



© ©Rebecca Schulz

Neuruppin: Kulturamt Neuruppin

Das Fontane-Escape-Game in Neuruppin

Angebot

In Neuruppin lockt seit 2020 eine neue Attraktion jugendliche und junggebliebene Gäste an: In einem **Live-Escape-Game** werden die Besucherinnen und Besucher zu Zeitreisenden, um im Jahr 1889 das originale Arbeitszimmer Theodor Fontanes zu besuchen. Dort finden sie allerdings Chaos vor: Die letzte Besuchergruppe aus unserer Zeit hat Fontanes Exemplar der Zeitschrift „Der Bär“ verlegt. Ein Artikel in dieser Zeitschrift inspirierte Fontane zu seinem berühmten Gedicht „Herr von Ribbeck auf Ribbeck im Havelland“ – wenn die Zeitschrift verschwunden bleibt, wird Fontane niemals dieses Gedicht schreiben! Eine schnelle Überprüfung in einer Fontane-Gesamtausgabe zeigt, dass nicht viel Zeit bleibt: Das Gedicht beginnt



Zielgruppe

1. - 12.



Unterrichtsthema

Theodor Fontane, Gesellschaft im 19. Jahrhundert

Klassenstufe 3 – 6

Deutsch: Gedichte, Balladen

Sachunterricht: Themenfeld Zeit

Klassenstufe 7 – 10

Deutsch: Mit Texten und Medien umgehen

Geschichte: Epochenvertiefung
Sozialgeschichte Industrielle
Revolution

bereits zu verschwinden. Nun sind die Besucherinnen und Besucher gefragt, die Zeitschrift wiederzufinden und diese Fontane wieder auf seinem Schreibtisch zu legen.

Dazu müssen sie viele spannende Rätsel lösen, wobei ganz unterschiedliche Fähigkeiten gefragt sind. Der besondere Clou dabei: Nur gemeinsam lässt sich das letzte Rätsel lösen. Das Spiel lässt sich mit vier, zwei oder auch einer Gruppe spielen. Fontane-Vorwissen ist dabei nicht nötig.

Tipp: Machen Sie den Wandertag mit Ihrer Klasse zum Thementag in Neuruppin! Neben den Fontane-Escape-Game erwarten Sie ein Fontane-Computer-Spiel und eine Stadt-Rallye im Museum. Alle drei Angebote lassen sich hervorragend miteinander kombinieren.

Neuruppin: Kulturamt Neuruppin



Witterungshinweise

Das Programm findet indoor statt und ist witterungsunabhängig.



Sprache

Deutsch



Dauer

ca. 40 Minuten



Kosten

90 € insgesamt



Anreise

 Bahnhof Neuruppin Rheinsberger Tor mit dem RE 6

Wegbeschreibung

Theater: Kompetenzbereiche Gestalten und Teilhabe



Kompetenzen

Personale Kompetenz, soziale Kompetenz



Adresse des Anbieters

Der Escape-Room befindet sich direkt gegenüber vom Bahnhof. Die Klasse wendet sich am Bahnhofsgebäude nach links und muss nur die Karl-Marx-Straße überqueren.

Kulturhaus Stadtgarten Neuruppin
Karl-Marx-Str. 103 (Eingang Vorderhaus)
16816 Neuruppin



Barrierefreiheit

Einige Treppenstufen sind vorhanden, eine Rampe kann angelegt werden.



Besonderheiten

Garderobe

Informationen sind auf der Homepage <https://www.neuruppin-erleben.de/kultureinrichtungen/escape-room> zu finden.

Wir empfehlen eine Anmeldung mind. vier Wochen im Voraus.

Kulturamt Neuruppin
Karl-Liebknecht-Str. 33-34
16816 Neuruppin

Kontakt und Buchung

Kulturamt Neuruppin
Tel.: 03391 355 620
E-Mail: kulturamt@stadtneuruppin.de
Webseite: <https://www.neuruppin-erleben.de/kultureinrichtungen/escape-room>

Online Reiseauskunft

Webseite: [bahn.de](https://www.bahn.de)

Beratung rund um die Bahn

Kundendialog DB Regio Nordost

Berlin/Brandenburg

Tel.: 0331 235-6881 bzw. -6882
E-Mail: kundendialog.berlin-brandenburg@deutschebahn.com

Mecklenburg-Vorpommern

Tel.: 0385 750-2405
E-Mail: kundendialog.mecklenburg-vorpommern@deutschebahn.com

Unser Tipp

Weitere tolle Ziele finden Sie unter:
[bahn.de/klasseunterwegs.de](https://www.bahn.de/klasseunterwegs.de)