

Klang-Escape-Room stösst auf Anklang

In den ersten 100 Tagen versuchten bereits zahlreiche Gruppen, die Rätsel im Raum zu lösen. Sie waren von der Idee begeistert.

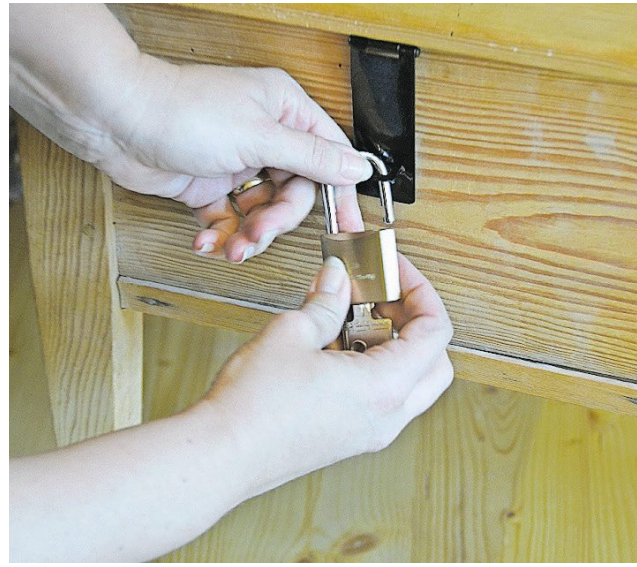
Sabine Camedda

Alt St. Johann Die Klangschmiede kam durch einen Umbau weg vom Museums-Image. Sie wurde zu einem Erlebnishaus rund um die Themen Klang, Resonanz und Brauchtum. Einige der Zimmer des alten Gebäudes sind seit Anfang Juni so ausgestattet, dass die Besucher selbstständig oder auf einem geführten Rundgang einiges aus der Klangwelt im Toggenburg ausprobieren und erleben können. Herzstück der Klangschmiede ist aber der Klang-Escape-Room. Darin hat eine Gruppe von bis zu acht Personen eine Stunde lang Zeit, um verschiedene Rätsel und Aufgaben zu lösen (siehe Text unten).

Rund die Hälfte aller Besuchergruppen scheitert

In den ersten 100 Tagen seit der Eröffnung sei die Klangschmiede und vor allem der Klang-Escape-Room gut besucht gewesen, zieht Martin Sailer eine erste Bilanz. Er ist Projektleiter für die Klangschmiede und massgeblich für die Umgestaltung verantwortlich. Es sei der Klangwelt gelungen, ein weiteres Angebot im Toggenburg zu schaffen, das wetterunabhängig sei. Den Klang-Escape-Room hätten verschiedene Gruppen besucht: Feriengäste ebenso wie Zweitwohnungsbesitzer und Einheimische. Die Zusammensetzung der Gruppen sei unterschiedlich gewesen. «Wir konnten Vereine begrüssen, Kollegengruppen, Familien und zuletzt vermehrt auch Schulklassen», sagt Martin Sailer. Eine Alterslimite gibt die Klangwelt Toggenburg nicht vor. Martin Sailer empfiehlt aber, dass die Besucher nicht jünger als neun oder zehn Jahre sind.

Jedes Mal, wenn eine Gruppe den Klang-Escape-Room besucht, wird sie von einem Spielleiter begleitet. Dieser gibt zuerst einige Hinweise und startet das Spiel. In dessen Verlauf kann der Spielleiter mit weiteren Hinweisen Einfluss auf den Verlauf nehmen. «Das handhabt jeder Spielleiter unterschiedlich», sagt Martin Sailer. Er übernimmt gerne selber die Rolle des Spielleiters und ist jeweils überrascht, wie sich die Gruppen an die Aufgaben heranmachen. Bei einigen Rätseln sei die Reihenfolge egal, andere tun sich erst durch Hinweise bei der Lösung von anderen Rätseln auf. «Die Besucher müs-



Hinter den verschiedenen Gegenständen verstecken sich Rätsel und Hinweise, die schliesslich zum Erfolg im Escape Room der Klangwelt Toggenburg führen.

Bilder: Katharina Rutz

Escape Room

Eine Gruppe von Menschen werden gemeinsam in einen Escape Room eingeschlossen. Das Spiel besteht darin, dass sie sich innerhalb einer vorgegebenen Zeit, meistens 60 Minuten, daraus befreien müssen. Dies können sie, indem sie Rätsel lösen und so Hinweise erhalten. Meistens können sie Hilfe von einem Spielleiter anfordern. Das Prinzip des Escape Rooms stammt von Computerspielen. Der erste reale Raum wurde 2007 in Japan gebaut. (sas)

sen aber bis zum Schluss jedes Rätsel lösen. Nur so gelingt es ihnen, das Toggenburg zu retten», verrät Martin Sailer. Zu leicht machen die Spielleiter es den Rätselnden aber nicht. Denn rund bei der Hälfte aller Gruppen, so schätzt der Projektleiter, läuft die Zeit ab, ohne dass sie alle Rätsel gelöst hätten. «Das Scheitern drückt aber nicht negativ auf die Stimmung. Denn bisher waren die Rückmeldungen von den Besuchern gut», sagt Martin Sailer.

Ein Escape Room mit einer anderen Umgebung

Wer bereits einmal in einem Escape Room gewesen sei, der sei begeistert

von der anderen Umgebung, die er in Alt St. Johann findet. «Denn unser Raum ist nicht in einem Keller. Im Gegenteil, man kann nach draussen sehen und auch die Fenster öffnen, wenn man will», erklärt Martin Sailer.

Anders als die Klangschmiede kann der Klang-Escape-Room auch abends gebucht werden. Das verlangt eine hohe Verfügbarkeit und Flexibilität von den Spielleitern. «Aus diesem Grund wären wir froh, wenn wir noch ein paar mehr von ihnen hätten», sagt Martin Sailer.

Hinweis
www.klangwelt.swiss

Befragt

«Als Spielleiter sieht und hört man alles»

Seit dem Umbau der Klangschmiede gibt es in Alt St. Johann einen Escape Room. **Martin Sailer** ist Projektleiter und erzählt, wie die Idee für das Abenteuerspiel entstanden ist.

Wie kam es überhaupt dazu, dass es hier in Alt St. Johann nun einen Escape Room gibt?

Martin Sailer: Ich bin selber ein langjähriger Escape-Room-Fan. Als wir beschlossen haben, die Klangschmiede zu einem Erlebnishaus umzubauen, kam die Idee auf, hier einen Escape Room zu realisieren. Ich konnte die Führungsriege schnell davon begeistern, mal etwas anderes zu machen, was es hier im Tal noch nicht gibt.

Wer bucht das Spiel im Klang-Escape-Room?

Vor allem Familien, Leute zwischen 30 und 50, aber auch Ältere und häufig Schulklassen. Die teilen sich dann auf. Während ein Teil im Escape Room spielt, entdecken die anderen das Erlebnishaus.

Was erleben Sie als Spielleiter?

Es ist oft sehr lustig, Spielleiter zu sein. Man sieht und hört dank Kameras und Mikrofonen alles und kann während des Spiels Tipps geben. Auch schon gab es Paare, die fast zu streiten anfangen, weil sie ganz unterschiedlich an ein Rätsel herangingen. Als Spielleiter kann man dann beschwichtigen und daran erinnern, dass es nur ein Spiel ist. (ch)



Martin Sailer.

Bild: Katharina Rutz

Auf der Jagd nach Lena Jeger, um das Toggenburg zu retten

Alt St. Johann Vor gar nicht allzu langer Zeit hatte ich noch keine Ahnung von Escape Rooms. Wenn ich von etwas keine Ahnung habe, wird das Wort zunächst einmal in eine Internetsuchmaschine eingegeben. Bilder von Handschellen, Ketten, Schlössern und düsteren Räumen erschienen. Das bitte soll Spass machen? Nichts für mich, dachte ich.

Allerdings kam ich dann doch nicht darum herum, einmal ein Spiel in so einem Escape Room mitzumachen. Zugegeben, es wurde lustig. Sehr. Allerdings war es düster, es gab Handschellen, Ketten, Schlösser und abgetrennte Gliedmassen.

Umso erstaunter war ich, als die Verantwortlichen der Klangschmiede Toggenburg ankündigten, einen Escape Room einzurichten. Düsterheit, Handschellen und Ketten verband ich so gar nicht mit der wohltonenden hei-

len Welt des Toggenburgs und der Klangwelt. Aber offenbar ist diese heile Welt nun in Gefahr geraten. In Gefahr durch die Kursleiterin Lena Jeger, welche sich als Agentin mit mörderischen Plänen entpuppte.

Nur wir konnten noch helfen

Und nur wir – meine Redaktionskolleginnen Corinne Hanselmann, Sabine Camedda und ich, Katharina Rutz – konnten das Toggenburg also an diesem Tag noch retten. Allerdings öffnete niemand die Tür bei ihrer Wohnung in der Klangschmiede. Deshalb fassten wir uns ein Herz und betreten ihr Entrée mit dem Schlüssel, den Martin Sailer, Projektleiter der Klangschmiede als Vermieter von Lena Jeger noch hatte.

Von da aus mussten wir aber unbedingt in ihren Wohnraum gelangen, um herauszufinden, warum mein geliebtes



Der Schlüssel ist gefunden, doch das nächste Rätsel für Katharina Rutz verbirgt sich bereits in diesem Kästchen.

Bild: Corinne Hanselmann

Heimattal in Gefahr war. Zu dieser Tür allerdings hatte niemand einen Schlüssel. Die Suche ging los.

Nach relativ kurzer Zeit schafften wir es tatsächlich in den Wohnraum von Lena Jeger, wo wir per Videobotschaft von ihren perfiden Plänen erfuhren. Unterschwellig hörten wir ständig die Gefahr und fieberhaft machten wir uns an die nächsten Hinweise.

Ein gutes Gehör für verschiedene Instrumente und Jodel sowie ein wenig Ortskundigkeit halfen uns dabei. Doch auch technische Begabung und Denken um die Ecke war nötig, um Rätsel um Rätsel zu lösen, Schlüssel zu finden und Türen zu öffnen. Die Sache war knifflig, doch der Spielleiter Martin Sailer liess uns nicht hängen und versorgte uns wo nötig mit Tipps. So schafften wir es tatsächlich fünf Minuten vor Spielschluss in den Raum, wo es uns möglich war, das Toggenburg zu retten. (kru)