

Es gibt (k)ein Entkommen!

In "Das Geheimnis der Mumie" nimmt der junge Leser selbst die Entwicklung der Geschichte in die Hand, denn jede Entscheidung - ob mutig oder zurückhaltend, ob respektlos oder ehrfürchtig, kann den Ausschlag geben, ob der Leser am Ende aus der misslichen Lage herausfindet.

Die Ausgangssituation ist folgende: Im Jahre 1300 v. Chr. befindet man sich als 13-jähriger Sprössling des Steinmetzes Senbu in der Stadt Theben in Oberägypten. Senbu baut geheime unterirdische Gänge und Grabkammern im Tal der Könige. Eines Morgens ist Senbu ohne sein Essen zur Arbeit gegangen und sein Sohn bzw. seine Tochter möchte ihm das Essen nachbringen. Dabei stolpert er/sie, fällt hin und landet in einem finsternen Schacht. Wie findet er/sie hier wieder heraus und wo ist sein Vater?

Ganz im Stil eines Abenteuer-Spielbuchs, wie es die heute 30- bis 50-Jährigen noch aus ihrer Kindheit kennen, ist das als Escape-Abenteuer, wie "Das Geheimnis der Mumie" in Anlehnung an die mittlerweile sehr bekannten und beliebten Escape-Rooms genannt wird, aufgebaut. Man hangelt sich als Leser bzw. Spieler von Entscheidung zu Entscheidung. Versuche ich die Wand hochzuklettern oder lieber durch den Riss in der Mauer weiterzukommen? Verstecke ich mich vor den Grabräubern oder gehe ich selbstbewusst auf sie zu? Je nachdem, für welche Variante man sich entscheidet, wird man auf den nächsten Abschnitt im Buch verwiesen.

Trifft man einige falsche Entscheidungen, kann das Abenteuer ganz schnell zu Ende sein. Oder aber man hangelt sich tapfer durch alle Gefahren in der Grabkammer des Pharaos, entkommt den skrupellosen Grabräubern und findet am Ende selbst aus dem Labyrinth heraus. Bei einigen Entscheidungen kommt einem das Auge des Horus - eine Drehscheibe, die in die Frontklappe des Buches eingebaut ist - zu Hilfe. Die Symbole und Zahlen entscheiden an manchen Stellen des Buches über das Schicksal des Spielenden.

"Das Geheimnis der Mumie" in Anlehnung an die Escape-Rooms als Escape-Abenteuer zu bezeichnen, weckt leicht falsche Erwartungen. Man muss hier eigentlich keine richtigen Rätsel lösen, um der Situation oder dem Raum zu entkommen. Es geht vielmehr darum, Entscheidungen zu treffen, sich in Labyrinth zurechtzufinden und ganz nebenbei noch ein wenig über das Alte Ägypten zu lernen - also eher im Sinne eines Abenteuer-Spielbuchs und weniger im Sinne eines Escape-Room-Abenteuers.

Für Grundschul Kinder, die sich mit diesem Buch entweder alleine oder zu Beginn noch mit Leseunterstützung von Älteren auf Abenteuerreise begeben können, ist diese Art des Escape-Abenteuers jedoch eine passende Vorbereitung auf spätere Escape-Room-Abenteuer. Auf jeden Fall spannend und zum Glück noch ohne den Druck, einem realen Raum entkommen zu müssen!

Sabine Mahnel 31.05.2021

Quelle: www.literaturmarkt.info