

# Inhaltsverzeichnis

## Teil 1: Allgemeine Grundlagen

---

Geschichtliches .....	10
Rätsелеlemente .....	12
Morsezeichen .....	12
Blindenschrift .....	14
ROTx .....	16
Buchstabenwert .....	18
Lückentext .....	20
Markierter Text .....	20
Freimaurercode .....	21
UV-Licht .....	22
Weitere Ideen in Kurzform .....	23
<i>Optik</i> .....	23
<i>Widerstandswerte</i> .....	23
<i>Zahlenpyramide</i> .....	24
<i>Römische Zahlen</i> .....	24
<i>Gespiegelte Buchstaben</i> .....	25
<i>Zollstock (Zoll vs. Zentimeter)</i> .....	25
<i>Waage und Wiegen</i> .....	25
Gestaltung und Beachtung von Schwierigkeitsgraden .....	26
Mut zum Scheitern .....	33

## Teil 2: Anforderungen und Anleitung

---

Raumanforderung .....	38
Materialanforderung .....	41
Geistlichen Inhalt transportieren .....	43
Rolle der Mitarbeitenden .....	46

### **Teil 3: Die Games**

---

Die Spiele im Überblick .....	52
<b>Luthers Entführung .....</b>	<b>55</b>
<b>Die Flucht .....</b>	<b>71</b>
<b>Odyssee nach Ninive .....</b>	<b>89</b>
<b>Rettet die Hochzeit .....</b>	<b>111</b>
<b>Das Geheimnis Gottes .....</b>	<b>133</b>
<b>Findet den Verräter .....</b>	<b>151</b>
<b>Ein sonderbares Wunder .....</b>	<b>169</b>
Autoren .....	188
Danksagung.....	189