

Kultur und Rätselspaß in Weimar

Von Geistertouren, als Stadtführungen der besonderen Art, bis hin zu Escape Games und Teamduellen – die Schulklassenangebote des Thüringer Unternehmens „Spaß im Team“ sind vielfältig



Abenteuersiedlung

Fotos: © Spaß im Team Weimar (4)

„Wir sind in Thüringen einer der größten Anbieter von Escape Games, Teamspielen, Rätsel- und Aktivveranstaltungen sowie Firmenevents“, berichtet Jan Quilitzsch, der gemeinsam mit Maria Lahdenranta das Unternehmen Spaß im Team betreibt, welches in Weimar ansässig ist. „Unsere angebotenen Aktivitäten können sowohl indoor als auch outdoor sowie in verschiedenen Städten und Locations stattfinden.“

Auf die Frage nach der **Gründung des Unternehmens** antwortet Jan Quilitzsch: „Die Gründer sind zwei erfahrene Spieleentwickler, die vorher schon, im Auftrag des Goethe-Instituts, für zahlreiche Schulen in Skandinavien, Afrika, Australien oder Südamerika verschiedene Sprach- und

Rätselspiele entwickelt haben.“ Inzwischen umfasst das Team insgesamt 10 Personen, darunter einige Festangestellte und Auszubildende aus dem Eventbereich sowie Studierende, vorrangig Lehramtsanwärter.

Zu den verschiedenen Veranstaltungsorten, über die das Unternehmen verfügt, gehört unter anderem die **Abenteuersiedlung Weimar**. Hier hat das Unternehmen auch seinen Hauptstandort. „Die Abenteuersiedlung in Weimar gibt es seit dem Jahr 2018. In den Jahren zuvor gab es drei einzelne Escape Rooms im Stadtzentrum. Zu dieser Zeit war das Konzept der begehbaren Rätselräume, Escape Rooms, noch gänzlich unbekannt in Thüringen“, erklärt Jan Quilitzsch. „Wir waren der erste Anbieter sol-

cher Rätselspiele. Die Nachfrage, auch durch Schulklassen, stieg sehr schnell an. Immer mehr Privatgruppen, Firmen und Schulklassen aus der Region wollten unser Konzept ausprobieren. So kam es, dass wir ein bisschen größer dachten und planten und somit entstand die Abenteuersiedlung mit zwei Hallen voller Kuriositäten, Wohnwagen, Hütten und seltener Fahrzeuge. Eine solche gibt es bundesweit kein zweites Mal.“ In der kreativ gestalteten Abenteuersiedlung, nahe dem Weimarer Hauptbahnhof, mit vielen Möglichkeiten zum Staunen und vor allem zum Ausprobieren, können bis zu 100 Schüler gleichzeitig spielen.

„Unser Unternehmen bietet sinnvolle Freizeitaktivitäten, kreative Teamspiele und

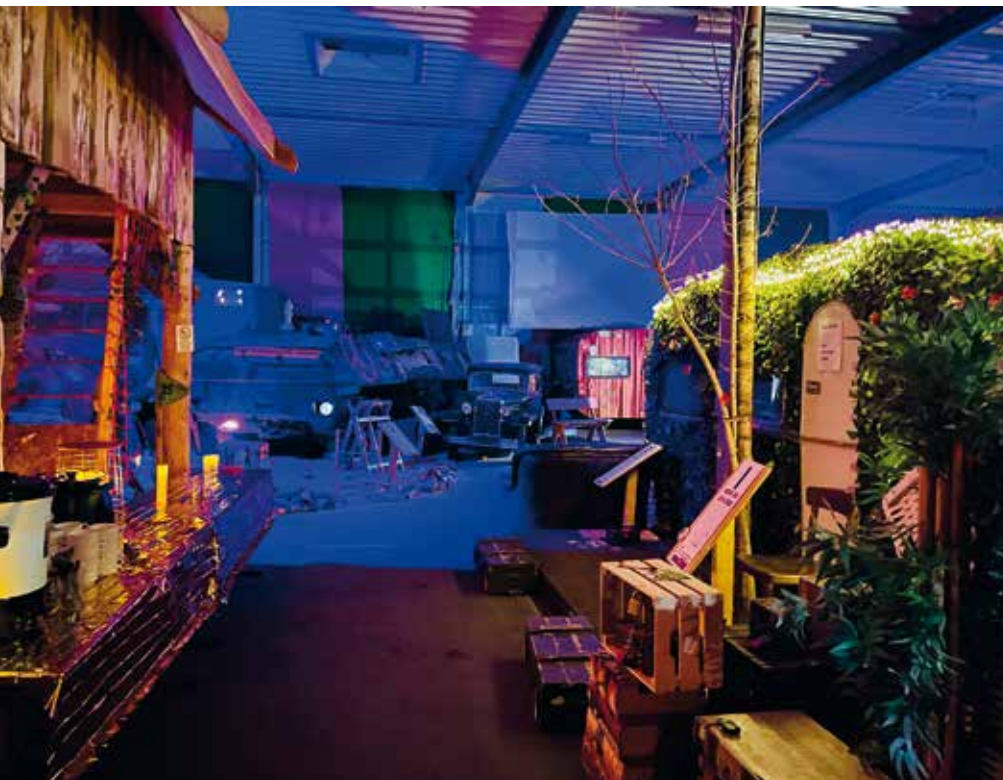


Quilitzsch ist bei Schulklassen das **Kombipaket von Escape Games und Teamduell** am beliebtesten, wobei es unterschiedliche Versionen für verschiedene Altersstufen gibt. Bei diesem Event starten die Schüler mit einem spannenden, 60-minütigen Escape Games und spielen anschließend mehrere lustige und abwechslungsreiche Teamduelle, wie Gedulds-, Geschicklichkeits- und Kommunikationsspiele. Oder sie treten bei der Spaßmeisterschaft gegeneinander an. Dieses Kombiangebot dauert 2,5 Stunden und es können von 4 bis 80 Personen daran teilnehmen, die in Teams von 4 bis 6 Personen aufgeteilt werden.

Jan Quilitzsch: „Unsere **Kids Escape - Spiele** sind lustig, interaktiv und fördern spielerisch das logische Denken, die Kreativität und die Teamfähigkeit der Spieler. Sie wurden von erfahrenen Pädagogen und Spieledesignern entwickelt und ausgiebig erprobt. Die Kinder werden während des Spiels durch einen Spielleiter unterstützt und betreut. Es genügt, wenn ein Erziehungsberechtigter während des Spiels vor Ort anwesend ist.“

Ein weiteres Angebot für Schulklassen nennt sich **DunkelWeimar**. „Hierbei handelt es sich um eine Stadtführung der besonderen Art“, informiert Maria Lahdenranta. „Bei dieser unterhaltsamen, spannenden und wie ein Spiel aufgebauten Tour geht es nicht unbedingt um das Bild, das die Stadt Weimar gerne in die Köpfe der Besucher malen will, sondern es geht um einige der weniger schillernden und weniger glänzenden Seiten der Weimarer Geschichte.“ Zum Inhalt der Tour gehören unter anderem Hinrichtungen, spektakuläre Kunstdiebstähle, es geht um Rebellen, die sich nicht das Wort verbieten ließen, um Goethes kleine Fehler und Fehltritte, um gestohlene Knochen und leere Särge, um starke Frauen, die sich nicht einschüchtern ließen, um Raubüberfälle und Gerüchte, um Franz Liszt, Johann Sebastian Bach, Herzog Carl-August, Anna Amalia und Friedrich Schiller. Auf einer ca. drei Kilometer langen Route laufen die Schüler durch die Stadt, wobei sie an den wichtigsten historischen Orten im Stadtzentrum auch von deren dunkler Vergangenheit erfahren. „So haben die Teilnehmer Weimar noch nie gesehen“, versichert Maria Lahdenranta.

Während der Tour werden die Schüler von einer **App** geleitet, die durch das Zentrum von Weimar an zahlreichen Sehenswürdigkeiten und geheimen Orten vorbei



Raumrätsel für verschiedene **Zielgruppen**, unter anderem auch für Schulklassen, die schon von Beginn an zu unseren Kunden zählen“, so Maria Lahdenranta. „Stetig kommen neue Erlebnisse und Aktivitäten dazu. Jedes Jahr entwickeln wir einige neue Indoor- und Outdoorspiele, wobei der Fokus immer auf dem Rätseln, dem logischen

Denken, der Kommunikation untereinander und einem motivierenden Teamerlebnis liegt.“

Die Angebote für **Schulklassen** wurden für unterschiedliche Altersstufen konzipiert: für Schüler von 7 bis 12 Jahren und für 13- bis 18-jährige Schüler. Nach Auskunft von Jan

Kontakt

Spaß im Team Events GmbH
 Marcel-Paul-Str 61c
 99427 Weimar
 info@spassimteam.de
 https://spassimteam.de

und durch den berühmten Stadtpark lotst, in dem schon Goethe so einige Abenteuer erlebte. Dabei wird zwischen den Jahrhunderten hin und her gesprungen: vom Mittelalter in die Zeit der Nationalsozialisten, dann wieder zur Epoche der Klassik, dann in die DDR und wieder zurück. Die Teilnehmer hören sich die Audiogeschichten an, müssen manchmal Schätz- und Ratefragen beantworten, ihr Gedächtnis testen und kleine Rätsel lösen, um eine gewisse Punktzahl zu erreichen. Am Ende der Tour gibt es die Möglichkeit, die erreichten Punkte mit der Punktzahl anderer Teams zu vergleichen.

Insgesamt hat die Tour eine **Dauer** von ungefähr 2,5 bis 3 Stunden. Teilnehmen können von 11 bis 40 Schüler, welche in Teams aufgeteilt werden. Wird die Tour im Dunkeln durchgeführt, empfehlen die Veranstalter Taschenlampen. Die Tour kann aber auch bei Tageslicht stattfinden.

Um eine ungefähr 2 bis 2,5 Stunden dauernde Outdoor-Schnitzeljagd durch Weimar handelt es sich beim Angebot **Auf der Geisterspur**. Hierbei lernen die Schüler die schönsten Ecken der Weimarer Altstadt kennen, indem sie Rätsel lösen und Kreativaufgaben erfüllen, skurrile Fakten über Weimar erfahren und somit Punkte sammeln. Auch auf dieser Reise durch die Zeit werden die Schüler von einer App unterstützt und begleitet. Maria Lahdenranta: „Wichtig bei dem Angebot ist es, gut im Team zu kommunizieren und bereit zu sein für lustige Begegnungen. Denn nur mit Hilfe der Schüler kann ein Geist aus der Vergangenheit besänftigt und die Stadt Weimar vor Unheil bewahrt werden.“ Die Gruppengröße für diese Tour kann 4 bis 40 Personen betragen.



Sämtliche Angebote für Schulklassen sind auf den Internetseiten des Unternehmens zu finden, worüber auch die Buchung erfolgen kann. „Wenn **Lehrer** mit ihrer Klasse unsere Angebote nutzen,

dann können sie sich entspannt zurücklehnen, denn unser Team kümmert sich um die lebhaften Rätselmeister“, sagt Jan Quilitzsch abschließend.

CVJM Strobels-Mühle Pockautal e.V.

Erzgebirge erleben

SPECIALS-Komplettpakete
 ab 130 € p.P. (inkl. 2 UN, Vollverpflegung und Programm)

auch möglich: **individuelle Gestaltung der Klassenfahrt** mit verschiedenen Verpflegungsoptionen und Programm

mehrere Tagesbausteine
passend für die Klassenstufe

Klassengemeinschaft stärken
mit erlebnispädagogischen Aktionen

Kletterhalle
direkt vor Ort

ERZGEBIRGE

... ideale Voraussetzungen für eine erlebnisreiche Klassenfahrt!*

Weitere Infos auf www.strobelmuehle.de

Marienberger Str. 36 · 09509 Pockau-Lengefeld · T (03735) 66020 · F (03735) 660229 · E info@strobelmuehle.de

* bei Buchung „Klassenfahrten Magasin“ angeben und jeder Schüler erhält am Anreisetag eine kleine Überraschung!