

## **Rätselspaß in Waldbröl: Escape-Room für junge Harry-Potter-Fans**

Junge Potter-Fans lösen in Waldbröl Rätsel im neuen Escape-Room. Wiederholung für Erwachsene 2024 denkbar!

In Waldbröl erlebten Kinder kürzlich ein Abenteuer der besonderen Art, als die Stadtbücherei ihren eigenen Escape-Room zum Leben erweckte. Inspiriert von der fesselnden Welt der Harry-Potter-Bücher, fanden sich die jungen Besucher in einer Situation wieder, die sie in die Rolle von Zauberlehrlingen versetzte. Die Geschichte führte sie auf die Spur des geheimnisvollen achten Horkrux, der sich in den Händen des gefürchteten Lord Voldemort befindet. Trotz der drängenden Gefahr, dass die Helden dieser Geschichte gerade auf der Flucht vor den bösen Dementoren sind, ergreifen die tapferen Kinder die Initiative und wagen sich in die magische Herausforderung.

Die kreativen Köpfe hinter diesem ungewöhnlichen Projekt sind Jaqueline Gomer und Carolin Peters, die seit einiger Zeit die Bücherei leiten. Die beiden Frauen haben es sich zur Aufgabe gemacht, junge Leser und Leserinnen für Bücher zu begeistern und Veranstaltungen zu organisieren, die das Lesen und die Fantasie anregen. „Harry Potter geht immer“, erklärt Peters lächelnd und spricht damit einen klaren Publikumsliebling an. Die Idee für den Escape-Room reifte, als sie in sozialen Medien von ähnlichen Projekten anderer Büchereien hörten.

### **Magische Herausforderungen und kreative Gestaltung**

Die Planung des Escape-Rooms erforderte viel Hingabe und Einfallsreichtum. Es wurde darauf geachtet, dass die Rätsel sowohl herausfordernd als auch lösbar sind, sodass die Kinder letztendlich mit einem Gefühl des Erfolges aus diesem Abenteuer hervorgehen können. Der gesamte Raum wurde umgestaltet, um eine authentische Atmosphäre zu schaffen, die die Faszination der Filmreihe einfängt.

„Wir haben einen Monat daran gearbeitet, um alles auf die Beine zu stellen“, berichtet Gomer. Kerzen, Zeitungsartikel über die Welt von Hogwarts und detailreiche Dekorationen lassen die Kinder schnell in diese magische Welt eintauchen. Vor dem Spielbeginn werden die Teilnehmer mit einem „Zaubertrank“ vertraut gemacht, was die Vorfreude noch steigert. Für Gegner und Verbündete aus der Potter-Welt finden sich in den Ecken des Raumes viele versteckte Hinweise, die dem Team helfen können.

Die Gruppe, bestehend aus Carla, Anna, Leon und Leo, habe dabei offenbar schnell den Dreh raus – die Kinder zeigen von der ersten Minute an Begeisterung und Engagement. Besonders spannend wird es, wenn die Zeit drängt. Jedes Team hat eine erwachsene Begleitperson, die im Notfall eingreifen kann. „Die Kinder haben eine Stunde Zeit, und falls sie kurz vor der Lösung stehen, unterstützen wir sie“, erläutert Peters.

## **Erfolg und Ausblick**

Die Rückmeldungen der teilnehmenden Kinder und deren Eltern sind durchweg positiv. Der Escape-Room scheint bereits jetzt ein voller Erfolg zu sein und bewegt die Bücherei dazu, die Veranstaltung auch im nächsten Jahr zu wiederholen, möglicherweise sogar für Erwachsene. Fachbereichsleiterin Beate Bertrams-Helzer lobte die Kreativität und den hohen Einsatz von Gomer und Peters. „Hier steckt so viel Mühe drin, wir sind begeistert!“

Die magische Stimmung und die Freude am Entdecken werden

auch nach dem Event in der Bücherei weiterleben. Die Kerzen im Raum sollen das ganze Jahr über hängen bleiben und damit die zauberhafte Atmosphäre aufrechterhalten. Die Idee eines Harry-Potter-Escape-Rooms für Erwachsene könnte im nächsten Jahr Realität werden und so die einzigartige Verbindung zwischen Literatur und interaktivem Spiel weiter verstärken.

## WERBUNG

Solche Projekte sind nicht nur unterhaltsam, sondern tragen auch dazu bei, das Lesen und die Vorstellungskraft junger Leser zu fördern. Während die Kinder auf der Suche nach dem nächsten Hinweis sind, bleibt die Frage offen, wie lange es noch dauern wird, bis Hogwarts neue kluge Köpfe für magische Abenteuer braucht – die Zeichen deuten darauf hin, dass die Antwort schon bald gegeben wird.

## **Einblicke in die Escape-Room-Kultur**

Escape-Rooms sind in den letzten Jahren weltweit zu einem beliebten Freizeitvergnügen geworden. Ursprünglich aus Japan kommend, wo die ersten digitalen Escape-Games entstanden, haben sich diese Konzepte schnell weiterentwickelt. Heute finden sich Escape-Room-Erlebnisse in vielen Städten, oft thematisiert nach populären Filmen, Büchern oder kulturellen Phänomenen. Diese interaktiven Spiele fördern nicht nur Teamarbeit und Problemlösungsfähigkeiten, sondern bieten auch ein immersives Erlebnis, das die Teilnehmer in die Handlung eintauchen lässt.

In Deutschland haben sich zahlreiche Bibliotheken und Bildungseinrichtungen entschieden, ähnliche Konzepte zu nutzen, um junge Leser zu begeistern und zu motivieren. Diese Veranstaltungen bieten eine innovative Methode, um den Zugang zu Literatur und Bildung zu ermöglichen. Die Initiative der Waldbröler Stadtbücherei ist ein hervorragendes Beispiel für diesen Trend, da sie das Escape-Room-Erlebnis mit der zeitlosen

Harry-Potter-Welt kombiniert und so einen magischen Raum für Kinder und Erwachsene schafft.

## **Soziale und Bildungspolitische Aspekte**

Die Schaffung von Escape-Rooms in Bildungseinrichtungen wie Bibliotheken fördert nicht nur das Interesse an Literatur, sondern bietet auch wesentliche soziale Vorteile. Studien zeigen, dass solche interaktiven Formate das kritische Denken, die Kreativität und die Teamarbeit unter den Teilnehmern stärken. Besonders bei Kindern kann dies langfristig zu einer positiven Haltung gegenüber dem Lernen und Lesen führen.

Die Initiative aus Waldbröl könnte auch im Kontext der aktuellen Bildungsdiskussion in Deutschland stehen, die sich verstärkt um innovative Lehrmethoden und die Förderung von Kreativität und sozialen Kompetenzen dreht. Bildungseinrichtungen sind gefordert, neue Wege zu finden, um Jugendliche in einer zunehmend digitalisierten Welt anzusprechen. Die Verbindung von Bildung und Unterhaltung, wie im Fall des Escape-Rooms, ist eine vielversprechende Möglichkeit, die Begeisterung für das Lernen zu steigern und gleichzeitig soziale Interaktionen zu fördern.

## **Statistiken zur Mediennutzung von Kindern**

Laut einer Studie der JIM-Studie 2022 (Jugend, Information, Medien) verbringen 81 % der 12- bis 19-jährigen täglich mehrere Stunden mit digitalen Medien. Während die Nutzung von klassischen Medien wie Büchern und Zeitungen konstant bleibt, gewinnen interaktive Formate wie Online-Games und Escape-Rooms zunehmend an Bedeutung. Diese Statistiken zeigen deutlich, dass es entscheidend ist, neue und ansprechende Formate zu entwickeln, die junge Menschen erreichen und zur aktiven Teilnahme anregen.

Diese Entwicklungen untermauern das Engagement der Bibliotheksteams, kreative Veranstaltungen wie den Harry-Potter-

Escape-Room anzubieten, um die Lesekultur zu fördern und den Zugang zu literarischen Inhalten zu erweitern. Diese Art von Programm könnte sogar als Modell für andere Institutionen dienen, die ähnliche Initiativen planen.

Details

**Besuchen Sie uns auf: [n-ag.de](http://n-ag.de)**