

Sprachversion: deutsch-französisch

Ein Escape Game
für internationale
Jugendbegegnungen

FESTIVAL IN GEFAHR

FESTIVAL EN DANGER

Un escape game pour des
rencontres internationales
de jeunes

Version linguistique : français-allemand

Ein Kooperationsprojekt von:
Un projet de coopération entre :

Unter Mitwirkung von:
Avec le concours de :



Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch



OFAJ
DFJW



Impressum

Das Escape Game „Festival in Gefahr“ ist ein Kooperationsprojekt von:



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

IJAB - Fachstelle für Internationale
Jugendarbeit der Bundesrepublik
Deutschland e.V.

Godesberger Allee 142 - 148
53175 Bonn

www.ijab.de
info@ijab.de



Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch

Eine Initiative des Bundesministeriums für Familie,
Senioren, Frauen und Jugend, der Freien und
Hansestadt Hamburg, der Robert Bosch Stiftung und
des Ost-Ausschusses der Deutschen Wirtschaft

Stiftung Deutsch-Russischer
Jugendaustausch gGmbH

Mittelweg 117b
20149 Hamburg

www.stiftung-drja.de
info@stiftung-drja.de



TANDEM

Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch

Koordinální centrum
česko-německých
výměn mládeže

Koordinierungszentrum Deutsch-
Tschechischer Jugendaustausch - Tandem

Gesandtenstraße 10
93047 Regensburg

www.tandem-org.de
tandem@tandem-org.de

Unter Mitwirkung von:

Deutsch-Französisches Jugendwerk



Deutsch-Polnisches Jugendwerk



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Verantwortlich: Daniel Poli

Redaktion: Michaela Kosařová (Tandem), Henrike Reuther (Stiftung DRJA), Bettina Wissing (IJAB)

Projektteam: Annette Abel, Xenia Baumgartner, Michaela Kosařová, Katharina Nordhaus, Oksana Pilling, Simona Pöder Innerhofer, Henrike Reuther, Christoph Schneider-Laris, Natalia Stier, Bettina Wissing

Grafik und Layout: Oksana Pilling

Übersetzung: Garance Thauvin, Bettina Wissing

Illustrationen : Midjourney (S. 60, 65, 66, 67, 68).

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Mentions légales

L'escape game « Festival en danger » est un projet de coopération entre :



IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.
(IJAB - Service international pour la jeunesse de la
République Fédérale d'Allemagne)
Godesberger Allee 142 - 148
D - 53175 Bonn
www.ijab.de
info@ijab.de



Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH
(Fondation pour les échanges de jeunes germano-
russes)
Mittelweg 117b
D - 20149 Hamburg
www.stiftung-drja.de
info@stiftung-drja.de



Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch – Tandem
(Centre de coordination des échanges de jeunes
germano-tchèques)
Gesandtenstraße 10
D - 93047 Regensburg
www.tandem-org.de
tandem@tandem-org.de

Avec le concours de :

Office franco-allemand pour la Jeunesse



Office germano-polonais pour la Jeunesse



Responsable : Daniel Poli

Rédaction : Michaela Kosařová (Tandem), Henrike Reuther (Stiftung DRJA), Bettina Wissing (IJAB)

Équipe du projet : Annette Abel, Xenia Baumgartner, Michaela Kosařová, Katharina Nordhaus, Oksana Pilling, Simona Pöder Innerhofer, Henrike Reuther, Christoph Schneider-Laris, Natalia Stier, Bettina Wissing

Illustrations et mise en page : Oksana Pilling

Traduction : Garance Thauvin, Bettina Wissing

Illustrations : Midjourney (p. 60, 65, 66, 67, 68)

Avec le soutien financier de :



Ministère fédéral
de la Famille, des Personnes âgées,
de la Femme et de la Jeunesse

Danksagung

Genau wie das Lösen eines Escape Games war auch die Entwicklung von „Festival in Gefahr“ absolutes Teamwork. Ein besonderer Dank geht an Yvonne Holtkamp vom Deutsch-Französischen Jugendwerk, Ulysse Labate und Roman Thieltges, die das Projektteam tatkräftig dabei unterstützt haben, erste Versionen des Escape Games mit Jugendlichen zu testen, um zu der nun vorliegenden Endversion zu gelangen.

Remerciements

Tout comme la résolution d'un escape game, la conception de « Festival en danger » repose sur un travail d'équipe absolu. Nous remercions tout particulièrement Yvonne Holtkamp de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse, Ulysse Labate et Roman Thieltges, qui ont activement soutenu l'équipe du projet en testant avec des jeunes les premières moutures de l'escape game pour aboutir à la version finale présentée aujourd'hui.



**DIE ANLEITUNG
NICHT
IM SPIELRAUM
LIEGEN LASSEN**

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	7
Einführende Informationen	8
Zielsetzung	8
Zielgruppen und Gruppengröße	8
Pädagogische Rahmung	8
Zeitpunkt und Zeitbedarf	9
Raumgestaltung	9
Zusätzliche Materialien, die besorgt werden müssen	9
Zusammenfassung der Storyline für die Spielleitung	10
Spielablauf	11
Spielvorbereitung	11
Vorschlag für die Anordnung der Materialien	12
Spielbeginn	13
Start in das Escape Game	13
Anregungen zur Reflexion nach dem Spiel	14
Weitere Sprachversionen	14
Anleitung der Rätsel	14 - 24
Rätsel 1	15
Rätsel 2	16
Rätsel 3	17
Rätsel 4	18
Rätsel 5	19
Rätsel 6	20
Rätsel 7	21
Rätsel 8	22
Rätsel 9	23
Schlussrätsel	24
ANLEITUNG IN FRANZÖSISCHER SPRACHE	25 - 42
Material	44 - 76

**NE PAS LAISSER
LES CONSIGNES
DANS LA SALLE
DE JEU**

Table des matières

CONSIGNES EN ALLEMAND	7 - 24
Introduction	25
Informations générales	26
Objectifs	26
Groupes cibles et effectifs	26
Cadre pédagogique	26
Choix du moment et temps requis	27
Aménagement de l'espace	27
Matériel supplémentaire à prévoir	28
Résumé de l'intrigue pour l'équipe d'animation	28
Déroulement du jeu	29
Préparation	29
Suggestion pour la disposition du matériel dans la salle	30
Début du jeu	31
Démarrage de l'escape game	31
Pistes de réflexion après le jeu	32
Autres versions linguistiques	32
Consignes relatives aux énigmes	32 - 42
Énigme 1	33
Énigme 2	34
Énigme 3	35
Énigme 4	36
Énigme 5	37
Énigme 6	38
Énigme 7	39
Énigme 8	40
Énigme 9	41
Énigme finale	42
Matériel	44 - 76

Einleitung



Herzlich willkommen zum Escape Game „Festival in Gefahr“, das speziell für internationale Jugendbegegnungen entwickelt wurde! In einer spannenden und dynamischen Atmosphäre haben wir ein Spiel kreiert, das nicht nur den Teamgeist stärkt, sondern auch die Bedeutung von Sprachkenntnissen und gegenseitiger Unterstützung hervorhebt, um gemeinsam ans Ziel zu kommen. Das Projekt ist das Ergebnis einer engen Zusammenarbeit im Bereich der Sprachanimation zwischen den Fach- und Förderstellen der Internationalen Jugendarbeit: IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit e.V., Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch und Tandem - Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch, mit Unterstützung des Deutsch-Französischen Jugendwerks und des Deutsch-Polnischen Jugendwerks. Es wurde in mehreren zweisprachigen Versionen erstellt und praktisch in Jugendbegegnungen erprobt.

Handlungsort des Spiels ist ein Musikfestival, bei dem innerhalb einer Stunde geklärt werden muss, ob das Festival fortgeführt werden kann oder aus Sicherheitsgründen abgesagt werden muss. Da Musik über alle Sprachen hinweg ein verbindendes Element ist, kann das Escape Game sehr gut in jede Begegnung eingebaut werden, z. B. als Ausgangspunkt für eine kleine Party im Anschluss oder um mit Jugendlichen gemeinsam eine Playlist der Lieblingssongs zu erstellen, die die Begegnung begleiten werden. Zusätzlich dreht sich die Geschichte des Spiels um Eifersucht und Misgunst und bietet damit nach dem Spiel die Gelegenheit, mit den Jugendlichen über den konstruktiven Umgang mit solchen Gefühlen zu sprechen. In der Anleitung finden sich Anregungen zur Reflexion des Spiels.

Das Escape Game lässt sich leicht vorbereiten und überallhin mitnehmen: Die meisten Materialien können einfach ausgedruckt werden und nur wenige zusätzliche Gegenstände, wie eine kleine Kiste mit Zahlenschloss, müssen noch besorgt werden. Natürlich können Sie das Setting zusätzlich mit eigenen Requisiten wie Kleidungsstücken oder anderen Dingen aus einer Künstlergarderobe anreichern, um für eine passende Stimmung und das richtige Feeling zu sorgen. Damit Sie Ihre Gruppe beim Rätseln mit kleinen Hinweisen unterstützen können, wenn gerade eine notwendige Inspiration zur Lösung fehlt, haben wir eine ausführliche Anleitung zu allen Rätseln zusammengestellt. Wir empfehlen, sich vor der Durchführung des Escape Games bestens damit vertraut zu machen. Erprobt wurde das Spiel mit Jugendlichen ab 13 Jahren in binationalen Gruppen von 6 - 10 Personen. Bei größeren Gruppen empfehlen wir, die Gruppe zu teilen und mehrere Durchläufe zu spielen.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Gruppe viel Spaß und Erfolg bei der gemeinsamen Lösung der Rätsel und hoffen, dass die Jugendlichen durch das Spiel näher zusammenwachsen und neue Freundschaften knüpfen können.

Lasst die Musik beginnen und das Abenteuer starten!

Das Escape Game - Team



Einführende Informationen:



Zielsetzung

Ausgangspunkt der Projektgruppe, die das Escape Game entwickelt hat, ist die gemeinsame Beschäftigung mit der Methode der Sprachanimation¹. Vor diesem gemeinsamen Hintergrund stehen beim Escape Game „Festival in Gefahr“ folgende Ziele im Mittelpunkt, die auch Ziele von Sprachanimation sind: Kommunikationsanlässe zwischen den Teilnehmenden schaffen, einen spielerischen Kontakt mit der Partnersprache initiieren, Neugierde wecken und die Gruppendynamik zwischen den Teilnehmenden fördern. Darüber hinaus können für jede Leitung einer Jugendbegegnung weitere Ziele eine Rolle spielen. Entsprechend kann ein Fokus bei der abschließenden Reflexion des Escape Games auf die festgelegten Ziele erfolgen.



Zielgruppen und Gruppengröße

Das Escape Game wurde für den Einsatz in binationalen Begegnungen konzipiert und mit binationalen Gruppen Jugendlicher und junger Erwachsener ab 13 Jahren erprobt. Unterschiedliche Voraussetzungen je nach Alter, Sprachkenntnissen und Vorerfahrungen der Teilnehmenden können durch unterstützende Hinweise und Tipps der Spielleitung ausgeglichen werden. Unserer Erfahrung nach ist eine Gruppengröße von 6 bis maximal 10 Personen sinnvoll. In der Regel sind die Gruppen bei Jugendbegegnungen größer. Daher sollte das Escape Game entsprechend in mehreren Kleingruppen hintereinander oder parallel (falls ausreichend pädagogische Begleitung zur Verfügung steht) gespielt werden.



Pädagogische Rahmung

Die Spielleitung macht sich im Vorfeld gut mit dem Escape Game und den einzelnen Rätseln mit ihren Lösungen vertraut. Es ist wichtig, dass die Spielleitung während des Escape Games mit der spielenden Gruppe im Raum ist, die Teilnehmenden beobachtet und - je nach Bedarf - Hinweise gibt. In den ersten ca. 15 Minuten ist es gut, die Teilnehmenden alleine rätseln zu lassen und nur zu beobachten. Je nach Fortschritt mit den ersten Rätseln kann man anschließend entscheiden, die Teilnehmenden weiter alleine lösen zu lassen oder - wenn sie noch kein Rätsel geschafft haben - erste Tipps zu geben. Ziel ist es, den Teilnehmenden so wenig wie möglich, aber auch so viel wie nötig Tipps zu geben, damit sie das Escape Game nach Ablauf einer Stunde gelöst haben können. Wenn man als Spielleitung das Escape Game selbst gut verinnerlicht und auch alle Rätsel einmal selbst gelöst hat, ist es bei aufmerksamer Beobachtung der Gruppe möglich, die Tipps passend zu dosieren.

¹ Sprachanimation ist eine non-formale Methode, um bei internationalen Begegnungen sprachliche Hemmungen abzubauen und die Kommunikation zwischen den Teilnehmenden zu fördern. Entwickelt in den 1990er Jahren vom Deutsch-Französischen Jugendwerk, wurde sie in der Zwischenzeit von zahlreichen Organisationen im Arbeitsfeld Internationale Jugendarbeit an ihre Kontexte angepasst. Seit vielen Jahren kooperieren die Fach- und Förderstellen der Internationalen Jugendarbeit zur Sprachanimation, um sich über die Weiterentwicklungen in den jeweiligen Organisationen zu informieren und sich gemeinsam fortzubilden. Über Sprachanimation in ihren jeweiligen Kontexten können Sie sich bei ConAct-Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch, Deutsch-Französisches Jugendwerk, Deutsch-Polnisches Jugendwerk, IJAB-Fachstelle für Internationale Jugendarbeit, Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch und Tandem-Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch informieren.

Die Teilnehmenden stehen beim Escape Game unter einem Zeitdruck und die Lösung des Spiels kann gruppendynamische Prozesse in Gang setzen. Auch diese sollte die Spielleitung im Blick behalten und gegebenenfalls in einer anschließenden Reflexion mit der Gruppe besprechen. Eventuell kann es auch bereits während der Durchführung des Escape Games sinnvoll sein, die Teilnehmenden zu mehr Zusammenarbeit untereinander anzuregen, falls sie zu stark vereinzelt agieren.



Zeitpunkt und Zeitbedarf

Wir empfehlen, das Escape Game während einer Begegnung zu einem Zeitpunkt zu spielen, zu dem die Teilnehmenden sich bereits ein wenig kennengelernt haben. Da es wichtig ist, zur Lösung der Rätsel mit den Teilnehmenden zusammenzuarbeiten, die die Partnersprache sprechen, ist ein gewisses Maß an Vertrautheit miteinander hilfreich.

Für die Vorbereitung sollte eine gute Stunde eingeplant werden, um alle Materialien für einen Spieldurchlauf auszudrucken, zurecht zu schneiden und zu kleben. Hinzu kommt der Zeitaufwand, um Requisiten und gegebenenfalls eine Playlist zusammenzustellen. Außerdem ist im Vorfeld genug Zeit einzuplanen, um sich in das Spiel und in alle Rätsel einzulesen.

Für die Einführung der Teilnehmenden in das Escape Game in beiden Sprachen sollten fünf Minuten eingeplant werden. Anschließend haben die Teilnehmenden eine Stunde Zeit, das Escape Game zu lösen. Je nach Zielsetzung und dem entsprechendem Reflexionsbedarf sollte der Zeitbedarf für die abschließende Reflexion eingeplant werden.



Raumgestaltung

Benötigt wird ein Raum mit ein paar Tischen, Stühlen, der Möglichkeit etwas an die Wände zu hängen und etwas zu verstecken, einem Mülleimer, evtl. ergänzende Requisiten zur Gestaltung der Atmosphäre und zum Verstecken der Kiste (z.B. Kleidungsstücke, Tasche).

- Sollte es in dem Raum viel Material geben, das nicht zum Spiel gehört, ist es sinnvoll, dieses in einem Bereich des Raumes zu sammeln und deutlich zu kennzeichnen, dass es nicht zum Escape Game gehört (evtl. mit einem Band oder einer Schnur abtrennen).
- Nach Möglichkeit sollten die Teilnehmenden keine eigenen Taschen und Jacken mit in den Raum bringen.
- Sinnvoll ist wenigstens ein leerer Tisch mit genügend Platz, um die Ergebnisse gemeinsam sichten zu können.
- Die Spielleitung sollte sich merken, wo sie welche Hinweise versteckt hat.



Zusätzliche Materialien, die besorgt werden müssen:

Das Escape Game wurde so gestaltet, dass der Großteil der benötigten Materialien einfach farbig ausgedruckt und somit leicht in jede Begegnungssituation transportiert werden kann. Zusätzlich zu den Ausdrucken werden diese Materialien benötigt:

- Eine kleine Kiste, die mit einem Zahlenschloss verschlossen werden kann.
- Ein Zahlenschloss mit 3 Zahlen (programmiert auf 4-3-1).
- Eine Erdnuss (eine echte Erdnuss oder - wegen möglicher Allergien von Teilnehmenden - besser z. B. ein Radiergummi in Erdnussform; bei Bedarf kann das Erdnussbild im Materialteil S. 56 genutzt werden).
- Eine Tasche (oder ein anderes Versteck), in der die Kiste versteckt werden kann.
- Ggf. Requisiten für eine Künstlergarderobe (z.B. Kleidungsstücke, Handtuch, Pappbecher).
- Ggf. ein Müllbeutel, um diesen in einen im Raum befindlichen Mülleimer zu legen und den zerschnittenen Brief (S. 50) hineinzulegen. So müssen die Teilnehmenden die Papierschnipsel nicht zwischen Müllstücken heraussuchen.
- Schere, Klebestift, Malerkrepp oder Tesafilm, um einige Materialien aufzuhängen.
- Evtl. ein Smartphone zum Auslesen der QR-Codes (falls die Teilnehmenden keins zur Verfügung haben) und Internetverbindung im Raum.
- Evtl. Absperrband oder -schnur
- Block, Stifte (damit die Teilnehmenden Ergebnisse notieren und die Rätsel lösen können)

Zusammenfassung der Storyline für die Spielleitung:



Alex Dramski ist der Star des Festivals „YOLO Sommer Musik & Chill“. Während der Bandprobe bricht sie zusammen. Es ist nicht klar, was Alex' gesundheitliches Problem ist und ob weitere Teilnehmende am Festival gefährdet sind. Daher muss innerhalb einer Stunde herausgefunden werden, was zu ihrem Zusammenbruch geführt hat. Andernfalls muss das Festival abgesagt werden.

Simon Gitarello, ein anderer Musiker, hat ein Lied für Andrea Cello - seine Freundin - geschrieben, das er aber nie aufgeführt hat. Dieses Lied hat Alex Dramski ihm gestohlen und gibt es nun als ihres aus. Beim Festival will sie das Lied zum ersten Mal auf die Bühne bringen. Andrea Cello möchte unbedingt verhindern, dass ihrem Freund Simon Gitarello dieses Unrecht geschieht. Passenderweise suchte Alex Dramski eine neue Assistentin. Andrea Cello hat die Stelle als Assistentin bekommen und ist damit ganz nah dran an Alex Dramski. So weiß sie von ihren Allergien und kann einen Plan schmieden, um Alex daran zu hindern, Simons Stück auf die Bühne zu bringen. Andrea mischt Alex Erdnusspulver in den Schokomilchshake, so dass Alex Dramski einen allergischen Schock erleidet.

Spielablauf



Spielvorbereitung

Alle Seiten des Materialteils (S. 44 - 76) farbig und einseitig ausdrucken. Dann folgende Materialien zurecht schneiden (am besten so, dass die Schnittlinien anschließend nicht mehr zu erkennen sind):

S. 47: Die Seite zwischen dem Morse-Code und der Tonleiter durchschneiden



S. 50: Den Brief in mehrere (z. B. fünf) Stücke schneiden



S. 54: Den Zettel an der gestrichelten Linie durchschneiden:



S. 55 + 56: Die Eintrittskarten einzeln ausschneiden



S. 56: Den QR-Code mit der pinkfarbenen Rahmung ausschneiden (wird in die Kiste gelegt). Die Erdnuss bei Bedarf ausschneiden, falls keine andere Erdnuss verwendet wird (wird in die Kiste gelegt). Den Notizzettel ausschneiden (wird unter die Kiste geklebt).



S. 58: den Festivalflyer entlang der Querlinie falten, zusammenkleben und die weißen Ränder abschneiden.



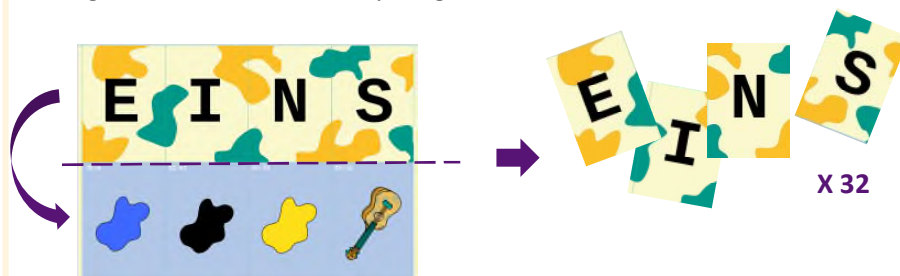
S. 59: QR-Code um den farbigen Rahmen herum ausschneiden (wird auf die Rückseite der Band- Liste geklebt). Quadrat mit Buchstaben des Alphabets und Zahlen um den farbigen Rahmen herum ausschneiden. Ausgerissene Seite aus der Musikenzyklopädie zu „Off-beat“ ausschneiden.



S. 61 - 64: diese vier Seiten zu einem großen Festivalplan zusammenkleben. Dafür die überlappenden weißen Ränder abschneiden.



S. 69 - 76: Jede Seite längs entlang der Linie falten und beide Hälften zusammenkleben. Anschließend die einzelnen Karten entlang der Querlinien auseinander schneiden. Dadurch entstehen 32 Karten mit einer blau unterlegten Vorderseite und einer mit grünen und gelben Flecken unterlegten Rückseite. Falls die Möglichkeit besteht, können diese Karten laminiert werden, damit sie bei häufiger Verwendung und häufigem Festkleben nicht kaputt gehen.





Vorschlag für die Anordnung der Materialien im Raum

- Großer Festivalplan (S. 61 - 64) an eine Pinnwand (oder Wand) hängen.
- Daneben die Band-Liste hängen (QR-Code mit farbigem quadratischem Rand auf die Rückseite kleben, idealerweise auf der Rückseite unten, damit er beim Hochheben der Band-Liste leicht entdeckt werden kann).
- Zeitplan des 2. Festivals auf die andere Seite des Festivalplans an die Wand hängen.
- Den in Stücke zerschnittenen Brief in einen Papierkorb (mit zusätzlichem Müllbeutel) legen.
- Zur Dekoration die Bandposter an den Wänden aufhängen.
- Die 32 Lösungskarten in kleinen Päckchen (z. B. jeweils vier zusammen) an verschiedenen Orten im Raum verstecken, z. B. unter Stühlen, unter Tischen, in Schubladen, hinter der Heizung oder einem Vorhang. Dazu können sie mit Kreppband festgeklebt werden.
- Die vier Eintrittskarten verstecken.
- Alle übrigen Zettel im Raum verteilt hinlegen, z. B. auf Tische.
- QR-Code (pinkfarbige Umrandung) und Erdnuss in die Kiste legen. Unter die Kiste das Post-it kleben, auf dem „von groß nach klein“ in der zweiten Sprache steht. Die mit Zahlenschloss verschlossene Kiste im Raum verstecken (z. B. in einer Tasche). Es ist hilfreich, wenn die Kiste so gut versteckt ist, dass sie erst zu einem späteren Zeitpunkt gefunden wird.
- Weitere Requisiten nach Bedarf im Raum verteilen.
- Ggf. Lautsprecherbox und Playlist mit Songs in beiden Sprachen, um für die Atmosphäre Musikunterhaltung im Hintergrund abzuspielen.
- Sollten einzelne Bereiche des Raums „Tabu“ sein, können sie mit Absperrband, Schnur oder selbst gemalten Stopp-Schildern gekennzeichnet werden. Den Teilnehmenden muss dann zu Beginn erklärt werden, dass diese Bereiche nicht Teil des Escape Games sind.





Spielbeginn

Die Spielleitung kann den Teilnehmenden in beiden beteiligten Sprachen eine kurze Einführung in das Escape Game geben. Es kann sinnvoll sein, diese Einführung noch vor Betreten des Escape Raums zu geben. Vorschlag für die Einführung:

- Wer von euch hat schon mal ein Escape Game gespielt und kennt das Spielprinzip?
- Ich werde euch gleich in die Geschichte einführen. In der Geschichte gibt es ein Problem, das in einer vorgegebenen Zeit gelöst werden muss.
- Im Raum sind verschiedene Rätsel verteilt, die gelöst werden müssen und aus denen am Ende eine Lösung für das Problem der Geschichte zu finden ist. Hinweise sind im gesamten Raum versteckt. Ihr dürft alles genau untersuchen (außer: *hier besteht die Möglichkeit, einzelne Bereiche, wie z.B. Die Fensterbank, einen Schrank etc. auszuschließen*). Sammelt die Hinweise, löst die Rätsel und findet gemeinsam die Lösung für das Problem.
- Die Hinweise sind in verschiedenen Sprachen vorhanden. Es ist also sinnvoll, zusammen zu arbeiten, um die Rätsel zu lösen.
- Gibt es noch Fragen?



Start in das Escape Game

Die Spielleitung liest den Brief der „Free together Musik GmbH“ in beiden Sprachen vor (S. 44 und 45 der Materialsammlung). Die Gruppe wird in den Escape Raum (VIP-Bereich von Alex) geführt. Der vorgelesene Brief kann zusätzlich in den Escape Raum gelegt werden, falls die Teilnehmenden ihn noch einmal lesen möchten.



Die Spielleitung verbleibt im Escape Raum und beobachtet die Gruppe. Bei Bedarf gibt sie Hinweise (in beiden Sprachen). Zwischendurch erinnert sie die Gruppe daran, wie viel Zeit noch bleibt.

Hinweis: Es wurde die Erfahrung gemacht, dass einige Menschen in der Lage sind, ein Zahlenschloss zu öffnen, ohne dass sie die Lösungszahl kennen. Wenn die Spielleitung merkt, dass die Teilnehmenden eine entsprechende Technik anwenden möchten, kann sie sie bitten, das Schloss nur mit dem richtigen Zahlencode zu öffnen.

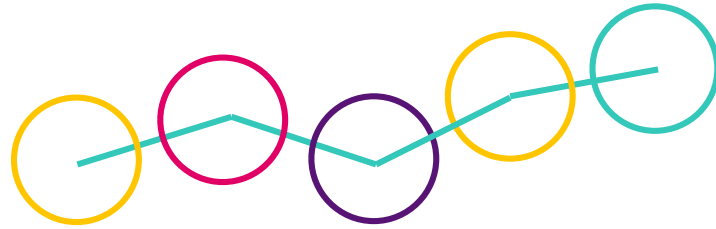
Wenn die Auflösung gefunden wurde, bedankt sich die Spielleitung als Vertretung der Security dafür, dass die freiwilligen Festivalhelfer*innen so gut unterstützt haben und das Festival nun, wie geplant, stattfinden kann.



Anregungen zur Reflexion nach dem Spiel

- Wie ist es euch gelungen, die Rätsel in den verschiedenen Sprachen zu lösen? Welche Strategien habt ihr entwickelt, um euch sprachlich zu helfen und zu verständigen?
- Wie hat die Zusammenarbeit in der Gruppe funktioniert? Wie seid ihr vorgegangen? Habt ihr euch gut aufgeteilt auf die verschiedenen Rätsel? Haben alle mitbekommen, welche Rätsel bereits gelöst wurden, welche Hinweise gefunden wurden? Gab es unterschiedliche Rollen in der Gruppe?
- Welche Rätsel waren für euch besonders schwierig zu lösen? Woran könnte das gelegen haben? Wie hättet ihr besser vorgehen können?
- Falls es zu Auseinandersetzungen innerhalb der Gruppe gekommen ist: wodurch ist der Streit entstanden? Wie hättet ihr anders mit der Situation umgehen können?
- Je nach Zielsetzung, die die Spielleitung sich zusätzlich gesetzt hat, können weitere Auswertungsfragen besprochen werden.
- Bei Bedarf könnte die Gruppe am Ende gemeinsam noch einmal alle Rätsel durchgehen, damit alle mitbekommen, welche Rätsel es gab und wie sie gelöst werden konnten.

Weitere Sprachversionen



Das Escape Game „Festival in Gefahr“ besteht derzeit in den Sprachversionen Deutsch-Französisch, Deutsch-Polnisch, Deutsch-Russisch und Deutsch-Tschechisch.

Wenn Sie an einer dieser Sprachversionen interessiert sind oder Sie für Ihre Jugendbegegnung eine Übertragung in eine weitere Sprache vornehmen wollen, wenden Sie sich bitte an die Kontaktadressen im Impressum.

Anleitung der Rätsel

Rätsel 1 - Lied „Sonnenblume“

Rätsel 2 - Lied „Feel the energy“

Rätsel 3 - Brief mit codierter Unterschrift

Rätsel 4 - Foodtruck

Rätsel 5 - 2. Festival-Tag

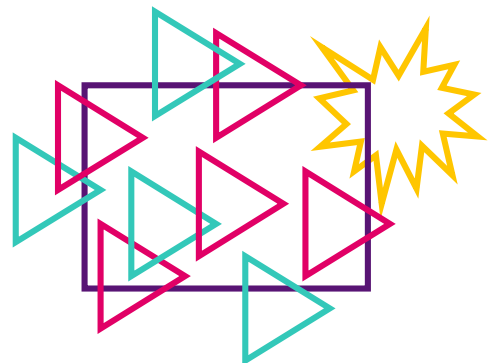
Rätsel 6 - Tickets Musikfestival

Rätsel 7 - Dachs

Rätsel 8 - Audio-Aufnahmen

Rätsel 9 - Ukulele

Schlussrätsel



Rätsel 1

Lied „Sonnenblume“

Beschreibung:

Die Noten des Liedes sind im Morse-Code geschrieben.

Eine Viertel Note (kurz) entspricht dem Punkt im Morse ABC.

Eine Halbe Note (lang) entspricht dem Strich im Morse ABC.

Die Pausen markieren den Beginn eines neuen Buchstaben.

Mögliche Hinweise:

Es kann sein, dass die Teilnehmenden den Taktstrich als Ende eines Wortes interpretieren anstelle des Pausenzeichens. Als Hinweis kann danach gefragt werden, was bei einer Pause passiert und was sie bedeuten könnte.

Falls die Verbindung zum Morse-Alphabet nicht gezogen wurde: Auf dem Liedblatt steht der Hinweis „kurz – lang“. Mit welchem weiteren Hinweis könnte das zusammenhängen?

Benötigte Materialien:



S.46



S.47



S.48

Ergebnis:

Gelb - jaune



Rätsel 2

Lied „Feel the energy“

Beschreibung:

Die Noten des Liedes wurden beschriftet. Es gibt vier Noten, die eine falsche Beschriftung haben.

Diese vier Noten müssen nun nur in der Reihenfolge, wie sie auch im Lied vorkommen gelesen werden. Daraus ergibt sich das Wort C-A-F-E.

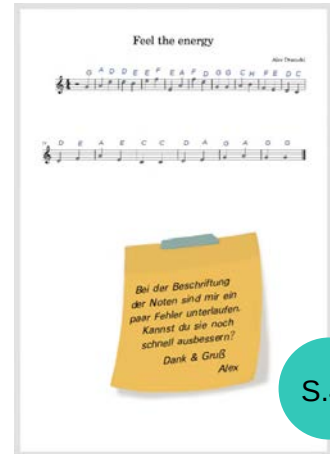
Die falschen Noten befinden sich in der ersten Zeile im 3. und im 8. Takt sowie in der zweiten Zeile im 1. und im 4. Takt.

Mögliche Hinweise:

Welche Noten sind nicht richtig beschriftet? Sucht diese heraus.

Gibt es irgendwo im Raum eine Hilfestellung, um die Noten zu lesen?

Benötigte Materialien:



S.49



S.47

Ergebnis:

CAFE



Rätsel 3

Brief mit codierter Unterschrift

Beschreibung:

Unterhalb des Briefs befindet sich ein Bilderrätsel. Oberhalb jedes Bildes befindet sich ein Farbencode, der angibt, in welcher Sprache das Wort auf dem Bild gesucht wird. Je nach Zahlen und Buchstabenangaben unter dem jeweiligen Bild, müssen einige Buchstaben von dem abgebildeten Wort für das Lösungswort herausgefiltert werden. Daraus ergibt sich der Name: Si-mon Gi-ta-re-llo.

Scie **Mone**
giraffe **Tasche** **liv**re **Vol**leyball (oder **Ball**) + **O**

Mögliche Hinweise:

Bei Bedarf die Funktionsweise von Rebus-Bilderrätseln erläutern (im Bild dargestelltes Wort, Zahlen stehen für die Buchstaben, die verwendet oder gestrichen werden müssen).

Benötigte Materialien:



S.50

Ergebnis:

Simon Gitarello



Rätsel 4

Foodtruck

Beschreibung:

Anhand der Lebensmittelunverträglichkeiten und Essensvorlieben von Alex kann folgendes Menü zusammengestellt werden: Maiskolben, Käsespätzle, Schokomilch-Shake, Cola.

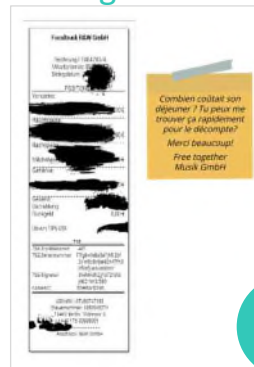
Die Preise dieser Auswahl ergeben in der Summe 25 €.

Mögliche Hinweise:

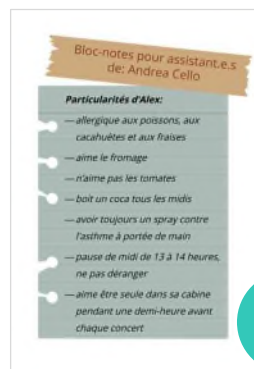
Was isst Alex Dramski gerne?
Wo könnt ihr diese Information finden?

Das klassische Bruschetta ist ein italienisches Brot mit Tomaten und Zwiebeln.

Benötigte Materialien:



S.53



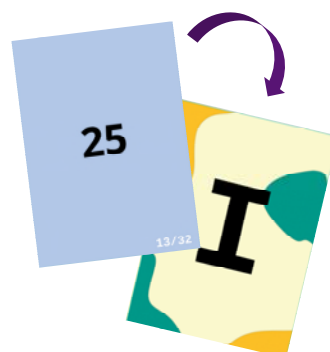
S.51



S.52

Ergebnis:

25



Rätsel
5

2. Festival-Tag

Beschreibung:

Auf der Notiz zum Ablauf des 2. Festivaltags sind die einzelnen Stationen beschrieben. Die benötigten Orte sind fett markiert.

Auf dem Plan zu markieren sind die Orte: Infopoint **Pressebereich**, **Wlan**-Hotspot, Foodtrucks und Tanzfläche.

In jedem dieser Orte sind auf dem Festivalplan manche Buchstaben **fett** markiert und etwas größer gedruckt. Gemäß dem Hinweis auf der Notiz an Andrea „von Süd nach Nord“ müssen nun diese fett markierten Buchstaben von Süden nach Norden sortiert werden. Daraus ergibt sich das Wort: schwarz.

Auf dem Plan zu markieren sind die Orte: Infopoint
Pressebereich, **Wlan**-Hotspot, Foodtrucks und
Tanzfläche.

In jedem dieser Orte sind auf dem Festivalplan manche Buchstaben **fett** markiert und etwas größer gedruckt. Gemäß dem Hinweis auf der Notiz an Andrea „von Süd nach Nord“ müssen nun diese fett markierten Buchstaben von Süden nach Norden sortiert werden. Daraus ergibt sich das Wort: schwarz.

Mögliche Hinweise:

Schaut euch die benannten Stationen des 2. Festivaltags genau auf dem Plan an. Was fällt euch auf?

Achtet auf alle Hinweise (von Süd nach Nord)

Schaut euch die benannten Stationen des 2. Festivaltags genau auf dem Plan an. Was fällt euch auf?

Achtet auf alle Hinweise (von Süd nach Nord)

Benötigte Materialien:

Liebe Andrea

suche dir die Stationen des heutigen 2. Tages auf dem Festivalplan schon mal raus, dann Alex immer rechtzeitig bei ihren Terminen erschein.

Danke, dass du die Musikerin als Assistentin unterstützt.

Free together Musik GmbH

Das sind wir nicht!

2e jour du festival

08:00 Réunion de l'équipe

10:00 Interview avec les journalistes dans l'espace presse

12:00 Récupérer le déjeuner au **food truck** (ouvert exclusivement aux collaborateurs du festival)

13:00-14:00 Pausse de midi

16:00 Stance de dédicaces au **point d'accès Wi-Fi**

18:00 Rendez-vous de tous les musiciens sur la **piste de danse**, puis so...

S.54

FESTIVAL YOLO - SOMMER MUSIK & CHILL

PORTIEN

BAR

FOODTRUCKS

LOUNGE

ENTRANCE

PUNK

TANFEST

WALL MOTIV

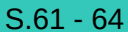
PENSÉE

FOOD

REPORTAGE

PENSÉE

S.61 - 64



Ergebnis:

Schwarz

Schwarz



Rätsel 6

Tickets Musikfestival

Beschreibung:

Vergleicht man die vier Tickets vom Musikfestival, fällt auf, dass das Feld bei „Sitzplätze Bereich“ in der obersten Zeile mit jeweils unterschiedlichen Buchstaben gefüllt ist. Außerdem besitzt jedes Ticket eine andere Farbe.

Diese Farben tauchen auch im Wort „YOLO“ auf der Band-Liste sowie in den Überschriften der Speisekarte auf. Legt man die Tickets nun in der entsprechenden Reihenfolge also Rot-Grün-Gelb-Blau, so ergibt sich aus den Buchstaben der Sitzplatzfelder das Wort „Herz“.

Mögliche Hinweise:

Vergleicht die Karten, was fällt euch auf?

Benötigte Materialien:



S.55 - 56



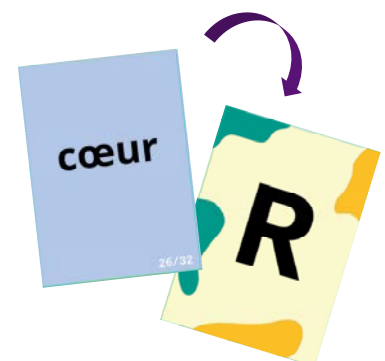
S.57



S.52

Ergebnis:

Herz (Cœur)

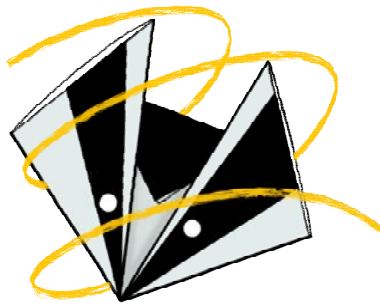


Rätsel 7

Dachs

Beschreibung:

Auf dem Festivalplan befindet sich unten links ein Kasten mit unterschiedlichen Symbolanordnungen. Die gleichen Symbole sind auf dem quadratischen Flyer abgebildet, der im Raum ausgelegt wurde. Anhand des Symbolbezugs wird klar, dass Festivalplan und Flyer zusammengehören. Auf dem Flyer ist ein Text mit versteckten Tipps zu finden, die kursiv und fett hinterlegt sind und den Hinweis enthalten, dass etwas gefaltet werden muss. Außerdem gibt es den Hinweis, dass eine Uhrzeit gesucht wird. Der Flyer wird entsprechend der Symbolanordnung auf dem Festivalplan gefaltet: Dreieck auf Quadrat, Ausrufungszeichen auf Kreuz, Note auf Wellen, Stern auf Pfeil. Die finale Faltfigur ergibt das Tier Dachs, das im Festivalplan zwischen den Foodtrucks abgebildet ist. Jeder auf der Karte eingezeichnete Ort ist mit Zeitangaben versehen. Neben dem Dachs steht die Uhrzeit 15:30 Uhr, die die gesuchte Zeit ergibt.



Mögliche Hinweise:

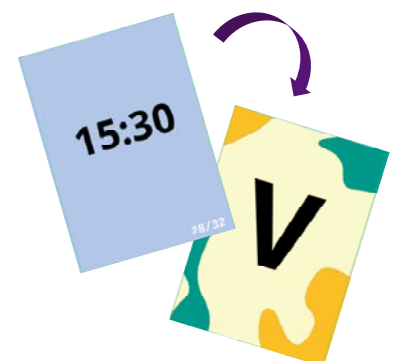
Lest die Texte sorgfältig. Welche Hinweise findet ihr im Text (fettgedruckte farbige Schrift im Festivalplan bzw. fettgedruckte kursive Schrift im Flyer)? Wenn ihr euch die Farben des Flyers anschaut, mit welchem anderen Hinweis könnte das zusammenpassen (Antwort: die gleichen Farben finden sich im Festivalplan wieder).

Benötigte Materialien:



Ergebnis:

15:30



Rätsel 8

Audio-Aufnahmen

Beschreibung:

Auf die Rückseite der Band-Liste wird der QR-Code geklebt. Dieser führt zu einem Link, hinter dem sich vier Audioaufnahmen befinden, je zwei in beiden Sprachen. Im Raum befindet sich außerdem das lateinische Alphabet mit durchnummerierten Buchstaben, das durch die farbliche Gestaltung dem QR-Code zugeordnet werden kann. Die Fragen der Audioaufnahmen können mit Hilfe der Band-Liste beantwortet werden.

Wie viele Tage dauert das Festival? - 2

Combien d'artistes ou de groupes jouent au festival ?

(Wie viele Bands treten beim Festival auf?) - 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Band-Liste vor? - 1

À quelle heure joue le dernier groupe ?

(Um wie viel Uhr spielt die letzte Band?) - 21

Die zugehörigen Buchstaben der Zahlen

2 - 12 - 1 - 21 ergeben die Buchstaben

B - L - A - U.

Mögliche Hinweise:

Wenn ihr weitere Hinweise sucht, dürft ihr euch alles im Raum genau von allen Seiten anschauen (oder: auch Zettel abhängen, wenn es euch hilft).

Sucht einen Hinweis, der von der graphischen Gestaltung her zu dem QR-Code passt.

Eventuell einen Hinweis zu Ziffern geben, falls die Teilnehmenden nach einer zweistelligen Zahl statt einer Ziffer suchen: Ziffer ist ein einzelnes Zeichen zur Darstellung einer Zahl. Eine Ziffer ist einstellig, eine Zahl kann einstellig oder mehrstellig sein.

Wenn die Teilnehmenden gewohnt sind, die Uhrzeit 21 Uhr als 9 Uhr zu lesen, kann der entsprechende Hinweis helfen, wie Uhrzeiten noch genannt werden können.

Benötigte Materialien:



S.59



S.57

! Smartphone

Ergebnis:

Blau



Rätsel 9

Ukulele

Beschreibung:

Beim Off-beat wird die zweite und vierte Zeit betont.
Entsprechend muss aus der Buchstabenreihe jeweils
der zweite und vierte Buchstabe ausgewählt werden.
Daraus ergibt sich das Lösungswort: Ukulele.

n u z k w u r l p e i l f e

Mögliche Hinweise:

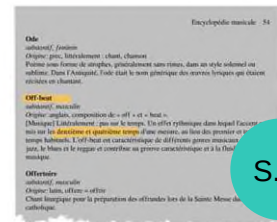
Beachtet die Hinweise auf dem Bild. Was ist Off-
beat? Könnt ihr eine Erklärung dazu finden?

Benötigte Materialien:



nuzkwurleilfe

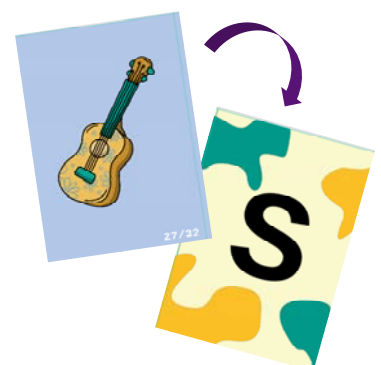
S.60



S.59

Ergebnis:

Ukulele



Rätsel 10

Abschlussrätsel

Mithilfe der neun Lösungswörter kann das Abschlussrätsel gelöst werden.

Beschreibung:

Wenn alle Rätsel gelöst sind, können die Lösungswörter auf den Karten gesucht werden. Die entsprechenden Karten können auf der Rückseite zu einem Puzzle in Form eines Kreuzworträtsels zusammengelegt werden, indem geschaut wird, wie die Formen (farbigen Flecken) zusammenpassen. Daraus ergeben sich drei Zahlen (v-ie-r, d-r-e-i, e-i-n-s).

Unter dem Kästchen befindet sich der Hinweis, in welcher Reihenfolge die Zahlen im Zahlenschloss eingegeben werden müssen: von groß nach klein. Im Kästchen befindet sich ein QR-Code und eine Erdnuss. Die Erdnuss ist ein Hinweis auf das Passwort. Mithilfe des Passworts „Erdnuss“ (großgeschrieben) lässt sich der Link hinter dem QR-Code öffnen und führt zum Tagebucheintrag, in dem die Geschichte aufgelöst wird.

Mögliche Hinweise:

Habt ihr alle Karten gefunden (aus den Zahlen auf den Karten wird deutlich, dass es insgesamt 32 Karten gibt)?

Schaut euch auf den Karten, die Lösungen der Rätsel darstellen, die Seiten mit den Buchstaben genauer an – fällt euch etwas auf? (Puzzle)

Die Karte mit dem Bild „neun ergeben drei Zahlen“ gibt einen Hinweis, wie die Karten anzuordnen sind um die Lösung zu finden.



Falls das Passwort nicht funktioniert:
Habt ihr das Passwort richtig geschrieben?

Benötigte Materialien:

Kästchen mit Zahlenschloss
(unter dem Kästchen der Hinweis „von groß nach klein“),
Erdnuss und QR-Code



Neun passende
Karten zu den
Lösungswörtern



Ergebnis:

vier – drei – eins



Introduction



Bienvenue dans l'escape game « Festival en danger », spécialement conçu pour les rencontres internationales de jeunes ! Dans une atmosphère captivante et dynamique, nous avons créé un jeu qui, non seulement renforce l'esprit d'équipe, mais souligne aussi l'importance des connaissances linguistiques et de l'entraide pour parvenir ensemble au but. Le projet est le résultat d'une étroite collaboration dans le domaine de l'animation linguistique entre différents organismes spécialisés du travail international de jeunesse : IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit e.V. (Service international pour la jeunesse de la République fédérale d'Allemagne), Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (Fondation pour les échanges de jeunes germano-russes) et Tandem - Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch (Centre de coordination des échanges de jeunes germano-tchèques), avec le soutien de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse et de l'Office germano-polonais pour la Jeunesse. Il a été créé en plusieurs versions bilingues et testé sur le terrain dans le cadre de rencontres de jeunes.

L'action se déroule pendant un festival de musique, où il faut clarifier en l'espace d'une heure s'il peut se poursuivre ou s'il doit être annulé pour des raisons de sécurité. La musique étant un élément fédérateur, toutes langues confondues, l'escape game peut très bien être intégré dans chaque type de rencontre, par exemple comme point de départ d'une petite fête qui suivra ou pour créer avec les jeunes une playlist des chansons préférées qui accompagneront le séjour. Par ailleurs, l'histoire tourne autour de la jalousie et du ressentiment et fournit ainsi l'occasion, une fois le jeu terminé, de discuter avec les jeunes de la façon de gérer ces émotions de manière constructive. Le guide contient des pistes de réflexion à ce sujet.

L'escape game est aisé à préparer et à emporter partout : la plupart des documents sont faciles à imprimer et seuls quelques objets supplémentaires, comme une petite boîte avec un cadenas à combinaison, doivent être fournis. Bien entendu, vous pouvez également enrichir le décor avec vos propres accessoires, tels que des vêtements ou d'autres éléments d'une loge d'artiste, de manière à créer une ambiance et un ressenti idoines. Nous avons rédigé des consignes détaillées pour toutes les énigmes afin que vous puissiez aider votre groupe à les résoudre en lui donnant de petites indications si l'inspiration nécessaire à la solution venait justement à faire défaut. Nous vous recommandons de vous familiariser au mieux avec l'escape game avant de le lancer. Le jeu a été testé avec des jeunes à partir de 13 ans dans des groupes binationaux de 6 à 10 personnes. Pour les plus grands groupes, nous recommandons de diviser les effectifs et de jouer sur plusieurs sessions.

Nous vous souhaitons, à vous et à votre groupe, beaucoup de plaisir et de succès dans la résolution commune des énigmes et espérons que le jeu permettra aux jeunes de se rapprocher et de nouer de nouvelles amitiés.

Que la musique et l'aventure commencent !

L'équipe de l'escape game



Informations générales:



Objectifs

Un intérêt commun pour la méthode de l'animation linguistique¹ a constitué le point de départ du groupe de personnes qui a conçu l'escape game « Festival en danger ». Dans ce contexte, l'on retrouve, au cœur de l'escape game, des objectifs identiques à ceux de l'animation linguistique : créer des occasions de communication entre les participantes et participants, initier un contact ludique avec la langue du partenaire, éveiller la curiosité et favoriser la dynamique de groupe. Chaque équipe d'animation d'un échange de jeunes peut aussi poursuivre d'autres buts. L'accent pourra donc être mis, lors de la phase de réflexion, sur les objectifs fixés en amont.



Groupes cibles et effectifs

L'escape game a été conçu pour être utilisé dans le cadre de rencontres binationales et a été testé avec des groupes binationaux de jeunes et de jeunes adultes à partir de 13 ans. Les différences de niveau dues à l'âge, aux connaissances linguistiques et aux expériences préalables des participantes et participants peuvent être compensées par des indications et des conseils prodigués par l'équipe d'animation. D'après notre expérience, il est préférable de constituer des groupes de 6 à 10 personnes maximum. En règle générale, les rencontres de jeunes réunissent cependant un nombre de personnes plus important. Dans ce cas, l'escape game devra être joué en plusieurs petits groupes l'un après l'autre, ou en parallèle (si un accompagnement pédagogique suffisant est disponible).



Cadre pédagogique

L'équipe d'animation doit bien se familiariser au préalable avec l'escape game et les différentes énigmes ainsi qu'avec leurs solutions. Il est important qu'elle reste dans la pièce avec le groupe de joueuses et joueurs pendant le jeu, qu'elle les observe et donne des conseils selon les besoins. Pendant les 15 premières minutes, il est plus judicieux de laisser les participantes et participants résoudre les énigmes seuls et uniquement de les regarder. En fonction des progrès réalisés au niveau des premières énigmes, elle peut ensuite décider de laisser les participantes et participants continuer à les résoudre seuls ou - s'ils n'en ont pas encore élucidé une seule - de leur donner les premiers indices. L'objectif est de leur fournir aussi peu d'indications que possible, mais aussi

¹ L'animation linguistique est une méthode non formelle permettant de lever les inhibitions linguistiques et de favoriser la communication entre les participantes et participants dans le cadre de rencontres internationales. Développée dans les années 1990 par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse, elle a entretemps été adaptée par de nombreuses organisations actives dans le travail international de jeunesse à leurs contextes respectifs. Depuis de nombreuses années, les organismes spécialisés dans ce même secteur coopèrent de manière ciblée sur l'animation linguistique afin de s'informer de ses évolutions au sein des organisations mentionnées et de se former ensemble. Vous pouvez obtenir des renseignements sur l'animation linguistique dans leurs contextes respectifs auprès du ConAct-Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch (Centre de coordination ConAct pour les échanges de jeunes germano-israéliens), de l'Office franco-allemand pour la Jeunesse, de l'Office germano-polonais pour la Jeunesse, d'IJAB-Fachstelle für Internationale Jugendarbeit (Service international pour la jeunesse de la République fédérale d'Allemagne), de la Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch (Fondation pour les échanges de jeunes germano-russes) et du Tandem-Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch (Centre de coordination Tandem pour les échanges de jeunes germano-tchèques).

autant que nécessaire, afin qu'ils puissent résoudre l'escape game au bout d'une heure. Si, en tant que meneuse ou meneur de jeu, on a bien assimilé l'escape game lui-même et résolu une fois toutes les énigmes, il est possible, en observant attentivement le groupe, de doser les conseils de manière appropriée.

Dans un escape game, les participantes et participants sont soumis à une certaine contrainte temporelle et la résolution du jeu peut déclencher des processus relevant de la dynamique de groupe. L'équipe d'animation doit également garder un œil sur ces processus et en discuter avec le groupe lors d'une phase de réflexion ultérieure. Il peut également s'avérer pertinent d'encourager les participantes et participants à coopérer davantage pendant le déroulement de l'escape game s'ils agissent de manière trop individuelle.



Choix du moment et temps requis

Nous recommandons de jouer à l'escape game pendant une rencontre, une fois que les participantes et participants ont déjà fait un peu connaissance. Dans la mesure où il importe de travailler avec les personnes qui parlent la langue du partenaire pour résoudre les énigmes, une certaine confiance mutuelle s'avère utile.

Concernant la préparation, il faut prévoir une bonne heure pour imprimer, découper et coller tout le matériel requis dans une session de jeu. Il convient d'ajouter à cela le temps consacré à la mise en place des accessoires et, le cas échéant, la création d'une playlist. Il est également nécessaire de prévoir suffisamment de temps à l'avance afin de se familiariser avec le jeu et toutes les énigmes.

Il faut compter cinq minutes pour présenter l'escape game aux participantes et participants dans les deux langues. Ceux-ci disposent ensuite d'une heure pour le résoudre. En fonction des objectifs et du besoin de réflexion, il est conseillé de réserver un créneau suffisant pour la phase d'évaluation.



Aménagement de l'espace

Il est nécessaire de disposer d'une pièce avec quelques tables, des chaises, la possibilité d'accrocher quelque chose aux murs et de dissimuler différents indices, une poubelle, éventuellement des accessoires complémentaires pour créer l'ambiance et cacher la petite boîte (par exemple des vêtements, un sac).

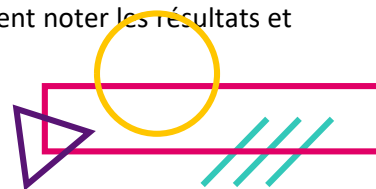
- Au cas où la pièce contient beaucoup d'éléments qui ne font pas partie du jeu, il est judicieux de les rassembler dans un coin et d'indiquer clairement qu'ils ne se rapportent pas à l'escape game (éventuellement les séparer par un cordon ou une ficelle).
- Dans la mesure du possible, les participantes et participants ne devraient pas amener leurs propres sacs et vestes dans la salle.
- Il est utile d'avoir au moins une table vide avec suffisamment de place pour pouvoir examiner les résultats ensemble.
- L'équipe d'animation devra se souvenir de l'endroit où elle a caché tel ou tel indice.



Matériel supplémentaire à prévoir

L'escape game a été conçu de manière à ce que la plupart des éléments prescrits soient simplement imprimés en couleur et puissent ainsi être facilement transportés dans n'importe quelle situation de rencontre. En plus des impressions, le matériel suivant est requis :

- une petite boîte (ou coffret) qui peut être fermée avec un cadenas à combinaison ;
- un cadenas à combinaison avec 3 chiffres (programmée sur 4-3-1) ;
- une cacahuète (une vraie cacahuète ou - en raison des allergies possibles des participantes et participants - une gomme en forme de cacahuète, par exemple ; si nécessaire, l'image de la cacahuète dans la partie matériel p. 56 peut être utilisée) ;
- un sac (ou une autre cachette) dans lequel la petite boîte peut être dissimulée ;
- le cas échéant, des accessoires correspondant à une loge d'artiste (par exemple des vêtements, une serviette, un gobelet en carton) ;
- éventuellement un sac poubelle afin de le glisser dans une corbeille et y placer la lettre découpée (p. 50), ce qui évite aux participantes et participants de devoir chercher les morceaux de papier parmi des débris ;
- des ciseaux, un bâton de colle, du scotch (éventuellement scotch de peintre) pour accrocher certains éléments ;
- éventuellement un smartphone pour lire les QR codes (si les participantes et participants n'en disposent pas) et une connexion Internet dans la salle ;
- le cas échéant, un ruban ou un cordon de délimitation ;
- un bloc, des crayons (afin que les participantes et participants puissent noter les résultats et résoudre les énigmes).



Résumé de l'intrigue pour l'équipe d'animation

Alex Dramski est la star du festival « YOLO Summer Music & Chill ». Pendant la répétition avec son groupe, elle s'effondre. On ne sait pas exactement quel est le problème de santé d'Alex et si d'autres personnes participant au festival sont en danger. Il faut donc trouver dans l'heure qui suit ce qui a provoqué son effondrement. Dans le cas contraire, le festival devra être annulé.

Simon Gitarello, un autre musicien, a écrit une chanson pour Andrea Cello - sa petite amie - qu'il n'a jamais interprétée. Alex Dramski lui a volé cette chanson et la fait désormais passer pour la sienne. Elle désire l'interpréter pour la première fois sur scène pendant le festival. Andrea Cello veut absolument empêcher que son ami Simon Gitarello subisse cette injustice. De manière opportune, Alex Dramski cherchait une nouvelle assistante et Andrea Cello a obtenu ce poste. Elle est donc très proche de la star. Elle connaît ainsi ses allergies et peut élaborer un plan pour empêcher Alex de jouer sur scène le morceau de Simon. Andrea mélange de la poudre de cacahuète dans le milk-shake au chocolat d'Alex, ce qui provoque chez elle un choc allergique.

Déroulement du jeu



Préparation

Imprimer toutes les pages de la partie matériel (pp. 44 - 76) en couleur et sur un seul côté. Ensuite, découper les documents suivants (de préférence, de manière à ce que les lignes de coupe ne soient plus visibles par la suite) :

p. 47: séparer la page entre le code Morse et la gamme



p. 50: découper la lettre en plusieurs morceaux (par exemple cinq)



p. 54: découper la feuille le long de la ligne pointillée



pp. 55 + 56: découper les billets d'entrée un par un

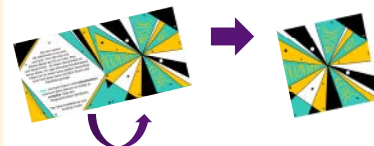


p. 56: découper le QR code entouré de rose (il sera placé dans la boîte). Découper l'image de la cacahuète si nécessaire, au cas où aucune autre cacahuète n'est utilisée (à mettre dans la boîte). Découper le post-it (à coller sous la boîte).

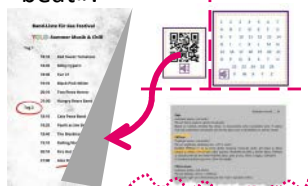


du plus grand
au plus petit

p. 58: plier le flyer du festival le long de la ligne horizontale, coller les deux faces et retirer les bordures blanches.



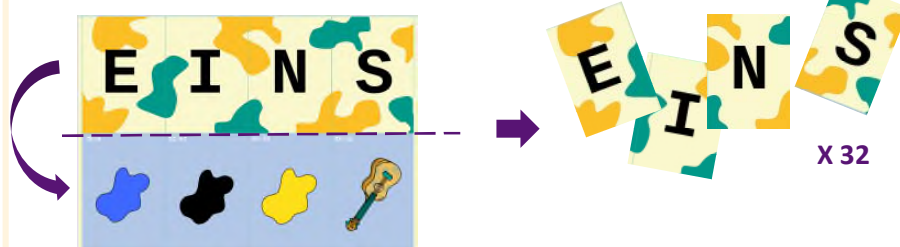
p. 59: découper le QR code le long de son cadre en couleur (il sera collé au dos de la liste avec les noms des groupes et leurs horaires de passage). Découper le carré contenant les lettres de l'alphabet et les chiffres. Découper la page arrachée de l'encyclopédie musicale qui mentionne le «off-beat».



pp. 61 - 64: coller ces quatre pages ensemble pour former un plan assez grand du festival. Retirer les bords blancs qui dépassent.



pp. 69 - 76: plier chaque page dans le sens de la longueur et coller les deux moitiés ensemble. Découper ensuite les différentes cartes le long des lignes horizontales. On obtient ainsi 32 cartes avec un recto à fond bleu et un verso avec des taches vertes et jaunes. Si vous en avez la possibilité, vous pouvez plastifier ces cartes pour éviter qu'elles ne s'abîment en cas d'utilisation fréquente et de collage répété.



X 32



Suggestion pour la disposition du matériel dans la salle

- Accrocher le grand plan du festival (pp. 61 - 64) sur un panneau d'affichage (ou au mur).
- Afficher à côté du plan la liste des groupes avec leurs horaires de passage (coller le QR code entouré d'un carré en couleur au dos de la feuille, idéalement en bas pour qu'il puisse être facilement découvert en la soulevant).
- Accrocher le programme du 2e jour du festival de l'autre côté du plan.
- Placer la lettre découpée en morceaux dans une corbeille à papier (en utilisant un sac poubelle supplémentaire).
- Fixer sur les murs les posters des groupes de musique à des fins décoratives.
- Cacher les 32 cartes-réponses par petits paquets (par exemple de quatre) à différents endroits de la pièce, par exemple sous les chaises, sous les tables, dans les tiroirs, derrière le radiateur ou un rideau. Pour ce faire, ils peuvent être collés avec du ruban adhésif / du scotch de peintre.
- Cacher les quatre billets d'entrée.
- Répartir tous les autres papiers dans la pièce, par exemple sur des tables.
- Placer le QR code (entouré de rose) et la cacahuète dans la petite boîte. Coller en-dessous le post-it sur lequel est écrit « du plus grand au plus petit ». Dissimuler dans la pièce la boîte fermée par un cadenas à combinaison (par exemple dans un sac). Il est préférable de bien la cacher pour éviter qu'elle ne soit trouvée tout de suite.
- Disposer d'autres accessoires dans la pièce si besoin.
- Éventuellement prévoir un système de sonorisation et une playlist avec des chansons dans les deux langues en guise de fond musical.
- Si certaines parties de la pièce sont « taboues », elles peuvent être signalées à l'aide d'un ruban de signalisation, d'une corde ou de panneaux « Stop » fabriqués pour l'occasion. Il faut alors expliquer aux participantes et participants dès le début que ces zones ne font pas partie de l'escape game.





Début du jeu

L'équipe d'animation peut présenter brièvement l'escape game aux participantes et participants dans les deux langues avant d'entrer dans l'escape room.

Suggestions pour l'introduction :

- Qui parmi vous a déjà joué à un escape game et en connaît le principe ?
- Nous allons tout de suite vous exposer le scénario. Il y est question d'un problème qui doit être résolu dans un temps donné.
- Différentes énigmes sont disséminées dans la pièce, qui doivent être élucidées et à partir desquelles il faut trouver à la fin une solution au problème exposé. Des indices sont cachés dans toute la pièce. Vous pouvez tout examiner de près (*cependant, il est possible d'exclure certaines zones, par exemple le rebord de la fenêtre, une armoire, etc.*). Rassemblez les indices, résolvez les énigmes et trouvez ensemble la solution au problème.
- Les indices sont rédigés dans différentes langues. Il est donc judicieux de travailler ensemble pour résoudre les énigmes.
- Avez-vous encore des questions ?



Démarrage de l'escape game

L'équipe d'animation lit la lettre de « Free together Musik GmbH » dans les deux langues (pp. 44 et 45 de la liste de matériel). Le groupe est conduit dans l'escape room (espace VIP d'Alex). La lettre lue peut aussi être déposée dans la pièce si les participantes et participants souhaitent la relire.



L'équipe reste dans l'escape room et observe le groupe. Si nécessaire, elle donne des indications (dans les deux langues). De temps en temps, elle rappelle au groupe combien de temps il lui reste.

Remarque : l'expérience a montré que certaines personnes sont capables d'ouvrir un cadenas à combinaison sans en connaître le code. Si l'équipe se rend compte que les participantes et participants souhaitent utiliser une technique de ce genre, elle peut leur demander de n'ouvrir le cadenas qu'avec les chiffres correspondants.

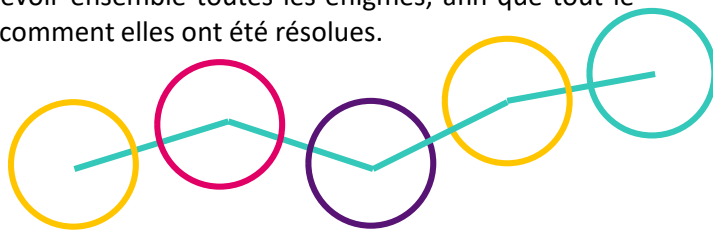
Une fois la solution trouvée, l'équipe, représentant le service de sécurité, remercie les bénévoles du festival pour leur soutien et le fait que celui-ci peut maintenant avoir lieu comme prévu.



Pistes de réflexion après le jeu

- Comment avez-vous réussi à résoudre les énigmes dans les différentes langues ? Quelles stratégies avez-vous développées pour vous aider et vous faire comprendre sur le plan linguistique ?
- Comment la coopération au sein du groupe a-t-elle fonctionné ? Comment avez-vous procédé ? Vous êtes-vous bien répartis les différentes énigmes ? Tout le monde a-t-il été au fait des énigmes déjà résolues et des indices qui ont été trouvés ? Existait-il différents rôles dans le groupe ?
- Quelles énigmes ont été particulièrement difficiles à résoudre pour vous ? À quoi cela peut-il être imputable ? Comment auriez-vous pu mieux procéder ?
- S'il y a eu des conflits au sein du groupe, quelle en a été l'origine ? Comment auriez-vous pu gérer la situation différemment ?
- En fonction des objectifs supplémentaires que l'équipe s'est fixés, elle peut poser d'autres questions pour alimenter la réflexion.
- Si nécessaire, le groupe peut, à la fin, revoir ensemble toutes les énigmes, afin que tout le monde sache quelles étaient celles-ci et comment elles ont été résolues.

Autres versions linguistiques

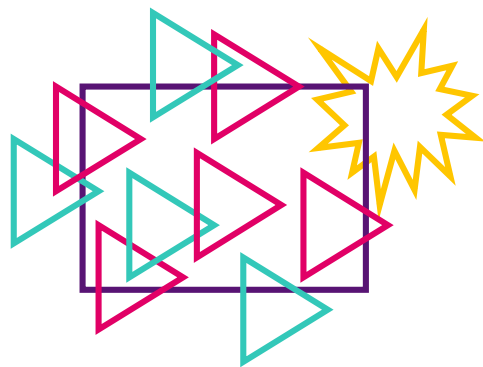


L'escape game « Festival en danger » existe actuellement dans les versions linguistiques allemand-français, allemand-polonais, allemand-russe et allemand-tchèque.

Si vous êtes intéressé par l'une de ces versions linguistiques ou si vous souhaitez effectuer une traduction dans une autre langue pour votre rencontre de jeunes, veuillez contacter les adresses figurant dans les mentions légales.

Consignes relatives aux énigmes

- Énigme 1 - Chanson Tournesol
- Énigme 2 - Chanson « Feel the energy »
- Énigme 3 - Lettre avec signature codée
- Énigme 4 - Foodtruck
- Énigme 5 - 2e journée du festival
- Énigme 6 - Billets d'entrée du festival de musique
- Énigme 7 - Blaireau
- Énigme 8- Enregistrements audios
- Énigme 9 - Ukulélé
- Énigme finale



Énigme 1

Chanson Tournesol

Description :

Les notes de la chanson sont écrites en code Morse.

Une noire (courte) correspond à un point dans l'alphabet Morse.

Une blanche (longue) correspond à un tiret dans l'alphabet Morse.

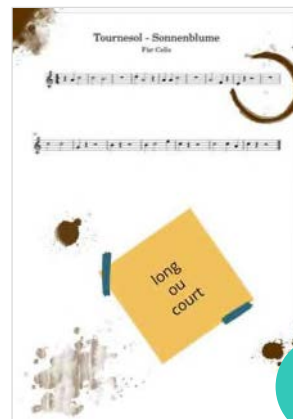
Les silences marquent le début d'une nouvelle lettre.

Indices potentiels :

Il se peut que les participantes et participants considèrent la barre de mesure et non le signe de pause comme la fin d'un mot. À titre d'indice, on peut leur demander ce qui se passe lors d'une pause et ce qu'elle pourrait signifier.

Si le lien avec l'alphabet Morse n'a pas été établi : sur la feuille de chant figure l'indication Kurz-Lang (courte-longue). À quel autre indice cela peut-il correspondre ?

Matériel requis :



p.46



p.47



p.48

Solution :

Gelb - jaune



Énigme 2

Chanson « Feel the energy »

Description :

Les notes de la chanson se sont vu attribuer chacune une lettre (en allemand, les notes do ré mi fa sol la si correspondent à des lettres : c d e f g a h). Quatre notes ont été incorrectement référencées.

Ces 4 notes doivent être lues dans l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la chanson. Il en résulte le mot C-A-F-E.

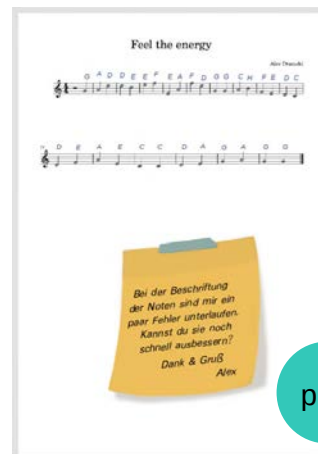
Les notes erronées se trouvent sur la première ligne à la 3^e et à la 8^e mesure ainsi que sur la deuxième ligne à la 1^{re} et à la 4^e mesure.

Indices potentiels :

Quelles notes ne sont pas correctement référencées ? Cherchez ces notes.

Y a-t-il quelque part dans la salle une grille permettant de lire les notes ?

Matériel requis :



p.49



p.47

Solution :

CAFE



Énigme 3

Lettre avec signature codée

Description :

Au bas de la lettre figure un rébus et au-dessus de chaque image, un code couleur qui indique dans quelle langue le mot correspondant à l'image est recherché. En fonction des chiffres et des lettres indiqués sous chaque image, il faut filtrer quelques lettres du mot pour trouver la solution, en l'occurrence : **Si-mon Gi-ta-re-llo**.

Scie **Mond**
giraffe **Tasche** **livre** Volleyball (ou Ball) + **O**

Indices potentiels :

Si nécessaire, expliquer le principe du rébus (un mot est illustré par une image et les chiffres représentent les lettres qui doivent être utilisées ou supprimées).

Matériel requis :



p.50

Solution :

Simon Gitarello



Énigme 4

Foodtruck

Description :

Sur la base des intolérances et des préférences alimentaires d'Alex, on arrive au menu suivant : épis de maïs, *spätzle* au fromage, milk-shake au chocolat, coca.

Additionnés, ils représentent la somme de 25 €.

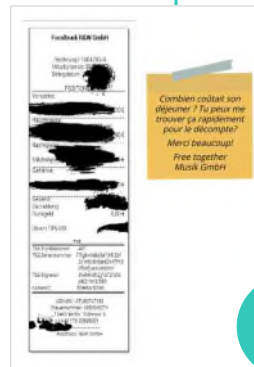
Indices potentiels :

Qu'est-ce qu'Alex Dramski mange volontiers ?

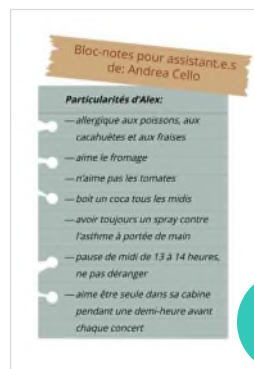
Où pouvez-vous trouver cette information ?

La bruschetta classique est un pain italien avec des tomates et des oignons.

Matériel requis :



p.53



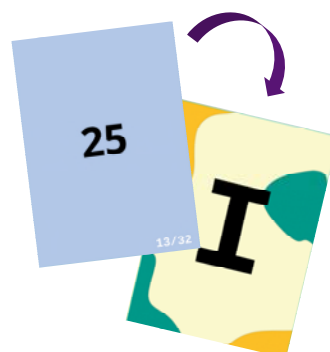
p.51



p.52

Solution :

25



Énigme 5

2^e journée du festival

Description :

Sur le mémo relatif au déroulement du 2^e jour du festival sont nommées différentes stations. Les lieux figurent en gras.

Les endroits à marquer sur le plan sont : Infopoint Pressebereich, **Wlan**-Hotspot, Foodtrucks et Tanzfläche.

Sur le plan du festival, dans la dénomination de chacun de ces lieux, certaines lettres sont marquées en gras et de taille d'impression un peu plus grande. Conformément à l'indication apparaissant sur la note adressée à Andrea « du sud au nord », ces lettres en gras doivent maintenant être classées du sud au nord. On obtient le mot : schwarz (*noir*).

Indices potentiels :

Regardez attentivement sur le plan les stations mentionnées pendant le deuxième jour du festival. Que remarquez-vous ?

Prenez en compte toutes les indications (du sud au nord).

Matériel requis :



p.54



pp.
61 - 64

Solution :

Schwarz



Énigme 6

Billets d'entrée du festival de musique

Description :

Si l'on compare les 4 billets du festival de musique, on remarque que la case Sitzplätze Bereich (*places assises*) de la ligne supérieure comporte à chaque fois une lettre différente. De plus, chaque billet a une autre couleur. Ces couleurs apparaissent également dans le mot « YOLO » et dans les rubriques du menu. Si l'on place les tickets dans l'ordre correspondant, c'est-à-dire rouge-vert-jaune-bleu, les lettres figurant dans les cases des places assises forment le mot Herz (*cœur*).

Indices potentiels :

Comparez les billets d'entrée, que remarquez-vous ?

Matériel requis :



pp.
55 - 56



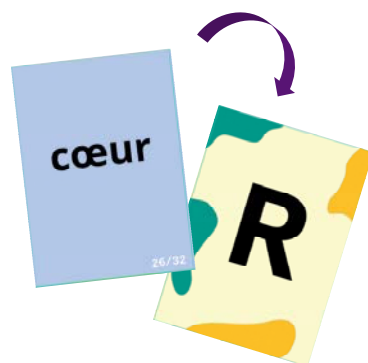
p.57



p.52

Solution :

Herz (cœur)

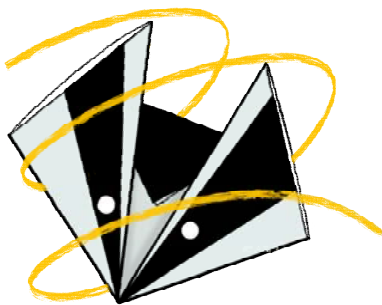


Énigme 7

Blaireau

Description :

Sur le plan du festival se trouve en bas à gauche un encadré avec différentes combinaisons de symboles. Les mêmes symboles sont représentés sur le dépliant carré qui a été déposé dans la salle. La relation entre les symboles montre clairement que le plan du festival et le flyer sont liés. Sur ce dernier figure un texte avec des conseils masqués, en italique et en gras, signalant que quelque chose doit être plié. Il est également indiqué qu'un horaire est recherché. Le flyer doit être plié selon la disposition des symboles : triangle sur carré, point d'exclamation sur croix, note sur vagues, étoile sur flèche. Le pliage final fait apparaître un blaireau qui est reproduit sur le plan du festival entre les food trucks. Chaque lieu mentionné sur le plan est accompagné d'une indication temporelle. À côté du blaireau est inscrit 15h30, qui correspond à l'horaire recherché.



Indices potentiels :

Lisez attentivement les textes. Quels indices trouvez-vous (caractères en gras et en couleur sur le plan du festival ou caractères en gras et en italique sur le dépliant) ? Si vous considérez les couleurs du flyer, à quel autre indice cela pourrait-il correspondre (réponse : les mêmes couleurs figurent sur le plan du festival).

Matériel requis :



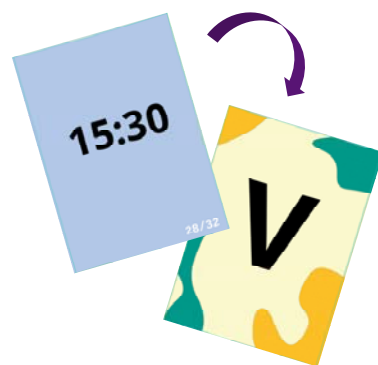
pp.
61 - 64



p.58

Solution :

15:30



Énigme 8

Enregistrements audios

Description :

Le QR code est collé au dos de la liste des groupes de musique. Il mène vers un lien qui contient quatre enregistrements audios, deux dans chacune des deux langues. Dans la salle se trouve également l'alphabet latin avec des lettres numérotées qui peut être associé au QR code grâce à sa couleur. Il est possible de répondre aux questions posées dans les enregistrements audios à l'aide de la liste des groupes de musique.

Wie viele Tage dauert das Festival? (*Combien de jours dure le festival ?*) - 2

Combien d'artistes ou de groupes jouent au festival ? - 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Bandliste vor? (*Quel est le chiffre qui apparaît le plus souvent dans la liste des groupes de musique ?*) - 1

À quelle heure joue le dernier groupe ? - 21h

Les lettres correspondantes aux nombres 2 - 12 - 1 - 21 sont B - L - A - U (*bleu*).

Indices potentiels :

Si vous cherchez d'autres indices, vous pouvez regarder attentivement tout ce qui se trouve dans la pièce sous tous les angles (ou : décrocher des affiches si cela vous aide).

Cherchez un indice dont le graphisme correspond au code QR.

Dans le cas où les participantes et participants cherchent un nombre à deux chiffres au lieu d'un, donner éventuellement des précisions sur la notion de chiffre : celui-ci est un signe unique qui représente un nombre. Un chiffre est composé d'un seul élément tandis qu'un nombre peut être composé d'un seul ou de plusieurs éléments.

Si les participantes et participants ont l'habitude de lire 21 heures de la même façon que 9 heures, la remarque précédente peut les aider à deviner (ou se rappeler) de quelle autre manière on peut indiquer l'heure.

Matériel requis :



p.59



p.57

! Smartphone

Solution :

Blau (bleu)



Énigme 9

Ukulélé

Description :

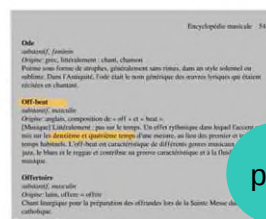
Dans le off-beat, l'accent est mis sur le deuxième et le quatrième temps. Il faut donc choisir la deuxième et la quatrième lettre de la série, ce qui donne le mot : ukulélé.

n u z k w u r l p e i l f e

Matériel requis :



p.60



p.59

Indices potentiels :

Suivez les instructions sur l'image. Qu'est-ce que le off-beat ?

Pouvez-vous en trouver une définition ?

Solution :

ukulélé



Énigme 10

Énigme finale

Les solutions des 9 énigmes précédentes permettent de résoudre la dernière.

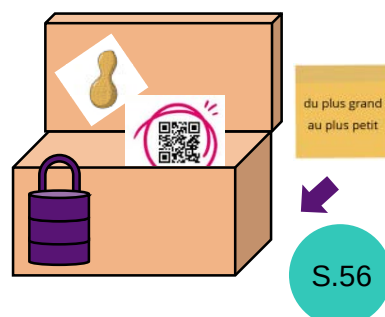
Description :

Lorsque toutes les énigmes ont été résolues, on peut chercher leurs solutions sur les cartes. Les cartes correspondantes peuvent être assemblées au verso pour obtenir un puzzle sous forme de mots croisés, en regardant comment les formes (taches colorées) concordent. Il en résulte trois chiffres en allemand (v-i-e-r, d-r-e-i, e-i-n-s, c'est-à-dire quatre, trois, un).

Sous le coffret est indiqué l'ordre dans lequel les chiffres doivent être saisis dans le cadenas à combinaison : du plus grand au plus petit. La petite boîte contient un QR code et une cacahuète (Erdnuss en allemand). Celle-ci se révèle être le mot de passe (en allemand avec un E majuscule) permettant d'ouvrir le lien vers lequel mène le QR code, en l'occurrence l'extrait du journal intime avec le dénouement de l'histoire.

Matériel requis :

Une petite boîte ou un coffret avec un cadenas à combinaison (sous le coffret est collé la note « du plus grand au plus petit »), une cacahuète et le code QR



neuf cartes qui correspondent aux neuf solutions



Indices potentiels :

Avez-vous trouvé toutes les cartes (les chiffres sur les cartes indiquent qu'il y en a 32 au total) ?

Regardez de plus près les côtés des cartes avec les lettres - remarquez-vous quelque chose ? (Puzzle)

La carte avec l'image « neuf font trois chiffres » donne une indication sur la manière dont les cartes doivent être disposées pour trouver la solution.



Au cas où le mot de passe ne fonctionne pas : l'avez-vous écrit correctement ?

Solution :

vier – drei – eins
(**quatre – trois – un**)



Handwriting practice area with horizontal lines.



Bonjour,

Nous sommes les responsables du service de sécurité du festival. Nous venons d'apprendre que la star du festival, Alex Dramski, s'est soudainement effondrée pendant la répétition avec son groupe. Elle reçoit des soins médicaux et se trouve dans un état critique. Jusqu'à présent, nous n'avons pas pu découvrir ce qui s'est passé, car nous ne comprenons pas tous les indices.

Ils sont en français et en allemand et c'est pour cela que nous avons besoin de vous. Dans l'état actuel des choses, nous partons du principe que d'autres personnes pourraient être en danger. Si cela se confirme, nous devons annuler le festival pour des raisons de sécurité dans une heure. Donc, le temps presse, maintenant il faut faire vite!

Merci beaucoup pour votre soutien !



Guten Tag,

wir sind von der Festival-Security und brauchen dringend eure Hilfe. Uns wurde eben mitgeteilt, dass Alex Dramski, der Star des Festivals, während der Bandprobe plötzlich zusammengebrochen ist. Sie wird ärztlich versorgt und befindet sich in einem kritischen Zustand. Bisher konnten wir nicht klären, was passiert ist, weil wir nicht alle Hinweise verstehen.

Diese sind auf Deutsch und Französisch, dafür seid ihr die Profis. Aktuell müssen wir davon ausgehen, dass weitere Personen in Gefahr sind. Sollte sich das bestätigen, müssen wir das Festival aus Sicherheitsgründen innerhalb der nächsten Stunde absagen. Die Zeit drängt also, jetzt aber schnell!

Vielen Dank für eure Hilfe!

Tournesol - Sonnenblume

Für Cello

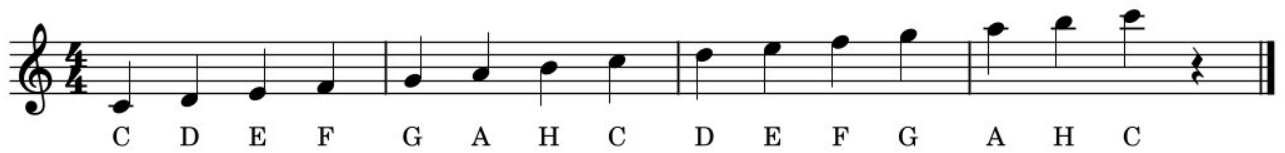
Simone



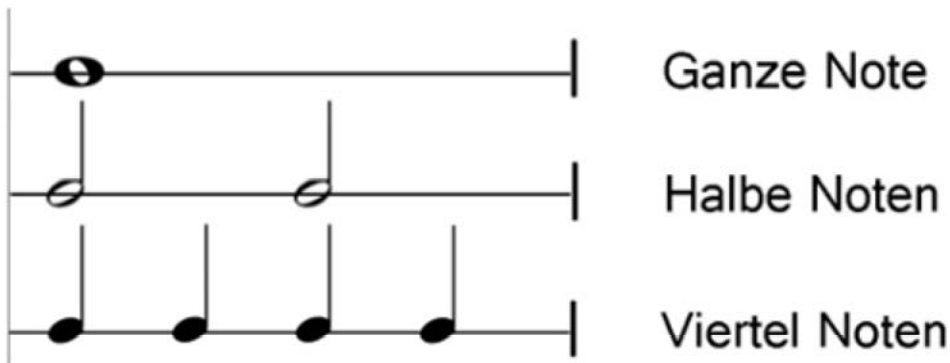
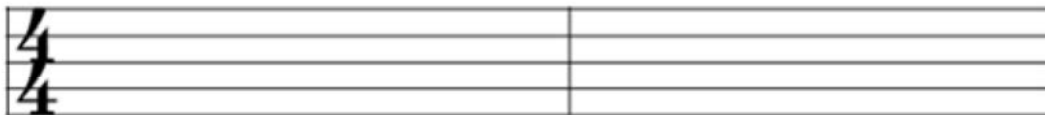
long
ou
court

Morse Code

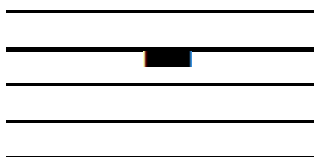
A	• —	N	— •
B	— • • •	O	— — —
C	— • — •	P	• — — •
D	— • •	Q	— — • —
E	•	R	• — •
F	• • — •	S	• • •
G	— — — •	T	—
H	• • • •	U	• • —
I	• •	V	• • • —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— • • —
L	• — — • •	Y	— • — —
M	— —	Z	— — • •



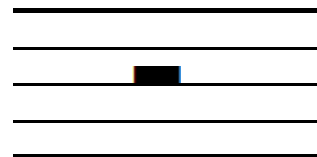
1 ... 2 ... 3 ... 4 ...



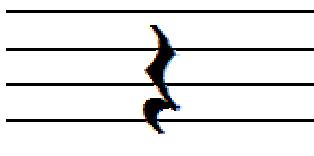
Ganze Pause:



Halbe Pause:



Viertel Pause:



=

Kurz

=



=

Lang

=



Feel the energy

Alex Dramski



Bei der Beschriftung
der Noten sind mir ein
paar Fehler unterlaufen.
Kannst du sie noch schnell
ausbessern?

Dank & Gruß
Alex

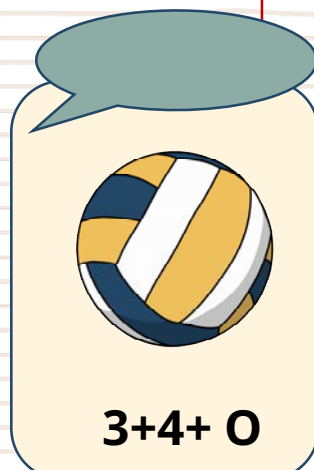
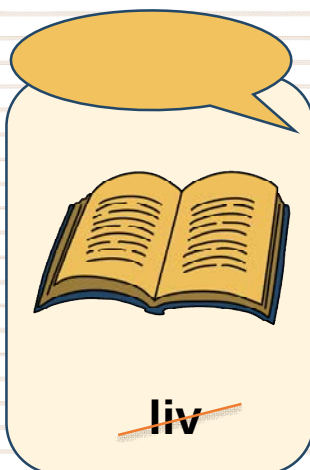
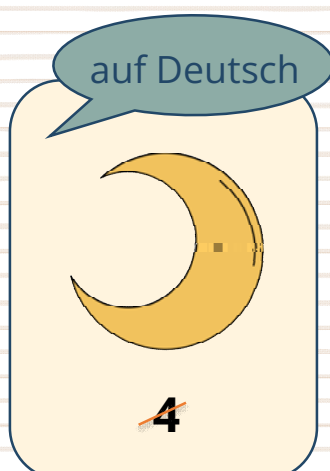
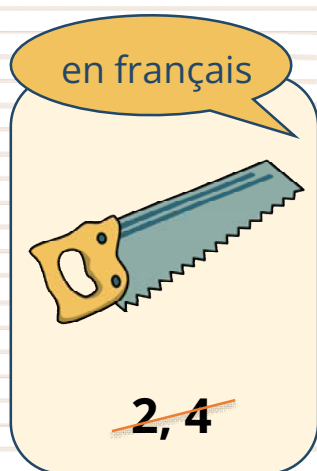
Espèce de traître,

Dans le passé, nous étions la meilleure équipe imaginable. Je n'aurais jamais pensé que cela changerait un jour.

Je suppose que notre amitié n'était pas aussi importante pour toi que ta carrière.

Tu as volé ma chanson, je ne te le pardonnerai jamais.

Avec mes salutations hostiles



PS: Tu vas devoir vivre avec les conséquences...

Bloc-notes de l'assistante Andrea Cello

Particularités d'Alex:

- *allergique au poisson, aux cacahuètes et aux fraises*
- *aime le fromage*
- *n'aime pas les tomates*
- *boit un coca tous les midis*
- *avoir toujours un spray contre l'asthme à portée de main*
- *pause de midi de 13 à 14 heures, ne pas déranger*
- *aime être seule dans sa loge pendant une demi-heure avant chaque concert*

Foodtruck
Speisekarte

1. **Vorspeise**

Tomate-Mozzarella 3,10 €

Maiskolben 4,10 €

Bruschetta 5,10 €

2. **Hauptspeise**

Grillhähnchen 10,90 €

Käsespätzle 12,90 €

Burger mit Gemüse-Patty 9,90 €

3. **Nachspeise**

Milchshake – Schoko 5,00 €

Milchshake – Snickers 5,50 €

Milchshake - Erdbeere 5,50 €

4. **Getränke**

Wasser 2,50 €

Cola 3,00 €

Säfte 3,50 €

Guten Appetit!

Foodtruck B&W GmbH

Rechnung FT084293/4

Mitarbeitende: 89

Belegdatum: 2

POSITIONEN

Vorspeise:

10 €

Hauptspeise:

90 €

Nachspeise:

Milchshake:

10 €

Getränke:

10 €

Gesamt:

Barzahlung:

Rückgeld

0,00 €

Davon 19% USt

TSE

TSE-Transaktionen

481

TSE-Seriennummer

f7fg9w0s8a5a7jh5l2hf
2k1n5c8x9se92n47fh3
0f0afjue5vs833n2

TSE-Signatur

3k4h6k3h2jj1d72n3ib
jrkl2l1m3/390

KassenID

D3H8W30I90

USt-IdNr: ATU90747193

Steuernummer: 1893649274

13469 Berlin, Tildensee 5

+49 176 83999001

Foodtruck B&W GmbH

Combien a coûté son déjeuner ? Tu peux me trouver ça rapidement pour le décompte?

Merci beaucoup!

Free together Musik GmbH

Liebe Andrea,

suche dir die Stationen des heutigen 2. Tages auf dem Festivalplan schon mal raus, damit Alex immer rechtzeitig bei ihren Terminen erscheint. Danke, dass du die Musikerin als Assistentin unterstützt.

Free together Musik GmbH

Du sud au nord



2^e jour du festival

- 08:00 Réunion d'équipe
- 10:00 Interview avec les journalistes dans
l'espace presse
- 12:00 Récupérer le déjeuner au **food truck**
(ouvert exclusivement au personnel du festival)
- 13:00-14:00 Pause de midi
- 16:00 Séance de dédicaces au **point d'accès Wi-Fi**
- 18:00 Rendez-vous de tous les musiciens et musiciennes sur la **piste de danse**, puis soundcheck



Sitzplätze
Bereich

H



YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,
26.-27. Juni
18:00 Uhr

Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80

GET
TICKET

Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt

Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video- und Fotoaufnahmen sind erlaubt.

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413210

25483513 35432157 37699959187017



Sitzplätze
Bereich

E



YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,
26.-27. Juni
18:00 Uhr

Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80

GET
TICKET

Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt

Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video- und Fotoaufnahmen sind erlaubt.

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413211

25483513 35432157 3769995810472



Sitzplätze
Bereich

R



YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,
26.-27. Juni
18:00 Uhr

Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80

GET
TICKET

Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt

Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video- und Fotoaufnahmen sind erlaubt.

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413212

25483513 35432157 37699951742185



Sitzplätze
Bereich

Z



YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,

26.-27. Juni

18:00 Uhr Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80



Ort: Festivalwiese

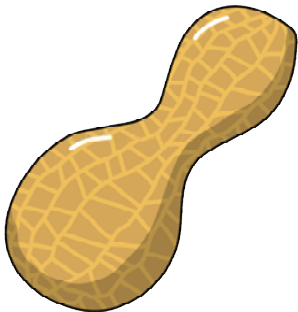
Am Teich 67,
17744 Neustadt

Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video- und Fotoaufnahmen sind erlaubt.



E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413213

25483513 35432157 37699951563023



du plus grand
au plus petit

Band-Liste für das Festival

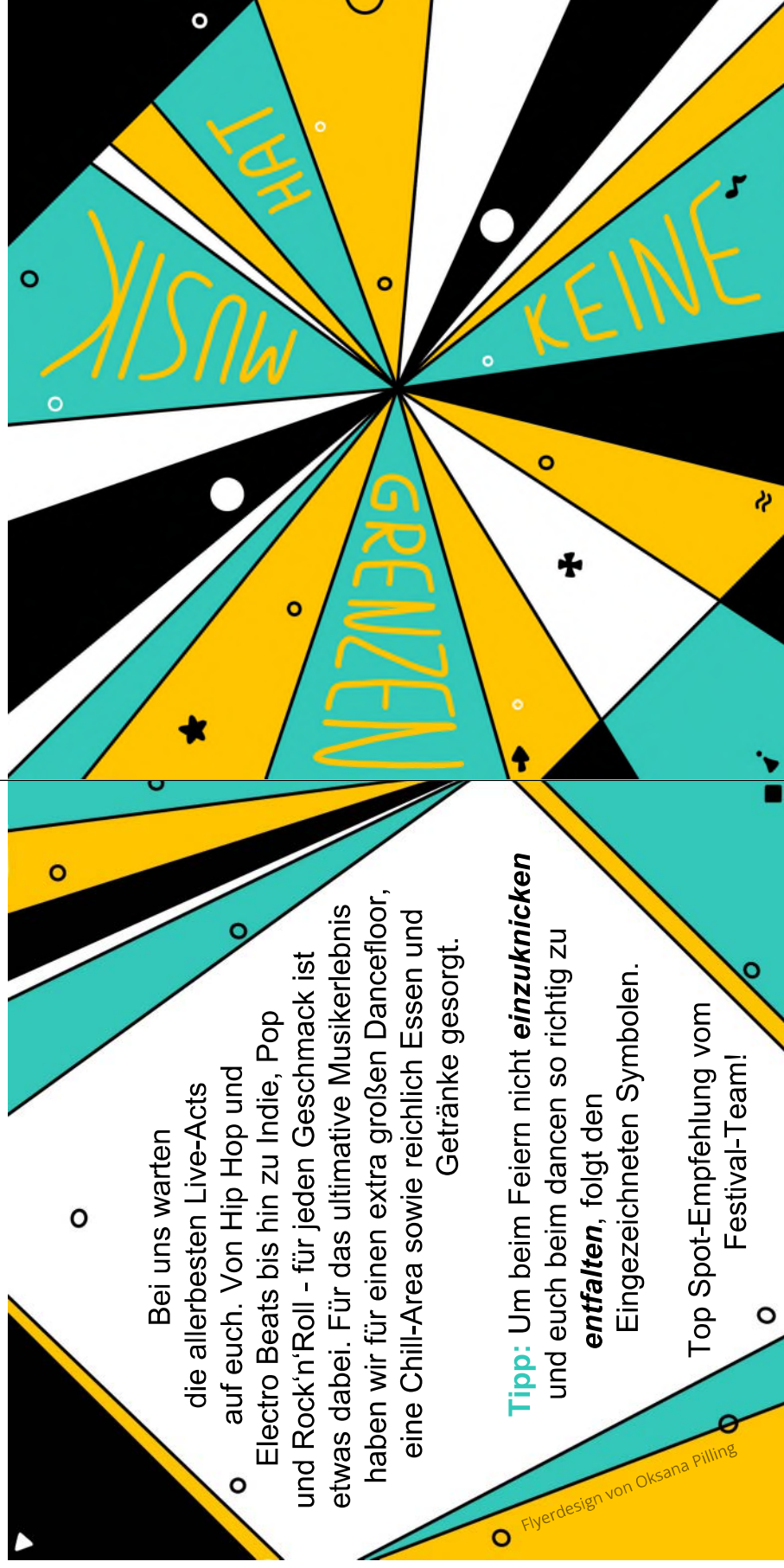
YOLO - Sommer Musik & Chill

Tag 1

- 18:10 Red Sweet Tomatoes**
- 18:20 Miley Cypern**
- 18:40 Fun 21**
- 19:10 Black Pink White**
- 20:10 Two Pines Horror**
- 21:00 Hungry Bears Band**

Tag 2

- 18:10 Cats Paws Band**
- 18:20 Panik at the Beach**
- 18:40 The Moskitos**
- 19:10 Rolling Walls**
- 20:10 Fire Hot Babies**
- 21:00 Alex Dramski**



Bei uns warten

die allerbesten Live-Acts

• auf euch. Von Hip Hop und

Electro Beats bis hin zu Indie, Pop

und Rock'n'Roll - für jeden Geschmack ist

etwas dabei. Für das ultimative Musikerlebnis

haben wir für einen extra großen Dancefloor,

eine Chill-Area sowie reichlich Essen und

Getränke gesorgt.

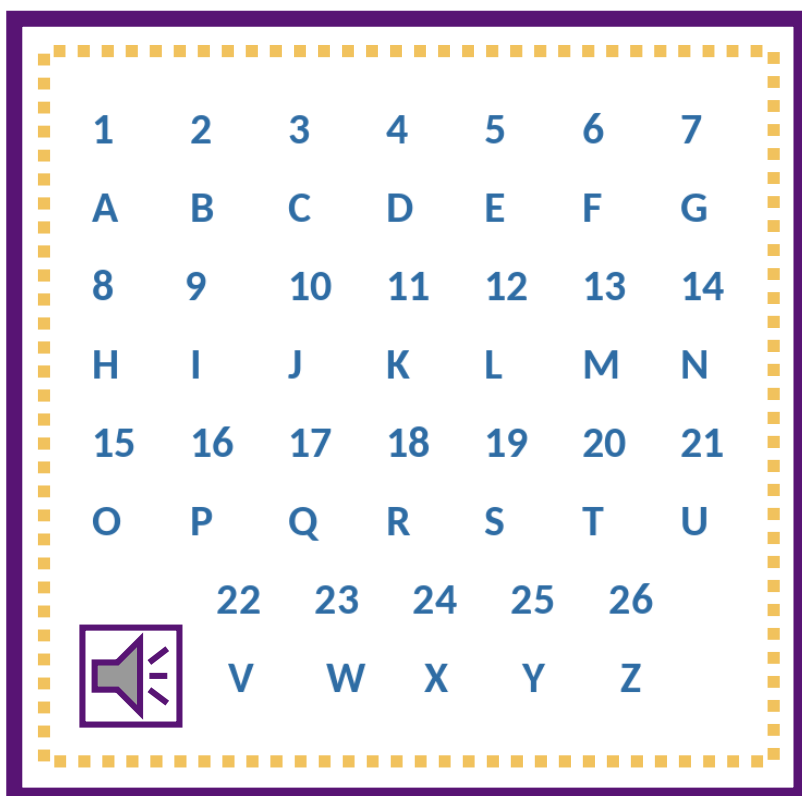
Tipp: Um beim Feiern nicht **einzuknicken**
und euch beim tanzen so richtig zu

entfalten, folgt den

Eingezeichneten Symbolen.

Top Spot-Empfehlung vom
Festival-Team!

Flyerdesign von Oksana Pilling



Ode

substantif, féminin

Origine: grec, littéralement : chant, chanson

Poème sous forme de strophes, généralement sans rimes, dans un style solennel ou sublime. Dans l'Antiquité, l'ode était le nom générique des œuvres lyriques qui étaient récitées en chantant.

Off-beat

substantif, masculin

Origine: anglais, composition de « off » et « beat ».

[Musique] Littéralement : pas sur le temps. Un effet rythmique dans lequel l'accent est mis sur le deuxième et le quatrième temps d'une mesure, au lieu des premier et troisième temps habituels. L'off-beat est caractéristique de différents genres musicaux comme le jazz, le blues et le reggae et contribue au groove caractéristique et à la fluidité de cette musique.

Offertoire

substantif, masculin

Origine: latin, offere = offrir

Chant liturgique pour la préparation des offrandes lors de la Sainte Messe dans l'église catholique.



Ne pas oublier
l'instrument
préfér  d'Alex!

Off-beat
Bitte im

nuzkwurpeilfe

TTEN

WLAN
HOTSPOT

TANZFLÄCHE



BÜHNE

AB
18:00



FESTIVAL

YOLO - SOMMER

MUSIK & CHILL

Bienvenue au festival

Yolo-Sommer Musik & Chill !

En plus des performances internationales
live sur scène, vous pourrez

TOILE



BAR

AB
17:00



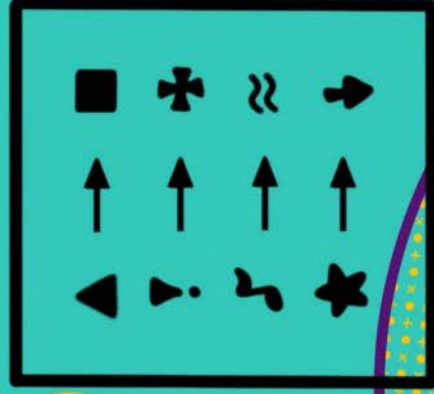
FOODTRUCKS



AB
15:30

découvrir de nombreuses attractions sur l'ensemble du site. Nous vous réservons quelques surprises. Cela vaut la peine d'inspecter le plan de plus près ! Pour plus d'informations, consultez notre **dépliant**. Vous y trouverez également nos conseils sur un lieu très spécial. N'oubliez donc pas d'en noter **l'heure**. Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et surtout une bonne ambiance!

L'équipe du festival



EINGANG

LOUNGE





AB
13:00

EISDIELE

FRITTENBUDE

AB
15:00

INFOPOINT
PRESSEBEREICH

i

Hungary Bears Band





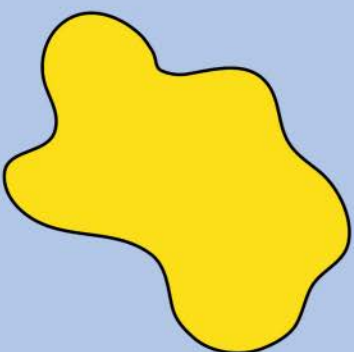


Rolling
watts

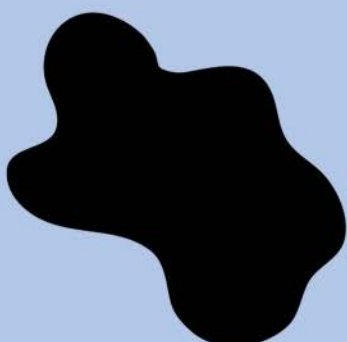




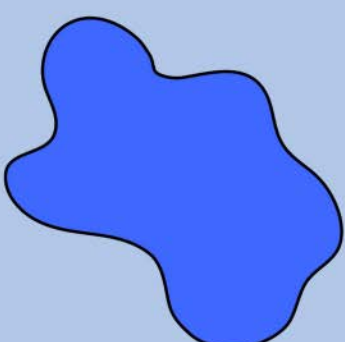
27/32



21/32



14/32



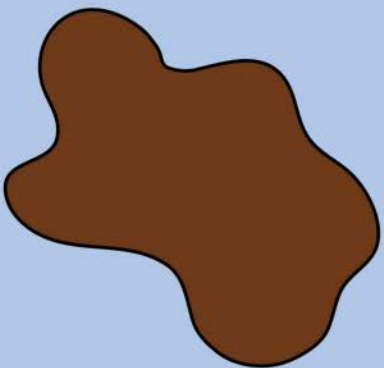
9/32

S

N

T

E



2/32

cœur

26/32

Cafe

15/32

15:30

28/32

A

R

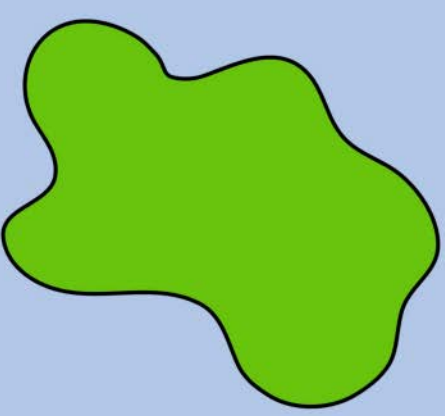
EI

V

24

Simon
Gitarello

auberge



10/32

7/32

30/32

31/32

F

D

X

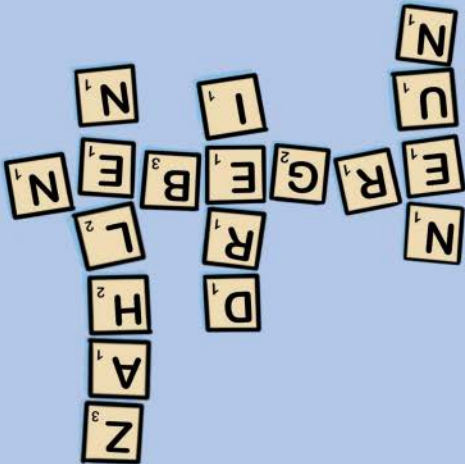
Y

Andrea
Cello

8/32

1

1/32



5/32

25

13/32

E

A

C

I

**Felix
Saxofonof**

12/32

30

16/32

13:00

11/32

étoile

4/32

H

J

G

B

**Thomas
Klaviertny**

20/32

3

19/32

15:00

18/32

plante

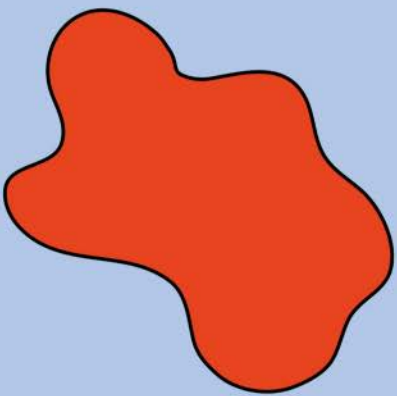
17/32

N

M

L

K



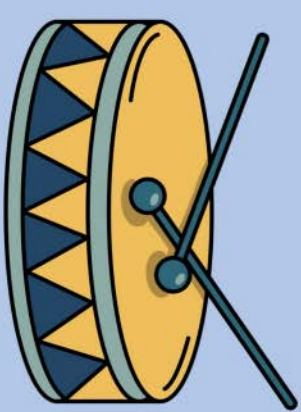
22/32

9

24/32

18:00

29/32



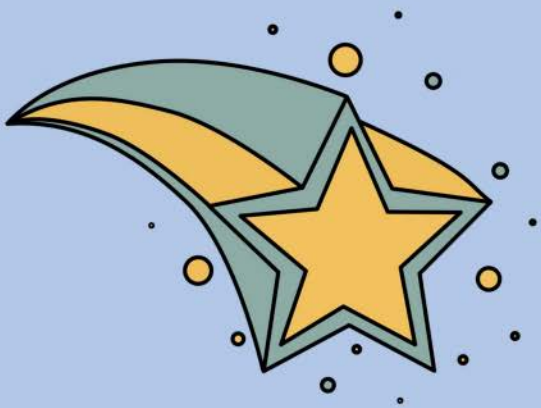
6/32

O

P

T

CH



3/32

61

25/32

17:00

32/32



23/32

PAZZO