

Sprachversion: deutsch-griechisch

Ein Escape Game
für internationale
Jugendbegegnungen



FESTIVAL IN GEFÄHR

ΤΟ ΦΕΣΤΙΒΑΛ ΚΙΝΔΥΝΕΥΕΙ

Ένα παιχνίδι απόδρασης
για διεθνείς
συναντήσεις νέων

Εκδόσεις γλώσσας: ελληνικά-γερμανικά

Impressum

Herausgeber der deutsch-griechischen Sprachversion:

Deutsch-Griechisches Jugendwerk
Anagenniseos 10, 54627 Thessaloniki



Verantwortlich: Maria Nastou, Gerasimos Bekas

Bearbeitung der deutsch-griechischen Sprachversion: Kiriaki Gymnopoulos, Panagiota Zampitha

Übersetzung: Pelagia Tsinari

Stand: September 2025

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

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.,
www.ijab.de

Stiftung Deutsch-Russischer Jugendaustausch gGmbH, www.stiftung-drja.de

Tandem – Koordinierungszentrum Deutsch-Tschechischer Jugendaustausch,
www.tandem-org.eu

Unter Mitwirkung von:

Deutsch-Französisches Jugendwerk, www.dfjw.org

Deutsch-Polnisches Jugendwerk, www.dpjw.org

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

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

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Im Rahmen des:



Εκδοτικά στοιχεία:

Υπεύθυνος οργανισμός για την ελληνογερμανική έκδοση:
Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας
Αναγεννήσεως 10, 54627 Θεσσαλονίκη



Υπεύθυνοι: Μαρία Νάστου, Γεράσιμος Μπέκας
Επεξεργασία της ελληνογερμανικής έκδοσης: Κυριακή Γυμνοπούλου, Παναγιώτα Ζαμπίθα
Μετάφραση: Πελαγία Τσινάρη
Τελευταία ενημέρωση: Σεπτέμβριος 2025

Το παιχνίδι απόδρασης «Το Φεστιβάλ κινδυνεύει» είναι ένα έργο συνεργασίας των:

IJAB – Ειδική Υπηρεσία Διεθνών Δραστηριοτήτων για τη Νεολαία της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας, www.ijab.de

Ίδρυμα Ρωσογερμανικών Ανταλλαγών Νέων, www.stiftung-drja.de

Tandem –Κέντρο Συντονισμού Γερμανοτσεχικών Ανταλλαγών Νέων, www.tandem-org.eu

Σε συνεργασία με:

Γαλλογερμανικό Ιδρύμα Νεολαίας, www.dfjw.org

Πολωνικογερμανικό Ιδρύμα Νεολαίας, www.dpjw.org

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

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

Εικονογραφήσεις και σελιδοποίηση: Oksana Pilling

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

Με την οικονομική υποστήριξη του:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend



Sprachanimation macht die Ziele einer Jugendbegegnung erlebbar. Gemeinsam entdecken wir Sprache, Kultur und neue Perspektiven –ganz ohne Lehrbuch.

Sprachanimation zeigt: Verständigung beginnt mit einem Lächeln – und einem guten Spiel!

Wir danken allen Mitwirkenden für die großartige Zusammenarbeit!

Η γλωσσική εμψύχωση φέρνει τους νέους ένα βήμα πιο κοντά στους στόχους που έχουν θέσει οι ίδιοι για τη συνεργασία τους. Μαζί ανακαλύπτουν τη γλώσσα, τον πολιτισμό και τον τρόπο σκέψης του άλλου – χωρίς βιβλία και εγχειρίδια.

Η γλωσσική εμψύχωση δείχνει στις η αμοιβαία κατανόηση ξεκινά με ένα χαμόγελο και - γιατί όχι; - με ένα καλό παιχνίδι!

Ευχαριστούμε όλους τους συμμετέχοντες για την εξαιρετική συνεργασία!





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

ΜΗΝ ΑΦΗΝΕΤΕ ΤΙΣ
ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΟΝ
ΧΩΡΟ ΤΟΥ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.

Περιεχόμενα

ΟΔΗΓΙΕΣ ΣΤΑ ΓΕΡΜΑΝΙΚΑ	7 - 24
Εισαγωγή	25
Βασικές πληροφορίες	26
Προσδιορισμός στόχων	26
Ομάδες-στόχος και αριθμός ατόμων ομάδας	26
Παιδαγωγική πλαισίωση	26
Χρονική στιγμή διεξαγωγής και απαιτούμενος χρόνος	27
Διαμόρφωση χώρου	27
Επιπλέον υλικά που πρέπει να προμηθευτείτε	28
Περίληψη της υπόθεσης για τον Συντονιστή Παιχνιδιού	28
Η ροή του παιχνιδιού	29
Προετοιμασία παιχνιδιού	29
Προτεινόμενη διάταξη των υλικών στον χώρο	30
Εισαγωγή στο παιχνίδι	31
Έναρξη του Escape Game	31
Ερεθίσματα για αναστοχασμό μετά το παιχνίδι	32
Εκδόσεις σε άλλους συνδυασμούς γλωσσών	32
Οδηγίες για τους γρίφους	32 - 42
Γρίφος 1	33
Γρίφος 2	34
Γρίφος 3	35
Γρίφος 4	36
Γρίφος 5	37
Γρίφος 6	38
Γρίφος 7	39
Γρίφος 8	40
Γρίφος 9	41
Τελικός γρίφος	42
Υλικά	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. Das Deutsch-Griechische Jugendwerk beteiligte sich an der Zusammenarbeit, um eine weitere Sprachversion des Escape Games zu entwickeln.

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 Missgunst 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, Deutsch-Griechisches 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 gruppendifamische 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.

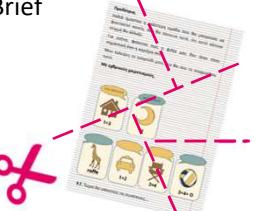
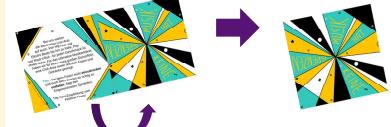
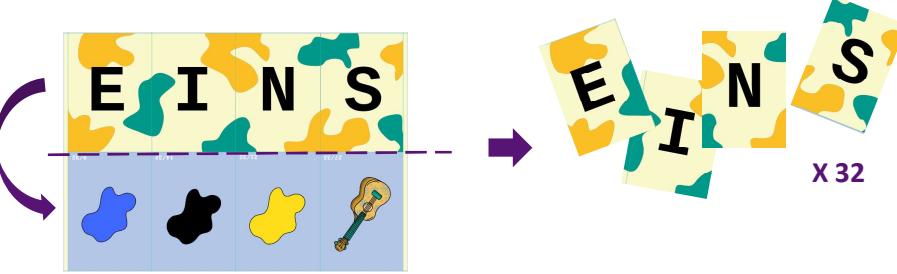
Simon Gitarello, ein anderer Musiker, hat ein Lied für Andrea Cello - seine Freundin - geschrieben, das er aber nie aufgeführt hat. Dieses Lied hat Alex Dramski ihm gestohlen und gibt es nun als ihres aus. Beim Festival will sie das Lied zum ersten Mal auf die Bühne bringen. Andrea Cello möchte unbedingt 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):

<p>S. 47: Die Seite zwischen dem Morse-Code und der Tonleiter durchschneiden</p> 	<p>S. 50: Den Brief in mehrere (z. B. fünf) Stücke schneiden</p> 	<p>S. 54: Den Zettel an der gestrichelten Linie durchschneiden:</p> 
<p>S. 55 + 56: Die Eintrittskarten einzeln ausschneiden</p> 	<p>S. 56: Den QR-Code mit der pinkfarbigen 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).</p> 	<p>S. 58: den Festivalflyer entlang der Querlinie falten, zusammenkleben und die weißen Ränder abschneiden.</p> 
<p>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.</p> 	<p>S. 61 - 64: diese vier Seiten zu einem großen Festivalplan zusammenkleben. Dafür die überlappendenden weißen Ränder abschneiden.</p> 	<p>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.</p> 



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. Festivaltages 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.

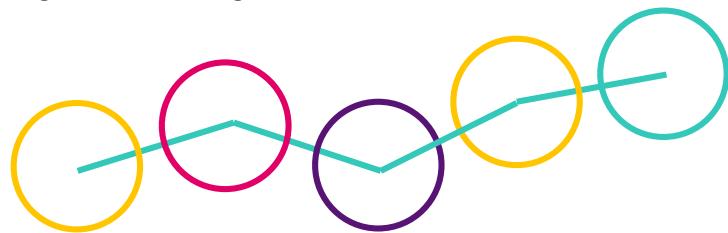




Anregungen zur Reflexion nach dem Spiel

- 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 hätten ihr besser vorgehen können?
- Falls es zu Auseinandersetzungen innerhalb der Gruppe gekommen ist: wodurch ist der Streit entstanden? Wie hätten 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-Griechisch, 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 Kontaktadresse von IJAB 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

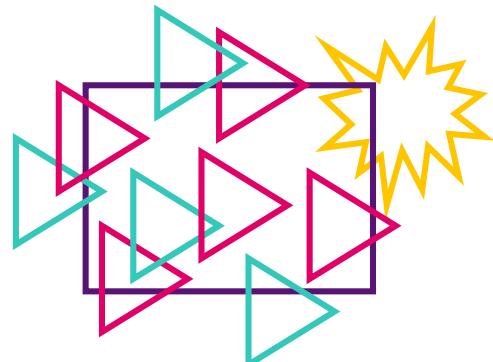
Rätsel 6 - Tickets Musikfestival

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 (in lateinischen Buchstaben).

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 Buchstabens.

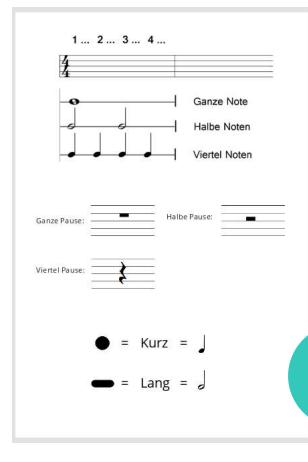
Benötigte Materialien:



S.46

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

S.47



S.48

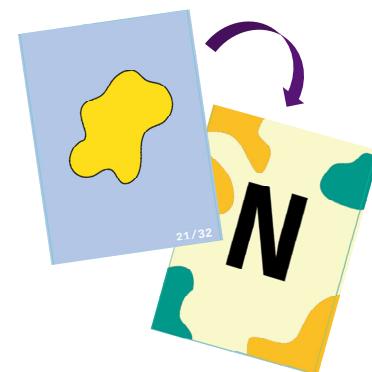
Mögliche Hinweise:

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?

Ergebnis:

Gelb - kitrino



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.

Benötigte Materialien:



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

S.49



S.47

Mögliche Hinweise:

Welche Noten sind nicht richtig beschriftet? Sucht diese heraus.

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

Ergebnis:

CAFE



15/32

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 bzw.

Σι-μον Γι-τα- ρε- λλο

Σι-μον Μονέ

giraffe Ταξί καρέκλα Volleyball (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?

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

Benötigte Materialien:



Αδήμας μπορείτε να μοιηθείτε πόσο κόστος το μεταπομπής το χρεωδήσαντα για τους λαούς σας. Ευχαριστώ πολύ!

Free together
Musik GmbH

S.53

Σημειωματάριο της βοηθού:
Αντρέα Τσέλο

- Ιδιαιτερότητες της Άλεξ:
- αλλεργηγία στο φέρνη, φυστίκια και φράουλες
 - της αρέσει το τυρί
 - δεν της αρέσουν οι υγρομάτες
 - πίνει κάθε μέρα κόκκινη κόλτα
 - έχει πάντα μαζί της ένα εισπνεόμενο φάρμακο για διάθυμη!
 - μεσημερινό διάλειμμα από τη 13:00 μέχι τις 14:00, μην την ενοχλήσετε!
 - της αρέσει να μένει μαζί ώρα μόνη της πριν από κάθε συναυλία

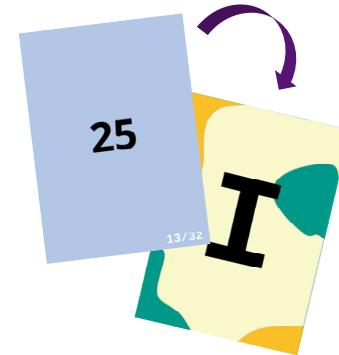
S.51

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 €
Safte	3,50 €
Guten Appetit!	

S.52

Ergebnis:

25



13/32

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:



2η μέρα του φεστιβάλ	
08:00	Συνάντηση ομάδας
10:00	Συνέντευξη με τους δημοσιογράφους στην Αίθουσα Τύπου
12:00	Μεταμερισμός στην καντίνα (αναρτώ μόνο για το προσωπικό του φεστιβάλ)
13:00-14:00	Μεταμερισμός διάλεκτα
16:00	Ώρα για αυτόγραφα στο σημείο του Wi-Fi
18:00	Συνάντηση όλων των μουσικών στον χώρο της συναυλίας ακολουθεί soundcheck

S.54



S.61 - 64

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

Band-Liste für das Festival	
YOLO-Sommer Musik & Chill	
Tag 1	18:10 Red Sweet Tomatoes
	18:20 Miley Cyvern
	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

S.57

Foodtruck Speisekarte	
1. Vorspeise	
Tomate-Mozzarella	3,10 €
Maiskolben	4,10 €
Bruschetta	5,10 €
2. Hauptgerichte	
Grillhähnchen	10,90 €
Käsespalz	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!	

S.52

Ergebnis:

Herz (καρδιά)



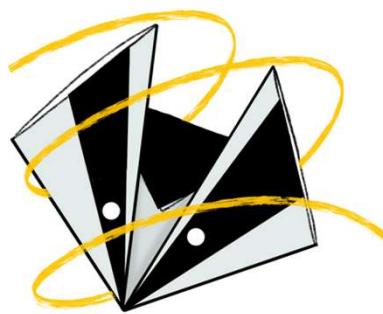
Rätsel

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 Faltsfigur 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

Πόσα συγκροτήματα ή καλλιτέχνες θα εμφανιστούν στο φεστιβάλ; (Wie viele Bands treten beim Festival auf?) - 12

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

Τι ώρα θα παίξει το τελευταίο συγκρότημα; (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:



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		

S.59



S.57

! Smartphone

Ergebnis:

Blau



Rätsel 9

Ukulele

Beschreibung:

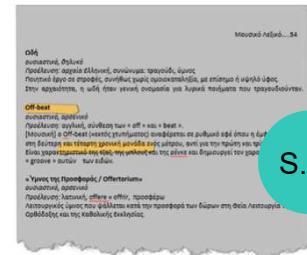
Beim Off-beat wird die zweite und vierte Zeit betont. Entsprechend muss aus der Buchstabenreihe jeweils der zweite und vierte Buchstabe ausgewählt werden. Daraus ergibt sich das Lösungswort: Ukulele.

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

Benötigte Materialien:



S.60



S.59

Mögliche Hinweise:

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

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)

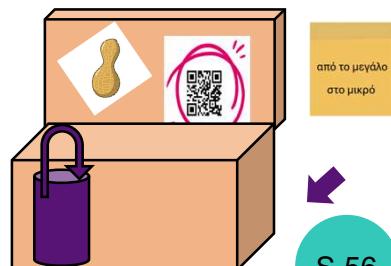
Die Karte mit dem Bild „neun ergeben drei Zahlen“ gibt einen Hinweis, wie die Karten anzuordnen sind, um die Lösung zu finden.



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



Εισαγωγή



Καλώς ήρθατε στο Escape Game με τίτλο «Το φεστιβάλ κινδυνεύει», που σχεδιάστηκε ειδικά για διεθνείς συναντήσεις νέων! Στο πλαίσιο μιας εξαιρετικά ενδιαφέρουσας, δυναμικής διαδικασίας, δημιουργήσαμε ένα παιχνίδι που όχι μόνο ενισχύει το ομαδικό πνεύμα αλλά και αναδεικνύει τη σημασία των γλωσσικών γνώσεων και της αλληλοϋποστήριξης προκειμένου οι παίκτες και οι παίκτριες να κατατήσουν μαζί τον στόχο της «απόδρασης». Το εγχείρημα είναι καρπός της στενής συνεργασίας στο πεδίο της γλωσσικής εμφύχωσης ανάμεσα σε ειδικές υπηρεσίες και σε φορείς προώθησης της διεθνούς εργασίας για τη νεολαία: την Ειδική Υπηρεσία Διεθνών Δραστηριοτήτων για τη Νεολαία της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας (IJAB), το Ίδρυμα Ρωσογερμανικών Ανταλλαγών Νέων και το Tandem – Κέντρο Συντονισμού Γερμανοτσεχικών Ανταλλαγών Νέων, με την υποστήριξη του Γαλλογερμανικού Ιδρύματος Νεολαίας και του Πολωνικογερμανικού Ιδρύματος Νεολαίας. Το Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας συνέβαλε στη συνεργασία για τη δημιουργία μιας νέας εκδοχής του Escape Game.

Η πλοκή αυτού του Escape Game τοποθετείται σε ένα μουσικό φεστιβάλ. Το ζητούμενο είναι να απαντηθεί μέσα σε μία ώρα αν το φεστιβάλ μπορεί να πραγματοποιηθεί κανονικά ή αν πρέπει να ακυρωθεί για λόγους ασφαλείας. Επειδή η μουσική είναι ένα στοιχείο που ενώνει τους ανθρώπους υπερβαίνοντας τα γλωσσικά σύνορα, το Escape Game μπορεί να ενσωματωθεί με επιτυχία σε κάθε συνάντηση, π.χ. μπορεί να λειτουργήσει ως αφετηρία για ένα μικρό πάρτι στο τέλος της συνάντησης ή για να καταρτιστεί από κοινού με τους νέους και τις νέες που συμμετέχουν μια λίστα αγαπημένων τραγουδιών ως μουσική υπόκρουση της συνάντησης. Επιπλέον, η ιστορία του παιχνιδιού περιστρέφεται γύρω από τη ζήλια και τον φθόνο, προσφέροντας έτσι την ευκαιρία να συζητηθεί στο τέλος με τα μέλη της ομάδας που έπαιξε το Escape Game η εποικοδομητική διαχείριση τέτοιων συναισθημάτων. Για τη συζήτηση αυτή, υπάρχουν στις προτάσεις αναστοχασμού του παιχνιδιού.

Το Escape Game είναι εύκολο στην προετοιμασία του και μπορεί να μεταφερθεί παντού. Τα περισσότερα υλικά του μπορούν απλά να εκτυπωθούν και τα επιπλέον αντικείμενα που πρέπει να προμηθευτεί κανείς, όπως ένα μικρό κουτί με αριθμητικό λουκέτο, είναι λίγα. Φυσικά, μπορείτε να εμπλουτίσετε το περιβάλλον του παιχνιδιού με προσωπικά ενδυματολογικά αξεσουάρ ή άλλα αντικείμενα που να παραπέμπουν σε καμαρίνι, ώστε να δημιουργηθεί η κατάλληλη ατμόσφαιρα και η σωστή διάθεση. Προκειμένου να μπορέσετε να υποστηρίξετε με μικρές συμβουλές ή υποδείξεις την ομάδα σας στην επίλυση των γρίφων, όταν λείπει η απαραίτητη έμπνευση για τη διαλεύκανσή τους, έχουμε συντάξει διεξοδικές οδηγίες για όλους τους γρίφους. Συνιστούμε να εξοικειωθείτε άριστα με αυτές πριν από τη διεξαγωγή του Escape Game. Το παιχνίδι έχει δοκιμαστεί με τη συμμετοχή ατόμων άνω των 13 ετών σε ομάδες δύο εθνικοτήτων των 6-10 μελών η καθεμία. Σε περίπτωση μεγαλύτερων ομάδων, προτείνουμε τον διαχωρισμό τους σε μικρότερες και τη διεξαγωγή περισσότερων του ενός γύρου παιχνιδιού.

Ευχόμαστε σε εσάς και στην ομάδα σας καλή διασκέδαση και καλή επιτυχία στην κοινή επίλυση των γρίφων και ελπίζουμε τα μέλη της ομάδας να έρθουν πιο κοντά μέσω του παιχνιδιού και να κάνουν καινούργιες φιλίες.

Ας αρχίσει, λοιπόν, η μουσική και ας ξεκινήσει η περιπέτεια!

Η Ομάδα του Escape Game



Βασικές πληροφορίες



Προσδιορισμός στόχων

Σημείο αναφοράς της ομάδας σχεδιασμού του Escape Game είναι η ενασχόληση των μελών της με τη μέθοδο της γλωσσικής εμψύχωσης¹. Λαμβάνοντας υπόψη αυτή την κοινή βάση, οι κύριοι στόχοι του Escape Game «Το φεστιβάλ κινδυνεύει», που αποτελούν και στόχους της γλωσσικής εμψύχωσης, είναι οι εξής: να δημιουργηθούν αφορμές επικοινωνίας ανάμεσα στα άτομα που συμμετέχουν στο παιχνίδι, να υπάρξει μια πρώτη παιγνιώδης επαφή με την ξένη γλώσσα των συμπαικτών/-κτριών, να ξυπνήσει η περιέργεια και να ενισχυθεί η δυναμική της ομάδας μεταξύ των ατόμων που παίζουν το Escape Game. Πέραν αυτών, σε κάθε συναντήση νέων μπορεί να τεθούν επιπλέον στόχοι. Αντίστοιχα θα προσαρμοστούν και τα σημεία, στα οποία θα επικεντρωθεί η προσοχή σας στον τελικό αναστοχασμό του παιχνιδιού.



Ομάδες-στόχος και αριθμός ατόμων ομάδας

Το Escape Game σχεδιάστηκε για συναντήσεις ατόμων δύο εθνικοτήτων και δοκιμάστηκε με ομάδες εφήβων και νέων ενηλίκων δύο εθνικοτήτων άνω των 13 ετών. Οι διαφορές στην ηλικία, τις γλωσσικές γνώσεις και την προηγούμενη εμπειρία των ατόμων που συμμετέχουν μπορούν να εξιμαλυνθούν μέσω των υποστηρικτικών πληροφοριών και υποδείξεων από τον Συντονιστή Παιχνιδιού (το άτομο ή τα άτομα που αναλαμβάνουν την καθοδήγηση της ομάδας παικτών/παικτριών). Η εμπειρία έχει δείξει πως ο πλέον ενδεδειγμένος αριθμός ατόμων για κάθε ομάδα είναι από 6 μέχρι 10. Κατά κανόνα, οι ομάδες στις συναντήσεις νέων είναι μεγαλύτερες. Γι' αυτό και το Escape Game πρέπει να παιχτεί από περισσότερες μικρές ομάδες, είτε διαδοχικά είτε παράλληλα (σε περίπτωση που υπάρχει ικανός αριθμός ατόμων για την παιδαγωγική υποστήριξη).



Παιδαγωγική πλαισίωση

Στο στάδιο της προετοιμασίας, ο Συντονιστής Παιχνιδιού φροντίζει να εξοικειωθεί επαρκώς με το Escape Game, τους επιμέρους γρίφους και τις λύσεις τους. Κατά τη διάρκεια του Escape Game, είναι σημαντικό ο Συντονιστής Παιχνιδιού να βρίσκεται στον χώρο μαζί με την ομάδα που παίζει, να παρατηρεί τα μέλη της και –ανάλογα με τις ανάγκες που θα παρουσιαστούν– να βοηθάει με μικρές υποδείξεις. Για τα πρώτα 15 περίπου λεπτά, καλό είναι να αφήσει τα μέλη της ομάδας να αναζητήσουν λύσεις χωρίς τη δική του παρέμβαση και να περιοριστεί στην παρατήρησή τους. Στη συνέχεια, και ανάλογα με την πρόοδο που θα σημειώσουν στους πρώτους γρίφους, μπορεί να κρίνει εάν θα αφήσει τα μέλη της ομάδας να συνεχίσουν να λύνουν αυτόνομα τους γρίφους ή –σε περίπτωση που η ομάδα δεν έχει καταφέρει να λύσει

¹ Η γλωσσική εμψύχωση είναι μία μη τυπική μέθοδος που στόχο έχει να βοηθήσει ώστε να ξεπεραστούν οι σχετικές με τη γλώσσα αναστολές στις διεθνείς συναντήσεις και να προαγάγει την επικοινωνία μεταξύ των ατόμων που συμμετέχουν. Αναπτύχθηκε τη δεκαετία του 1990 από το Γαλλογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας και στη συνέχεια εξελίχθηκε από πολυάριθμες οργανώσεις στο πεδίο δράσης της διεθνούς εργασίας για τη νεολαία. Οι ειδικές υπηρεσίες και οι φορείς προώθησης της διεθνούς εργασίας για τη νεολαία με στόχο τη γλωσσική εμψύχωση συνεργάζονται εδώ και πολλά χρόνια, προκειμένου να ενημερώνονται για τις εξελίξεις στις διάφορες οργανώσεις και να καταρτίζονται συνεχώς και από κοινού. Για τη γλωσσική εμψύχωση στα εκάστοτε πλαίσια της μπορείτε να ενημερωθείτε από τους εξής φορείς: CopAct-Κέντρο Συντονισμού Γερμανοϊστραχιλνών Ανταλλαγών Νέων, Γαλλογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας, Πολωνικογερμανικό Ίδρυμα Νεολαίας, Ελληνογερμανικό Ίδρυμα Νεολαία Ειδική, Υπηρεσία Διεθνών Δραστηριοτήτων για τη Νεολαία της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας (ΙΙΑΒ), Ίδρυμα Ρωσογερμανικών Ανταλλαγών Νέων και Tandem – Κέντρο Συντονισμού Γερμανοτσεχικών Ανταλλαγών Νέων.

κανέναν γρίφο – αν θα βοηθήσει δίνοντας κάποιες πρώτες συμβουλές. Στόχος είναι να δώσει όσο το δυνατόν λιγότερες συμβουλές αλλά και τόσες όσες χρειάζονται προκειμένου η ομάδα να φτάσει στην επίλυση του τελικού γρίφου του Escape Game μετά την παρέλευση μίας ώρας. Εφόσον έχει εμπεδώσει κανείς το Escape Game και έχει λύσει μια φορά όλους τους γρίφους, είναι σε θέση παρατηρώντας προσεκτικά την ομάδα να εκτιμήσει σωστά πόσες συμβουλές πρέπει να δώσει από τη θέση του Συντονιστή Παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια του Escape Game, υπάρχει πίεση χρόνου και η προσπάθεια επίλυσης όλων των γρίφων μπορεί να πυροδοτήσει διαδικασίες σχετικές με τη δυναμική της ομάδας. Αυτές πρέπει επίσης να ληφθούν υπόψη από τον Συντονιστή Παιχνιδιού ώστε να συζητηθούν στο τέλος με την ομάδα. Ενδεχομένως να είναι σκόπιμο ήδη κατά τη διάρκεια του Escape Game τα μέλη της ομάδας να παροτρυνθούν σε περισσότερη συνεργασία, εάν ενεργούν ως επί το πλείστον ατομικά και όχι ως ομάδα.



Χρονική στιγμή διεξαγωγής και απαιτούμενος χρόνος

Ως προς τη χρονική στιγμή διεξαγωγής του Escape Game στο πλαίσιο μιας συνάντησης, συνιστούμε να είναι αφότου οι παίκτες και οι παίκτριες έχουν γνωριστεί ως έναν βαθμό και όχι πριν. Επειδή είναι σημαντικό να συνεργαστεί κανείς για την επίλυση των γρίφων με τα μέλη της ομάδας που μιλούν την άλλη γλώσσα, βοηθάει να έχουν αποκτήσει μια κάποια οικειότητα μεταξύ τους.

Για την προετοιμασία υπολογίστε μία ώρα, ώστε να εκτυπώσετε όλα τα υλικά για έναν γύρο παιχνιδιού, να τα κόψετε στα κατάλληλα σχήματα και να τα κολλήσετε. Επιπλέον θα χρειαστεί κάποιος χρόνος για να συγκεντρώσετε ρούχα ή αξεσουάρ και, ενδεχομένως, για να φτιάξετε μια λίστα τραγουδιών. Επίσης, θα χρειαστεί στο στάδιο της προεργασίας να διαθέσετε αρκετό χρόνο ώστε να εμπεδώσετε το παιχνίδι και όλους τους γρίφους.

Προγραμματίστε πέντε λεπτά για κάνετε στα μέλη της ομάδας μια εισαγωγή σχετικά με το Escape Game και στις δύο γλώσσες. Στη συνέχεια, θα έχουν μία ώρα χρόνο για να επιλύσουν όλους τους γρίφους. Ανάλογα με τους προκαθορισμένους στόχους και τις αντίστοιχες ανάγκες αναστοχασμού μετά το παιχνίδι, πρέπει να υπολογίσετε τον απαιτούμενο χρόνο για τη συζήτηση αυτή.



Διαμόρφωση χώρου

Για το παιχνίδι θα χρειαστεί ένας χώρος με μερικά τραπέζια, καρέκλες, τη δυνατότητα ανάρτησης υλικών στους τοίχους αλλά και απόκρυψης αντικειμένων, ένα καλάθι απορριμάτων, ενδεχομένως συμπληρωματικά «σκηνικά αντικείμενα» για τη δημιουργία ατμόσφαιρας και για την απόκρυψη του κουτιού (π.χ. ρούχα, τσάντα).

- Εάν στον χώρο υπάρχουν πολλά αντικείμενα και υλικά που δεν ανήκουν στο παιχνίδι, είναι σκόπιμο να τα συγκεντρώσετε σε ένα τμήμα του δωματίου και να σηματοδοτήσετε με σαφή τρόπο πως δεν αποτελούν μέρος του Escape Game (για παράδειγμα, να τα οριοθετήσετε με μια κορδέλα ή ένα σκοινί).
- Τα μέλη της ομάδας που παίζουν το παιχνίδι πρέπει να μπουν στον χώρο χωρίς τσάντες και πανωφόρια.
- Είναι επίσης σκόπιμο να υπάρχει ένα τουλάχιστον άδειο τραπέζι με αρκετό χώρο ώστε να μπορούν όλοι μαζί να δουν τα αποτελέσματα.
- Ο Συντονιστής Παιχνιδιού πρέπει να θυμάται πού έχει κρύψει ποια στοιχεία.

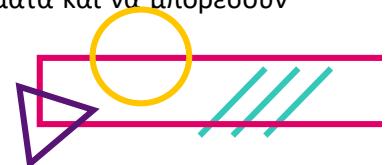


Επιπλέον υλικά που πρέπει να προμηθευτείτε:

Το Escape Game διαμορφώθηκε με τρόπο ώστε τα απαιτούμενα υλικά να μπορούν στο μεγαλύτερο μέρος τους να εκτυπωθούν απλά σε έγχρωμα αντίτυπα και επομένως να μεταφέρονται εύκολα σε κάθε συνάντηση. Εκτός από τα εκτυπωμένα στοιχεία, θα χρειαστούν τα εξής υλικά:

- Ένα μικρό κουτί που να κλειδώνει με αριθμητικό λουκέτο.
- Ένα αριθμητικό λουκέτο με 3 αριθμούς (ρυθμισμένο να ανοίγει με τον συνδυασμό 4-3-1).
- Ένα αράπικο φιστίκι (ένα πραγματικό αράπικο φιστίκι ή καλύτερα –επειδή κάποια μέλη της ομάδας μπορεί να είναι αλλεργικά στους ξηρούς καρπούς– μια γόμα σε σχήμα αράπικου φιστικιού. Εν ανάγκη μπορεί να χρησιμοποιηθεί μια εικόνα φιστικιού, την οποία θα βρείτε στη σ. 56 του τμήματος των Οδηγιών που αφορά τα υλικά).
- Μια τσάντα (ή μια άλλη κρυψώνα), στην οποία να μπορείτε να κρύψετε το κουτί.
- Ενδεχομένως, «σκηνικά αντικείμενα» για ένα καμαρίνι (π.χ. ρούχα, μια πετσέτα, χάρτινα κυπελλάκια).
- Ενδεχομένως, μια σακούλα σκουπιδιών την οποία θα τοποθετήσετε στο καλάθι απορριμάτων που θα υπάρχει στον χώρο. Μέσα εκεί θα βάλετε το κομμένο γράμμα (σ. 50). Ήτοι, τα μέλη της ομάδας δεν θα αναγκαστούν να ψάχνουν τα αποκόμματα ανάμεσα σε σκουπίδια.
- Ψαλίδι, κόλλα, χαρτοταινία ή σελοτέιπ για να αναρτήσετε στον τοίχο κάποια υλικά.
- Ενδεχομένως, ένα smartphone για να σκανάρετε τα QR-Codes (σε περίπτωση που τα μέλη της ομάδας δεν έχουν smartphone μαζί τους) και σύνδεση στο Διαδίκτυο στον χώρο.
- Ενδεχομένως, διαχωριστική ταινία ή κορδέλα.
- Μπλοκ, στιλό (για να σημειώνουν τα μέλη της ομάδας τα αποτελέσματα και να μπορέσουν να λύσουν τους γρίφους).

Περίληψη της υπόθεσης για τον Συντονιστή Παιχνιδιού:



Η Άλεξ Ντράμσκι είναι το μεγάλο όνομα του φεστιβάλ „YOLO Sommer Musik & Chill“. Ενώ κάνει πρόβα με την μπάντα της, η Άλεξ ξαφνικά καταρρέει. Δεν είναι σαφές ποιο είναι το πρόβλημα υγείας της και αν κινδυνεύουν και άλλα άτομα που συμμετέχουν στο φεστιβάλ. Γι' αυτό πρέπει μέσα σε μία ώρα να βρεθεί η αιτία που οδήγησε στην κατάρρευσή της. Διαφορετικά, το φεστιβάλ πρέπει να ακυρωθεί.

Ο Σίμον Γκιταρέλο, ένας άλλος μουσικός, έχει γράψει ένα τραγούδι για την Αντρέα Τσέλο –την κοπέλα του–, το οποίο δεν έχει τραγουδήσει ποτέ δημόσια. Η Άλεξ Ντράμσκι τού έκλεψε αυτό το τραγούδι και το παρουσιάζει ως δικό της. Στο φεστιβάλ σχεδιάζει να πει για πρώτη φορά το τραγούδι επί σκηνής. Η Αντρέα Τσέλο θέλει να αποτρέψει πάση θυσία να γίνει αυτή η αδικία σε βάρος του φίλου της, Σίμον Γκιταρέλο. Κατά μια ευνοϊκή γι' αυτήν συγκυρία, η Άλεξ Ντράμσκι έτυχε την ίδια περίοδο να ψάχνει για μια καινούργια βοηθό. Η Αντρέα Τσέλο πήρε τη θέση κι έτσι βρέθηκε στο άμεσο περιβάλλον της Άλεξ Ντράμσκι. Ξέρει, λοιπόν, πως η Άλεξ έχει αλλεργία σε συγκεκριμένες τροφές και καταστρώνει ένα σχέδιο ώστε να εμποδίσει την Άλεξ να τραγουδήσει το κομμάτι του Σίμον στο φεστιβάλ. Η Αντρέα ρίχνει κρυφά σκόνη από αράπικο φιστίκι στο μιλκσέικ σοκολάτας, με αποτέλεσμα η Άλεξ Ντράμσκι να πάθει αλλεργικό σοκ.

Η ροή του παιχνιδιού



Προετοιμασία παιχνιδιού

Εκτυπώστε σε έγχρωμα αντίτυπα μίας όψης όλες τις σελίδες του τμήματος των Οδηγιών που αφορά τα υλικά (σ. 44-76). Στη συνέχεια, κόψτε τα ακόλουθα υλικά (ιδανικά, με τρόπο ώστε να μην φαίνονται οι γραμμές κοπής):



σ. 47: Κόψτε τη σελίδα στη μέση, ώστε στο ένα της κομμάτι να έχει τον κώδικα Μορς και στο άλλο τη μουσική κλίμακα.



σ. 50: Κόψτε το γράμμα σε αρκετά (π.χ. πέντε) κομμάτια.



σ. 54: Κόψτε το χαρτί ακολουθώντας τη διακεκομένη γραμμή.



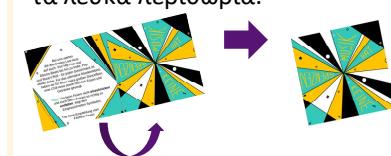
σ. 55 + 56: Κόψτε τα εισιτήρια ένα προς ένα.



σ. 56: Κόψτε το QR-Code με το φούξια πλαίσιο (θα τοποθετηθεί στο κουτί). Κόψτε την εικόνα του φιστικιού αν χρειαστεί, αν δηλαδή δεν χρησιμοποιηθεί φιστίκι σε άλλη μορφή (θα τοποθετηθεί στο κουτί). Κόψτε το χαρτάκι σημειώσεων (αυτό θα το κολλήσετε κάτω από το κουτί).



σ. 58: Διπλώστε το φυλλάδιο του φεστιβάλ κατά μήκος της οριζόντιας γραμμής, κολλήστε τις δύο όψεις μεταξύ τους και κόψτε τα λευκά περιθώρια.



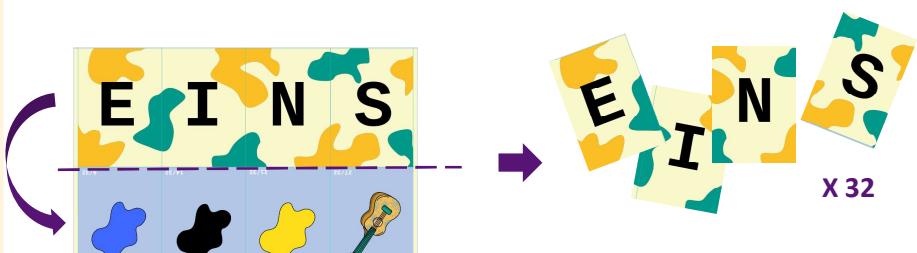
σ. 59: Κόψτε το QR-Code γύρω από το χρωματιστό πλαίσιο (αυτό θα το κολλήσετε στην πίσω όψη της λίστας με τα συγκροτήματα). Κόψτε το τετράγωνο με τα γράμματα του αλφαριθμητικού και τους αριθμούς γύρω από το χρωματιστό πλαίσιο. Κόψτε τη σκισμένη σελίδα από τη μουσική εγκυκλοπαίδεια η οποία αναφέρεται στο „Off-beat“.



σ. 61-64: Αυτές τις τέσσερις σελίδες θα τις κολλήσετε ώστε να σχηματίσουν ένα μεγάλο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ. Για τον σκοπό αυτό κόψτε τα λευκά περιθώρια που επικαλύπτονται.



σ. 69-76: Διπλώστε κάθε σελίδα κατά μήκος της γραμμής και κολλήστε μεταξύ τους τα δύο μισά της. Έπειτα, κόψτε κατά μήκος των οριζόντιων γραμμών τις ξεχωριστές κάρτες. Έτσι, θα έχετε 32 κάρτες στις οποίες η μπροστινή όψη θα έχει γαλάζιο φόντο και η πίσω φόντο από πράσινες και κίτρινες κηλίδες. Εάν υπάρχει η δυνατότητα, μπορείτε να πλαστικοποιήσετε τις κάρτες για να μη φθαρούν από τη συχνή χρήση και τις επαναλαμβανόμενες επικολήσεις.





Προτεινόμενη διάταξη των υλικών στον χώρο

- Αναρτήστε το μεγάλο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ (σ. 61-64) σε έναν πίνακα ανακοινώσεων με πινέζες (ή απευθείας στον τοίχο).
- Δίπλα σε αυτό αναρτήστε τη λίστα με τα συγκροτήματα (κολλήστε το QR-Code με το χρωματιστό τετράγωνο πλαίσιο στην πίσω όψη, ιδανικά στο κάτω μέρος της πίσω όψης για να μπορεί κανείς να το δει αμέσως ανασηκώνοντας τη λίστα με τα συγκροτήματα).
- Αναρτήστε το πρόγραμμα της 2ης μέρας του φεστιβάλ από την άλλη μεριά του σχεδιαγράμματος του φεστιβάλ, πάνω στον τοίχο.
- Βάλτε στο καλάθι των απορριμάτων το γράμμα που έχετε κόψει σε κομμάτια (όπου θα έχετε τοποθετήσει μια επιπλέον σακούλα σκουπιδιών).
- Αναρτήστε τις αφίσες της μπάντας στον τοίχο, σαν διακοσμητικά στοιχεία.
- Τις 32 κάρτες με τις λύσεις χωρίστε τες σε μικρές δεσμίδες (π.χ. ανά τέσσερις κάρτες) και κρύψτε τες σε διάφορα σημεία του χώρου, π.χ. κάτω από καρέκλες, κάτω από τραπέζια, μέσα σε συρτάρια, πίσω από το καλοριφέρ ή πίσω από μια κουρτίνα. Χρησιμοποιήστε χαρτοταινία για να τις κολλήσετε στα σημεία αυτά.
- Κρύψτε τα τέσσερα εισιτήρια.
- Τοποθετήστε όλα τα υπόλοιπα εκτυπωμένα στοιχεία, ώστε να είναι ορατά σε διάφορες επιφάνειες του χώρου, π.χ. σε τραπέζια.
- Το QR code (φούξια πλαίσιο) και το φιστίκι τοποθετήστε τα στο κουτί. Κάτω από το κουτί κολλήστε το χαρτάκι σημειώσεων (το post-it), στο οποίο γράφει «από τον μεγαλύτερο στον μικρότερο» στα ελληνικά. Κρύψτε κάπου στο χώρο το κουτί που είναι κλεισμένο με την αριθμητική κλειδαριά (π.χ. μέσα σε μια τσάντα). Καλό θα ήταν να είναι το κουτί τόσο καλά κρυμμένο, ώστε τα μέλη της ομάδας να το ανακαλύψουν όχι στην αρχή του παιχνιδιού αλλά αργότερα.
- Αν υπάρχουν άλλα «σκηνικά αντικείμενα», μοιράστε τα στον χώρο.
- Ενδεχομένως, τοποθετήστε κάπου ένα ηχείο και φροντίστε να φτιάξετε μια λίστα με τραγούδια και στις δύο γλώσσες, ώστε να υπάρχει μουσική υπόκρουση. Αυτή η μουσική επένδυση του παιχνιδιού θα δημιουργήσει την κατάλληλη ατμόσφαιρα.
- Αν κάποια τμήματα του χώρου είναι «απαγορευμένες ζώνες», μπορούν να σηματοδοτηθούν με διαχωριστική κορδέλα, σχοινί ή απαγορευτικά σήματα, τα οποία θα ζωγραφίσετε σε χαρτόνια. Σε αυτή την περίπτωση, πρέπει να εξηγήσετε στην αρχή του παιχνιδιού στα μέλη της ομάδας ότι αυτά τα τμήματα δεν αποτελούν μέρος του Escape Game.





Εισαγωγή στο παιχνίδι

Ο Συντονιστής Παιχνιδιού μπορεί να κάνει μια μικρή εισαγωγή στο Escape Game για τα μέλη της ομάδας που θα παίξει. Ίσως είναι σκόπιμο, η εισαγωγή αυτή να γίνει πριν μπουν στον καθαυτό χώρο του παιχνιδιού.

Προτάσεις για την εισαγωγή:

- Έχει παίξει κανείς από εσάς ένα Escape Game ώστε να γνωρίζει την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού;
- Σε λίγο θα σας εισαγάγω στην πλοκή του παιχνιδιού. Στην ιστορία αυτή υπάρχει ένα πρόβλημα που θα πρέπει να λυθεί μέσα σε προκαθορισμένο χρόνο.
- Στον χώρο υπάρχουν διάσπαρτοι διάφοροι γρίφοι που πρέπει να λύσετε. Στο τέλος, οι γρίφοι αυτοί θα οδηγήσουν στην εύρεση λύσης του προβλήματος στην ιστορία μας. Στοιχεία υπάρχουν κρυμμένα σε όλο τον χώρο. Μπορείτε να ερευνήσετε εξονυχιστικά κάθε γωνιά (εκτός από... [εδώ σας δίνεται η ευκαιρία να αποκλείσετε κάποια μέρη του χώρου, π.χ. το περβάζι, μια ντουλάπα κ.λπ.]). Συγκεντρώστε τα στοιχεία, λύστε τους γρίφους και βρείτε όλοι μαζί τη λύση του προβλήματος.
- Τα στοιχεία υπάρχουν σε διαφορετικές γλώσσες. Άρα είναι σκόπιμο να συνεργαστείτε για να λύσετε τους γρίφους.
- Έχετε απορίες;



Έναρξη του Escape Game

Ο Συντονιστής Παιχνιδιού διαβάζει στα μέλη της ομάδας το γράμμα της „Free together Musik GmbH“ και στις δύο γλώσσες (σ. 44 και 45 του τμήματος των Οδηγιών με τα υλικά). Η ομάδα οδηγείται στο Escape Room, το «δωμάτιο διαφυγής» (που στην πλοκή είναι ο χώρος VIP της Άλεξ). Το γράμμα αυτό μπορεί να τοποθετηθεί μέσα στο Escape Room, σε περίπτωση που τα μέλη της ομάδας θέλουν να το ξαναδιαβάσουν.

Ο Συντονιστής Παιχνιδιού παραμένει στο Escape Room και παρατηρεί την ομάδα. Αν χρειαστεί βοηθάει με μικρές υποδείξεις (και στις δύο γλώσσες). Ενδιαμέσως, υπενθυμίζει στην ομάδα πόσος χρόνος απομένει.

Συμβουλή: Η εμπειρία έδειξε ότι κάποιοι άνθρωποι είναι σε θέση να ανοίξουν μια αριθμητική κλειδαριά χωρίς να γνωρίζουν τον κωδικό. Αν ο Συντονιστής Παιχνιδιού καταλάβει ότι τα μέλη της ομάδας θέλουν να χρησιμοποιήσουν μια ανάλογη μέθοδο, μπορεί να τους ζητήσει να ανοίξουν την κλειδαριά αποκλειστικά με τη χρήση του σωστού αριθμητικού κωδικού.

Όταν βρεθεί η λύση του προβλήματος, ο Συντονιστής Παιχνιδιού, εκπροσωπώντας το προσωπικό ασφαλείας του φεστιβάλ, ευχαριστεί τα μέλη της ομάδας που βοήθησαν και υποστήριξαν εθελοντικά τη διοργάνωση, με αποτέλεσμα τώρα το φεστιβάλ να πραγματοποιηθεί κανονικά, βάσει προγράμματος.

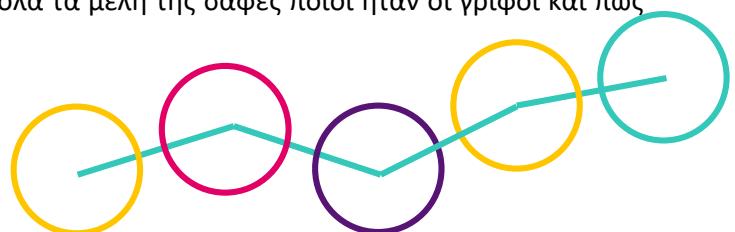




Ερεθίσματα για αναστοχασμό μετά το παιχνίδι:

- Καταφέρατε να λύσετε τους γρίφους στις διαφορετικές γλώσσες; Ποιες στρατηγικές αναπτύξατε για να βοηθηθείτε ως προς τη γλώσσα και να συνεννοηθείτε;
- Πώς επιτεύχθηκε η συνεργασία στην ομάδα; Ποια τακτική ακολουθήσατε; Κάνατε έναν καλό καταμερισμό εργασιών ανάμεσα στα μέλη της ομάδας για τους επιμέρους γρίφους; Ήταν σαφές σε όλα τα μέλη της ομάδας ποιοι γρίφοι έχουν ήδη επιλυθεί, ποια στοιχεία έχουν βρεθεί; Υπήρχαν διακριτοί ρόλοι στην ομάδα;
- Ποιους γρίφους δυσκολευτήκατε ιδιαίτερα να λύσετε; Ποιος μπορεί να ήταν ο λόγος; Θα μπορούσατε να έχετε ακολουθήσει κάποια καλύτερη στρατηγική και ποια;
- Σε περίπτωση που υπήρχαν αντιπαραθέσεις μέσα στην ομάδα, τι οδήγησε στην προστριβή; Πώς θα μπορούσατε να έχετε διαχειριστεί εναλλακτικά την κατάσταση;
- Ανάλογα με τους επιπλέον στόχους που έχει θέσει ο Συντονιστής Παιχνιδιού, μπορούν να συζητηθούν και άλλα ερωτήματα αξιολόγησης των σχετικών με αυτούς πτυχών.
- Εν ανάγκη, η ομάδα θα μπορούσε στο τέλος να διατρέξει από κοινού άλλη μια φορά όλους τους γρίφους, προκειμένου να γίνει σε όλα τα μέλη της σαφές ποιοι ήταν οι γρίφοι και πώς κατορθώθηκε να επιλυθούν.

Εκδόσεις σε άλλους συνδυασμούς γλωσσών

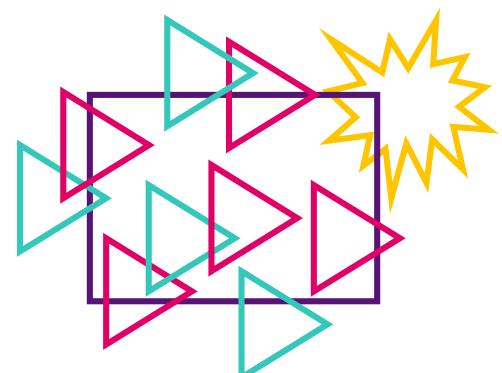


Το Escape Game «Το φεστιβάλ κινδυνεύει» υπάρχει αυτή τη στιγμή στους εξής συνδυασμούς γλωσσών: ελληνικά-γερμανικά, γερμανικά-γαλλικά, γερμανικά-πολωνικά, γερμανικά-ρωσικά και γερμανικά-τσεχικά.

Εάν ενδιαφέρεστε για μία από αυτές τις εκδόσεις ή αν θέλετε να προχωρήσετε στη μετάφραση των οδηγιών σε άλλη γλώσσα για μια συνάντηση νέων που διοργανώνετε, απευθυνθείτε στην Ειδική Υπηρεσία Διεθνών Δραστηριοτήτων για τη Νεολαία της Ομοσπονδιακής Δημοκρατίας της Γερμανίας στα στοιχεία εκδότη.

Οδηγίες για τους γρίφους

- Γρίφος 1 - Τραγούδι Ηλιοτρόπιο
- Γρίφος 2 – Τραγούδι « Feel the energy »
- Γρίφος 3 - Γράμμα με κωδικοποιημένη υπογραφή
- Γρίφος 4 - Καντίνα
- Γρίφος 5 – 2^η μέρα του φεστιβάλ
- Γρίφος 6 – Εισιτήρια του μουσικού φεστιβάλ
- Γρίφος 7 – Ασβός
- Γρίφος 8- Ηχητικά αρχεία
- Γρίφος 9 - Κιθάρα
- Τελικός γρίφος



Τραγούδι Ηλιοτρόπιο

Περιγραφή:

Οι νότες του τραγουδιού είναι γραμμένες σε κώδικα Μορς (με λατινικούς χαρακτήρες).

Το τέταρτο ως αξία νότας (μικρή διάρκεια) αντιστοιχεί στην τελεία του αλφάβητου Μορς.

Το μισό ως αξία νότας (μεγάλη διάρκεια) αντιστοιχεί στην παύλα του αλφάβητου Μορς.

Οι παύσεις σηματοδοτούν την αρχή ενός καινούργιου γράμματος.

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

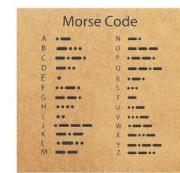
Μπορεί τα μέλη της ομάδας να ερμηνεύσουν το σημείο της διαστολής ως το τέλος της λέξης και όχι ως παύση. Για να βοηθηθούν μπορείτε να τους ρωτήσετε: Τι συμβαίνει σε μια παύση και τι θα μπορούσε να σημαίνει αυτό;

Σε περίπτωση που δεν έχει γίνει η σύνδεση με το αλφάβητο του κώδικα Μορς: Στην παρτιτούρα υπάρχει η ένδειξη «μικρή διάρκεια – μεγάλη διάρκεια». Με ποιο άλλο στοιχείο θα μπορούσε να συνδέεται αυτό;

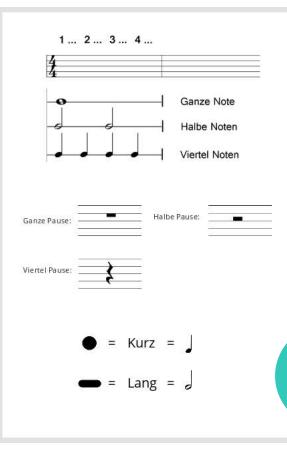
Απαραίτητα υλικά:



σ.46



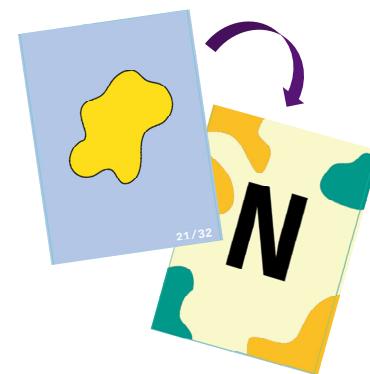
σ.47



σ.48

Απάντηση :

Gelb – kitrino



Γρίφος 2

Τραγούδι « Feel the energy »

Περιγραφή:

Πάνω από τις νότες του τραγουδιού έχουν σημειωθεί οι αντίστοιχες αγγλικές ονομασίες τους (π.χ. C για την Ντο, D για τη Ρε, E για τη Μι κ.λπ.). Υπάρχουν τέσσερις νότες που έχουν γραφτεί λάθος.

Αυτές οι τέσσερις νότες πρέπει να διαβαστούν στη σειρά με την οποία τις συναντάμε και στο τραγούδι. Από αυτές προκύπτει έτσι η λέξη C-A-F-E.

Οι λάθος νότες βρίσκονται στην πρώτη γραμμή, στο 3ο και στο 8ο μέτρο, και στη δεύτερη γραμμή, στο 1ο και στο 4ο μέτρο.

Πιθανή βοήθεια από το Συντονιστή Παιχνιδιού:

Ποιες νότες είναι γραμμένες λάθος; Ψάξτε να τις βρείτε.

Υπάρχει κάπου στον χώρο ένα στοιχείο που να σας βοηθήσει να διαβάσετε τις νότες;

Απαραίτητα υλικά:

Feel the energy
Akin Dworski

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

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

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

σ.49

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

σ.47

Απάντηση :

CAFE



15/32

Γράμμα με κωδικοποιημένη υπογραφή

Περιγραφή :

Κάτω από το γράμμα υπάρχει ένας γρίφος με εικόνες. Πάνω από κάθε εικόνα υπάρχει ένας χρωματικός κωδικός που δηλώνει σε ποια γλώσσα θα αναζητηθεί η λέξη στην εικόνα. Ανάλογα με τους αριθμούς και τα γράμματα κάτω από κάθε εικόνα, πρέπει να επιλεγούν ορισμένα γράμματα από την εικονιζόμενη λέξη για τη λέξη της λύσης του γρίφου. Από αυτά προκύπτει το όνομα:

Σι-mon Gi- τα- ρε- Ilo (με λατινικούς χαρακτήρες)

Si-mon Gi-ta-re-Ilo

Σιέντε Mone

giraffe **Ta**xi **και** **ρέ**κλα **Volleyball** (oder **Ball**) + **O**

Απαραίτητα υλικά :



σ.50

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Αν χρειαστεί, ο Συντονιστής Παιχνιδιού θα εξηγήσει πώς λειτουργεί το ρέμπους, το παιχνίδι λέξεων με εικόνες (για τη λέξη που απεικονίζεται στην εικόνα, οι αριθμοί αντιστοιχούν σε γράμματα που πρέπει να χρησιμοποιηθούν ή να διαγραφούν).

Απάντηση :

Σίμον Γκιταρέλο



Περιγραφή :

Με βάση τα τρόφιμα στα οποία έχει δυσανεξία η Άλεξ και τις προτιμήσεις της στο φαγητό, το μενού μπορεί να περιέχει τα εξής: καλαμπόκι, *Käsespätzle* [πιάτο της νότιας Γερμανίας με ζυμαρικά και τυρί], μιλκσέικ σοκολάτας, κόκα κόλα.

Το συνολικό άθροισμα των τιμών αυτής της επιλογής είναι 25€.

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Ποια φαγητά και γλυκά αρέσουν στην Άλεξ Ντράμσκι;

Πού μπορείτε να βρείτε αυτή την πληροφορία;

Η κλασική μπρουσκέτα είναι ιταλικό ψωμί με ντομάτα και σκόρδο.

Απαραίτητα υλικά :



σ.53

Σημειωματάριο της βοηθού:
Αντρέα Τσέλο

- Ιδιαιτερότητες της Άλεξ:
 - αλλεργία στο ψάρι, φαστίκια και φραουλές
 - της αρέσει το τυρί
 - δεν της αρέσουν οι λιχουδίτες
 - πίνει κάθε μέρα κόκκινα κόλα
 - έχει πάντα μαζί της ένα εισπνέοντο φλαμίκο για δεύτημα!
 - μεταμερισμό διάλεκτα από τη 13:00 μέχρι τις 14:00, μην την ενοχλείτε!
 - της αρέσει να μένει μισή ώρα μόνη της πριν από κάθε συναυλία

σ.51

Foodtruck Speisekarte	
1. Vorspeise	3,10 €
Tomate-Mozzarella	4,10 €
Maiskolben	5,10 €
Bruschetta	
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 €
Safte	3,50 €
Guten Appetit!	

σ.52

Απάντηση :

25



Περιγραφή :

Στο σημείωμα για το πρόγραμμα της 2ης μέρας του φεστιβάλ περιγράφονται οι σταθμοί. Τα απαραίτητα σημεία έχουν γραφτεί με έντονα στοιχεία (**bold**).

Στο σχεδιάγραμμα πρέπει να κυκλωθούν τα σημεία: **Infopoint Pressebereich** [Πληροφορίες – Γραφείο Τύπου και χώρος για τους δημοσιογράφους], **Wlan-Hotspot** [Σημείο ασύρματης πρόσβασης στο Διαδίκτυο], **Foodtrucks** [καντίνες] και **Tanzfläche** [πίστα].

Σε κάθε ένα από αυτά τα σημεία στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ, κάποια γράμματα είναι με έντονη (**bold**) γραφή και λίγο μεγαλύτερα από τα υπόλοιπα. Σύμφωνα με την υπόδειξη που υπάρχει στο σημείωμα προς την Άντρεα «από νότο προς βορρά», τα γράμματα αυτά με την έντονη γραφή πρέπει να ταξινομηθούν από νότο προς βορρά. Έτσι προκύπτει η λέξη: **schwarz** (μαύρο).

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Κοιτάξτε με προσοχή στο σχεδιάγραμμα τους σταθμούς που αναφέρονται στη 2η μέρα του φεστιβάλ. Τι παρατηρείτε;

Δώστε προσοχή σε όλες τις υποδείξεις (από το νότο προς το βορρά).

Απαραίτητα υλικά :



2 ^η μέρα του φεστιβάλ	
08:00	Συνάντηση ομάδας
10:00	Συνέντευξη με τους δημοσιογράφους στην Αίθουσα Τύπου
12:00	Μεσημεριανό σπηλι κανένα (ανοιχτό μέρος για το προσωπικό του φεστιβάλ)
13:00-14:00	Μεσημεριανό διάλεμπα
16:00	Ώρα για αυτόγραφα στο σημείο του Wi-Fi
18:00	Συνάντηση όλων των μουσικών στον χώρο της συναυλίας ακολουθεί soundcheck

σ.54



Απάντηση :

Μαύρο (schwarz)



Εισιτήρια του μουσικού φεστιβάλ

Περιγραφή :

Αν συγκρίνει κανείς τα τέσσερα εισιτήρια του μουσικού φεστιβάλ, θα προσέξει ότι το πεδίο «Κερκίδες» επάνω δεξιά είναι συμπληρωμένο με διαφορετικά γράμματα στο κάθε εισιτήριο. Επίσης, κάθε εισιτήριο έχει άλλο χρώμα.

Αυτά τα χρώματα τα συναντάμε και στη λέξη „YOLO“ της λίστας με τα συγκροτήματα όπως και στους τίτλους του μενού. Αν τοποθετήσουμε τα εισιτήρια στην αντίστοιχη σειρά, δηλαδή κόκκινο-πράσινο-κίτρινο-μπλε, τότε από τα γράμματα στα πεδία «Κερκίδες» προκύπτει η λέξη „Herz“, «καρδιά».

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Συγκρίνετε τα εισιτήρια μεταξύ τους. Τι παρατηρείτε;

Απαραίτητα υλικά :



σσ.
55 - 56

Band-Liste für das Festival	
YOLO-Sommer Musik & Chill	
Tag 1	
18:10	Red Sweet Tomatoes
18:20	Miley Cyvern
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

σ.57

Foodtruck Spisekarte	
1. Vorspeise	
Tomate-Mozzarella	3,10 €
Maiskolben	4,10 €
Bruschetta	5,10 €
2. Hauptgerichte	
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!

σ.52

Απάντηση :

Καρδιά (Herz)



Περιγραφή :

Στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ υπάρχει κάτω αριστερά ένα υπόμνημα με επεξηγήσεις συμβόλων. Τα ίδια σύμβολα απεικονίζονται στο τετράγωνο φυλλάδιο που έχει τοποθετηθεί σε ορατό σημείο του χώρου. Με βάση αυτή την αντιστοιχία των συμβόλων γίνεται σαφές ότι το σχεδιάγραμμα και το φυλλάδιο του φεστιβάλ συνδέονται με κάποιον τρόπο. Στο φυλλάδιο υπάρχει ένα κείμενο με κρυμμένα στοιχεία, τονισμένα με έντονη (bold) και πλάγια (italics) γραφή, τα οποία εμπεριέχουν την οδηγία πως κάτι πρέπει να διπλωθεί. Επίσης, υπάρχει η πληροφορία πως εκείνο που πρέπει να αναζητηθεί είναι μια συγκεκριμένη ώρα. Το φυλλάδιο διπλώνεται κατ' αντιστοιχία με τη διάταξη των συμβόλων στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ: τρίγωνο με τετράγωνο, θαυμαστικό με σταυρό, νότα με κύμα, αστέρι με τόξο. Το τελικό σχήμα που προκύπτει αφού το φυλλάδιο διπλωθεί με αυτούς τους τρόπους είναι εκείνο του ασβού, ο οποίος απεικονίζεται στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ ανάμεσα στις καντίνες. Κάθε σημείο-σταθμός πάνω στο σχεδιάγραμμα έχει και μια χρονική ένδειξη. Δίπλα στον ασβό γράφει 15:30, που είναι η ώρα η οποία πρέπει να βρεθεί.

**Πιθανή βιοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:**

Διαβάστε προσεκτικά τα κείμενα. Ποια στοιχεία βρίσκετε στο κείμενο (τονισμένη, χρωματιστή γραφή στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ και τονισμένη, πλάγια γραφή στο φυλλάδιο); Αν κοιτάζετε τα χρώματα του φυλλαδίου με ποιο άλλο στοιχείο μπορούν να συνδυαστούν (Απάντηση: τα ίδια χρώματα βρίσκονται στο σχεδιάγραμμα του φεστιβάλ).

Απαραίτητα υλικά :**Απάντηση :**

15:30



Ηχητικά αρχεία

Περιγραφή :

Στην πίσω όψη της λίστας με τα συγκροτήματα έχει επικολληθεί το QR-Code. Αυτό οδηγεί σε ένα link στο οποίο βρίσκονται τέσσερα ηχητικά αρχεία, ανά δύο σε κάθε γλώσσα. Στον χώρο βρίσκεται, επίσης, το λατινικό αλφάριθμο με αριθμημένα γράμματα, που με βάση τα χρώματα και τον γραφιστικό σχεδιασμό του μπορεί να συσχετιστεί με το QR-Code. Οι ερωτήσεις των ηχητικών αρχείων μπορούν να απαντηθούν με τη βοήθεια της λίστας των συγκροτημάτων.

Wie viele Tage dauert das Festival? (Πόσες μέρες διαρκεί το φεστιβάλ;) – 2

Πόσα συγκροτήματα θα εμφανιστούν στο φεστιβάλ; – 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Bandliste vor? (Ποιο ψηφίο/αριθμός εμφανίζεται πιο συχνά στη λίστα των συγκροτημάτων;) – 1

Τι ώρα θα παίξει το τελευταίο συγκρότημα; - 21

Τα γράμματα που αντιστοιχούν στους αριθμούς

2 - 12 - 1 - 21 είναι τα εξής

B - L - A - U (μπλέ).

Απαραίτητα υλικά :



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		

σ.59



σ.57

! Smartphone

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Αν αναζητάτε άλλα στοιχεία, μπορείτε να περιεργαστείτε τα πάντα στον χώρο απ' όλες τις μεριές (ή: μπορείτε ακόμα και να ξεκρεμάσετε χαρτιά, αν σας βοηθάει).

Ψάξτε ένα στοιχείο που να ταιριάζει γραφιστικά-οπτικά στο QR-Code.

Ενδεχομένως να δώσετε μια πληροφορία σχετικά με την έννοια του Ψηφίου, σε περίπτωση που τα μέλη της ομάδας φάχνουν για έναν διψήφιο αριθμό: το Ψηφίο είναι ένα μόνο σύμβολο για την απεικόνιση ενός αριθμού. Ένας αριθμός μπορεί να περιέχει ένα ή περισσότερα ψηφία.

Αν τα μέλη της ομάδας έχουν συνηθίσει τη γραφή 9 (μ.μ.) και όχι 21 για την ώρα, μπορεί να βοηθήσει η διευκρίνιση του πώς αλλιώς μπορεί να δηλωθεί η ώρα.

Απάντηση :

Μπλέ (blau)



Ukulele (γιουκαλίλι)

Περιγραφή :

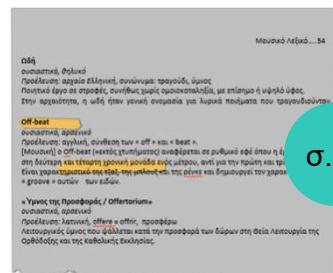
Στο off-beat τονίζονται ο δεύτερος και ο τέταρτος χρόνος. Αντίστοιχα, πρέπει να επιλεγεί από τη σειρά των γραμμάτων το δεύτερο και το τέταρτο γράμμα κάθε φορά. Έτσι προκύπτει η λέξη της λύσης του γρίφου:

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

Απαραίτητα υλικά :



σ.60



σ.59

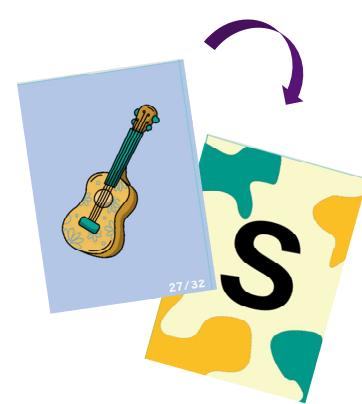
Πιθανή βιοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Προσέξτε τις οδηγίες πάνω στην εικόνα. Τι σημαίνει off-beat;

Μπορείτε να βρείτε μια εξήγηση γι' αυτό;

Απάντηση :

Γιουκαλίλι (Ukulele)



Με τη βοήθεια των εννιά απαντήσεων των γρίφων μπορεί να επιλυθεί ο τελικός γρίφος.

Περιγραφή :

Όταν έχουν επιλυθεί όλοι οι γρίφοι, μπορούν να αναζητηθούν οι απαντήσεις πάνω στις κάρτες. Οι αντίστοιχες κάρτες μπορούν να τοποθετηθούν με την πίσω όψη προς τα επάνω, με τη μορφή ενός σταυρού λεξου, αλλά έτσι ώστε να ταιριάζουν τα σχήματα (οι χρωματιστές κηλίδες), όπως θα έκανε κανείς σε ένα παζλ. Έτσι θα προκύψουν τρεις αριθμοί (v-i-e-r, d-r-e-i, e-i-n-s, τέσσερα – τρία – ένα).

Κάτω από το κουτί υπάρχει η οδηγία για τη σειρά που πρέπει να έχουν οι αριθμοί για να ανοίξει η κλειδαριά: από τον μεγαλύτερο στον μικρότερο. Μέσα στο κουτί υπάρχει ένα QR-Code και ένα φιστίκι. Το φιστίκι είναι το στοιχείο που δίνει και τον κωδικό πρόσβασης. Με τη βοήθεια του κωδικού πρόσβασης φιστίκι (Erdnuss στα γερμανικά με κεφαλαίο το πρώτο γράμμα), ανοίγει το link πίσω από το QR-Code, το οποίο οδηγεί στην ημερολογιακή καταχώρηση με την οποία λύνεται το μυστήριο.

Πιθανή βοήθεια από τον Συντονιστή Παιχνιδιού:

Βρήκατε όλες τις κάρτες (από τους αριθμούς πάνω στις κάρτες συμπεραίνει κανείς ότι υπάρχουν συνολικά 32 κάρτες);

Πάνω στις κάρτες που απεικονίζουν τις λύσεις των γρίφων, κοιτάξτε προσεκτικά τις όψεις με τα γράμματα. Τι παρατηρείτε; (παζλ)

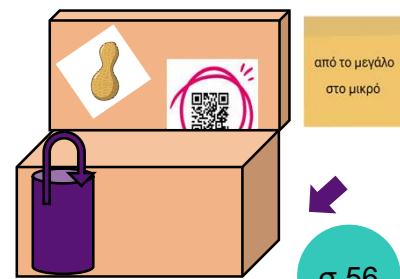
Η κάρτα με την εικόνα «εννιά δίνουν τρεις αριθμούς» („neun ergeben drei Zahlen“) υπανίσσεται το πώς πρέπει να διατάξουν τα μέλη της ομάδας τις κάρτες για να βρουν τη λύση.



Σε περίπτωση που δεν λειτουργεί ο κωδικός πρόσβασης: Γράψατε σωστά τον κωδικό πρόσβασης;

Απαραίτητα υλικά :

Κουτί με αριθμητική κλειδαριά (κάτω από το κουτί, η οδηγία «από τον μεγαλύτερο στον μικρότερο»), αράπικο φιστίκι και QR-Code



Εννιά κάρτες που αντιστοιχούν στις απαντήσεις



Απάντηση :

vier – drei – eins /
τέσσερα – τρία – ένα



Eigene Notizen / Προσωπικές σημειώσεις



Καλημέρα,

Είμαστε από την ασφάλεια του Φεστιβάλ και χρειαζόμαστε επειγόντως τη βοήθειά σας. Μόλις ενημερωθήκαμε ότι η σταρ του Φεστιβάλ, Άλεξ Ντράμσκι, κατέρρευσε ξαφνικά κατά τη διάρκεια της πρόβας με την μπάντα της. Λαμβάνει ιατρική περίθαλψη και βρίσκεται σε κρίσιμη κατάσταση. Μέχρι στιγμής δεν έχουμε ακόμα καταλάβει τι έχει συμβεί, καθώς δεν έχουμε όλα τα στοιχεία.

Τα στοιχεία αυτά είναι στα γερμανικά και στα ελληνικά, γι' αυτό και ζητάμε τη βοήθειά σας ως ειδικών. Προς το παρόν, πρέπει να υποθέσουμε πως και άλλα άτομα ενδέχεται να βρίσκονται σε κίνδυνο. Εάν αυτό επιβεβαιωθεί, θα πρέπει για λόγους ασφαλείας να ακυρώσουμε το Φεστιβάλ μέσα στην επόμενη ώρα. Ο χρόνος κυλάει, πρέπει να δράσουμε γρήγορα!

Σας ευχαριστούμε πολύ για τη βοήθειά σας!



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 Griechisch, 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!

Τραγούδι Ήλιοτρόπιο - Sonnenblume

Für Cello

Simone



9



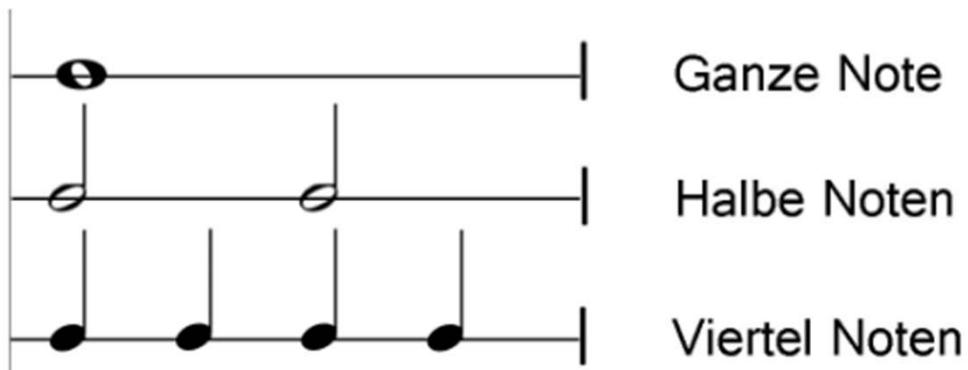
μικρής ή
μεγάλης
διάρκειας

Morse Code

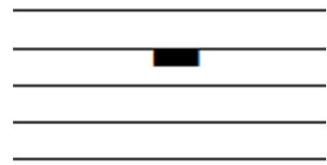
A	•—	N	—•
B	—•••	O	————
C	—•—•	P	•———
D	—••	Q	————•
E	•	R	•—•
F	••—•	S	•••
G	————•	T	—
H	••••	U	••—
I	••	V	••—•
J	•————	W	•———
K	—•—	X	—••—
L	—•••	Y	————•
M	————	Z	————••

A musical staff with a treble clef, a 4/4 time signature, and a key signature of one sharp. It consists of 15 measures of music. Below each measure, there is a sequence of letters: C, D, E, F, G, A, H, C, D, E, F, G, A, H, C. The notes are quarter notes, except for the first note in each measure which is a half note.

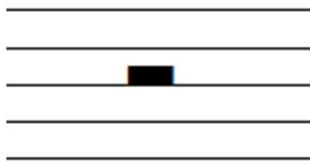
1 ... 2 ... 3 ... 4 ...



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

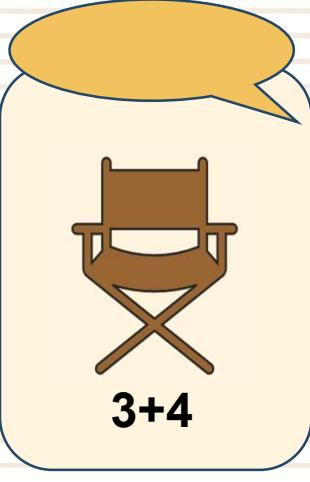
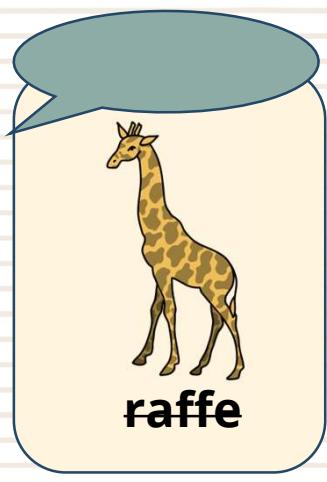
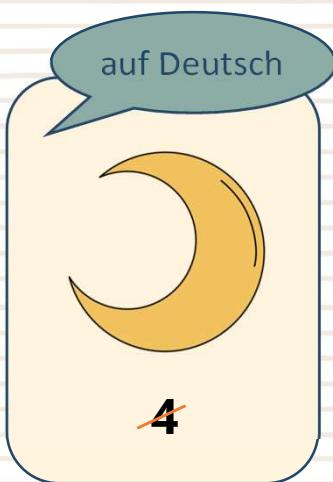
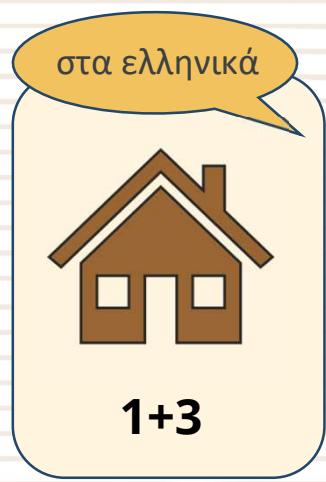
Προδότρια,

παλιά ήμασταν η καλύτερη ομάδα που θα μπορούσε να φανταστεί κανείς. Δεν θα πίστευα ποτέ, ότι αυτό κάποια στιγμή θα άλλαζε.

Για εσένα, φαίνεται πως η φιλία μας δεν ήταν τόσο σημαντική όσο η καριέρα σου.

Μου έκλεψες το τραγούδι μου, δεν θα σου το συγχωρήσω ποτέ.

Με εχθρικούς χαιρετισμούς,

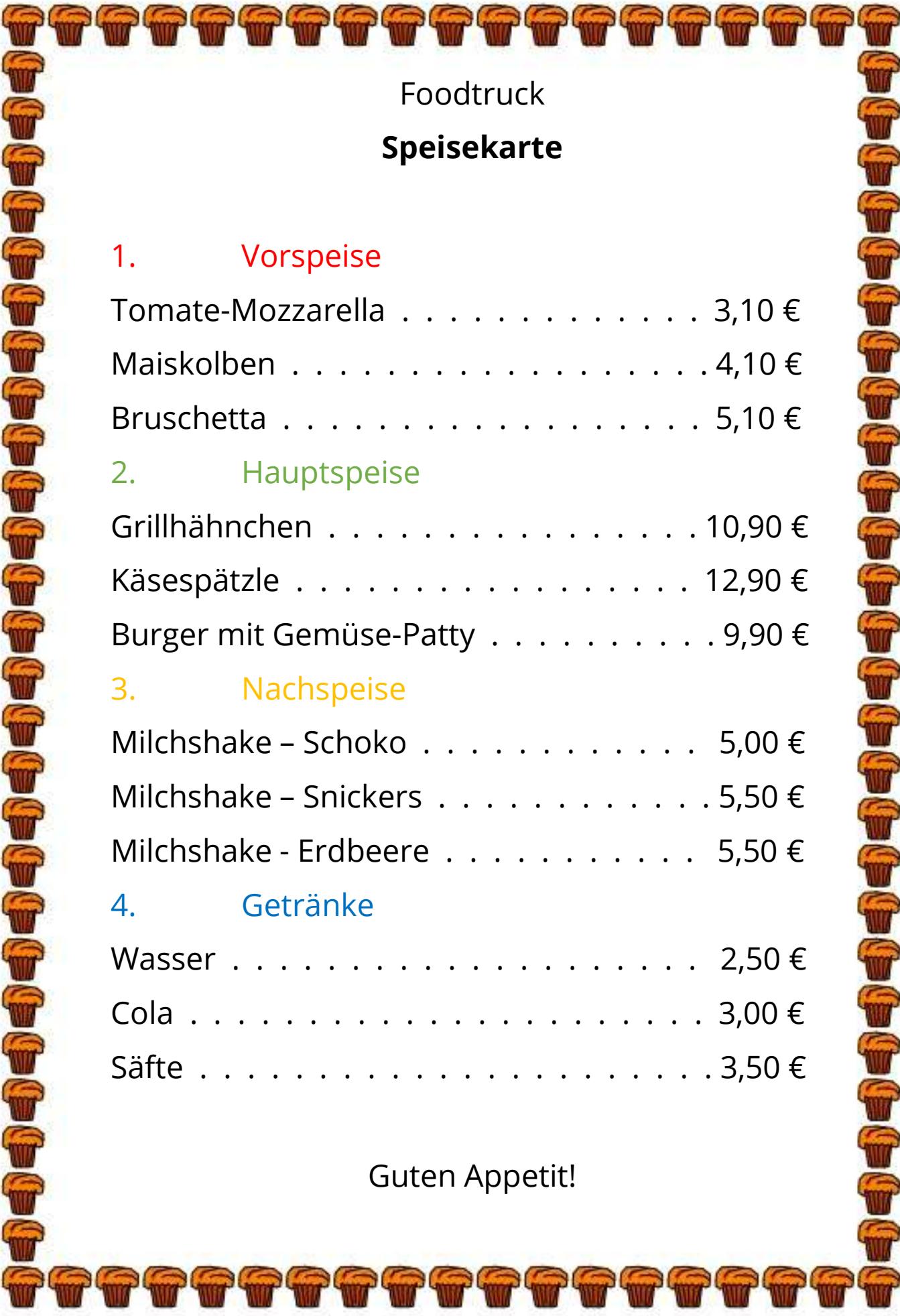


Υ.Γ. Τώρα θα υποστείς τις συνέπειες...

Σημειωματάριο της βοηθού: Αντρέα Τσέλο

Ιδιαιτερότητες της Άλεξ:

- αλλεργική στο ψάρι, φιστίκια και φράουλες
- της αρέσει το τυρί
- δεν της αρέσουν οι (ν)τομάτες
- πίνει κάθε μέρα κόκα κόλα
- έχει πάντα μαζί της ένα εισπνεόμενο φάρμακο για άσθμα!
- μεσημεριανό διάλειμμα από τη 13:00 μέχρι τις 14:00, μην την ενοχλείτε!
- της αρέσει να μένει μισή ώρα μόνη της πριν από κάθε συναυλία



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: 89620

Belegdatum: 2024-02-20

POSITIONEN

Vorspeise:

10 €

Hauptspeise:

90 €

Nachtspeise:

0 €

Milchshake:

0 €

Getränke:

0 €

Gesamt:

0 €

Barzahlung:

0,00 €

Rückgeld

Davon 19% USt

TSE

TSE-Tranksationen 481

TSE-Seriennummer f7fg9w0s8a5a7jh5l2hf
2k1n5c8x9se92n47fh3
0f0afjue5vs833n2

TSE-Signatur 3k4h6k3h2jj1d72n3ib
jrk12l1m3/390

KassenID D3H8W30I90

USt-IdNr: ATU90747193

Steuernummer: 1893649274

13469 Berlin, Tildensee 5

+49 176 83999001

Foodtruck B&W GmbH

Μήπως μπορείτε να μου
πείτε πόσο κόστισε το
μεσημεριανό της; Το
χρειάζομαι για τον
λογαριασμό. Ευχαριστώ
πολύ!

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

Από το Νότο προς το Βορρά



2^η μέρα του φεστιβάλ

- | | |
|-------------|---|
| 08:00 | Συνάντηση ομάδας |
| 10:00 | Συνέντευξη με τους δημοσιογράφους στην Αίθουσα Τύπου |
| 12:00 | Μεσημεριανό στην καντίνα
(ανοιχτό μόνο για το προσωπικό του φεστιβάλ) |
| 13:00-14:00 | Μεσημεριανό διάλειμμα |
| 16:00 | Ώρα για αυτόγραφα στο σημείο του Wi-Fi |
| 18:00 | Συνάντηση όλων των μουσικών στον χώρο της συναυλίας , ακολουθεί soundcheck |



Sitzplätze
Bereich

H



Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



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



Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



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.

25483513 35432157 3769995810472



Sitzplätze
Bereich

R



Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



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.

25483513 35432157 37699951742185

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413212



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



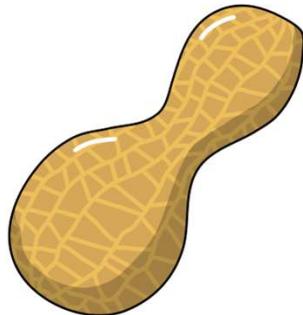
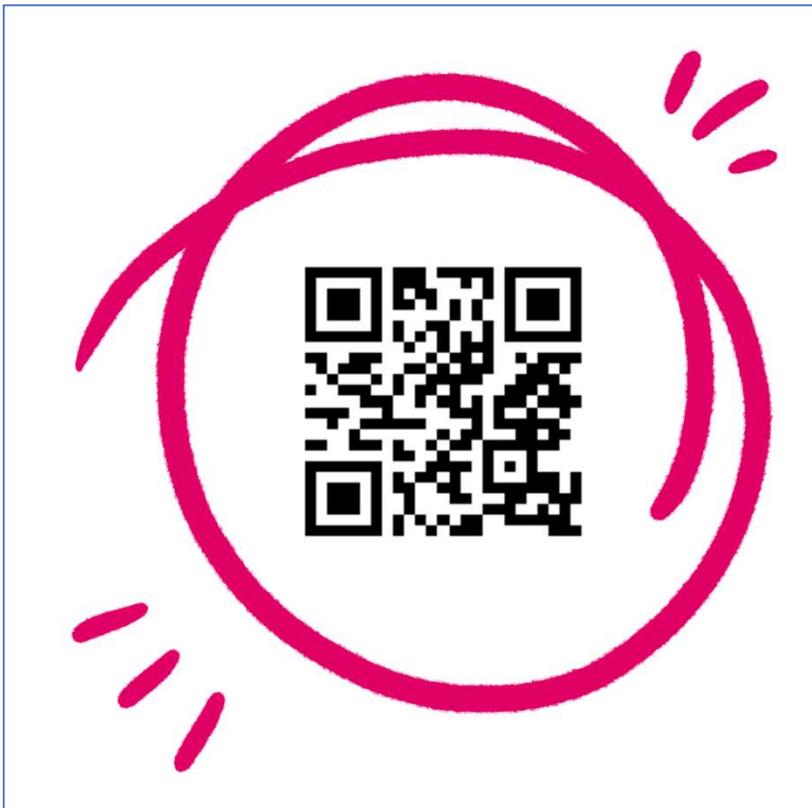
Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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



από το μεγάλο
στο μικρό

Band-Liste für das Festival

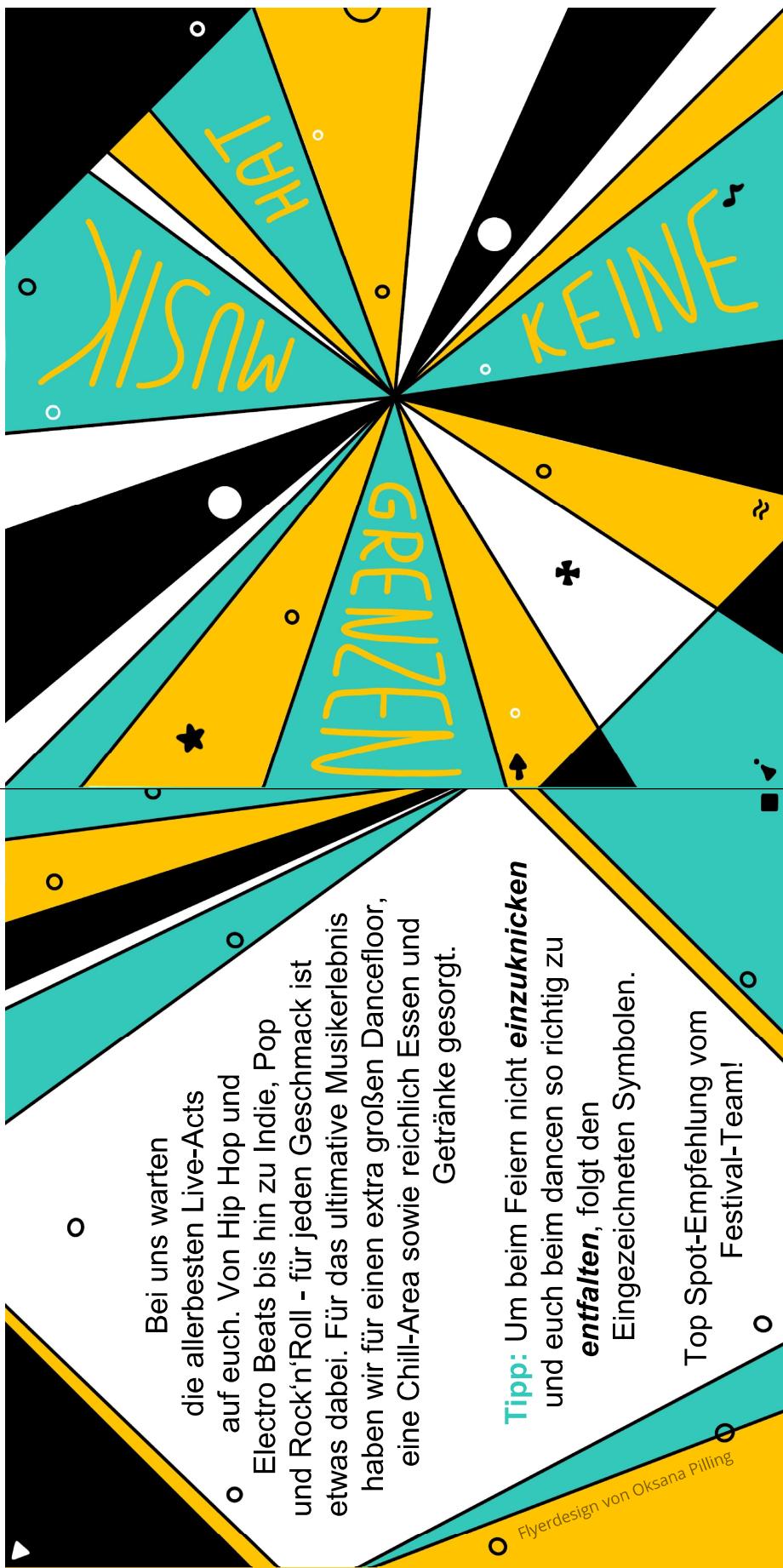
YOLO -Sommer Musik & Chill

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 |





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	

Μουσικό Λεξικό.....54

Ωδή

ουσιαστικό, θηλυκό

Προέλευση: αρχαία Ελληνική, συνώνυμα: τραγούδι, ύμνος

Ποιητικό έργο σε στροφές, συνήθως χωρίς ομοιοκαταληξία, με επίσημο ή υψηλό ύφος.

Στην αρχαιότητα, η ωδή ήταν γενική ονομασία για λυρικά ποιήματα που τραγουδιούνταν.

Off-beat

ουσιαστικό, αρσενικό

Προέλευση: αγγλική, σύνθεση των « off » και « beat ».

[Μουσική] Off-beat (=εκτός χτυπήματος) αναφέρεται σε ρυθμικό εφέ όπου η έμφαση

Πέφτει στο δεύτερο και τέταρτο χρόνο ενός μέτρου, αντί για τον πρώτο και τρίτο.

Είναι χαρακτηριστικό της τζαζ, της μπλουζ και της ρέγκε και δημιουργεί τον χαρακτηριστικό « groove » αυτών των ειδών.

« Ύμνος της Προσφοράς / Offertorium »

ουσιαστικό, αρσενικό

Προέλευση: λατινική, offere = offrir, προσφέρω

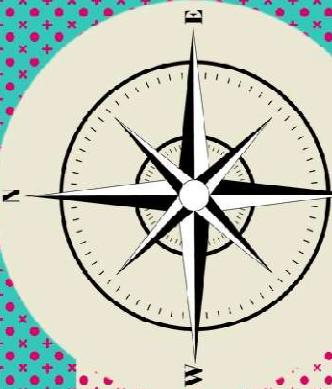
Λειτουργικός ύμνος που ψάλλεται κατά την προσφορά των δώρων στη Θεία Λειτουργία της Ορθόδοξης και της Καθολικής Εκκλησίας.

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

Να μην ξέκρισουμε το
αγαπημένο μουσικό
όργανο της άλεξ!

Bitte im
Off-beat





AB
18:00



BÜHNE

TANZFLÄCHE



WLAN
HOTSPOT

TTEN



TOILETTE

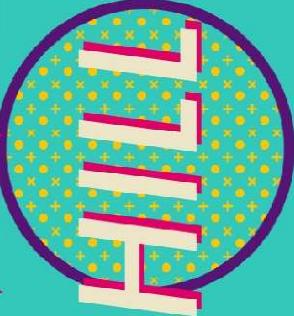


AB
17:00

BAR



FESTIVAL ▶ YOLO - SOMMER MUSIK & CHILL



FOODTRUCKS

Καλώς ήρθατε στο φεστιβάλ Yolo-Sommer Musik & Chill!

AB
15:30

Παράλληλα με τις διεθνείς ζωντανές συναυλίες επί σκηνής, θα βρείτε και άλλες πολλές δραστηριότητες

σε όλο το χώρο του φεστιβάλ. Σας περιμένουν μερικές εκπλήξεις. Αξίζει να κοιτάξετε προσεκτικά το πρόγραμμα!

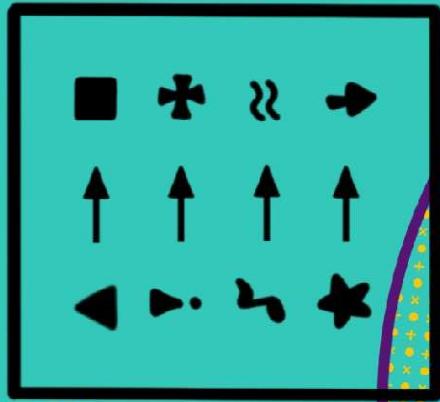
Περετάριω πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο φυλλάδιο του φεστιβάλ. Εκεί θα βρείτε επίσης κάποιες συμβουλές για ένα πολύ ιδιαίτερο μέρος. Μην ξεχάσετε λουτόν, να σημειώσετε την ώρα που θα γίνει. Σας ευχόμαστε καλή διασκέδαση και πάνω από όλα καλή διάθεση!

Η ομάδα του φεστιβάλ

LOUNGE



EINGANG



AB
13:00

EISDIELE

AB
15:00

FRIITENBUDE

INFOPOINT
PRESSEBEREICH

I



Hungry Bears Band









Olex
Paluski°

S

N

T

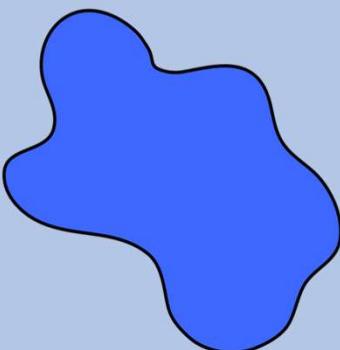
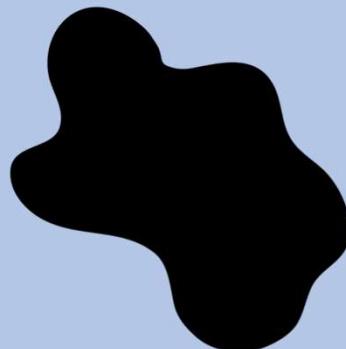
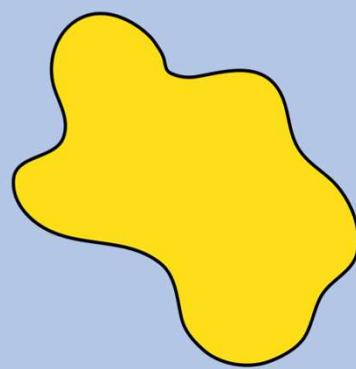
E

27 / 32

21 / 32

14 / 32

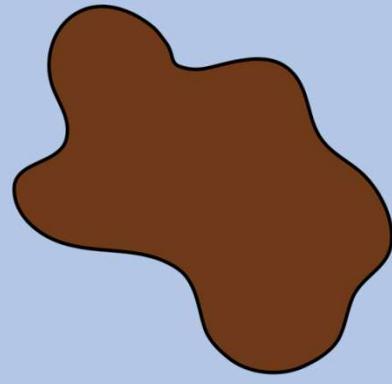
9 / 32



15:30

Cafe

καρδιά



2 / 32

26 / 32

15 / 32

28 / 32

Α

Β

Γ

Δ

24

Simon
Gitarrello

Ξενοδοχείο

10 / 32

7 / 32

30 / 32

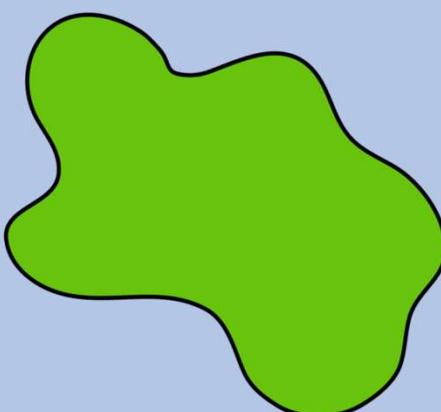
31 / 32

Ε

Δ

Χ

Υ

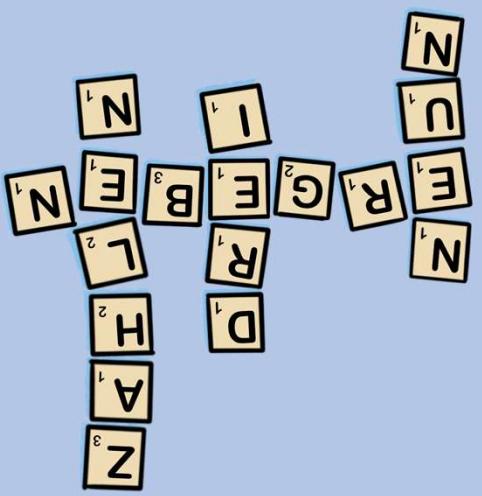


Andrea

Cello

1

25



8/32

1/32

5/32

13/32

H

A

C

I

Felix
Saxofonof

30

13:00

αστέρι

12/32

16/32

11/32

4/32

H

T

G

B

φυτό

15:00

Thomas
Klaviernty

3

20/32

19/32

18/32

17/32

N

M

T

K

CH

TT

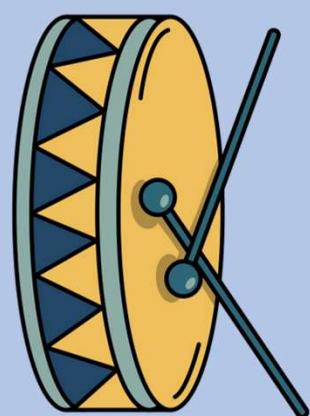
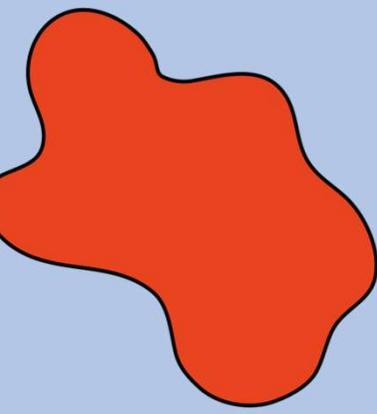
E

O

6 / 32

24 / 32

22 / 32



18:00

9

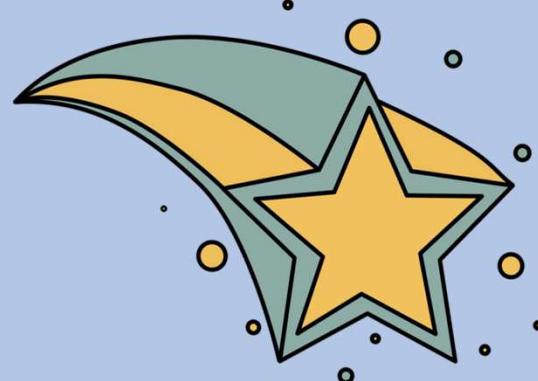
AU
ED
Z
O

3/32

25/32

32/32

23/32



61

17:00

