

Sprachversion: deutsch-polnisch

Ein Escape Game
für internationale
Jugendbegegnungen

FESTIVAL IN GEFAHR

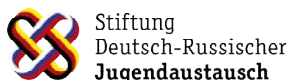
**FESTIWAL W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE**

Escape Game
na międzynarodowe
spotkania młodzieży

Wersja językowa: polsko-niemiecka

Ein Kooperationsprojekt von:
Realizacja projektu:

Unter Mitwirkung von:
Przy udziale:

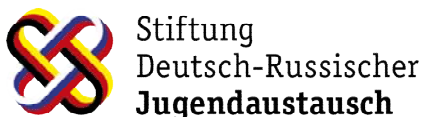


Impressum

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



IJAB - Fachstelle für Internationale
Jugendarbeit der Bundesrepublik
Deutschland e.V.
Godesberger Allee 142 - 148
53175 Bonn
www.ijab.de
info@ijab.de



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



Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch

Koordináční 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



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: Monika Korzycka

Gefördert vom:



Nota redakcyjna

Projekt Escape Game „Festiwal w niebezpieczeństwie“ został zrealizowany wspólnie przez:



IJAB - Biuro ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec (niem. IJAB - Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.)
Godesberger Allee 142 - 148
D - 53175 Bonn
www.ijab.de
info@ijab.de



Fundację Rosyjsko-Niemiecka Wymiana Młodzieży
(niem. Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH)
Mittelweg 117b, D - 20149 Hamburg
www.stiftung-drja.de
info@stiftung-drja.de



Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży – Tandem
(niem. Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch – Tandem)
Gesandtenstraße 10, D - 93047 Regensburg
www.tandem-org.de
tandem@tandem-org.de

Przy udziale:

Francusko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży



Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży



Osoba odpowiedzialna: Daniel Poli

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

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

Projekt graficzny: Oksana Pilling

Tłumaczenie: Monika Korzycka

Publikacja współfinansowana przez:
Federalne Ministerstwo ds. Rodziny,
Seniorów, Kobiet i Młodzieży (BMFSFJ)



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

**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 POLNISCHER SPRACHE	25 - 42
Material	44 - 76

**PONIŻSZA
INSTRUKCJA NIE MOŻE
ZNAJDOWAĆ SIĘ
W POMIESZCZENIU,
W KTÓRYM ODBĘDZIE
SIĘ GRA**

Spis treści

WPROWADZENIE W JĘZYKU NIEMIECKIM	7 - 24
Wstęp	25
Wprowadzenie	26
Cele	26
Rodzaj i wielkość grupy	26
Opieka pedagogiczna	26
Czas realizacji podczas spotkania i ramy czasowe	27
Przygotowanie pomieszczenia	27
Materiały dodatkowe, które należy przygotować we własnym zakresie	28
Streszczenie fabuły dla osób prowadzących	28
Przebieg gry	29
Przygotowanie	29
Propozycja rozmieszczenia materiałów	30
Wprowadzenie do gry	31
Rozpoczęcie Escape Game	31
Wskazówki dotyczące podsumowania gry	32
Wersje językowe	32
Instrukcje do zagadek	32 - 42
Zagadka 1	33
Zagadka 2	34
Zagadka 3	35
Zagadka 4	36
Zagadka 5	37
Zagadka 6	38
Zagadka 7	39
Zagadka 8	40
Zagadka 9	41
Zagadka finałowa	42
Materiały	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



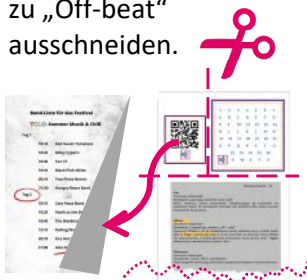
S. 56: Den QR-Code mit der pinkfarbenen Rahmung ausschneiden (wird in die Kiste gelegt). Die Erdnuss bei Bedarf ausschneiden, falls keine andere Erdnuss verwendet wird (wird in die Kiste gelegt). Den Notizzettel ausschneiden (wird unter die Kiste geklebt).



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



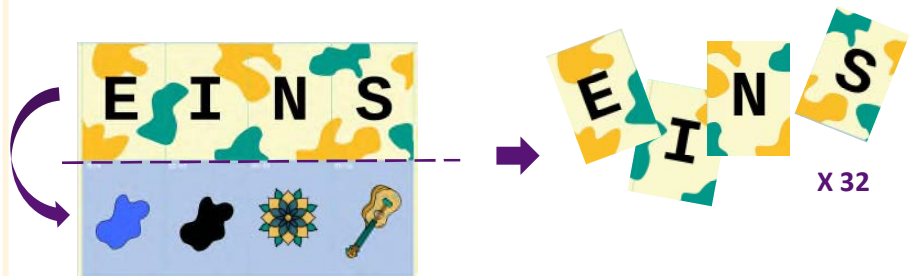
S. 59: QR-Code um den farbigen Rahmen herum ausschneiden (wird auf die Rückseite der Band-Liste geklebt). Quadrat mit Buchstaben des Alphabets und Zahlen um den farbigen Rahmen herum ausschneiden. Ausgerissene Seite aus der Musikenzyklopädie zu „Off-beat“ ausschneiden.

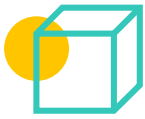


S. 61 - 64: diese vier Seiten zu einem großen Festivalplan zusammenkleben. Dafür die überlappenden weißen Ränder abschneiden.



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 Musikuntermalung 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.

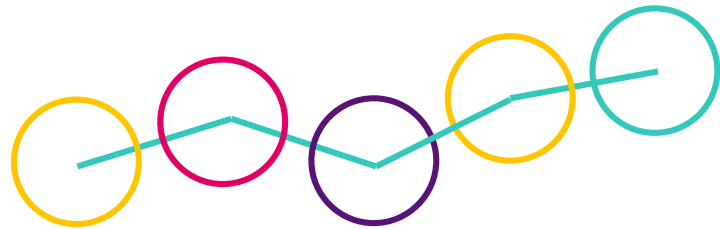
Hinweis: Es wurde die Erfahrung gemacht, dass einige Menschen in der Lage sind, ein Zahlenschloss zu öffnen, ohne dass sie die Lösungszahl kennen. Wenn die Spielleitung merkt, dass die Teilnehmenden eine entsprechende Technik anwenden möchten, kann sie sie bitten, das Schloss nur mit dem richtigen Zahlencode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



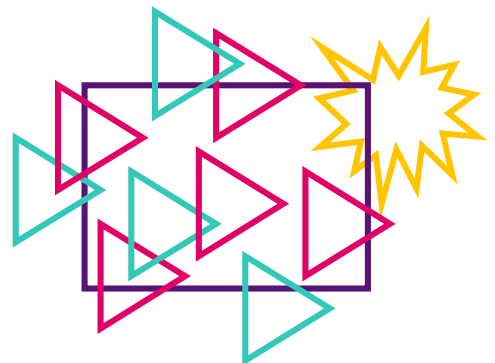
Weitere Sprachversionen

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 „Gute Laune“
- 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 „Gute Laune“

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



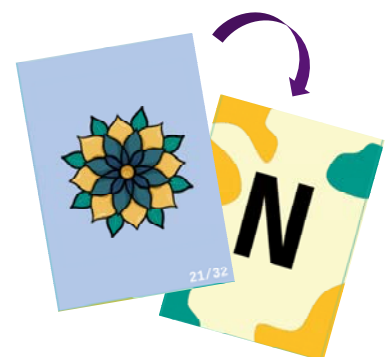
S.47



S.48

Ergebnis:

Blume - kwiatek



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:



Feel the energy
Alex Drenski

G A D D E E F E A F D G G C H F E D C
D E A E C C D A G A G D

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

S.49



C A F E C A B C D E F G A B C

S.47

Ergebnis:

CAFE



Rätsel 3

Brief mit codierter Unterschrift

Beschreibung:

Unterhalb des Briefes 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.

Słuchawki **M**ond

Pierogi **T**asche **H**erbata **V**olleyball (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:



Ergebnis:

Simon Gitarello



Rätsel
4

Foodtruck

Beschreibung:

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

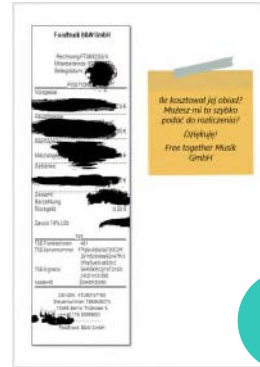
Die Preise dieser Auswahl ergeben in der Summe 25 €.

Mögliche Hinweise:

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

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

Benötigte Materialien:



S.53



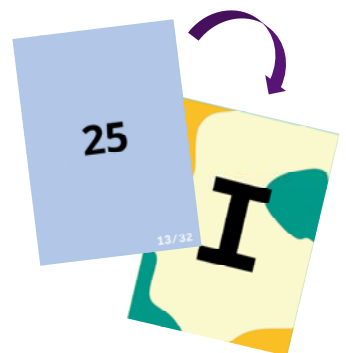
S.51



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.

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)

Benötigte Materialien:



Ergebnis:

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 - serce

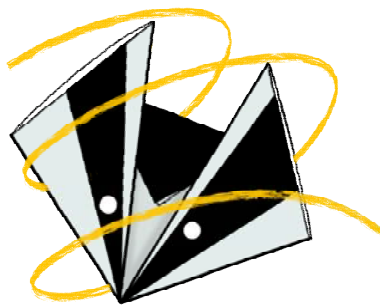


Rätsel 7

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:



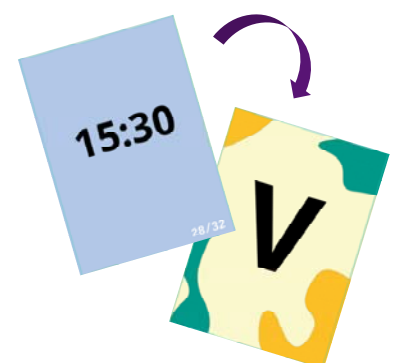
S.61 - 64



S.58

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

Ilu artystów, ile artystek lub zespołów występuje na festiwalu? (*Wie viele Bands treten beim Festival auf?*) - 12

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

O której godzinie wystąpi ostatni zespół? (*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 Ziffer 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:



S.60



S.59

Ergebnis:

Ukulele



Rästel 10

Abschlussrästel

Mithilfe der neun Lösungswörter kann das Abschlussrästel gelöst werden.

Beschreibung:

Wenn alle Rästel gelöst sind, können die Lösungswörter auf den Karten gesucht werden. Die entsprechenden Karten können auf der Rückseite zu einem Puzzle in Form eines Kreuzworträstels 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 Rästel darstellen, die Seiten mit den Buchstaben genauer an – fällt euch etwas auf? (Puzzle)

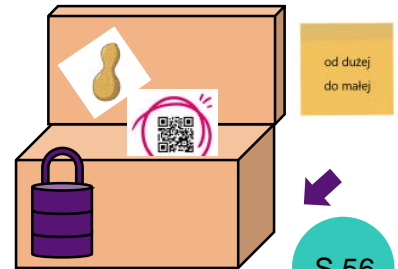
Die Karte mit dem Bild „neun ergeben drei Zahlen“ gibt einen Hinweis, wie die Karten anzuordnen sind um die Lösung zu finden.



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

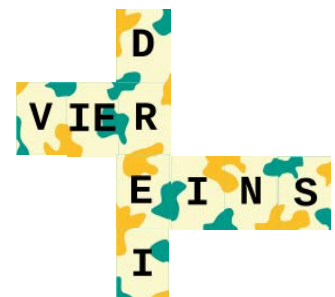


Neun passende
Karten zu den
Lösungswörtern



Ergebnis:

vier – drei – eins



Wstęp

Escape Game „Festiwal w niebezpieczeństwie” jest projektem opracowanym specjalnie na międzynarodowe spotkania młodzieży! W ekscytującej i dynamicznej atmosferze stworzyliśmy grę, która nie tylko wzmacnia ducha zespołu, ale także podkreśla znaczenie umiejętności językowych i wzajemnego wsparcia we wspólnym dążeniu do celu. Projekt jest wynikiem ścisłej współpracy w obszarze animacji językowej między bilateralnymi instytucjami wspierającymi pracę z młodzieżą: IJAB - Biurem ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec, Fundacją Rosyjsko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży i Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży – Tandem, przy wsparciu Francusko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży oraz Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży. Gra została stworzona w kilku dwujęzycznych wersjach i przetestowana na spotkaniach młodzieży.

Miejszem akcji jest festiwal muzyczny. Dochodzi na nim do zdarzenia, po którym w ciągu godziny trzeba zdecydować, czy festiwal może się odbyć, czy też ze względów bezpieczeństwa należy go odwołać. Ponieważ muzyka jest elementem jednoczącym ludzi ponad podziałami językowymi, naszą Escape Game można z powodzeniem umieścić w programie każdego spotkania, np. jako punkt wyjścia do zorganizowania małej imprezy lub stworzenia – wraz z młodzieżą – listy ulubionych piosenek, które będą jej potem towarzyszyć w trakcie całej wymiany. Ponadto fabuła gry obraca się wokół zazdrości i urazy, co może być okazją do rozmowy z młodymi ludźmi o konstruktywnym radzeniu sobie z takimi uczuciami. W materiałach znajdują się sugestie dotyczące ewaluacji gry.

Gra jest łatwa w przygotowaniu i można ją wszędzie ze sobą zabrać, a większość materiałów po prostu wydrukować. Dodatkowo wystarczy przygotować tylko kilka przedmiotów, takich jak małe pudełko z zamkiem szyfrowym. Można również wzbogacić scenериę o własne rekwizyty, np. charakterystyczne ubrania lub inne przedmioty rodem z garderoby teatralnej, żeby stworzyć atmosferę wprowadzającą osoby uczestniczące w grze w odpowiedni nastrój. Przygotowaliśmy też szczegółowe instrukcje do wszystkich zagadek wraz z podpowiedziami ułatwiającymi ich rozwiązanie, aby mogli Państwo wesprzeć młodzież w przypadku pojawienia się problemów. Zalecamy zapoznanie się ze wszystkimi materiałami jeszcze przed rozpoczęciem zabawy. Gra była testowana z młodzieżą w wieku powyżej 13 lat, w grupach dwunarodowych liczących od 6 do 10 osób. W przypadku większych grup, zalecamy podzielenie grupy i rozegranie kilku rund.

Życzymy Państwu i wszystkim osobom uczestniczącym w grze dobrej zabawy i powodzenia we wspólnym rozwiązywaniu zagadek. Mamy nadzieję, że gra pomoże młodym ludziom zbliżyć się do siebie i nawiązać nowe przyjaźnie.

Niech zabrzmie muzyka i rozpocznie się przygoda!

Zespół Escape Game



Wprowadzenie :



Cele

Punktem wyjścia dla grupy projektowej, która opracowała Escape Game, była wspólna praca nad metodą animacji językowej. Dlatego przy tworzeniu gry „Festiwal w niebezpieczeństwie” ważne były następujące cele, które są jednocześnie celami animacji językowej: tworzenie okazji do komunikacji pomiędzy osobami uczestniczącymi, inicjowanie kontaktu z językiem grupy partnerskiej poprzez zabawę, wzbudzanie ciekawości i wspieranie dynamiki grupy. Oczywiście, dla każdej osoby organizującej spotkanie młodzieży, istotną rolę mogą odgrywać także inne cele, do których można się odnieść w końcowej refleksji podczas ewaluacji gry.



Rodzaj i wielkość grupy

Gra powstała w odpowiedzi na potrzeby spotkań w grupach bilateralnych i została przetestowana w dwunarodowych grupach młodzieży w wieku powyżej 13 lat i młodych dorosłych. Zróżnicowane możliwości uczestniczek i uczestników w zależności od wieku, umiejętności językowych i wcześniejszego doświadczenia, można zrekompensować dzięki wskazówkom i podpowiedziom osoby prowadzącej spotkanie. Z naszego doświadczenia wynika, że grę najlepiej jest przeprowadzić w grupie liczącej od 6 do maksymalnie 10 osób. Na spotkaniach młodzieży grupy są jednak z reguły liczniejsze. Dlatego najlepiej rozegrać kilka rund w małych grupach, jedna po drugiej lub równoległe (jeśli na spotkaniu jest wystarczająca liczba osób prowadzących).



Opieka pedagogiczna

Osoba prowadząca grę powinna wcześniej dokładnie zapoznać się z jej przebiegiem oraz poszczególnymi zagadkami i ich rozwiązaniami. Ważne jest, aby pozostała w pomieszczeniu z grupą uczestniczek i uczestników, obserwowała postępy w grze i w razie potrzeby udzielała wskazówek. Przez pierwsze 15 minut warto pozwolić osobom grającym na samodzielne rozwiązywanie zagadek i po prostu je obserwować. W zależności od stanu gry po pierwszych zagadkach, można nadal pozostawić grupie samodzielność w rozwiązywaniu zadań lub – jeśli nie udało się jej jeszcze niczego osiągnąć – dać jej kilka wskazówek. Celem jest ograniczenie podpowiedzi do niezbędnego minimum, przy jednoczesnej dbałości o to, by udzielone wskazówki umożliwiły osobom uczestniczącym znalezienie rozwiązania w ciągu godziny. Jeśli osoba prowadząca sama dobrze rozumiała grę i samodzielnie rozwiązała wszystkie zagadki, to dzięki uważnej obserwacji grupy będzie mogła odpowiednio dawkować liczbę potrzebnych wskazówek.

¹ Animacja językowa jest pozaformalną metodą, wykorzystywaną podczas spotkań międzynarodowych do przewycięzania barier językowych i wspierania komunikacji pomiędzy osobami, które w nich uczestniczą. Opracowana w latach 90. przez Francusko-Niemiecką Współpracę Młodzieży, była następnie - przez liczne organizacje zajmujące się międzynarodową pracą z młodzieżą - dostosowywana do ich konkretnych potrzeb. Od wielu lat specjalistyczne instytucje, wspierające międzynarodową pracę z młodzieżą, wymieniają się nowymi osiągnięciami z zakresu animacji językowej i organizują wspólne szkolenia. Więcej informacji na temat metod animacji językowej w poszczególnych krajach można uzyskać w ConAct – Centrum Koordynacji Izraelsko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży, we Francusko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży, w Polsko-Niemieckiej Współpracy Młodzieży, w IJAB - Biurze ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec, w Fundacji Rosyjsko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży oraz w Centrum Koordynacji Czesko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży – Tandem.

Uczestniczki i uczestnicy gry typu Escape Game działają często pod presją czasu, a poszukiwanie rozwiązania może uruchomić procesy dynamiki grupowej. Osoba prowadząca powinna zwracać uwagę na takie sytuacje i w razie potrzeby porozmawiać o nich z grupą podczas refleksji po zakończeniu gry. Jeśli jakaś osoba zbyt często działa w odosobnieniu, warto zachęcić ją do współpracy z innymi w trakcie trwania rozgrywki.



Czas realizacji podczas spotkania i ramy czasowe

Zalecamy zorganizowanie Escape Game w takiej fazie spotkania, w której osoby uczestniczące zdążyły się już trochę poznać. Rozwiązanie zagadek wymaga współpracy z innymi grającymi, posługującymi się językiem grupy partnerskiej, dlatego potrzebna jest pewna doza wzajemnego zaufania.

Na przygotowania należy zarezerwować co najmniej godzinę, aby zdążyć wydrukować, wyciąć i skleić wszystkie materiały. Do tego dochodzi czas potrzebny na przygotowanie rekwizytów i ewentualnie listy piosenek, które będą towarzyszyć zabawie. Trzeba również przeznaczyć wystarczająco dużo czasu na wcześniejsze dokładne zapoznanie się z grą i wszystkimi zagadkami.

Na wprowadzenie uczestniczek i uczestników w tematykę gry w językach obu grup partnerskich należy zaplanować pięć minut. Następnie osoby biorące udział w rozgrywce mają godzinę na rozwiązanie zagadki. W zależności od celu i związanej z nim potrzeby refleksji, należy też odpowiednio zaplanować czas przeznaczony na ewaluację.



Przygotowanie pomieszczenia

Do przeprowadzenia gry potrzebne będzie pomieszczenie z kilkoma stołami i krzesłami, w którym będzie można powiesić coś na ścianach, a także coś ukryć, kosz na śmieci oraz ewentualnie dodatkowe rekwizyty, służące do wykreowania odpowiedniej atmosfery i ukrycia pudełka (np. pod elementami odzieży lub w torbie).

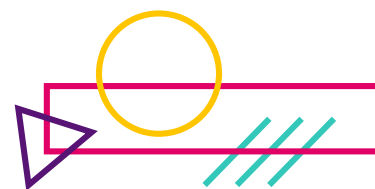
- Jeśli w pomieszczeniu znajduje się dużo przedmiotów niemających związku z grą, najlepiej zebrać je razem i wyraźnie oznaczyć jako elementy spoza gry (ewentualnie można też oddzielić je od reszty pomieszczenia taśmą lub sznurkiem).
- W miarę możliwości należy zadbać o to, aby osoby uczestniczące w grze nie wносиły do pomieszczenia własnych toreb i kurtek.
- Wskazane jest ustawienie co najmniej jednego pustego stołu z wystarczającą ilością miejsca do wspólnego przeglądania wyników rozwiązanych zagadek.
- Osoba prowadząca grę powinna zapamiętać, gdzie ukryła poszczególne wskazówki.



Materiały dodatkowe, które należy przygotować we własnym zakresie:

Gra jest tak zaprojektowana, żeby większość potrzebnych materiałów można było po prostu wydrukować na kolorowej drukarce i z łatwością przetransportować na miejsce spotkania. Oprócz wydruków, do przeprowadzenia gry potrzebne będą następujące przedmioty i materiały:

- małe pudełko, które można zamknąć na zamek szyfrowy,
- zamek szyfrowy z 3 cyframi (ustawiony na kombinację 4-3-1),
- orzeszek ziemny (prawdziwy orzeszek ziemny albo – ze względu na możliwe alergie osób uczestniczących w spotkaniu – np. gumka w kształcie orzeszka ziemnego; ewentualnie można też użyć obrazka orzeszka ziemnego z materiałów, str. 56),
- torba (lub inny przedmiot), w którym można ukryć pudełko,
- można też przygotować rekwizyty charakterystyczne dla garderoby artystki (np. odpowiednie ubrania, ręcznik, papierowy kubek),
- ew. torba na śmieci do umieszczenia w koszu na śmieci ustawionym w pomieszczeniu przeznaczonym na grę, do której włożony zostanie pocięty list (str. 50) - dzięki temu osoby uczestniczące w grze nie będą musiały wybierać kawałków papieru spośród prawdziwych śmieci,
- nożyczki, klej w szyfcie, taśma malarska lub taśma mocująca TESA do zawieszenia niektórych materiałów na ścianie,
- ewentualnie smartfon do odczytywania kodów QR (jeśli osoby uczestniczące nie mają takiego urządzenia) i dostęp do internetu w pomieszczeniu,
- ew. także taśma lub sznurek do odgródzenia części pomieszczenia,
- blok, pisaki (do zapisywania wyników i rozwiązywania zagadek).



Streszczenie fabuły dla osób prowadzących:

Alex Dramski jest gwiazdą festiwalu „YOLO Sommer Musik & Chill”. Alex zasłabła podczas próby swojego zespołu. Nie wiadomo, na czym polega jej problem ze zdrowiem, nie wiadomo też, czy innym osobom obecnym na festiwalu nie grozi niebezpieczeństwo. Dlatego w ciągu najbliższej godziny należy ustalić, co spowodowało zasłabnięcie piosenkarki. Jeśli to się nie uda, festiwal trzeba będzie odwołać.

Inny muzyk, Simon Gitarello, napisał piosenkę dla swojej dziewczyny Andrei Cello, ale nigdy jej nie wykonał. Piosenkę ukradła mu Alex Dramski i teraz przedstawia ją jako własny utwór. Na festiwalu Alex zamierza po raz pierwszy zaprezentować piosenkę na scenie. Andrea Cello za żadne skarby nie chce dopuścić, aby jej chłopaka, Simona Gitarello, spotkała taka niesprawiedliwość. Na szczęście dla Andrei, Alex Dramski szukała akurat nowej asystentki. Andrea Cello otrzymała to stanowisko i znalazła się w bezpośrednim otoczeniu Alex. Dzięki temu dowiedziała się o jej alergii i opracowała plan, który miał uniemożliwić Alex wykonanie utworu Simona na scenie. Andrea dosypała sproszkowane orzeszki ziemne do mleczno-czekoladowego koktajlu Alex, na skutek czego Alex Dramski doznała wstrząsu anafilaktycznego.

Przebieg gry



Przygotowanie

Przygotować kolorowe, jednostronne wydruki ze wszystkich stron materiałów (str. 44 - 76). Wymienione poniżej strony przyciąć zgodnie z następującymi wytycznymi (najlepiej w taki sposób, aby miejsca przecięcia były niewidoczne):

str. 47: przeciąć stronę w miejscu pomiędzy alfabetem Morse'a a gamą



str. 50: rozciąć list na kilka (np. pięć) części



str. 54: przeciąć stronę wzdłuż linii przerywanej



str. 55 + 56: wyciąć wszystkie bilety



str. 56: wyciąć kod QR wraz z różowym obramowaniem (kod należy później włożyć do pudełka). Wyciąć obrazek orzeszka ziemnego (także do umieszczenia w pudełku), jeśli w grze nie wykorzystuje się prawdziwego orzeszka lub jego zamiennika. Wyciąć notatkę (do przyklejenia pod pudełkiem).



str. 58: złożyć ulotkę festiwalu wzdłuż poprzecznej linii, skleić i odciąć białe krawędzie



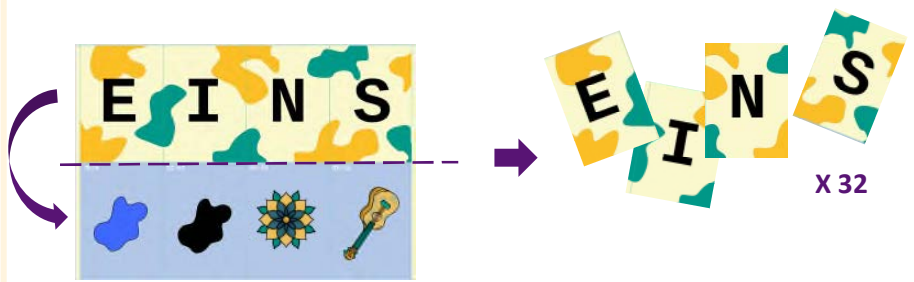
str. 59: wyciąć kod QR łącznie z kolorowym obramowaniem (do przyklejenia na odwrocie listy zespołów) oraz kwadrat z literami i cyframi, także wraz z kolorowym obramowaniem. Wyciąć stronę wyrwaną z leksykonu muzycznego z definicją hasła „Offbeat”.



str. 61 - 64: skleić wszystkie cztery strony tak, aby powstała duża mapa festiwalu. Wcześniej odciąć zachodzące na siebie białe krawędzie.



str. 69 - 76: każdą stronę złożyć wzdłuż pionowej linii i skleić obie połówki. Następnie porozcinać wszystkie karty wzdłuż linii poprzecznych. W ten sposób powstaną 32 karty – z przodu w kolorze niebieskim, a na odwrocie z zielonymi i żółtymi plamkami. Jeśli jest taka możliwość, karty te można zalaminować, aby uchronić je przed zniszczeniem na skutek częstego używania i klejenia.



X 32



Propozycja rozmieszczenia materiałów

- Dużą mapę festiwalu (str. 61-64) powiesić na tablicy (lub ścianie).
- Obok powiesić listę zespołów (kod QR w kolorowej kwadratowej ramce przykleić na odwrocie, najlepiej u dołu strony, żeby po uniesieniu listy zespołów, można go było od razu zauważyć).
- Program drugiego dnia festiwalu powiesić na ścianie, po drugiej stronie mapy.
- Pocięty na kawałki list umieścić w koszu na śmieci (w przygotowanej torbie).
- Na ścianach powiesić dla dekoracji plakaty zespołów.
- 32 karty z rozwiązaniami, podzielone na małe paczki (np. po cztery), ukryć w różnych miejscach w pomieszczeniu, np. pod krzesłami, stołami, w szufladach, za kaloryferem lub zasłoną. Można je przykleić taśmą malarską.
- Ukryć cztery bilety.
- Wszystkie pozostałe kartki rozłożyć w różnych miejscach pomieszczenia, np. na stołach.
- Kod QR (w różowej ramce) umieścić w pudełku wraz z orzeszkiem ziemnym. Pod pudełkiem przykleić karteczkę samoprzylepną ze słowami „od dużej do małej”. Pudełko, zamknięte na zamek szyfrowy, schować w pomieszczeniu (np. w torbie). Należy je ukryć na tyle dobrze, aby można je było znaleźć dopiero na późniejszym etapie gry.
- Pozostałe rekwizyty rozrzucić po pomieszczeniu.
- Ewentualnie ustawić w pomieszczeniu głośnik z dołączoną listą wybranych przez grupę piosenek w obu językach, aby dzięki muzyce w tle wykreować atmosferę festiwalu.
- Jeżeli jakieś części pomieszczenia mają stanowić „tabu” dla osób uczestniczących w grze, to można je oddzielić taśmą, sznurkiem lub samodzielnie namalowanymi znakami stopu i na samym początku wyjaśnić, że te miejsca nie są częścią gry.





Wprowadzenie do gry

Osoba prowadząca może krótko wprowadzić do gry w obu językach, którymi posługują się uczestniczki i uczestnicy. Najlepiej zrobić to jeszcze przed wejściem do pomieszczenia, w którym odbędzie się gra.

Propozycja wprowadzenia:

- Ile osób spośród Was grało kiedykolwiek w Escape Game i zna zasady takich gier?
- Za chwilę wprowadzę Was w fabułę. W historii, jaką opowiem, pojawi się problem, który należy rozwiązać w wyznaczonym czasie.
- W pomieszczeniu znajdują się różne zagadki. Trzeba je rozwiązać i - na ich podstawie - znaleźć na końcu rozwiązanie głównego problemu w fabule gry. W całym pomieszczeniu są także poukrywane wskazówki. Możecie wszystko dokładnie przeszukać (z wyjątkiem: tutaj jest możliwość wyłączenia poszczególnych obszarów, np. parapetu, szafki itp.). Zbierajcie wskazówki, rozwiązujcie zagadki i wspólnie znajdźcie rozwiązanie problemu.
- Wskazówki są w różnych językach. Warto więc współpracować przy ich rozwiązywaniu.
- Czy macie jakieś pytania?



Rozpoczęcie Escape Game

Osoba prowadząca grę odczytuje list od „Free together Musik GmbH” (str. 44 i 45 w materiałach) w obu językach. Następnie wprowadza grupę do Escape Roomu (zarezerwowana dla Alex Dramski strefa VIP). Odczytany list można potem umieścić w pomieszczeniu, aby uczestniczki i uczestnicy gry mogli go ponownie przeczytać.



Osoba prowadząca pozostaje w Escape Roomie i obserwuje grupę. W razie potrzeby daje wskazówki (w obu językach). Od czasu do czasu przypomina grupie, ile jeszcze zostało czasu.

Uwaga: doświadczenie pokazuje, że niektóre osoby potrafią otworzyć zamek szyfrowy bez znajomości zastosowanego kodu. Jeśli osoba prowadząca zorientuje się, że ktoś z grupy chce użyć do tego jakiejś innej techniki, może poprosić, aby przy otwieraniu zamka korzystać tylko z prawidłowego kodu numerycznego.

Po znalezieniu rozwiązania, osoba prowadząca dziękuje w imieniu ochrony festiwalu wolontariuszkom i wolontariuszom za ich skuteczną pomoc i za to, że dzięki nim wszystko może się odbyć zgodnie z planem.



Wskazówki dotyczące podsumowania gry

- Jak udało się Wam rozwiązać zagadki napisane w różnych językach? Jakie strategie opracowaliście, żeby sobie nawzajem pomagać w komunikacji i porozumiewać się ze sobą?
- Jak wyglądała współpraca w grupie? Jak postępowaliście? Jak podzieliliście się na mniejsze zespoły, odpowiedzialne za rozwiązywanie poszczególnych zagadek? Czy wszyscy wiedzieli, które zagadki zostały już rozwiązane i jakie wskazówki zostały znalezione? Jakie role przyjęliście w grupie?
- Które zagadki sprawiły Wam najwięcej trudności? Co mogło być tego przyczyną? Co mogliście zrobić lepiej?
- Jeżeli w grupie doszło do kłótni, co było jej przyczyną? Jak można było inaczej poradzić sobie z tą sytuacją?
- W zależności od dodatkowych celów wyznaczonych przez osobę prowadzącą, można rozszerzyć ewaluację o kolejne pytania.
- Jeśli zaistnieje taka potrzeba, grupa może na zakończenie jeszcze raz wspólnie omówić wszystkie zagadki, aby wszyscy dowiedzieli się, jakie zadania były w grze i jak można je było rozwiązać.



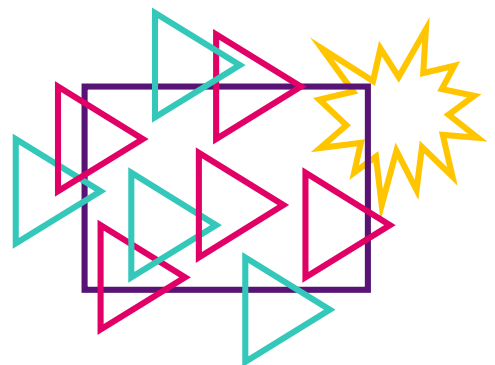
Wersje językowe

Escape Game „Festiwal w niebezpieczeństwie” jest obecnie dostępna w wersji francusko-niemieckiej, polsko-niemieckiej, rosyjsko-niemieckiej, czesko-niemieckiej.

Jeśli są Państwo zainteresowani jedną z tych wersji językowych lub chcieliby przetłumaczyć grę na kolejny język i wykorzystać na swoim spotkaniu młodzieży, prosimy o kontakt na adres podany w nocie redakcyjnej.

Instrukcje do zagadek

- Zagadka 1 - Piosenka „Dobry nastrój”
- Zagadka 2 - Piosenka „Feel the energy”
- Zagadka 3 - List z zakodowanym podpisem
- Zagadka 4 - Foodtruck
- Zagadka 5 - Drugi dzień festiwalu
- Zagadka 6 - Bilety na festiwal
- Zagadka 7 - Borsuk
- Zagadka 8 - Nagrania audio
- Zagadka 9 - Ukulele
- Zagadka finałowa



Zagadka 1

Piosenka „Dobry nastrój”

Opis:

Nuty piosenki są zapisane alfabetem Morse’a.

Ćwierćnuta (sygnał krótki) odpowiada kropce w alfabecie Morse’a.

Półnuta (sygnał długi) odpowiada kresce w alfabecie Morse’a.

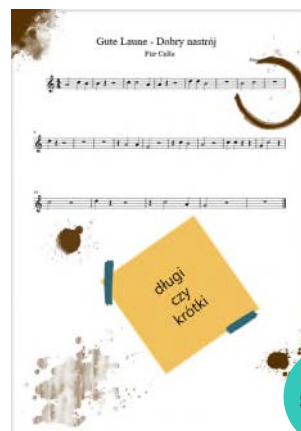
Pauza oznacza początek kolejnej litery.

Ewentualne wskazówki:

Osoby uczestniczące w grze mogą zinterpretować kreskę taktową jako koniec, zamiast znaku pauzy. Udzielając wskazówki, można zapytać, co dzieje się podczas pauzy i co może ona oznaczać.

W przypadku, gdyby grającym nie udało się powiązać piosenki z alfabetem Morse'a: na karcie piosenki znajduje się wskazówka „długi czy krótki”. Z jaką inną wskazówką można to powiązać?

Potrzebne materiały:



str.46



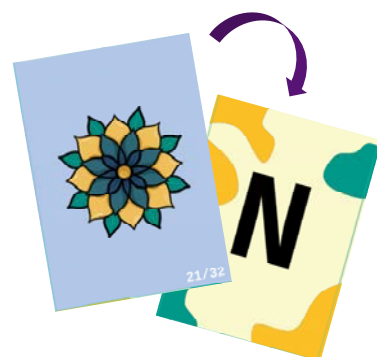
str.47



str.48

Rozwiązanie:

Blume - kwiatek



Zagadka 2

Piosenka „Feel the energy”

Opis:

Nuty piosenki zostały oznaczone literami. Cztery nuty są oznaczone nieprawidłowo.

Te 4 nuty należy odczytać dokładnie w takiej kolejności, w jakiej pojawiają się w piosence. Rozwiązaniem jest słowo C-A-F-E.

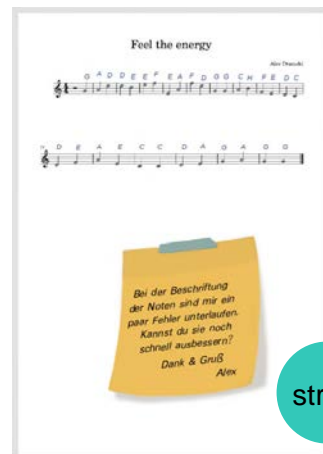
Nieprawidłowo oznaczone nuty znajdują się w pierwszym wierszu w 3. i 8. takcie oraz w drugim wierszu w 1. i 4. takcie.

Ewentualne wskazówki:

Które nuty zostały błędnie oznaczone? Znajdźcie je.

Czy w tym pomieszczeniu znajduje się coś, co pomoże odczytać nuty?

Potrzebne materiały:



Feel the energy

Alex Drexler

G A D D E E F E A F D G G C H F E D C

D E A E C C D A G A G D

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

str.49



C A F E C A B C D E F G A B C

str.47

Rozwiązanie:

CAFE



Zagadka 3

List z zakodowanym podpisem

Opis:

Pod listem znajduje się rebus. Każdy obrazek rebusu został u góry oznaczony kolorem wskazującym język, w którym należy odczytać słowo przedstawione na obrazku. W zależności od liczb i liter podanych pod każdym obrazkiem, ze zilustrowanego słowa trzeba wybrać niektóre litery i złożyć z nich rozwiązanie. Jest nim imię: Si-mon Gi-ta-re-llo.

Słuchawki **M**ond

Pierogi **T**asche **H**erbata **V**olleyball (albo **B**all) + **O**

Ewentualne wskazówki:

W razie potrzeby należy wyjaśnić zasady rozwiązywania rebusów (na obrazku jest pokazane słowo, z którego należy wykorzystać niektóre litery. Liczby reprezentują te litery, których należy użyć lub te, które trzeba wykreślić).

Potrzebne materiały:



Rozwiązanie:

Simon Gitarello



Zagadka 4

Foodtruck

Opis:

W oparciu o informacje o nietolerancji pokarmowej i ulubionych potrawach Alex, można wybrać następujące menu: kolby kukurydzy, szpecle serowe, koktajl mleczno-czekoladowy, cola.
Cena tego zestawu wynosi łącznie 25 €.

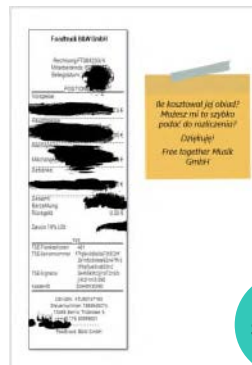
Ewentualne wskazówki:

Co lubi jeść Alex Dramski?

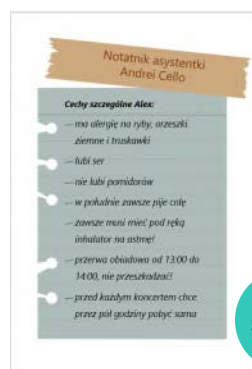
Gdzie można znaleźć taką informację?

Klasyczna bruschetta to włoski chleb z pomidorami i czosnkiem.

Potrzebne materiały:



str.53



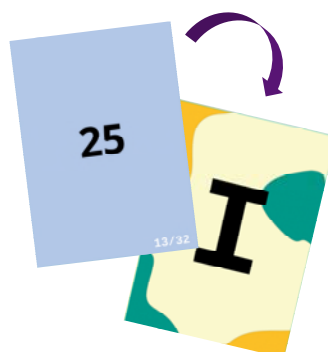
str.51



str.52

Rozwiązanie:

25



Zagadka 5

Drugi dzień festiwalu

Opis:

W notatce dotyczącej przebiegu drugiego dnia festiwalu, opisane zostały poszczególne punkty programu, a miejsca, w których będą się one odbywać, zaznaczono pogrubioną czcionką. Miejsca, które należy zaznaczyć na mapie, to: punkt informacyjny strefa dla prasy (Infopoint Pressebereich), hotspot Wi-Fi (**Wlan**-Hotspot), foodtrucki (Foodtrucks) i parkiet taneczny (Tanzfläche).

Na mapie festiwalu, w nazwach tych miejsc, niektóre litery zostały wydrukowane nieco większą, **pogrubioną** czcionką. Zgodnie ze wskazówką umieszczoną na notatce dla Andrei: „z południa na północ”, zaznaczone litery należy ułożyć w kolejności, poruszając się po mapie właśnie z południa na północ. Pozwoli to na ułożenie słowa „Schwarz” (czarny).

Ewentualne wskazówki:

Przyjrzyjcie się uważnie mapie z miejscami, w których będą się odbywać wydarzenia drugiego dnia festiwalu. Co zwróciło Waszą uwagę?

Uwzględnijcie wszystkie wskazówki (z południa na północ).

Potrzebne materiały:



str.54



str.
61 - 64

Rozwiązanie:

Schwarz (czarny)



Zagadka 6

Bilety na festiwal

Opis:

Przy porównaniu 4 biletów na festiwal widać, że w górnym wierszu, w polu: „Miejsca siedzące strefa ...”, wpisane zostały różne litery. Poza tym każdy bilet ma pasek w innym kolorze. Te same kolory pojawiają się również w słowie „YOLO” na liście zespołów i w nagłówkach menu. Po ułożeniu biletów w kolejności zgodnej z kolejnością kolorów na tych dwóch kartkach, tj. czerwony-zielony-żółty-niebieski, litery w polu „Miejsca siedzące strefa ...” utworzą słowo „Herz” (serce).

Ewentualne wskazówki:

Porównajcie kartki z różnymi informacjami.
Co zwraca Waszą uwagę?

Potrzebne materiały:



str.
55 - 56



str.57



str.52

Rozwiązanie:

Herz - serce

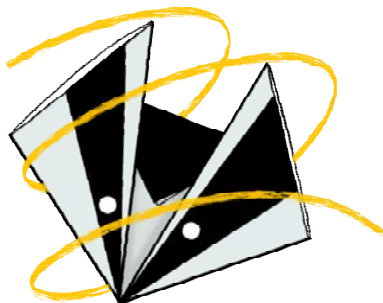


Zagadka 7

Borsuk

Opis:

W lewym dolnym rogu mapy festiwalu znajduje się ramka z różnymi symbolami. Te same symbole pojawiają się na umieszczonej w pomieszczeniu kwadratowej ulotce. Porównanie symboli pozwala powiązać ze sobą mapę festiwalu i ulotkę. Na ulotce umieszczono tekst z ukrytymi wskazówkami, które zostały wydrukowane kursywą i pogrubioną czcionką, z informacją, że coś należy złożyć (słowa „entfalten”, „einzuknicken”). Kolejna wskazówka mówi o tym, że trzeba szukać godziny. Ulotkę należy zatem złożyć, kierując się układem symboli podanym na mapie festiwalu: trójkąt na kwadracie, wykrzyknik na krzyżu, nuta na falach, gwiazda na strzałce. Figurą, która powstanie po złożeniu ulotki, jest borsuk. Na mapie festiwalu borsuk został umieszczony pomiędzy foodtruckami. Przy każdym miejscu oznaczonym na mapie festiwalu jest podana godzina. Obok borsuka znajduje się godzina 15:30, czyli czas, który należało znaleźć.



Ewentualne wskazówki:

Przeczytajcie uważnie teksty. Jakie wskazówki można znaleźć w tekście (pogrubiona kolorowa czcionka na mapie festiwalu lub pogrubiona kursywa w ulotce)? Jaką inną wskazówkę można powiązać z kolorami ulotki? (odpowiedź: te same kolory można znaleźć na mapie festiwalu)

Potrzebne materiały:



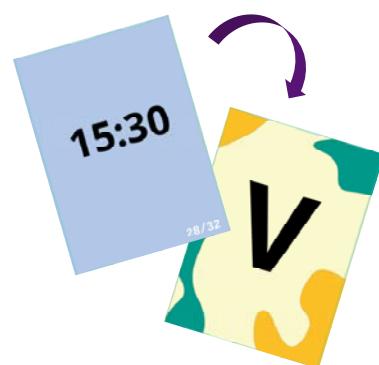
str.
61 - 64



str.58

Rozwiązanie:

15:30



Zagadka 8

Nagrania audio

Opis:

Na odwrocie listy zespołów znajduje się kod QR. Prowadzi on do linku, pod którym można znaleźć cztery nagrania audio, po dwa w każdym języku. Ponadto w pomieszczeniu znajduje się alfabet łaciński z ponumerowanymi literami, który dzięki kolorowej ramce można powiązać z kodem QR. Na pytania zawarte w nagraniach audio można odpowiedzieć za pomocą listy zespołów.

Wie viele Tage dauert das Festival? (*Ile dni trwa festiwal?*) – 2

Ilu artystów, ile artystek lub zespołów występuje na festiwalu? – 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Bandliste vor? (*Jaka cyfra pojawia się najczęściej na liście zespołów?*) – 1

O której godzinie wystąpi ostatni zespół? – 21

Cyfrom 2 - 12 - 1 - 21 odpowiadają litery, z których powstaje słowo B - L - A - U.

Ewentualne wskazówki:

Szukając dalszych wskazówek, możecie uważnie przyjrzeć się wszystkiemu, co znajduje się w pomieszczeniu i obejrzyć to z każdej strony (a jeśli uznacie to za pomocne, nawet zdjęć kartki ze ściany). Poszukajcie wskazówki, która graficznie pasuje do kodu QR.

Ewentualnie można podać wskazówkę wyjaśniającą, czym jest cyfra, jeśli osoby uczestniczące w grze szukają dwucyfrowej liczby zamiast cyfry: cyfra to pojedynczy znak używany do zapisu liczb. Cyfra składa się zawsze z jednego znaku, a liczba może składać się z jednego lub wielu znaków.

Jeżeli osoby uczestniczące w grze są przyzwyczajone do odczytywania godziny 21:00 jako 9:00, może im pomóc podpowiedź wskazująca na różne formaty używane przy podawaniu czasu.

Potrzebne materiały:



str.59



str.57



Smartphone

Rozwiązanie:

Blau (niebieski)



Zagadka 9

Ukulele

Opis:

Offbeat to rytm, w którym akcent pada na drugą i czwartą część taktu. Dlatego z szeregu liter należy wybierać tylko drugą i czwartą literę. Wybrane litery utworzą rozwiązanie: ukulele.

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

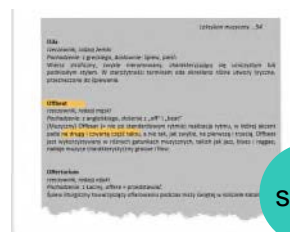
Ewentualne wskazówki:

Postępujcie zgodnie z instrukcjami na obrazku. Co to jest offbeat? Czy możecie gdzieś znaleźć informację na jego temat?

Potrzebne materiały:



str.60



str.59

Rozwiązanie:

ukulele



Zagadka 10

Zagadka finałowa

Ostatnią zagadkę można rozwiązać za pomocą dziewięciu słów będących rozwiązaniami poprzednich zagadek.

Opis:

Po tym, jak wszystkie zagadki zostaną wyjaśnione, można przystąpić do ostatniego etapu – odszukania kart, na których znajdują się słowa będące rozwiązaniami poprzednich dziewięciu zagadek. Na odwrocie kart znajdują się różne kształty (kolorowe plamy), które należy ze sobą połączyć jak puzzle, tworząc krzyżówkę. W ten sposób powstaną trzy liczby: v-i-e-r, d-r-e-i, e-i-n-s (4 – 3 – 1).

Pod pudełkiem znajduje się wskazówka, w jakiej kolejności należy wprowadzić te liczby do zamka szyfrowego: „od dużej do małej”. Pudełko zawiera kod QR i orzeszek ziemny. Orzeszek jest wskazówką, jakiego hasła należy użyć. Tak więc używając hasła „Erdnuss” (pisanego dużą literą), można otworzyć link, do którego prowadzi kod QR. Link otwiera wpis w dzienniku, który jest rozwiązaniem historii.

Ewentualne wskazówki:

Czy znaleźliście wszystkie karty (liczby na kartach wskazują, że jest ich łącznie 32)?

Przyjrzyjcie się dokładnie stronom z literami na kartach, które przedstawiają rozwiązania poprzednich zagadek – czy coś zwraca Waszą uwagę? (puzzle)

Karta z obrazkiem „9 ergeben 3 Zahlen” (9 daje 3 liczby) dostarcza wskazówki, jak ułożyć karty, aby znaleźć rozwiązanie.



Jeżeli hasło nie zadziała: Czy na pewno poprawnie wpisałeś hasło?

Potrzebne materiały:

Pudełko z zamkiem cyfrowym (pod pudełkiem wskazówka „od dużej do małej”), orzeszek ziemny i kod QR



str.56

dziewięć kart odpowiadających dziewięciu rozwiązaniom



Rozwiązanie:

vier – drei – eins
(cztery – trzy – jeden)



Eigene Notizen / Własne notatki

A series of horizontal lines for writing notes, starting from the top of the page and extending to the bottom. The lines are evenly spaced and cover the entire width of the page.



Dzień dobry,

jesteśmy z ochrony festiwalu. Powiadomiono nas, że Alex Dramski, gwiazda festiwalu, zasłabła nagle podczas próby ze swoim zespołem. Jest teraz pod opieką lekarską, ale jej stan jest krytyczny. Dotychczas nie udało nam się ustalić, co się stało, bo nie wszystkie informacje są dla nas zrozumiałe.

Festiwal jest przedsięwzięciem dwujęzycznym, dlatego pilnie potrzebujemy pomocy. Dopóki nie dowiemy się wszystkiego, musimy zakładać, że zagrożone są także inne osoby. Będziemy więc musieli odwołać festiwal.

Przeznaczona dla Alex strefa VIP została zamknięta, żebyście mogli się spokojnie rozejrzeć. Wskazówki mogą być wszędzie, każdy szczegół jest ważny. Macie godzinę!

Dziękujemy za pomoc!



Guten Tag,

wir sind von der Festival-Security. 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.

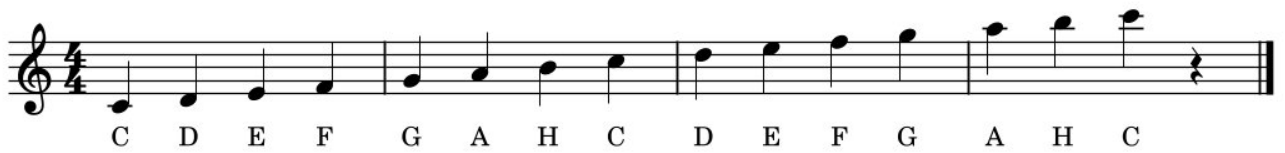
Da das Festival zweisprachig organisiert ist, brauchen wir dringend Hilfe. Solange wir nichts wissen, müssen wir davon ausgehen, dass potenziell weitere Personen in Gefahr sind. Dann müssen wir das Festival absagen.

Der VIP-Bereich von Alex ist abgeriegelt, damit ihr euch ungestört anschauen könnt. Hinweise können überall sein, jedes Detail ist wichtig. Ihr habt eine Stunde!

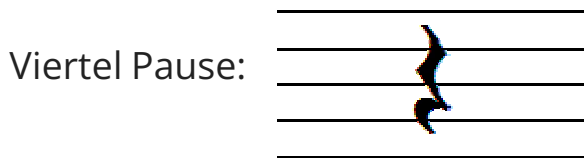
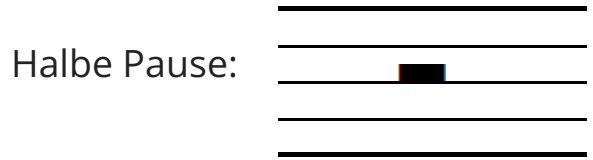
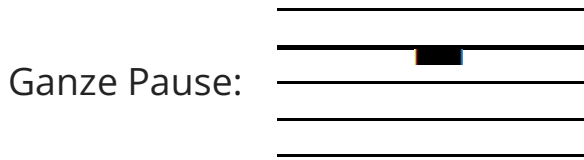
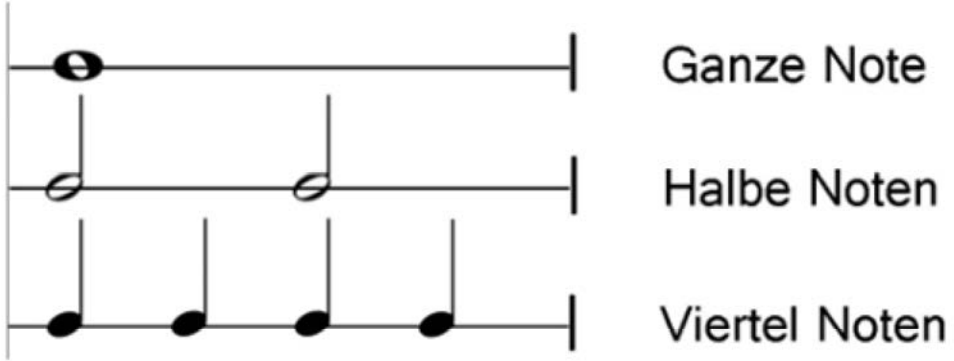
Vielen Dank für eure Hilfe!

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 ...



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

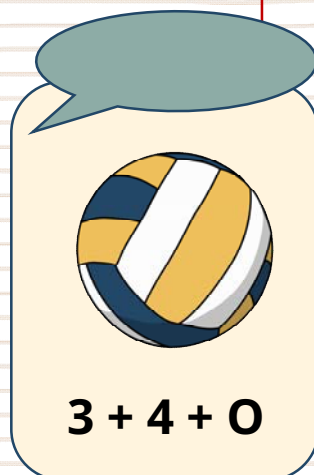
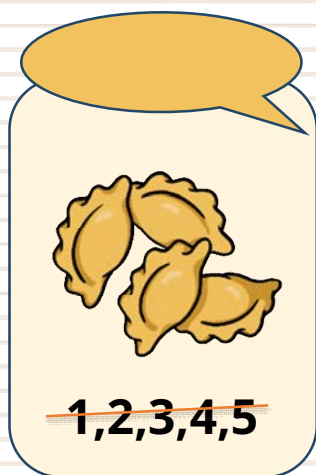
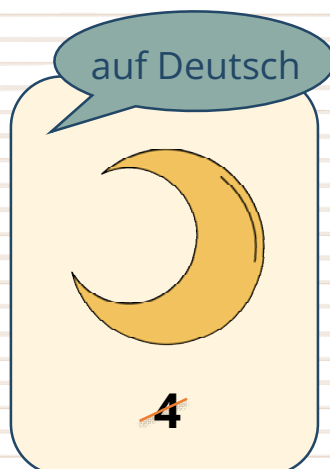
Ty zdrajco,

kiedyś byliśmy najlepszym zespołem, jaki tylko można było sobie wyobrazić. Nie przyszłoby mi do głowy, że to się kiedykolwiek zmieni.

Ale najwyraźniej dla ciebie nasza przyjaźń nie była tak ważna, jak twoja kariera.

Ukradłaś moją piosenkę i nigdy ci tego nie wybaczę.

Z wrogimi pozdrowieniami



PS: Teraz będziesz musiała żyć ze wszystkimi konsekwencjami ...

Notatnik asystentki Andrei Cello

Cechy szczególne Alex:

- *ma alergię na ryby, orzeszki ziemne i truskawki*
- *lubi ser*
- *nie lubi pomidorów*
- *w południe zawsze pije colę*
- *zawsze musi mieć pod ręką inhalator na astmę!*
- *przerwa obiadowa od 13:00 do 14:00, nie przeszkadzać!*
- *przed każdym koncertem chce przez pół godziny pobyć sama*



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: ?

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

*Ile kosztował jej obiad?
Możesz mi to szybko
podać do rozliczenia?*

Dziękuję!

*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

Z południa na północ



Drugi dzień festiwalu

- 08:00 Spotkanie zespołu
- 10:00 Wywiad z dziennikarzami w **strefie dla prasy**
- 12:00 Przynieść obiad z **Foodtrucka** (dostęp tylko dla personelu festiwalu)
- 13:00-14:00 Przerwa obiadowa
- 16:00 Godzina na autografy w **hotspocie Wi-Fi**
- 18:00 Spotkanie wszystkich artystek i artystów na **parkiecie tanecznym**, następnie próba dźwiękowa



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



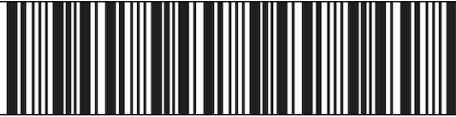
Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



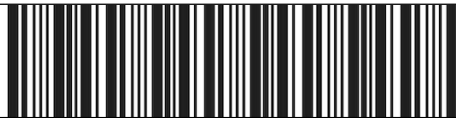
Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



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

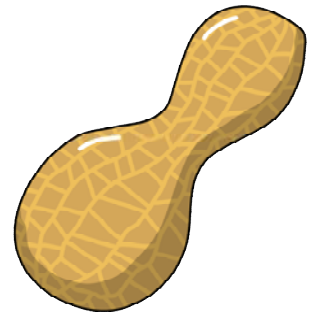


Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video-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



E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413213

25483513 35432157 37699951563023



od dużej
do małej

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



1	2	3	4	5	6	7
A	B	C	D	E	F	G
8	9	10	11	12	13	14
H	I	J	K	L	M	N
15	16	17	18	19	20	21
O	P	Q	R	S	T	U
	22	23	24	25	26	
	V	W	X	Y	Z	

Oda

rzeczownik, rodzaj żeński

Pochodzenie: z greckiego, dosłownie: śpiew, pieśń

Wiersz stroficzny, zwykle nierymowany, charakteryzujący się uroczystym lub podniosłym stylem. W starożytności terminem oda określano różne utwory liryczne, przeznaczone do śpiewania.

Offbeat

rzeczownik, rodzaj męski

Pochodzenie: z angielskiego, złożenie z „off” i „beat”

[Muzyczny] Offbeat (= nie po standardowym rytmie) realizacja rytmu, w którym akcent pada na drugą i czwartą część taktu, a nie tak, jak zwykle, na pierwszą i trzecią. Offbeat jest wykorzystywany w różnych gatunkach muzycznych, takich jak jazz, blues i reggae; nadaje muzyce charakterystyczny groove i flow.

Offertorium

rzeczownik, rodzaj nijaki

Pochodzenie: z łaciny, offere = przedstawiać

Śpiew liturgiczny towarzyszący ofiarowaniu podczas mszy świętej w kościele katolickim.



Bitte im
Off-beat

Nie vergessen
ulubionego
instrumentu
Alex!

nuzkwrilpeilfe



AB
18:00

BÜHNE



TANZFLÄCHE



WLAN
HOTSPOT

TTEN

FESTIVAL

YOLO - SOMMER

MUSIK & CHILL

TOILE



BAR



AB
17:00

FOODTRUCKS



AB
15:30

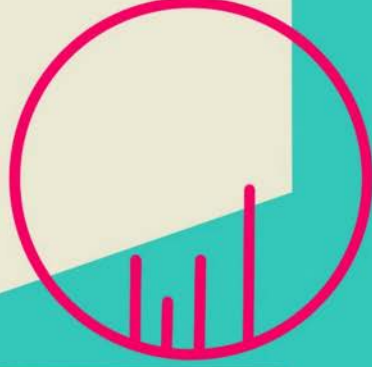
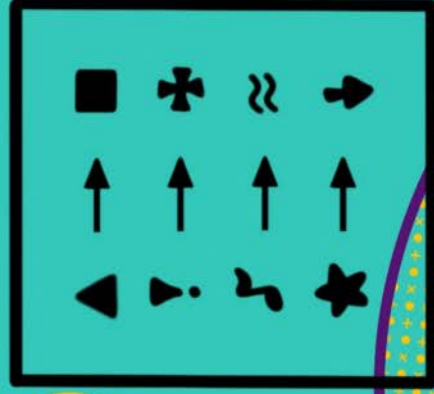
Witajcie na Yolo-Sommer Musik & Chill!

W programie międzynarodowe występy
na żywo i mnóstwo innych atrakcji,

które czekają na całym terenie naszego festiwalu. Przygotowaliśmy też kilka niespodzianek. Warto więc dokładnie zapoznać się z mapą okolicy!

Więcej informacji znajdziecie w **ulotce** festiwalowej. Zamieściliśmy tam również wskazówkę dotyczącą pewnego szczególnego miejsca. Pamiętajcie, by dokładnie zapisać **godzinę**. Życzymy dobrej zabawy i przede wszystkim dobrego nastroju!

Wasz zespół organizacyjny festiwalu



LOUNGE



EINGANG

INFOPOINT



**INFOPOINT
PRESSEBEREICH**



**AB
15:00**



FRITTENBUDE



**AB
13:00**



EISDIELE



Hungary Bears Band





Miley Cyrus



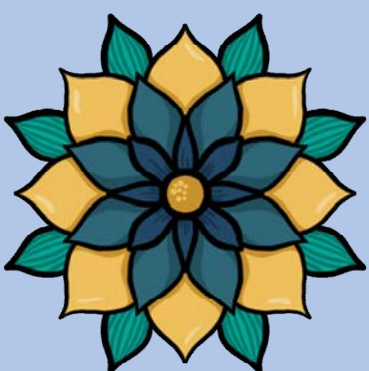
Rolling
watts



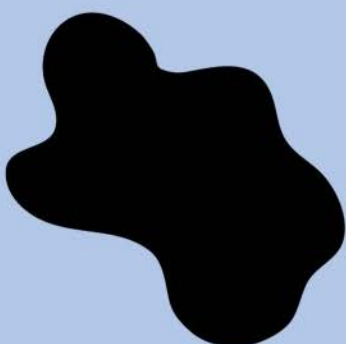
Alex
Rauski



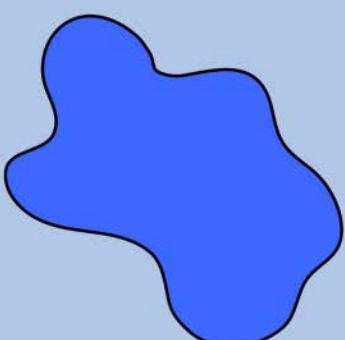
27/32



21/32



14/32



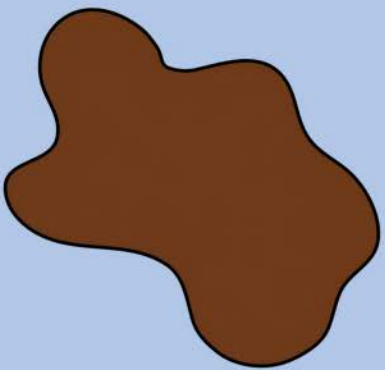
9/32

S

N

T

E



2/32

serce

26/32

Cafe

15/32

15:30

28/32

A

R

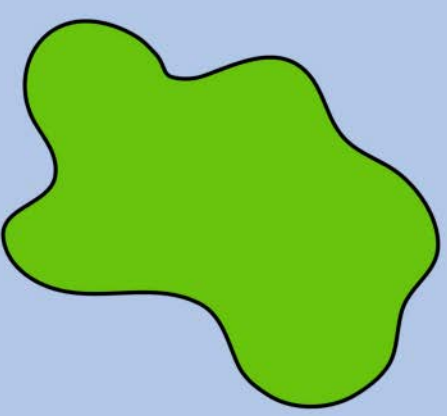
E

V

24

**Simon
Gitarrello**

mięta



10/32

7/32

30/32

31/32

F

D

X

Y

**Felix
Saxofonof**

30

13:00

gwiazda

12/32

16/32

11/32

4/32

H

J

G

B

**Thomas
Klaviertny**

20/32

3

19/32

15:00

18/32

rošina

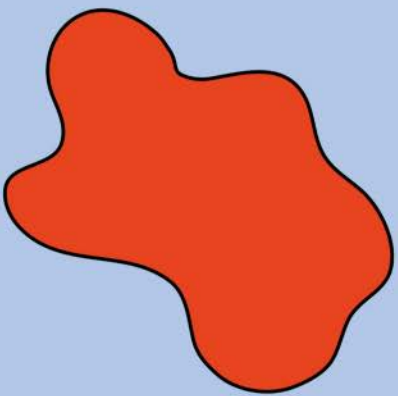
17/32

N

M

T

K



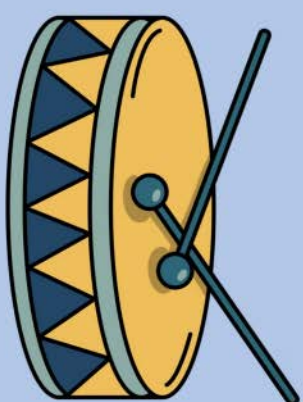
22/32

9

24/32

18:00

29/32



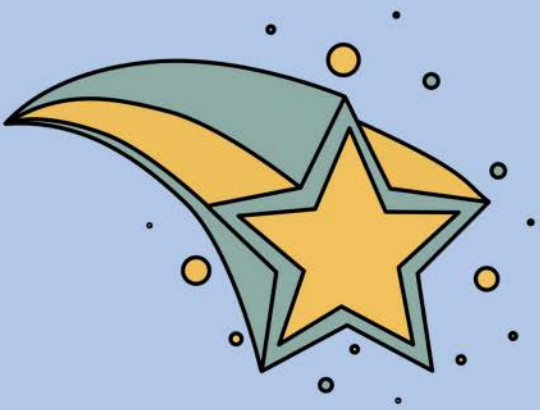
6/32

O

P

T

CH



3/32

61

25/32

17:00

32/32



23/32

POZZEPFAU