der Bibliothek und waren begeistert. Die schnellste Gruppe brauchte nur 40 Minuten, die langsamste hatte noch 4 Minuten ihrer Zeit übrig. Um für die Teilnehmer\*innen eine lustige Erinnerung an den Abend zu schaffen, wurden zusätzlich Schilder mit verschiedenen Sprüchen und Bezeichnungen gedruckt und laminiert, mit denen sich die Teilnehmer\*innen am Ende fotografieren lassen konnten.

## Fazit

Insgesamt waren die Veranstaltungen von „Escape the Library“ ein voller Erfolg. Die Mitarbeiter\*innen der Stadtbibliothek erreichten ein großes Publikum, das sich aus verschiedensten Altersgruppen zusammensetzte. Alle Teilnehmer\*innen waren begeistert bei der Sache, und Hilfe bzw. ein kleiner Schubs in die richtige Richtung war nur manchmal nötig. Dabei übertraf die unerwartet große Nachfrage alle Erwartungen. Die Warteliste war auch danach noch gut gefüllt, sodass für Herbst 2019 weitere Durchführungen geplant sind.

Für die Bibliothek bedeutet „Escape the Library“ einen großen Imagegewinn, da hiermit auch Personen erreicht werden können, die die Bibliothek vorher noch nie besucht haben. Aber auch für regelmäßige Bibliotheksnutzer\*innen hat die Teilnahme durchaus ihren Reiz, da es so möglich ist, bei Nacht und in Dunkelheit einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.

## Anmerkung

1. Bei einem Kryptex handelt es sich um einen tragbaren Tresorraum, der mit einem sechsstelligen Zahlencode zu öffnen ist und in dem geheime Nachrichten oder kleine Gegenstände versteckt werden können.

---

### DIE AUTORINNEN:

*Sonja Emmer und Claudia Schmidt-Kamchen sind Mitarbeiterinnen der Stadtbibliothek Straubing.*

---