**Nachts im Hotel - Rahmenhandlung/Story**

START:

Du wachst auf, alles ist dunkel. Obwohl nichts zu sehen ist, merkst du sofort, dass das nicht dein eigenes Bett ist. Vorsichtig stehst du auf. Neben dir hörst du ein leises Rascheln. Da atmet doch jemand! Du hältst die Luft an dann hörst du eine ängstliche Stimme: „Ist da wer?“ Du erkennst deinen Klassenkameraden sofort. „Ja, ich bin hier!“, antwortest du und versuchst mutig zu klingen. „Ich bin auch da“, hörst du eine weitere bekannte Stimme. Jetzt geht es dir schon viel besser, gemeinsam werdet ihr bestimmt herausfinden, was hier los ist. Ihr tastet im ganzen Zimmer nach dem Lichtschalter, aber als ihr ihn gefunden habt, hört ihr nur das Klicken, doch nichts passiert, alles bleibt dunkel. Nur ein kleiner Streifen hellen Lichts fällt unter dem Spalt der Türe hindurch in euer Zimmer.

Vorsichtig öffnet Ihr eure Schlafzimmertüre und tretet gemeinsam auf den Gang hinaus. Hier ist es so hell, dass ihr erstmal blinzeln musst, bevor ihr etwas erkennen könnt. Neonröhren tauchen einen langen Flur in grelles Licht. Ihr seht mehrere Türen nebeneinander, alle haben eine Nummer, es werden Schlafzimmer sein, so wie eures. Ihr seid in einem Hotel!

An beiden Enden des Ganges seht ihr jeweils eine Treppe. Die eine führt nach unten, die am anderen Ende nach oben. Ihr wollt so schnell wie möglich hier raus, also nehmt ihr die Treppe nach unten und seht ein Schild mit der Aufschrift „zur Rezeption“. Dem Pfeil folgend eilt ihr gemeinsam die Stufen herunter. Unten in der Lobby angekommen steht ihr in einer riesige menschenleeren Eingangshalle, an deren Ende ihr eine große Tür seht. Ihr rennt darauf zu, um das Hotel zu verlassen, drückt die eiserne Klinke hinunter, aber die Tür geht nicht auf. Ihr seht mehrere Schlösser und versteht, dass ihr jedes einzelne aufschließen müsst, um die Tür öffnen zu können. Jetzt müsst ihr nur herausfinden, wie ihr die Schlösser öffnen könnt.

Ihr braucht Hilfe, also schnell zurück zur Rezeption!

**An dieser Stelle folgen die unterschiedlichen Rätsel in den Zimmern.**

Achtung: Zuerst muss der Raum „Rezeption“ gespielt/ gelöst werden, da hier die Karte mit den zu spielenden Räume erhalten wird.

ENDE:

Ihr habt alle Schlösser geöffnet. Mit klopfendem Herzen drückt ihr die eiserne Klinke nach unten und drückt gegen die schwere Tür. Knarzend öffnet sich die Tür einen Spalt. Ihr seht helles Licht und stemmt euch gemeinsam mit aller Kraft gegen die Tür und mit einem Ruck schwingt sie auf und ihr fallt nach vorne in die gleißend helle Freiheit. Es ist so hell, dass du die Augen schließen musst. Als du sie wieder öffnest bist du verwirrt. Du liegst zu Hause in deinem Bett. Und die Sonne scheint durch das Fenster. War das alles nur ein Traum? Erleichtert aber auch etwas enttäuscht stehst du auf und ziehst dich an. Gedankenverloren steckst du die Hände in die Hosentasche. Was ist das? Eine Büroklammer? Aber wo kommt die denn her?