

Sprachversion: deutsch-russisch

Ein Escape Game
für internationale
Jugendbegegnungen

FESTIVAL IN GEFAHR

**ФЕСТИВАЛЬ
В ОПАСНОСТИ**

Интеллектуальная
игра - квест
для международных
молодежных встреч

Немецко-русская языковая версия

Ein Kooperationsprojekt von:
Совместный проект:

Unter Mitwirkung von:
При содействии:



Impressum

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



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

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

Godesberger Allee 142 - 148
53175 Bonn

www.ijab.de

info@ijab.de



Stiftung
Deutsch-Russischer
Jugendaustausch

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

Stiftung Deutsch-Russischer
Jugendaustausch gGmbH

Mittelweg 117b
20149 Hamburg

www.stiftung-drja.de

info@stiftung-drja.de



TANDEM

Koordinierungszentrum
Deutsch-Tschechischer
Jugendaustausch

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



Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

Verantwortlich: Daniel Poli

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

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

Grafik und Layout: Oksana Pilling

Übersetzung: ask@co Sprachendienst

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

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Выходные данные:

Игра - квест «Фестиваль в опасности» является совместным проектом следующих организаций:



НКО «Экспертный центр по международной работе с молодежью Федеративной Республики Германия»
Godesberger Allee 142 - 148
D - 53175 Bonn
www.ijab.de
info@ijab.de



НКО «Фонд „Германо-Российский молодежный обмен“»
Mittelweg 117b
D - 20149 Hamburg
www.stiftung-drja.de
info@stiftung-drja.de



Координационный центр по Германо-Чешскому молодежному обмену «Tandem»
Gesandtenstraße 10
D - 93047 Regensburg
www.tandem-org.de
tandem@tandem-org.de

При содействии:

Германо-Французского молодежного бюро



Германо-Польского молодежного бюро



Ответственный: Даниэль Поли

Редакция: Михаэла Косаржова (Tandem), Хенрике Ройтер (Stiftung DRJA), Беттина Виссинг (IJAB)

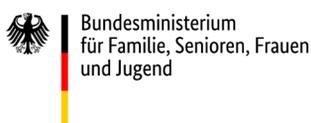
Команда проекта: Аннетте Абель, Ксения Баумгартнер, Михаэла Косаржова, Катарина Нордхаус, Оксана Пиллинг, Симона Педер-Иннерхофер, Хенрике Ройтер, Кристоф Шнайдер-Ларис, Наталия Штир, Беттина Виссинг

Верстка: Оксана Пиллинг

Перевод: ask@co Sprachendienst

Иллюстрации: Midjourney (стр. 60, 65, 66, 67, 68)

При финансовой поддержке:

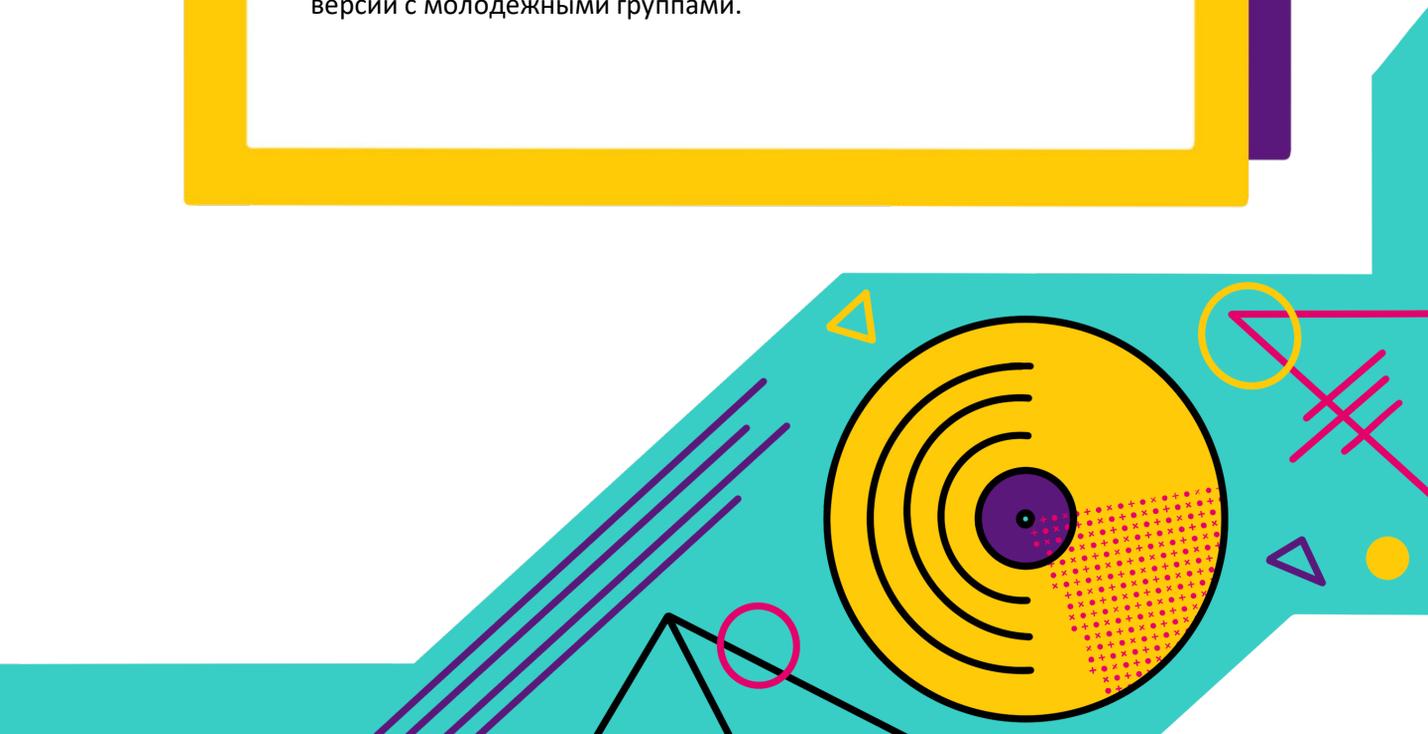


Danksagung

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

Слова благодарности

Как и решение головоломок во время квеста, разработка игры «Фестиваль в опасности» велась в командном духе. Особую благодарность мы выражаем Ивонн Хольткамп из Германо-Французского молодежного бюро, а также Улиссе Лабате и Роману Тильтгесу, которые в целях получения окончательного варианта игры активно помогали команде проекта в тестировании ее первых версий с молодежными группами.



**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 RUSSISCHER SPRACHE	25 - 42
Material	44 - 76

**НЕ ОСТАВЛЯЙТЕ
ИНСТРУКЦИЮ
В ИГРОВОМ
ПРОСТРАНСТВЕ!**

Оглавление

ИНСТРУКЦИИ НА НЕМЕЦКОМ ЯЗЫКЕ	7 - 24
Введение	25
Вводная информация	26
Цели	26
Целевая группа и размер группы игроков	26
Педагогическое сопровождение	26
Временные рамки	27
Оформление игрового пространства	27
Необходимые дополнительные материалы	28
Краткое изложение сюжета для ведущего квеста	28
Ход игры	29
Подготовка к квесту	29
Предложения по расположению материалов в игровом помещении	30
Начало квеста	31
Старт игры	31
Предложения по проведению рефлексивного анализа игры	32
Другие языковые версии	32
Инструкции к головоломкам	32 - 42
Головоломка 1	33
Головоломка 2	34
Головоломка 3	35
Головоломка 4	36
Головоломка 5	37
Головоломка 6	38
Головоломка 7	39
Головоломка 8	40
Головоломка 9	41
Заключительная головоломка	42
Материалы для печати	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 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, 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.

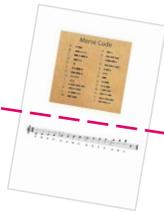
Spielablauf



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:



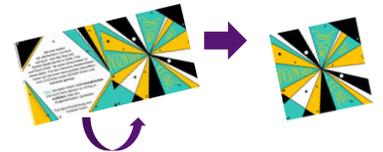
S. 55 + 56: Die Eintrittskarten einzeln ausschneiden



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.



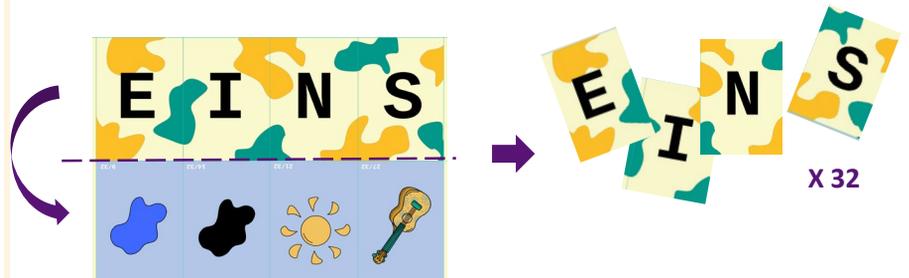
S. 59: QR-Code um den farbigen Rahmen herum ausschneiden (wird auf die Rückseite der Band-Liste geklebt). Quadrat mit Buchstaben des Alphabets und Zahlen um den farbigen Rahmen herum ausschneiden. Ausgerissene Seite aus der Musikenzyklopädie zu „Off-beat“ ausschneiden.



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.

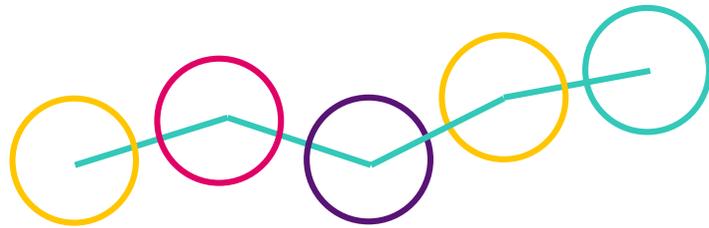




Anregungen zur Reflexion nach dem Spiel

- 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 „Sonnenblume“

Rätsel 2 - Lied „Feel the energy“

Rätsel 3 - Brief mit codierter Unterschrift

Rätsel 4 - Foodtruck

Rätsel 5 - 2. Festival-Tag

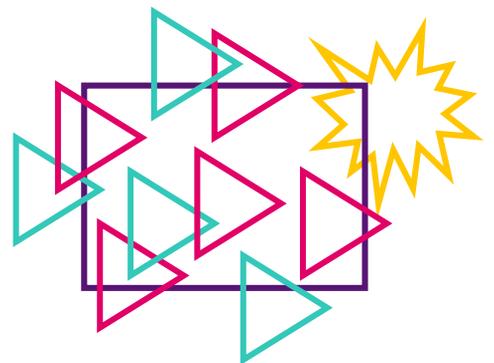
Rätsel 6 - Tickets Musikfestival

Rätsel 7 - Dachs

Rätsel 8 - Audio-Aufnahmen

Rätsel 9 - Ukulele

Schlussrätsel



Rätsel 1

Lied „Sonnenblume“

Beschreibung:

Die Noten des Liedes sind im Morse-Code geschrieben.

Eine Viertelnote (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.

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?

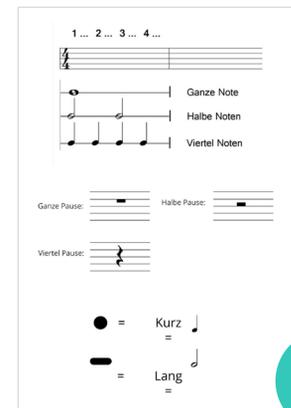
Benötigte Materialien:



S.46



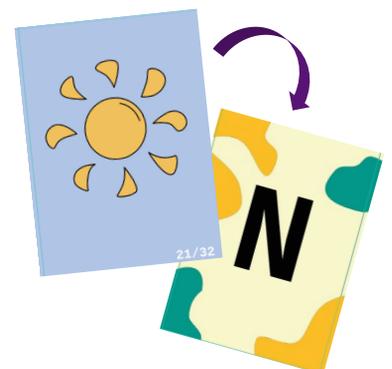
S.47



S.48

Ergebnis:

Sonne - солнце



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.

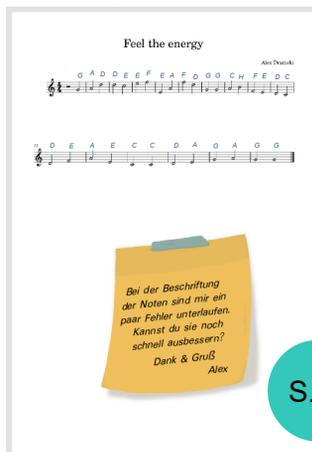
Die falschen Noten befinden sich in der ersten Zeile im 3. und im 8. Takt sowie in der zweiten Zeile im 1. und im 4. Takt.

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:



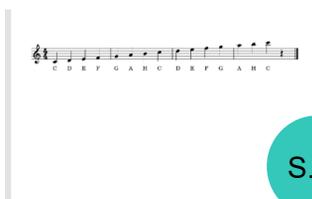
Feel the energy
Alex Thewissen

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

D E A E 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

S.49



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

S.47

Ergebnis:

CAFE



Rätsel 3

Brief mit codierter Unterschrift

Beschreibung:

Unterhalb des Briefs befindet sich ein Bilderrätsel. Oberhalb jedes Bildes befindet sich ein Farbcode, 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.

Собаки, Mond, Girlande, тарелка, R+Esel, ЛОКОТЬ

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
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:

Liebe Andrea,

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

Free together Musik GmbH

Du auf au nord

Второй день фестиваля

08:00 Встреча команды

10:00 Интервью с журналистами в **пресс-службе**

12:00 Обед у **фургона с едой** (открыт только для персонала фестиваля)

13:00-14:00 Обеденный перерыв

16:00 Раздача автографов в **зоне точки доступа Wi-Fi**

18:00 Встреча со всеми артистами на **танцполе**, саундчек

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



S.57



S.52

Ergebnis:

Herz (сердце)

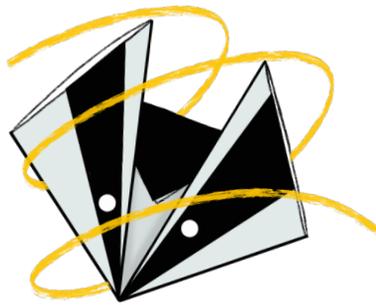


Rätsel 7

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:



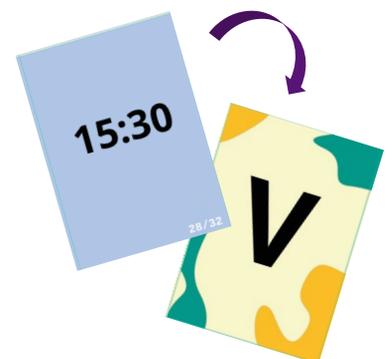
S.61 - 64



S.58

Ergebnis:

15:30



Rästel 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

Сколько исполнителей будут выступать на фестивале? (Wie viele Bands treten beim Festival auf?) - 12

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

Во сколько выступает последний исполнитель? (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

Band-Liste für das Festival
YOLO-Sommer Musik & Chill

Tag 1	
18:10	Red Sweet Tomatoes
18:20	Miley Cyprien
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

! 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:

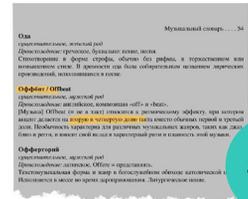
Beachtet die Hinweise auf dem Bild. Was ist Off-
beat? Könnt ihr eine Erklärung dazu finden?

Benötigte Materialien:



nuzkwurlpeilfe

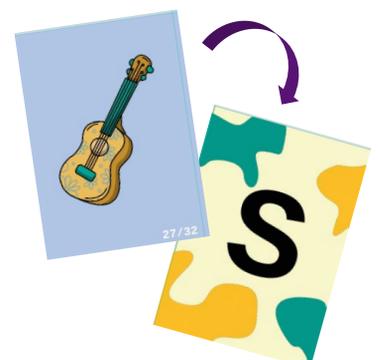
S.60



S.59

Ergebnis:

Ukulele



Rätsel 10

Abschlussrätsel

Mithilfe der neun Lösungswörter kann das Abschlussrätsel gelöst werden.

Beschreibung:

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

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

Mögliche Hinweise:

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

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

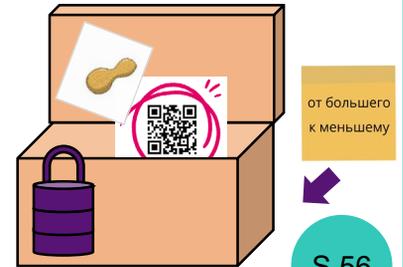
Die Karte mit dem Bild „neun ergeben drei Zahlen“ gibt einen Hinweis, wie die Karten anzuordnen sind, um die Lösung zu finden.



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

Benötigte Materialien:

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

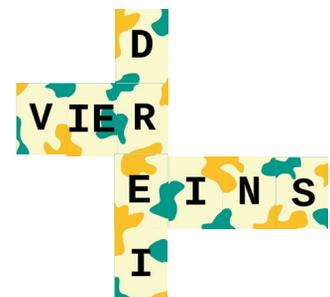


Neun passende
Karten zu den
Lösungswörtern



Ergebnis:

vier – drei – eins



Введение

Добро пожаловать на квест «Фестиваль в опасности», который был разработан специально для международных молодежных встреч! В захватывающей и динамичной атмосфере мы создали игру, которая не только укрепляет командный дух, но и подчеркивает важность знания языка и взаимной поддержки для совместного достижения целей. Проект является результатом тесного сотрудничества в области языковой анимации между специалистами и финансирующими организациями в сфере международной работы с молодежью: НКО «Экспертный центр международной работы с молодежью Федеративной Республики Германия» (IJAB); НКО «Фонд „Германо-Российский молодежный обмен“» (DRJA); Координационный центр по Германо-Чешскому молодежному обмену «Tandem», при поддержке Германо-Французского молодежного бюро (DFJW) и Германо-Польского молодежного бюро (DPJW). Игра разработана в нескольких двуязычных версиях и опробована в рамках молодежных встреч.

Место действия игры — музыкальный фестиваль, на котором в течение часа необходимо определить, будет ли фестиваль продолжен или его придется отменить по соображениям безопасности. Поскольку музыка является объединяющим элементом для всех языков, квест можно легко интегрировать в любую встречу, например, в качестве отправной точки для итоговой небольшой вечеринки или для создания плей-листа любимых песен вместе с участниками в качестве музыкального сопровождения мероприятия. Кроме того, сюжет игры фокусируется на ревности и неприязни, что дает возможность поговорить с молодыми людьми после игры о том, как конструктивно справляться с подобными чувствами. В инструкции содержатся предложения по проведению рефлексивного анализа данной игры.

Квест прост в подготовке, а играть в него можно повсюду. Большинство материалов можно распечатать, потребуется лишь несколько дополнительных предметов, таких, например, как небольшая шкатулка с кодовым замком. Для создания соответствующего настроения и нужной атмосферы Вы, конечно, можете дополнить декорации собственным реквизитом, например, предметами одежды или другими вещами из гардероба артиста. Мы подготовили подробные инструкции ко всем головоломкам, чтобы Вы могли поддержать свою группу игроков небольшими подсказками, когда им будет не хватать вдохновения для решения головоломок. Мы рекомендуем Вам внимательно ознакомиться с инструкцией до начала проведения квеста. Игра была опробована в двунациональных группах по 6-10 человек в возрасте от 13 лет и старше. При большем количестве участников мы рекомендуем разделить их на небольшие группы и играть в несколько раундов.

Мы желаем Вам и Вашей группе весело провести время и успехов в совместном решении головоломок! Надеемся, что в процессе игры участники станут ближе друг к другу и обретут новых друзей.

Пусть зазвучит музыка и начнутся приключения!

Команда проекта «Фестиваль в опасности»



Вводная информация



Цели

Отправной точкой для команды проекта, разработавшей игру, стало совместное изучение метода языковой анимации¹. На данном общем фоне квест «Фестиваль в опасности» уделяет основное внимание достижению следующих целей, которые также являются целями языковой анимации: создание поводов для общения между участниками; инициирование игрового контакта с языком партнера; пробуждение любопытства; развитие групповой динамики между участниками. Помимо этого, для каждого руководителя молодежной встречи могут играть роль и другие цели. Соответственно, итоговый рефлексивный анализ игры может быть сфокусирован на поставленных целях.



Целевая группа и размер группы игроков

Игра была разработана для использования в двуязычной среде и опробована в двунациональных группах подростков и молодых взрослых в возрасте от 13 лет и старше. Различные исходные навыки, зависящие от их возраста, знания языка и предыдущего опыта участников, могут быть уравниены с помощью подсказок и советов ведущего игры. По нашему опыту, оптимальный размер группы игроков составляет от 6 до 10 человек. При проведении молодежных встреч группы, как правило, более многочисленны, поэтому квест следует проводить в нескольких небольших группах по очереди или параллельно (при наличии достаточной педагогической поддержки).



Педагогическое сопровождение

Ведущий квеста заранее знакомится с ходом игры, отдельными головоломками и их решениями. Важно, чтобы во время квеста ведущий постоянно находился в помещении вместе с группой, наблюдал за участниками и – при необходимости – давал подсказки. Первые 15 минут лучше дать участникам решать головоломки самостоятельно и просто наблюдать за ними. В зависимости от того, как они справляются с первыми головоломками, принимается решение, дать ли им самостоятельно продолжить поиск или же – если они еще не отгадали ни одной головоломки – предоставить им несколько первых подсказок. Цель – давать участникам как можно меньше подсказок, но при этом в достаточной мере, чтобы они смогли решить квест в течение одного часа. Если ведущий хорошо знает задания квеста и их

¹ Языковая анимация – это неформальный метод снижения языкового барьера при проведении международных встреч, а также содействия развитию коммуникативных процессов между их участниками. Данный метод был разработан в 1990-х годах Германо-Французским молодежным бюро (DFJW). За последние десятилетия он был модифицирован многочисленными учреждениями в сфере международной работы с молодежью. На протяжении многих лет специалисты и финансирующие организации в сфере международной работы с молодежью сотрудничают друг с другом в области языковой анимации с целью взаимного обмена инновационным опытом, а также совместного повышения профессиональной квалификации. Дополнительную информацию о языковой анимации в соответствующем контексте Вы можете получить в следующих организациях: Координационный центр по Германо-Израильскому молодежному обмену «ConAct»; Германо-Французское молодежное бюро (DFJW); Германо-Польское молодежное бюро (DPJW); НКО «Экспертный центр по международной работе с молодежью Федеративной Республики Германия» (IJAB); НКО «Фонд „Германо-Российский молодежный обмен“» (Stiftung DRJA); Координационный центр по Германо-Чешскому молодежному обмену «Tandem».

решения то, внимательно наблюдая за участниками, он может давать необходимое и достаточное количество подсказок.

Во время игры участники ограничены во времени, и поиск решения может привести в движение групповую динамику. Ведущий квеста отслеживает и при необходимости обсуждает ее с группой в рамках итогового рефлексивного анализа. Если участники занимаются поиском решения преимущественно в одиночку, то, возможно, целесообразнее будет уже во время игры побудить их к более интенсивному сотрудничеству друг с другом.



Временные рамки

Мы рекомендуем проводить квест во время молодежной встречи в тот момент, когда участники уже немного познакомились друг с другом. Поскольку для решения головоломок важно работать вместе с участниками, говорящими на другом языке, определенная степень знакомства друг с другом полезна.

На подготовку следует выделить около часа, чтобы распечатать, вырезать и склеить все материалы, которые потребуются для игры. К этому добавляется время, требуемое для подготовки реквизита и при необходимости плей-листа. Также следует заранее выделить достаточно времени, чтобы ознакомиться с игрой и всеми головоломками.

Рекомендуется запланировать пять минут на ознакомление участников с правилами квеста на обоих языках. Затем участникам дается один час, чтобы найти решение. В зависимости от целей и потребности в обсуждении следует запланировать время, необходимое для проведения итогового рефлексивного анализа игры.



Оформление игрового пространства

Для проведения квеста понадобятся: помещение с несколькими столами и стульями; возможность повесить что-либо на стены и спрятать определенные предметы; корзина для мусора; возможно, дополнительный реквизит для создания атмосферы и для того, чтобы спрятать шкатулку (например, предметы одежды, сумка).

- Если в комнате много материалов, которые не являются частью игры, целесообразно собрать их в одном месте и четко обозначить, что они не принадлежат к квесту (возможно, отделить их лентой или веревкой).
- Участники, по возможности, не должны проносить в игровое помещение личные вещи (например, сумки или верхнюю одежду).
- Имеет смысл предоставить участникам хотя бы один пустой стол для совместного просмотра головоломок и их решения.
- Ведущий квеста должен запомнить, где какие задания и головоломки были спрятаны.

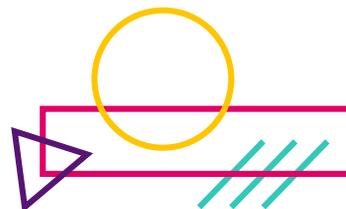


Необходимые дополнительные материалы

Игра разработана таким образом, что большинство необходимых материалов можно просто распечатать в цвете и легко адаптировать к любой ситуации в рамках молодежной встречи. В дополнение к распечаткам потребуются следующие материалы:

- Небольшая шкатулка, которую можно запереть с помощью кодового замка;
- Трехзначный кодовый замок (с установленной кодовой комбинацией чисел: 4-3-1);
- Один арахис (настоящий или – из-за возможной аллергии у участников – рекомендуется использовать стирательную резинку в форме арахиса; при необходимости можно использовать изображение арахиса из раздела «Материалы», стр. 56);
- Сумка (или другой тайник), чтобы спрятать шкатулку;
- При необходимости реквизит для создания артистического гардероба (например, предметы одежды, полотенце, бумажный стаканчик и др.);
- При необходимости пакет для мусора, чтобы положить в него разрезанное письмо (стр. 50), так участникам не придется искать обрезки бумаги среди прочего мусора;
- Ножницы, клей-карандаш, малярный или прозрачный скотч для размещения материалов на стенах;
- Возможно, смартфон для считывания QR-кодов (если у участников нет смартфона) и доступ в Интернет в помещении;
- Возможно, оградительная лента или шнур;
- Блокнот, ручки (чтобы участники могли записывать результаты и решать головоломки).

Краткое изложение сюжета для ведущего квеста



Алекс Драмски – звезда фестиваля «YOLO Summer Music & Chill». Во время репетиции музыкальной группы она падает в обморок. Неясно, что с ней случилось, и опасно ли это для других участников фестиваля. Поэтому в течение часа необходимо выяснить, что послужило причиной ее обморока. В противном случае фестиваль придется отменить.

Симон Гитарелло, другой музыкант, написал для своей девушки Андреа Челло песню, но еще никогда ее не исполнял. Алекс Драмски украдал у него эту песню и выдает ее за свою. На фестивале она хочет впервые ее исполнить. Андреа Челло полна решимости не допустить подобной несправедливости по отношению к своему бойфренду Симону Гитарелло. По счастливой случайности Алекс Драмски ищет новую ассистентку. Андреа Челло устраивается на эту должность, благодаря чему оказывается в непосредственной близости к певице. Новая ассистентка осведомлена об аллергии, от которой страдает Алекс, и разрабатывает план, чтобы помешать ей выступить с композицией Симона. Андреа подмешивает арахисовый порошок в шоколадный молочный коктейль Алекса, что вызывает у нее аллергический шок.

Ход игры



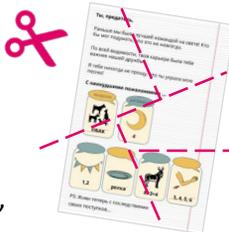
Подготовка к квесту

Распечатайте все страницы из раздела «Материалы» (стр. 44 - 76) (цветная односторонняя печать). Затем вырежьте следующие материалы (желательно, чтобы линии разреза не были видны):

Стр. 47:
разрежьте
страницу
между азбукой
Морзе и
звукорядом



Стр. 50:
разрежьте
письмо на
несколько
частей
(например,
пять)



Стр. 54:
разрежьте
страницу по
пунктирной
линии



Стр. 55 + 56:
Вырежьте
входные билеты
на музыкальный
фестиваль
(каждый по
отдельности)

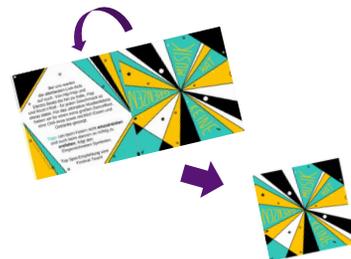


Стр. 56: Вырежьте QR-код, обрамленный
розовым цветом (помещается в шкатулку),
при необходимости вырежьте арахис, если
не используется другой вариант арахиса
(помещается в шкатулку), вырежьте записку
(приклеивается на дно шкатулки снаружи)

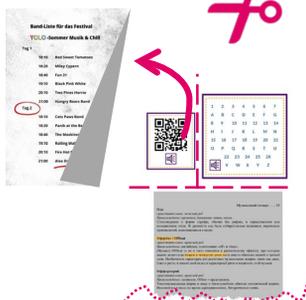


от большего
к меньшему

Стр. 58: Сложите флаер
фестиваля по вертикальной
линии, склейте и обрежьте
белые края



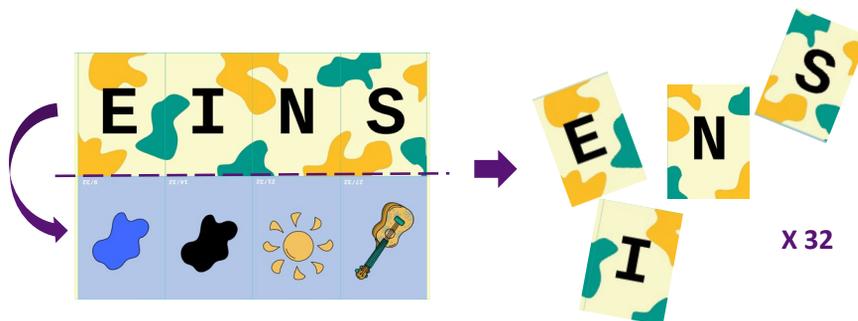
Стр. 59: Вырежьте QR-код по цветной рамке
(приклеивается на
заднюю часть Списка
выступающих
музыкальных групп);
вырежьте квадрат с
буквами алфавита и
числами по цветной
рамке, вырежьте
вырванную страницу
из музыкальной
энциклопедии
(термин «Оффбит/
Offbeat»);



Стр. 61 - 64: Склейте эти четыре страницы
вместе, чтобы в итоге получился Общий
план места проведения фестиваля, обрежьте
для этого перекрывающиеся белые края



Стр. 69 - 76: Сложите каждую сторону вдоль линии и склейте обе
половинки вместе, затем разрежьте отдельные карточки вдоль
поперечных линий, в результате получатся 32 карточки с лицевой
стороной синего цвета и обратной стороной с зелеными и желтыми
пятнами. Если возможно, эти карточки можно заламинировать,
чтобы они не мялись при частом использовании.



X 32



Предложения по расположению материалов в игровом помещении

- Повесьте Общий план места проведения фестиваля (стр. 61 - 64) на пинборд (или на стену).
- Рядом с ним повесьте Список выступающих музыкальных групп (наклейте на обратную сторону QR-код с цветной квадратной рамкой, в идеале – внизу, чтобы его можно было легко заметить при поднятии Списка выступающих музыкальных групп вверх).
- Повесьте распорядок второго дня фестиваля на другую стену.
- Поместите разрезанное на отдельные части письмо в корзину для мусора (с чистым пакетом для мусора).
- Для декорации развесьте на стенах плакаты с изображениями выступающих музыкальных групп.
- Спрячьте 32 карточки с решениями небольшими пачками (например, по четыре в каждой) в разных местах помещения, например, под стульями или столами, в ящиках, за радиатором отопления или за занавеской (их можно закрепить с помощью малярного скотча или прозрачной клейкой ленты).
- Спрячьте четыре входных билета на музыкальный фестиваль.
- Разложите все оставшиеся листки в помещении, например, на столах.
- Поместите QR-код (обрамленный малиновым цветом) и арахис в шкатулку, приклейте на нее снизу стикер со словами «от большего к меньшему» на русском языке, спрячьте в игровом помещении шкатулку, закрытую на кодовый замок (например, в сумке), будет полезно, если она будет спрятана так, чтобы ее не сразу можно было найти.
- При необходимости распределите в помещении дополнительный реквизит.
- При необходимости включите колонку и составьте плей-лист с песнями на обоих языках: фоновая музыка создаст соответствующую атмосферу.
- Если отдельные зоны помещения являются «запретными», их можно обозначить оградительной лентой, шнуром или самостоятельно нарисованными знаками «Стоп». В начале квеста необходимо объяснить участникам, что эти зоны не являются частью квеста.





Начало квеста

Ведущий коротко представляет участникам квест на обоих языках. Возможно, будет полезно сделать это до того, как участники войдут в игровое помещение.

Предложения по проведению вводной части:

- Кто из Вас когда-либо уже играл в квесты и знает их принцип?
- Сейчас я ознакомлю Вас с сюжетом. По сюжету, возникла проблема, которую необходимо решить за определенное время.
- В данном помещении разложены различные головоломки, которые необходимо решить, в результате чего можно будет найти решение проблемы, обозначенной в сюжете. Подсказки спрятаны в данном помещении. Вам разрешается внимательно осмотреть все (кроме: *можно исключить отдельные участки, например подоконник, шкаф и т.д.*). Соберите подсказки, решите головоломки и сообща найдите решение проблемы.
- Подсказки доступны на разных языках. Поэтому, чтобы решить головоломки, целесообразно работать сообща.
- У Вас есть вопросы?



Старт игры

Ведущий квеста зачитывает на обоих языках письмо от «Free together Musik GmbH» (стр. 44 и 45 сборника материалов). Группа игроков проводится в игровое помещение (VIP-зона Алекс). Зачитанное вслух письмо также может быть размещено в игровом помещении, если участники захотят прочитать его еще раз.



Ведущий квеста остается в помещении и наблюдает за группой участников. При необходимости он дает подсказки (на обоих языках). Время от времени он напоминает игрокам, сколько времени осталось.

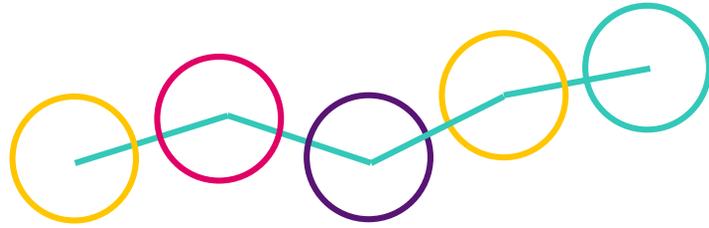
Примечание: опыт показывает, что некоторые участники способны открыть кодовый замок подбором, то есть не зная соответствующей комбинации. Если ведущий заметит, что кто-то хочет использовать подобные навыки, он может попросить его отказаться от этого способа и открыть замок только путем решения головоломок и ввода верного кода.

После того как решение будет найдено, ведущий квеста как «представитель службы безопасности» благодарит «волонтеров фестиваля» за оказанную поддержку и сообщает, что фестиваль может быть проведен как и запланировано.



Предложения по проведению рефлексивного анализа игры

- Как Вам удалось решить головоломки на разных языках? Какие стратегии Вы использовали, чтобы помогать друг другу и общаться на разных языках?
- Как происходило взаимодействие в группе? По какому плану Вы работали? Хорошо ли вы распределили решение различных головоломок между собой? Всем ли было понятно, какие головоломки уже решены и какие подсказки найдены? Было ли у Вас распределение ролей в группе?
- При решении каких головоломок у Вас возникли особые трудности? Что могло послужить причиной этого? Как можно было бы повысить эффективность процесса решения головоломок?
- Если в группе возникали разногласия: что послужило их причиной? Как можно было бы по-другому справиться со сложившейся ситуацией?
- В зависимости от целей, дополнительно поставленных ведущим квеста, в ходе рефлексивного анализа можно обсудить дальнейшие вопросы.
- При необходимости по завершении игры группа игроков может повторно рассмотреть все головоломки, чтобы все участники смогли понять, какие головоломки предлагались в ходе игры, а также пути их решения.



Другие языковые версии

В настоящее время квест «Фестиваль в опасности» доступен в следующих языковых версиях: немецко-французский, немецко-польский, немецко-русский, немецко-чешский.

Если Вас заинтересовала одна из этих языковых версий или Вы хотели бы адаптировать игру на другой язык для использования в рамках Вашей молодежной встречи, пожалуйста, свяжитесь с нами по контактной информации, указанной в «Выходных данных».

Инструкции к головоломкам

Головоломка 1 - Песня «Подсолнечник»

Головоломка 2 - Песня «Feel the energy»

Головоломка 3 - Письмо с закодированной подписью

Головоломка 4 - Фургон с едой

Головоломка 5 - Второй день фестиваля

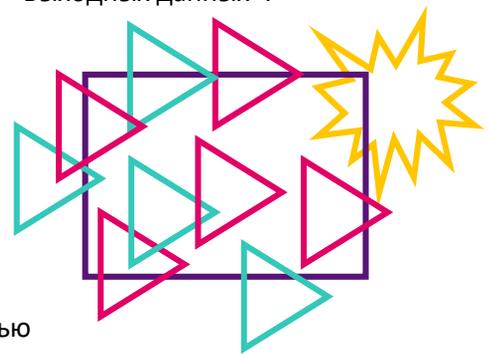
Головоломка 6 - Входные билеты на музыкальный фестиваль

Головоломка 7 - Барсук

Головоломка 8 - Аудиозаписи

Головоломка 9 - Укулеле

Заключительная головоломка



Песня „Подсолнечник“

Описание:

Ноты песни написаны азбукой Морзе.

Четвертная нота (короткая) соответствует точке в азбуке Морзе.

Половинная нота (длинная) соответствует тире в азбуке Морзе.

Паузы обозначают начало новой буквы.

Возможные подсказки:

Участники могут интерпретировать тактовую черту как конец слова, а не как знак паузы. В качестве подсказки можно спросить, что происходит, когда возникает пауза, и что она могла бы означать.

Если аналогия с азбукой Морзе не была выявлена: на нотном листе есть подсказка «Длинные или короткие». С какой другой подсказкой это могло бы быть связано?

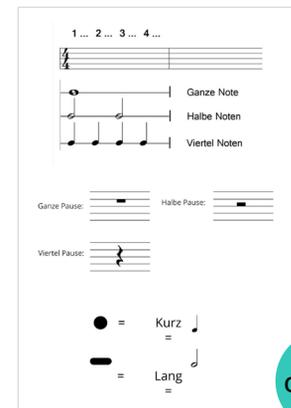
Необходимые материалы:



стр.46



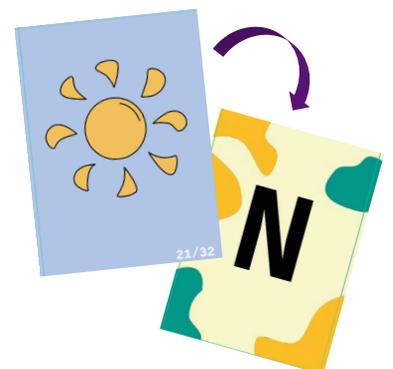
стр.47



стр.48

Решение:

Sonne - солнце



Песня „Feel the energy“

Описание:

Ноты песни обозначены на нотном стане, при этом четыре из них указаны неверно.

Данные четыре ноты следует читать именно в том порядке, в котором они встречаются в песне. В результате получается слово: «C-A-F-E».

Неправильно обозначенные ноты находятся в первой строке в 3-м и 8-м тактах, а также во второй строке в 1-м и 4-м тактах.

Возможные подсказки:

Какие ноты обозначены неверно? Найдите их.

Есть ли в помещении что-то, что поможет Вам прочитать ноты?

Необходимые материалы:

стр.49

стр.47

Решение:

CAFE



15/32

Письмо с закодированной подписью

Описание:

Под письмом размещен ребус. Над каждой картинкой есть цветовой код, указывающий на язык, на котором ищется слово на картинке. В зависимости от чисел и букв под соответствующей картинкой для получения слова-решения необходимо найти нужные буквы из изображенного слова. В результате получаются имя и фамилия: «**Si-mon Gi-ta-re-llo**».

Собаки, Mond, Girlande, тарелка, R+Esel, локоть

Возможные подсказки:

При необходимости следует пояснить, как разгадываются ребусы (на картинке изображено слово, а числа обозначают буквы, которые нужно использовать или зачеркнуть).

Необходимые материалы:



Решение:

Simon Gitarello



Фургон с едой

Описание:

Следующее меню может быть составлено с учетом пищевой непереносимости и предпочтений Алекса: початки кукурузы, сырная лапша «Шпецле», шоколадный молочный коктейль, кола.

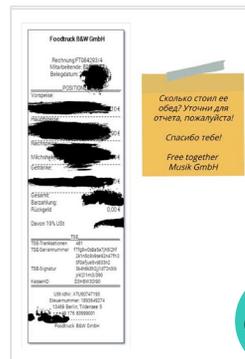
Стоимость данного обеда составляет 25 евро.

Возможные подсказки:

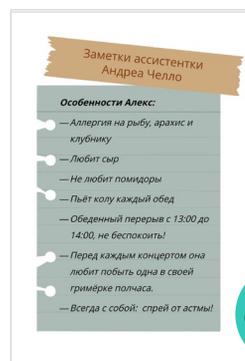
Что любит есть Алекс Драмски?
Где Вы можете найти эту информацию?

Брускетта — итальянский хлеб с помидорами и луком.

Необходимые материалы:



стр.53



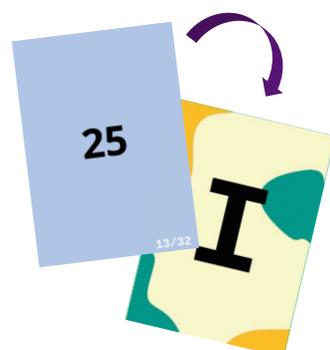
стр.51



стр.52

Решение:

25



Второй день фестиваля

Описание:

В записке ко второму дню фестиваля представлено подробное расписание. Необходимые места выделены жирным шрифтом.

На плане нужно найти следующие площадки: Infopoint Pressebereich, **Wlan**-Hotspot, Foodtrucks и Tanzfläche.

В каждом из этих мест на плане фестиваля некоторые буквы выделены **жирным шрифтом** и напечатаны чуть крупнее. Согласно подсказке «С юга на север» в «Записке для Андреа», данные буквы, выделенные жирным шрифтом, должны быть отсортированы в направлении с юга на север. В результате получается слово: «schwarz».

Возможные подсказки:

Внимательно посмотрите на карту с обозначенными площадками во второй день фестиваля. Что бросается Вам в глаза?

Обратите внимание на все подсказки («С юга на север»).

Необходимые материалы:



Решение:

Schwarz



Входные билеты на музыкальный фестиваль

Описание:

При сравнении четырех входных билетов на музыкальный фестиваль можно заметить, что в поле «Зона посадочного места» в верхней строке указаны разные буквы. Помимо этого, каждый билет имеет свой цвет. Эти цвета также присутствуют в слове «YOLO» в списке музыкальных групп и в заголовках «Меню фургона с едой». Если расположить входные билеты на музыкальный фестиваль в соответствующем порядке («красный-зеленый-желтый-синий»), то буквы, указанные в поле «Зона посадочного места», образуют слово: «Herz».

Возможные подсказки:

Сравните входные билеты на музыкальный фестиваль. Что Вам бросается в глаза?

Необходимые материалы:



стр. 55 - 56



стр.57



стр.52

Решение:

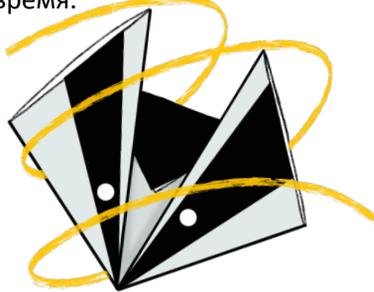
Herz (сердце)



Барсук

Описание:

В левом нижнем углу Общего плана места проведения фестиваля отображено поле с последовательностями символов. Те же символы изображены на квадратном флаере, который был выложен в помещении. Если Вы посмотрите на символы, то становится ясно, что Общий план места проведения фестиваля и флаер взаимосвязаны. Флаер содержит текст со скрытыми подсказками, выделенными курсивом и жирным шрифтом, которые указывают на то, что что-то нужно сложить. Помимо этого, есть подсказка на то, что необходимо найти нужное время. Флаер складывается в соответствии со взаимным расположением символов: «треугольник» на «квадрат», «восклицательный знак» на «крест», «нота» на «две волнистые линии», «звезда» на «стрелку». Сложенная в результате фигура – это «барсук», который изображен между фургонами с едой на Общем плане места проведения фестиваля. Для каждой площадки на плане указано соответствующее время. Рядом с «Барсуком» указано время 15:30 – это и есть искомое время.



Возможные подсказки:

Внимательно прочитайте тексты. Какие подсказки Вы можете найти в тексте (жирный цветной шрифт в Общем плане места проведения фестиваля и жирный курсивный шрифт во флаере)? Если Вы посмотрите на цвета флаера, с какой другой подсказкой они могли бы совпадать? (ответ: те же цвета можно найти в Общем плане места проведения фестиваля)

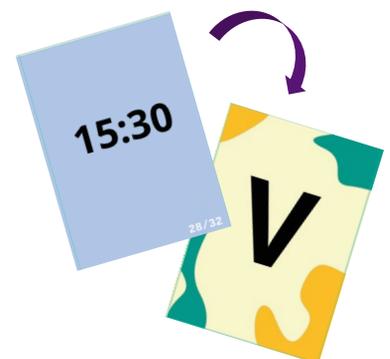
Необходимые материалы:

стр.
61 - 64

S.58

Решение:

15:30



Аудиозаписи

Описание:

На обратной стороне Списка выступающих музыкальных групп приклеен QR-код, который ведет к ссылке на четыре аудиозаписи (по две на каждом языке). В помещении также находится латинский алфавит с пронумерованными буквами, который благодаря цветовому дизайну можно соотнести с QR-кодом. На вопросы в аудиозаписях можно ответить с помощью Списка выступающих музыкальных групп.

Wie viele Tage dauert das Festival? (*Сколько дней длится фестиваль?*) - 2

Сколько исполнителей будут выступать на фестивале? - 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Band-Liste vor? (*Какая цифра чаще всего встречается в Списке выступающих музыкальных групп?*) - 1

Во сколько выступает последний исполнитель? - 21

Числам 2 - 12 - 1 - 21 соответствуют буквы:
B - L - A - U

Возможные подсказки:

Если Вы ищете дополнительные подсказки, то Вы можете внимательно все осмотреть со ВСЕХ сторон в помещении (или, если это поможет, снять вывешенные материалы).

Ищите подсказку, которая соответствует графическому дизайну QR-кода.

Ведущий квеста может дать подсказку относительно цифр, если участники ищут не цифру, а двузначное число: цифрой называется знак, который используется для обозначения чисел. Цифра обозначается одним знаком, а число может быть как однозначным, так и многозначным.

Если участники привыкли определять время в 12-часовом формате, то есть «21 ч.» как «9 ч.», то соответствующая подсказка поможет им в альтернативном обозначении времени.

Необходимые материалы:



стр.59



стр.57

! Smartphone

Решение:

Blau



Укулеле

Описание:

При оффбите акцент делается на вторую и четвертую долю такта. Соответственно, из ряда букв необходимо выбрать каждую вторую и каждую четвертую. В результате получается слово: «Ukulele».

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

Возможные подсказки:

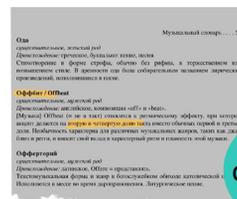
Обратите внимание на подсказки на картинке. Что такое оффбит?
Можете ли Вы найти определение данного термина?

Необходимые материалы:



nuzkwuripeilfe

стр.60



стр.59

Решение:

Ukulele (укулеле)



Заключительная головоломка

Заключительную головоломку можно решить с помощью девяти ответов предыдущих головоломок.

Описание:

После того как все головоломки решены, можно приступить к поиску решений на карточках. Соответствующие карточки (обратной стороной) складываются в пазл в форме кроссворда с учетом того, как цветные пятна сочетаются друг с другом. В результате получаются три числа (v-ie-r, d-r-e-i, e-i-n-s). На шкатулке снизу находится подсказка к порядку набора чисел (комбинации) для кодового замка: «от большего к меньшему».

В шкатулке лежат QR-код и арахис. Арахис – это подсказка к паролю. Пароль «Erdnuss» (с большой буквы) позволяет открыть ссылку в QR-коде и ведет к записи в дневнике, в которой раскрывается заявленный сюжет.

Возможные подсказки:

Нашли ли Вы все карточки? (числа на карточках указывают, что их должно быть 32 штуки)

Посмотрите внимательно на те стороны карточек, где указаны буквы. Вы ничего не заметили? (пазл)

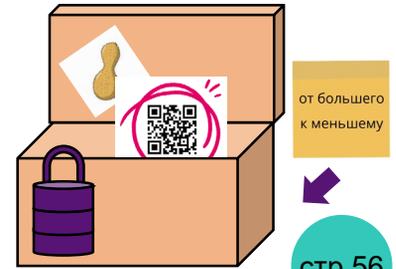
Карточка с картинкой „neun ergeben drei Zahlen“ («9 составляют 3 числа») дает подсказку, как разложить карточки, чтобы найти решение.

Если пароль не подходит: правильно ли Вы его написали?



Необходимые материалы:

Шкатулка с кодовым замком (на дне – подсказка «от большего к меньшему»).
Внутри – арахис и QR-код

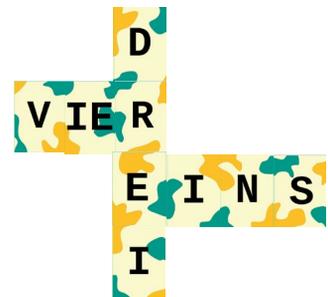


Девять карточек с решениями



Решение:

vier – drei – eins





Добрый день,

Мы из службы безопасности фестиваля, и нам срочно нужна ваша помощь! Нам только что сообщили, что Алекс Драмски, звезда фестиваля, потеряла сознание во время репетиции. Ей оказывается медицинская помощь, и она в критическом состоянии. На данный момент мы не можем выяснить причины произошедшего, поскольку не можем понять всех улик: Все они - на немецком и русском языках. Нам необходима ваша профессиональная поддержка! Сейчас мы исходим из того, что другие люди также могут быть в опасности. Если это подтвердится, мы должны будем отменить фестиваль по соображениям безопасности ровно через час. Время на исходе, поторопитесь!

Благодарим за вашу помощь!



Guten Tag,

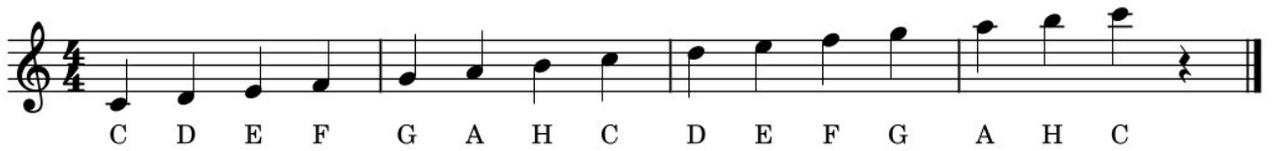
wir sind von der Festival-Security und brauchen dringend eure Hilfe. Uns wurde eben mitgeteilt, dass Alex Dramski, der Star des Festivals, während der Bandprobe plötzlich zusammengebrochen ist. Sie wird ärztlich versorgt und befindet sich in einem kritischen Zustand. Bisher konnten wir nicht klären,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

Diese sind auf Deutsch und Russisch, 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!

Morse Code

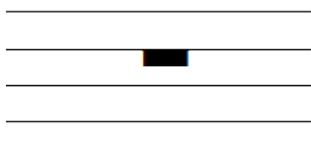
A	• —	N	— •
B	— • • •	O	— — —
C	— • — •	P	• — — •
D	— • •	Q	— — • —
E	•	R	• — •
F	• • — •	S	• • •
G	— — •	T	—
H	• • • •	U	• • —
I	• •	V	• • • —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— • • —
L	• — • •	Y	— • — —
M	— —	Z	— — • •



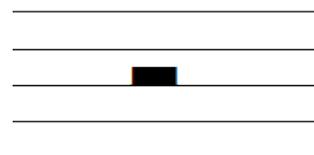
1 ... 2 ... 3 ... 4 ...



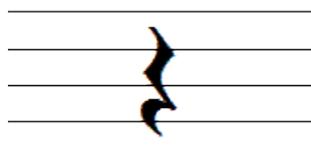
Ganze Pause:



Halbe Pause:



Viertel Pause:



=

Kurz



=



=

Lang



=

Feel the energy

Alex Dramski



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

Dank & Gruß
Alex

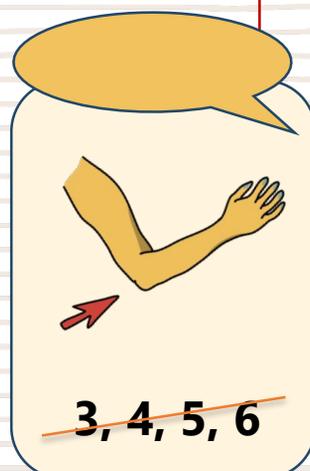
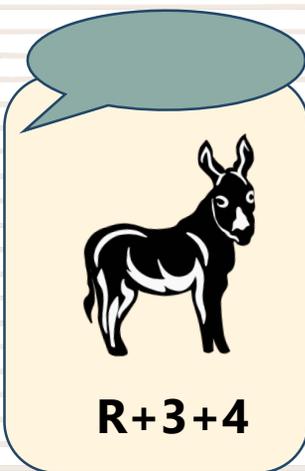
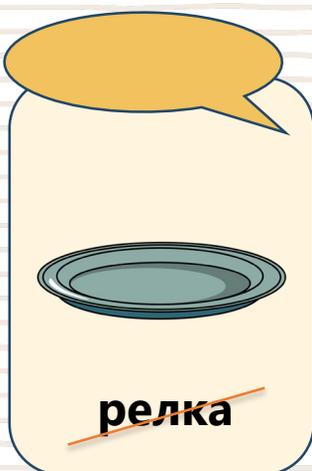
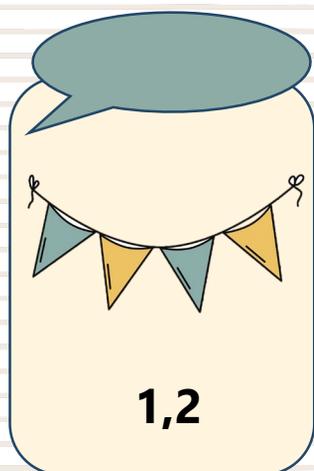
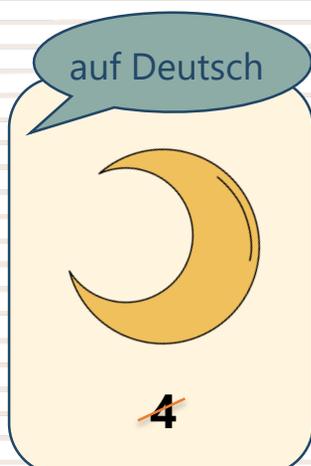
Ты, предатель,

Раньше мы были лучшей командой на свете! Кто бы мог подумать, что это не навсегда.

По всей видимости, твоя карьера была тебе важнее нашей дружбы!

Я тебе никогда не прощу, что ты украла мою песню!

С наихудшими пожеланиями ...



PS: Живи теперь с последствиями своих поступков...

Заметки ассистентки Андреа Челло

Особенности Алекс:

- Аллергия на рыбу, арахис и клубнику
- Любит сыр
- Не любит помидоры
- Пьёт колу каждый обед
- Обеденный перерыв с 13:00 до 14:00, не беспокоить!
- Перед каждым концертом она любит побыть одна в своей гримёрке полчаса.
- Всегда с собой: спрей от астмы!



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: 890

Belegdatum: 2

POSITIONEN

Vorspeise:

10 €

Hauptspeise:

90 €

Nachspeise:

Milchshake:

10 €

Getränke:

10 €

Gesamt:

Barzahlung:

Rückgeld

0,00 €

Davon 19% USt

TSE

TSE-Transaktionen

481

TSE-Seriennummer

f7fg9w0s8a5a7jh5l2hf
2k1n5c8x9se92n47fh3
0f0afjue5vs833n2

TSE-Signatur

3k4h6k3h2jj1d72n3ib
jrkl2l1m3/390

KassenID

D3H8W30I90

USt-IdNr: ATU90747193

Steuernummer: 1893649274

13469 Berlin, Tildensee 5

+49 176 83999001

Foodtruck B&W GmbH

*Сколько стоил ее обед?
Уточни для отчета,
пожалуйста!*

Спасибо тебе!

*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

С юга на север



Второй день фестиваля

- 08:00 Встреча команды
- 10:00 Интервью с журналистами в **пресс-службе**
- 12:00 Обед у **фургона с едой** (открыт только для персонала фестиваля)
- 13:00-14:00 Обеденный перерыв
- 16:00 Раздача автографов в **зоне точки доступа Wi-Fi**
- 18:00 Встреча со всеми артистами на **танцполе**, саундчек



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



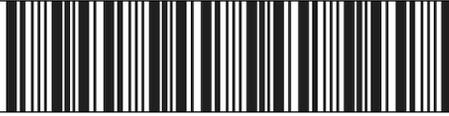
Ort: Festivalwiese
Am Teich 67,
17744 Neustadt



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

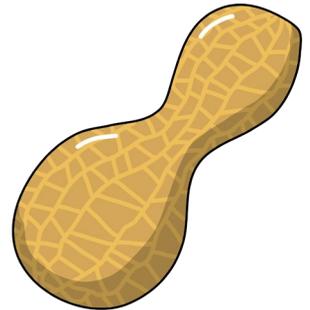


Das Mitführen von Rucksäcken und großen Taschen ist untersagt! Maximale Größe 21 x 38 cm. Keine Ticketrückgabe/kein Umtausch! Kein Ersatz bei Ticketverlust! Keine Reisekostenerstattung bei Absage/Verlegung, bitte informieren Sie sich vorab ob die Veranstaltung wie geplant stattfindet. Audio-, Video-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



E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413213

25483513 35432157 3769995413213



от большего
к меньшему

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	

Ода

существительное, женский род

Происхождение: греческое, буквально: пение, песня.

Стихотворение в форме строфы, обычно без рифмы, в торжественном или возвышенном стиле. В древности ода была собирательным названием лирических произведений, исполнявшихся в песне.

Оффбит / Offbeat

существительное, мужской род

Происхождение: английское, композиция «off» и «beat».

[Музыка] Offbeat (= не в такт) относится к ритмическому эффекту, при котором акцент делается на **вторую и четвертую** долю такта вместо обычных первой и третьей доли. Необычность характерна для различных музыкальных жанров, таких как джаз, блюз и регги, и вносит свой вклад в характерный ритм и плавность этой музыки.

Офферторий

существительное, мужской род

Происхождение: латинское, Offere = представлять.

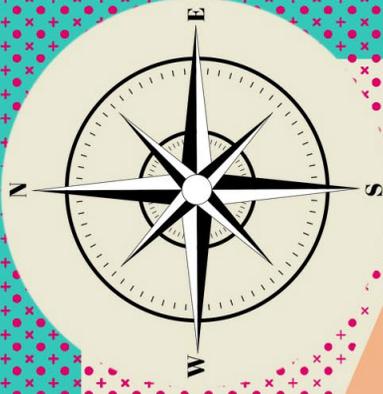
Текстомузыкальная форма и жанр в богослужебном обиходе католической церкви. Исполняется в мессе во время дароприношения. Литургическое пение.



Не забудьте
любимый
инструмент
Алекс!

Bitte im
Off-beat

nuzkwrpeilfe



AB
18:00

BÜHNE



TANZFLÄCHE



WLAN
HOTSPOT

TTEN

FESTIVAL

YOLO - SOMMER

MUSIK & CHILL

Добро пожаловать на фестиваль
Yolo-Sommer Musik & Chill!

Наряду с выступлениями международных
музыкантов на главной сцене, вы найдете

TOILE



BAR



AB
17:00

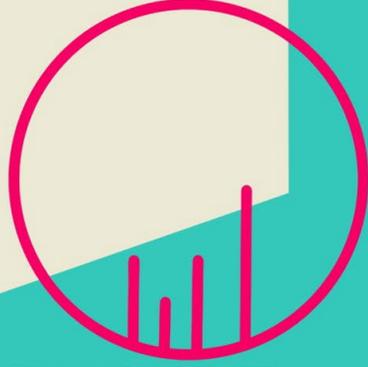
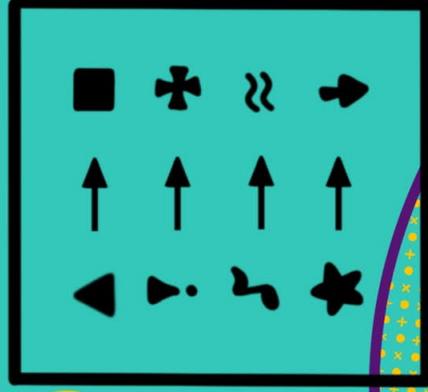
FOODTRUCKS



AB
15:30

множество развлечений по всей территории фестиваля. Мы заготовили для вас также несколько сюрпризов - так что внимательно изучите весь план фестиваля! Дополнительную информацию вы найдете в нашем **флаере**, и обратите внимание на нашу особую рекомендацию, куда вам непременно стоит заглянуть. Не забудьте отметить для себя нужное **время**. Мы желаем вам отличного настроения и классно повеселиться!

Ваша Команда фестиваля

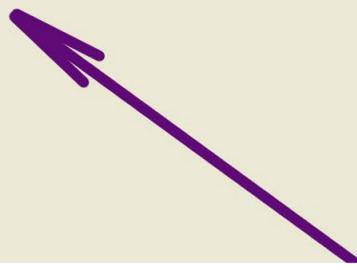


LOUNGE



EINGANG

PROJEKT



**INFOPOINT
PRESSEBEREICH**



**AB
15:00**



FRITTENBUDE



**AB
13:00**



EISDIELE



Hungary Bears Band





Miley Cyrus



Rolling
watts

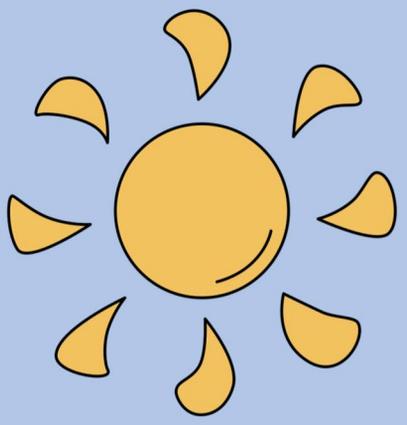


Alex
Rawski

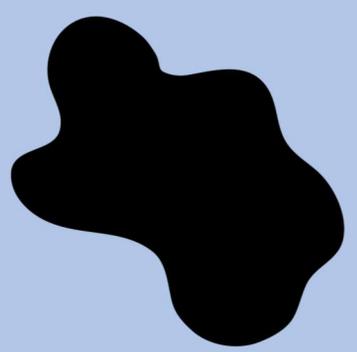
ESTAS



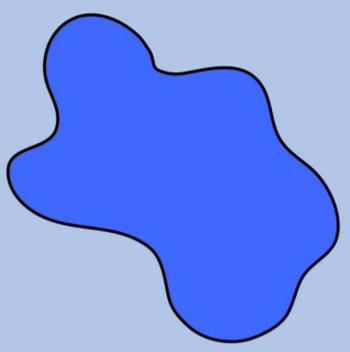
27/32



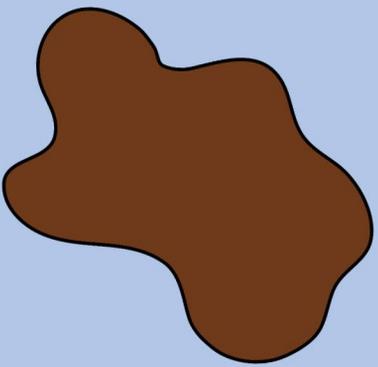
21/32



14/32



9/32



2 / 32

сепдце

26 / 32

Cafe

15 / 32

15:30

28 / 32

A

R

E

V

24

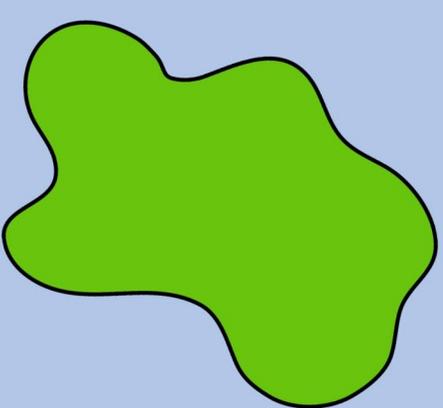
10/32

Simon
Gitarello

7/32

ресторан

30/32



31/32

F

D

X

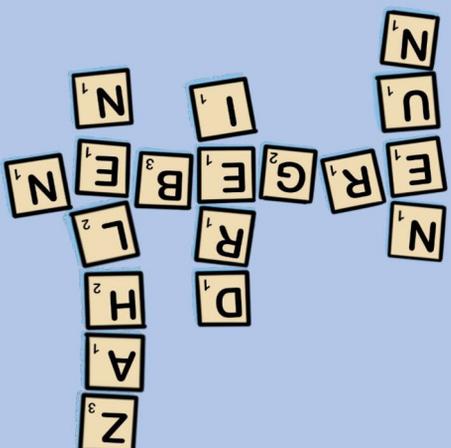
Y

Andrea Cello

8/32

1

1/32



5/32

25

13/32

E

A

C

I

**Felix
Saxofonof**

30

13:00

ЗБЕЗДА

12/32

16/32

11/32

4/32

H

J

G

B

**Thomas
Klaviertry**

20/32

3

19/32

15:00

18/32

растение

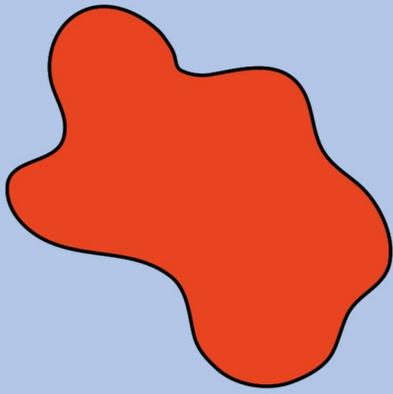
17/32

N

M

L

K



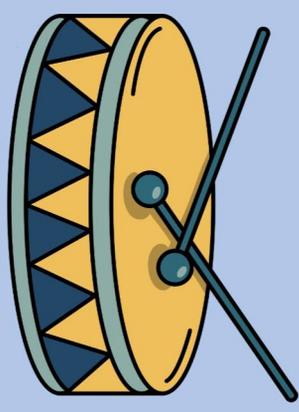
22/32

9

24/32

18:00

29/32



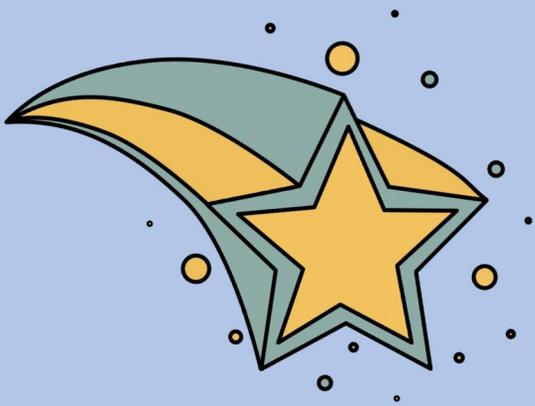
6/32

O

P

T

CH



3/32

61

25/32

17:00

32/32



23/32

032PNZAU

