

# Escape Room **Katze Q**

Die wichtigsten Informationen für euren Besuch auf einen Blick!

Wir freuen uns, dass ihr Lust habt, in die verrückte Quantenwelt einzutauchen und die süße, halb tote Katze Q kennenzulernen. Hier ein paar Tipps, bevor ihr die „Quantenwohnung“ betretet:

## 1. Wissen

Im Escape Room „Katze Q“ erwarten dich **4 Räume mit 17 tollen Rätseln** in deutscher sowie englischer Sprache. Rund **1 Stunde** solltest du einplanen. Generell können alle Altersgruppen dieses Abenteuer erleben – von 0 bis 99 Jahre. Für Gruppenbuchungen gibt es aber feste Zeiten sowie Altersempfehlungen: **ab 11 Jahre (Schulklassen); ab 10 Jahre (Kindergeburtstage)**.

## 2. Buchen

Gruppen von **8 bis 30 Personen** können ihren Termin buchen unter:

<https://www.tsd.de/de/mm/dauerausstellung/escaperoom-katzeq>

Buchungszeiten sind:

Dienstag bis Freitag, jeweils 9.30 Uhr und 11.00 Uhr

Samstag, Sonntag und Feiertag, jeweils 10.30 Uhr und 12.00 Uhr

Außerhalb der Buchungszeiten: geöffnet für alle

## 3. Treffpunkt

Angemeldete Gruppen treffen sich **30 Minuten vor dem Termin im Eingangsbereich** der Technischen Sammlungen Dresden.

Achtung: Bitte Jacken, Taschen etc. in die Schließfächer vor Ort einschließen.

Begrüßung durch den Katze Q-Guide und gemeinsamer Weg zum Escape Room.

## 4. Loslegen

Direkt vor dem Escape Room teilt ein echter Quantenzufallsgenerator die Rätselteams ein.

Wichtig: **Bitte Buchungscode bereithalten.**

Jedes Team startet in einem der 4 Räume – Küche, Wohnzimmer, Schlafzimmer oder Badezimmer. In jedem Raum sind **12 Minuten Zeit**, um die dort versteckten Rätsel zu lösen. Dann ertönt ein Signal und es bleiben **3 Minuten, um aufzuräumen** und alle Gegenstände wieder zurückzulegen.

Entgegen dem Uhrzeigersinn wechselt jedes Team in das nächste Zimmer.

Nachdem jedes Team die 4 Räume erforscht hat, erwartet alle gemeinsam das große Finale.

## 5. ❤️❤️❤️

Wir haben den Escape Room mit viel Liebe gestaltet. Bitte behandelt ihn sorgsam. Achtet darauf, dass nichts kaputtgeht, nehmt keine Gegenstände mit und lasst nichts herumliegen. **Herzlichen Dank!**

## 6. Mitnehmen

Zum Schluss findet ihr vor dem Escape Room **spannende Hintergrundinfos**, die ihr mitnehmen dürft. So könnt ihr euch zuhause das Quantenuniversum weiter erobern!

Materialien und witzige Spiele für Unterricht oder Kindergeburtstag, zur Vor- oder Nachbereitung eures Besuchs im Escape Room gibt es auf der Website: <https://schule.katzeq.app>

Und jetzt: **Kommt rein in die Kiste!**