

Sprachversion: deutsch-tschechisch

Ein Escape Game  
für internationale  
Jugendbegegnungen

**FESTIVAL IN GEFAHR**

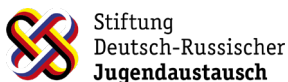
**FESTIVAL V OHROŽENÍ**

Úniková hra  
pro mezinárodní  
setkání mládeže

Jazyková verze: česko-německá

Ein Kooperationsprojekt von:  
Na projektu spolupracovali:

Unter Mitwirkung von:  
Za účasti:



# 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](http://www.ijab.de)  
[info@ijab.de](mailto: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](http://www.stiftung-drja.de)  
[info@stiftung-drja.de](mailto: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](http://www.tandem-org.de)  
[tandem@tandem-org.de](mailto: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:** Michaela Kosařová, Milada Vlachová

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

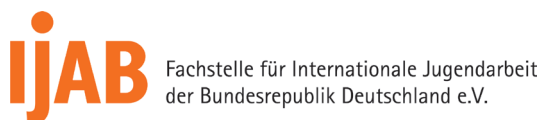
**Gefördert vom:**



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

## Tiráž

Úniková hra „Festival v ohrožení“ vznikla spoluprací:



IJAB – Mezinárodní služba pro mládež  
Spolkové republiky Německo  
Godesberger Allee 142 - 148  
53175 Bonn  
[www.ijab.de](http://www.ijab.de)  
[info@ijab.de](mailto:info@ijab.de)



Nadace pro německo-ruské výměny mládeže  
Mittelweg 117b  
20149 Hamburg  
[www.stiftung-drja.de](http://www.stiftung-drja.de)  
[info@stiftung-drja.de](mailto:info@stiftung-drja.de)



Koordinaciční centrum česko-německých  
výměn mládeže Tandem  
Gesandtenstraße 10  
93047 Regensburg  
[www.tandem-org.de](http://www.tandem-org.de)  
[tandem@tandem-org.de](mailto:tandem@tandem-org.de)

### Za účasti:

Německo-francouzské agentury pro mládež



Německo-polské agentury pro mládež



**Zodpovědná osoba:** Daniel Poli

**Redakce:** Michaela Kosařová (Tandem), Henrike Reuther (Nadace DRJA), Bettina Wissing (IJAB)

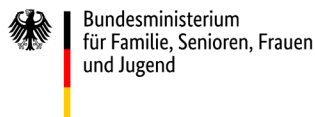
**Projektový tým:** Annette Abel, Xenia Baumgartner, Michaela Kosařová, Katharina Nordhaus, Oksana Pilling, Simona Pöder Innerhofer, Henrike Reuther, Christoph Schneider-Laris, Natalia Stier, Bettina Wissing

**Grafická úprava a layout:** Oksana Pilling

**Překlad:** Michaela Kosařová, Milada Vlachová

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

**Financováno:**

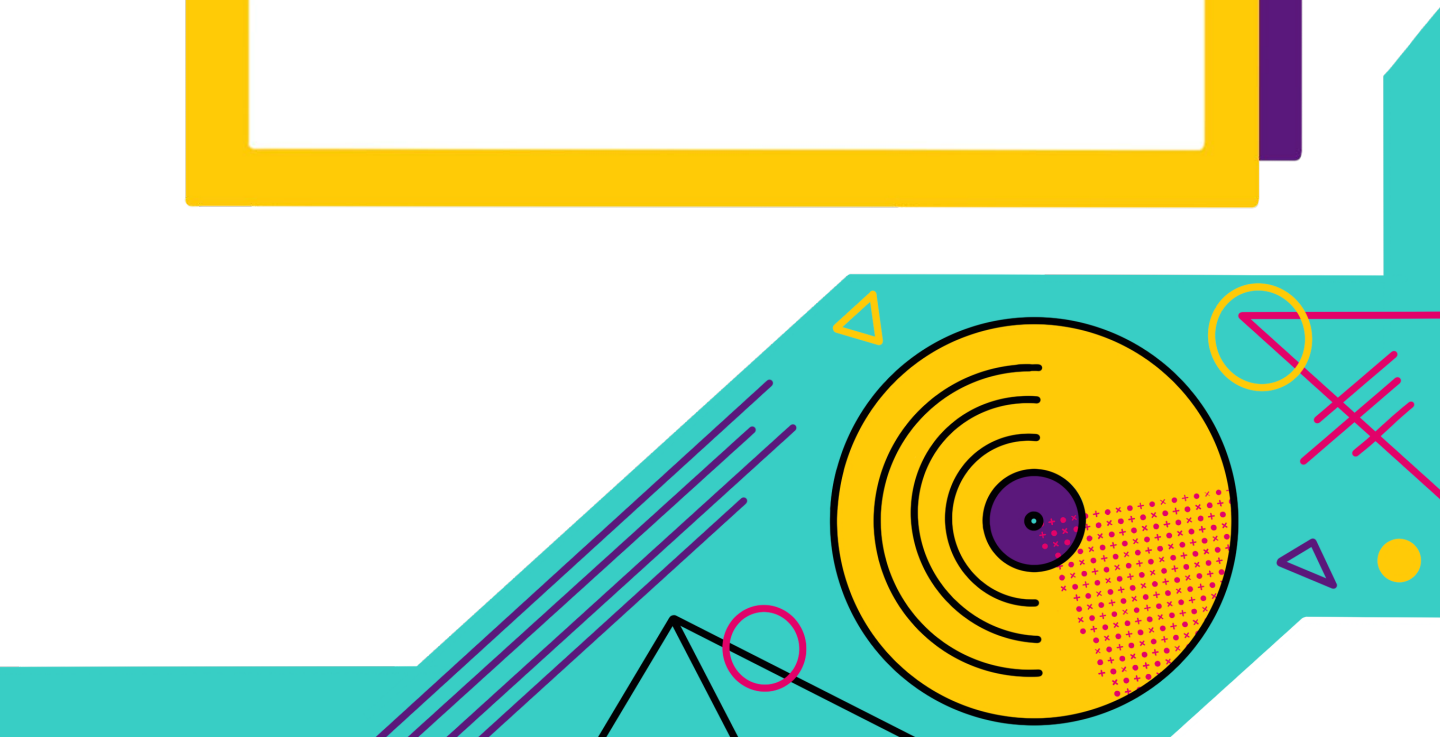


## Danksagung

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.

## Poděkování

Stejně jako řešení únikové hry bylo i vytvoření únikové hry „Festival v ohrožení“ týmovou prací. Zvláštní poděkování patří Yvonne Holtkamp z Německo-francouzské agentury pro mládež a Ulysse Labate a Romanu Thieltgesovi, kteří projektový tým podpořili při testování prvních verzí s mladými lidmi.





**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 TSCHECHISCHER SPRACHE	25 - 42
Material	44 - 76

**NENECHÁVEJTE  
NÁVOD  
V MÍSTNOSTI**

## Obsah

NÁVOD V NĚMČINĚ	7 - 24
Předmluva	25
Úvodní informace	26
Cíle	26
Cílová skupina a její velikost	26
Pedagogický rámec	26
Vhodná doba využití a časová náročnost	27
Příprava prostoru	27
Další potřebné materiály	27
Shrnutí příběhu pro vedoucí hry	28
Průběh hry	29
Příprava hry	29
Návrh uspořádání materiálů	30
Vhodné zahájení	31
Začátek únikové hry	31
Návrhy pro následnou reflexi	32
Další jazykové verze	32
Instrukce k hádankám	32 - 42
Hádanka 1 – Píseň „Slunečnice“	33
Hádanka 2 – Píseň „Feel the energy“	34
Hádanka 3 – Dopis se šifrovaným podpisem	35
Hádanka 4 – Foodtruck	36
Hádanka 5 – 2. den hudebního festivalu	37
Hádanka 6 – Vstupenky na hudební festival	38
Hádanka 7 – Jezevec	39
Hádanka 8 – Zvukové nahrávky	40
Hádanka 9 – Ukulele	41
Závěrečná hádanka	42
Materiál	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 Sprachanimation<sup>1</sup>. 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 die Rätsel 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.

<sup>1</sup> 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 Zeitdruck und die Lösung des Spiels kann gruppendedynamische 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.

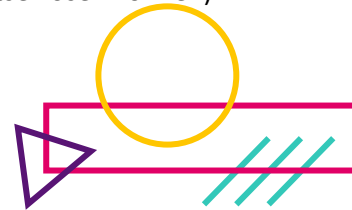


### **Zusätzliche Materialien, die besorgt werden müssen**

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.



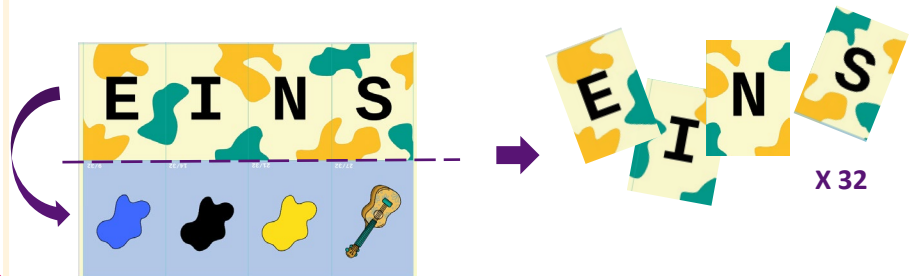
S. 59: QR-Code um den farbigen Rahmen herum ausschneiden (wird auf die Rückseite der Band-Liste geklebt). Quadrat mit Buchstaben des Alphabets und Zahlen um den farbigen Rahmen herum ausschneiden. Ausgerissene Seite aus der Musikenzyklopädie zu „Off-beat“ ausschneiden.

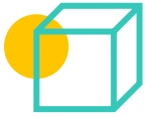


S. 61 - 64: diese vier Seiten zu einem großen Festivalplan zusammenkleben. Dafür die überlappenden weißen Ränder abschneiden.



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.

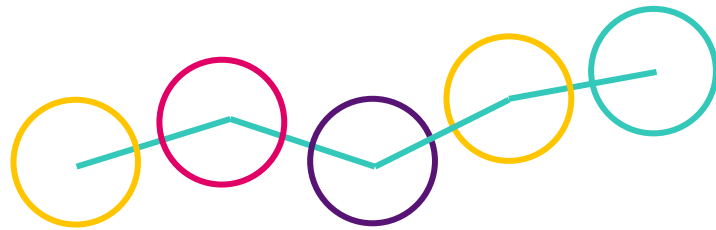
Hinweis: Es wurde die Erfahrung gemacht, dass einige Menschen in der Lage sind, ein Zahlenschloss zu öffnen, ohne dass sie die Lösungszahl kennen. Wenn die Spielleitung merkt, dass die Teilnehmenden eine entsprechende Technik anwenden möchten, kann sie sie bitten, das Schloss nur mit dem richtigen Zahlencode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

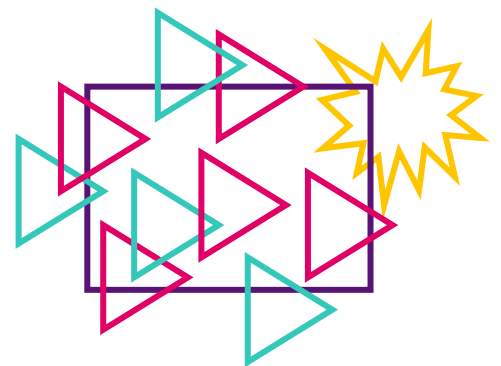
Rätsel 6 - Tickets Musikfestival

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

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

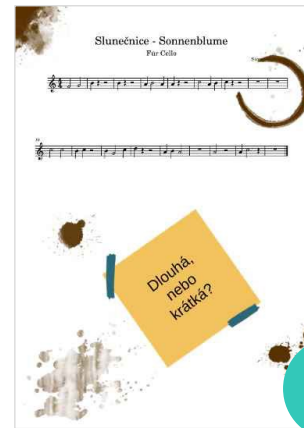
Die Pausen markieren den Beginn eines neuen Buchstaben.

### Mögliche Hinweise:

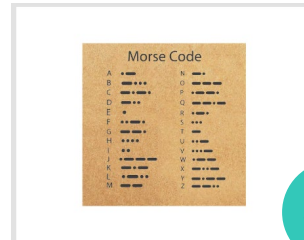
Es kann sein, dass die Teilnehmenden den Taktstrich als Ende eines Wortes interpretieren anstelle des Pausenzeichens. Als Hinweis kann danach gefragt werden, was bei einer Pause passiert und was sie bedeuten könnte.

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

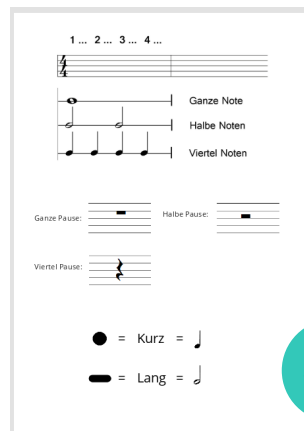
### Benötigte Materialien:



S.46



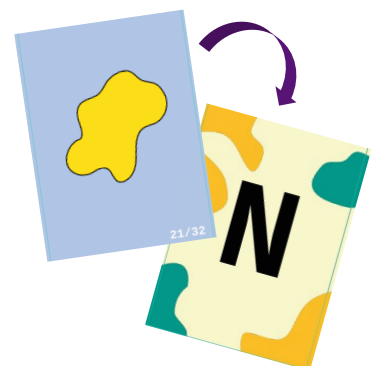
S.47



S.48

### Ergebnis:

Gelb - Zluta



## 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.

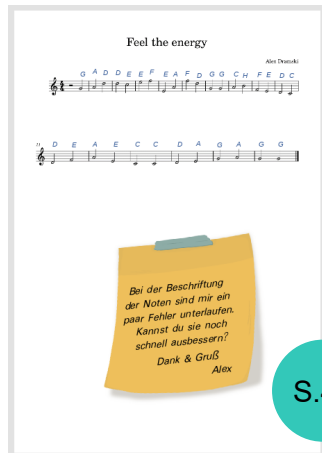
Die falschen Noten befinden sich in der ersten Zeile im 3. und im 8. Takt sowie in der zweiten Zeile im 1. und im 4. Takt.

#### 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:



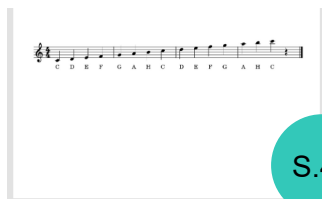
Feel the energy  
Alex Thewissen

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

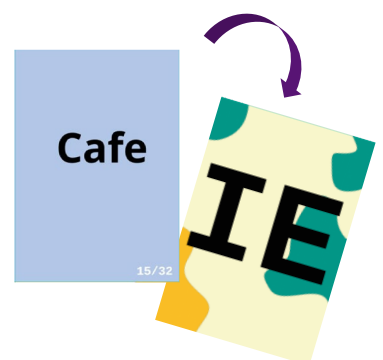


D E F G A H C D R F G A H C

S.47

#### Ergebnis:

CAFE



## Rätsel 3

## Brief mit codierter Unterschrift

### Beschreibung:

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

**Psi** **Mond**

**G**irlande **T**afel **r** + **E**sel **L**oket

### Mögliche Hinweise:

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

## Benötigte Materialien:



## Ergebnis:

**Simon Gitarello**



Rätsel  
4

Foodtruck

**Beschreibung:**

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

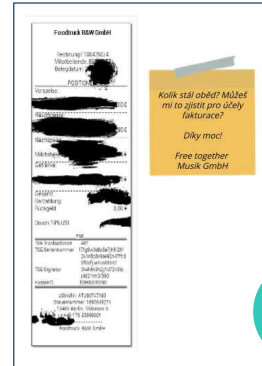
Die Preise dieser Auswahl ergeben in der Summe 25 €.

**Mögliche Hinweise:**

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

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

**Benötigte Materialien:**



S.53



S.51



S.52

**Ergebnis:**

25



## Rätsel 5

### 2. Festival-Tag

#### Beschreibung:

Auf der Notiz zum Ablauf des 2. Festivaltags sind die einzelnen Stationen beschrieben. Die benötigten Orte sind fett markiert. Auf dem Plan zu markieren sind die Orte: Infopoint Pressebereich, **Wlan**-Hotspot, Foodtrucks und Tanzfläche.

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

#### 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 - „z jihu na sever“).

#### Benötigte Materialien:



2. den hudebního festivalu	
08:00	Schůzka týmu
10:00	Rozhovor s novináři v <b>tiskovém oddělení</b>
12:00	Vyzvednutí občeda z <b>food trucku</b> (pro vystupující je otevřeno)
13:00-14:00	Polední přestávka
16:00	Autogramiáda u <b>hotspotu wifi</b>
18:00	Setkání se všemi umělci na <b>tanečném parketu</b> a následně zvuková zk

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



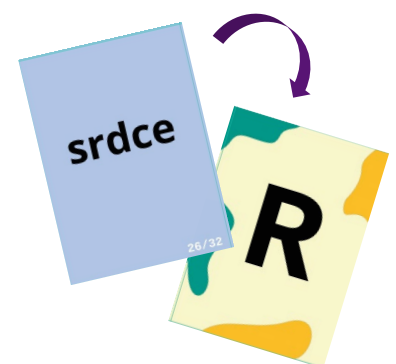
S.57



S.52

### Ergebnis:

Herz (sr dce)



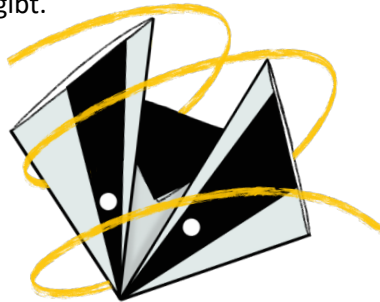


## Rätsel 7

### Dachs

#### Beschreibung:

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



#### Mögliche Hinweise:

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

#### Benötigte Materialien:



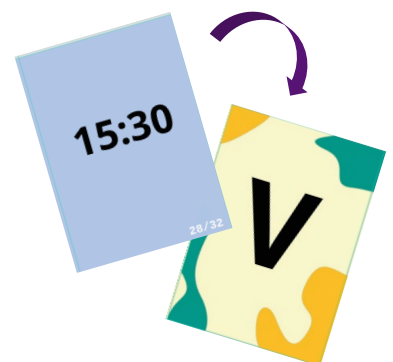
S.61 - 64



S.58

#### Ergebnis:

**15:30**



## Rätsel 8

### Audio-Aufnahmen

#### Beschreibung:

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

Wie viele Tage dauert das Festival? - 2

Kolik skupin bude vystupovat?

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

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

V kolik hodin bude vystupovat poslední skupina?

(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:

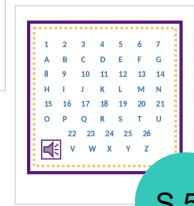
Wenn ihr weitere Hinweise sucht, dürft ihr euch alles im Raum genau von allen Seiten anschauen (oder: auch Zettel abhängen, wenn es euch hilft).

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:

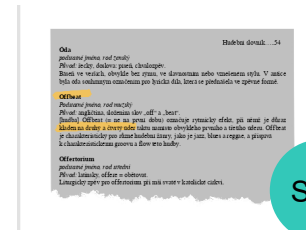
Beachtet die Hinweise auf dem Bild. Was ist Off-  
beat? Könnt ihr eine Erklärung dazu finden?

### Benötigte Materialien:



nuzkwurfleife

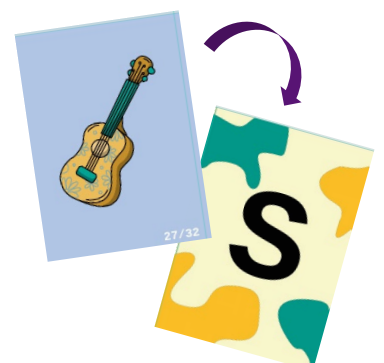
S.60



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)

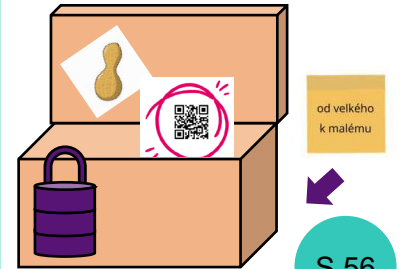
Die Karte mit dem Bild „neun ergeben drei Zahlen“ gibt einen Hinweis, wie die Karten anzuordnen sind, um die Lösung zu finden.



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



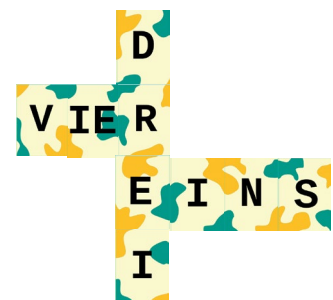
S.56

Neun passende Karten zu den Lösungswörtern



**Ergebnis:**

**vier – drei – eins**



## Předmluva

Vítejte v únikové hře „Festival v ohrožení“, která vznikla speciálně pro mezinárodní setkání mládeže! V napínavé a dynamické atmosféře jsme vytvořili hru, která nejen posiluje týmového ducha, ale také vyzdvihuje význam jazykových znalostí a vzájemné podpory při dosahování společného cíle. Projekt je výsledkem úzké spolupráce v oblasti jazykové animace mezi odbornými organizacemi a finančními podporovateli v oblasti mezinárodní práce s mládeží: IJAB - Mezinárodní služba pro mládež Spolkové republiky Německo, Nadace pro německo-ruské výměny mládeže a Tandem – Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže s podporou Německo-francouzské agentury pro mládež a Německo-polské agentury pro mládež. Byla vytvořena v několika dvojjazyčných verzích a otestována v praxi při setkání mládeže.

Hra se odehrává na hudebním festivalu, kde je zapotřebí během hodiny zjistit, jestli festival může pokračovat, nebo jestli musí být z bezpečnostních důvodů zrušen. Protože hudba je spojujícím prvkem bez ohledu na jazyky, lze únikovou hru velmi dobře zařadit do jakéhokoli setkání, například jako výchozí bod pro následnou party nebo pro společné vytvoření playlistu oblíbených písní, které budou setkání doprovázet. Navíc se příběh hry točí kolem žárlivosti a závisti, což po ukončení hry umožňuje diskutovat s mladými lidmi o konstruktivním přístupu k těmto emocím. V instrukcích naleznete návrhy na reflexi hry.

Úniková hra je snadno připravená a je možné si ji s sebou vzít kamkoli: většinu materiálů lze jednoduše vytisknout. Kromě toho je třeba pořídit několik dalších předmětů, jako je malá krabička se zámkem na číselný kód. Samozřejmě můžete prostředí, kde se hra hraje, doplnit vlastními rekvizitami, jako je oblečení nebo jiné věci z šatny pro umělce, pro navození té správné atmosféry. Pokud skupině v určité chvíli chybí inspirace k řešení dalších hádanek, můžete jim pomoci. K tomu jsme sestavili podrobný návod ke všem hádankám. Doporučujeme, abyste se s tímto návodem před samotnou realizací únikové hry dobře seznámili. Hra byla testována s mladými lidmi od 13 let v binacionálních skupinách o 6 až 10 osobách. V případě větších skupin doporučujeme skupinu rozdělit a hrát vícekrát.

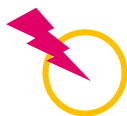
Přejeme Vám a Vaší skupině hodně zábavy a úspěchu při společném řešení hádanek a doufáme, že se mladí lidé díky této hře sblíží a navážou nová přátelství.

Ať se hudba rozezní a dobrodružství začne!

Tým únikové hry



## Úvodní informace:



### Cíle

Projektovou skupinu stojící za vznikem této únikové hry spojuje to, že se všichni zabývají metodou jazykové animace<sup>1</sup>. Na základě těchto společných zkušeností jsou hlavní cíle únikové hry „Festival v ohrožení“ shodné s cíli jazykové animace: vytvářet příležitosti ke komunikaci mezi účastníky, iniciovat hravý kontakt s partnerským jazykem, vzbudit zvědavost a podporovat mezi účastníky skupinovou dynamiku. Kromě toho mohou pro každého vedoucího setkání mládeže hrát roli i další cíle. Závěrečná reflexe únikové hry tedy může být zaměřena i na jiné, předem stanovené cíle.



### Cílová skupina a její velikost

Úniková hra byla navržena pro použití ve dvojjazyčných skupinách a byla testována s dvojjazyčnými skupinami mládeže od 13 let. Různé předpoklady související s věkem, jazykovými znalostmi a předchozími zkušenostmi účastníků lze vyrovnat vhodnými nápovědami a herními tipy ze strany vedoucího. Podle našich zkušeností je vhodná velikost skupiny 6 až maximálně 10 osob. Obvykle jsou skupiny při setkáních mládeže větší. Doporučujeme tedy hrát hru ve více menších skupinách postupně nebo paralelně (pokud je k dispozici dostatečná pedagogická podpora).



### Pedagogický rámec

Vedoucí se předem dobře seznámí s únikovou hrou a jednotlivými hádankami včetně jejich řešení. Je důležité, aby vedoucí hry byl během únikové hry s hráči v místnosti, pozoroval je a podle potřeby jim dával nápovědy. V prvních asi 15 minutách je dobré nechat účastníky pracovat samostatně a pouze je sledovat. Podle toho, jak se jim bude dařit při prvních hádankách, je pak možné rozhodnout, zda nechat účastníky i nadále pracovat samostatně, nebo jim – pokud dosud žádnou hádanku nevyřešili – dát první tipy. Cílem je poskytovat účastníkům nápověd co nejméně, ale zároveň tolik, kolik je potřeba, aby mohli únikovou hru v rámci stanoveného času úspěšně vyřešit. Pokud se vedoucí hry s únikovou hrou dobře seznámil a také všechny hádanky sám vyřešil, může při pečlivém pozorování skupiny své tipy vhodně dávkovat.

Účastníci jsou při únikové hře pod časovým tlakem a hledání řešení může spustit různé procesy v rámci skupinové dynamiky. I to by měl vedoucí hry sledovat a případně v následné reflexi se skupinou prodiskutovat. Již během únikové hry může být užitečné, povzbuzovat účastníky k větší spolupráci, pokud jednájí příliš individuálně.

<sup>1</sup> Jazyková animace je neformální metoda, která snižuje jazykové bariéry při mezinárodních setkáních a podporuje komunikaci mezi účastníky. Byla vyvinuta v 90. letech 20. století Německo-francouzskou agenturou pro mládež a od té doby ji dále rozvíjela řada organizací v oblasti mezinárodní práce s mládeží. Odborná pracoviště a finanční podporovatelé v oblasti mezinárodní práce s mládeží již řadu let spolupracují na poli jazykové animace, aby se navzájem seznámili s dalším vývojem v jednotlivých organizacích a společně absolvovali další školení. Více informací o jazykové animaci v jejich kontextu vám poskytnou Koordinační centrum německo-izraelských výměn mládeže ConAct, Německo-francouzská agentura pro mládež, Německo-polská agentura pro mládež, IJAB – Mezinárodní služba pro mládež Spolkové republiky Německo, Nadace pro německo-ruské výměny mládeže a Koordinační centrum česko-německých výměn mládeže Tandem.



## Vhodná doba využití a časová náročnost

Doporučujeme hrát únikovou hru v průběhu setkání v době, kdy se účastníci již trochu seznámili. Protože je důležité spolupracovat s ostatními, kteří mluví druhým jazykem, musí si skupina vzájemně důvěřovat.

Vedoucí potřebuje na přípravu jedné hry minimálně hodinu - na vytisknutí všech materiálů, jejich vystřížení a slepení. Nějakou dobu trvá také obstarání rekvizit a případně sestavení playlistu. Dále je třeba mít předem dostatek času na prostudování hry a jednotlivých hádanek.

Se skupinou na úvod do únikové hry v obou jazycích potřebujete pět minut. Poté mají účastníci hodinu na její vyřešení. Podle stanovených cílů a odpovídající potřeby reflexe je nutné naplánovat čas i po ukončení hry.



## Příprava prostoru

Vhodná je místnost s několika stoly, židlemi a s košem na odpadky, s možností něco pověsit na stěny a něco schovat. Do místnosti můžete umístit také doplňkové rekvizity pro vytvoření atmosféry a pro schování krabičky (např. oblečení, batoh).

- Pokud je v místnosti mnoho materiálu, který se hrou nesouvisí, je rozumné ho shromáždit v jedné části místnosti a jasně označit, že k únikové hře nepatří (např. oddělit páskou nebo provázkem).
- Je lepší, když účastníci do místnosti nenosí žádné vlastní tašky a bundy.
- Je vhodné ponechat alespoň jeden stůl prázdný, aby bylo k dispozici dost místa, kde si účastníci mohou společně prohlížet výsledky.
- Vedoucí hry by si měl zapamatovat, kde ukryl jednotlivé nápovědy.

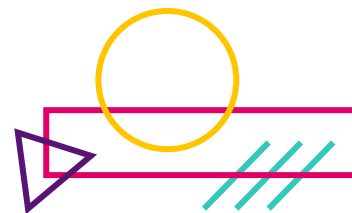


## Další potřebné materiály

Úniková hra byla navržena tak, aby většinu potřebných materiálů bylo možné jednoduše barevně vytisknout, a tedy snadno vzít kamkoliv s sebou. Kromě vytištěných materiálů potřebujete:

- Malou krabičku, kterou uzavírá číselný zámek.
- Zámek na třímístný číselný kód (nastavený na 4-3-1)
- Arašíd (pravý arašíd nebo – kvůli možným alergiím účastníků – raději např. guma ve tvaru arašídů; popř. můžete použít obrázek arašídů v části „Materiál“ str. 56)
- Taška (batoh nebo jiná možnost) na schování krabičky
- Případně rekvizity do šatny pro umělce (např. oblečení, ručník, papírový kelímek)
- Případně odpadkový pytel pro vložení do koše v místnosti. Do něj se umístí rozstříhaný dopis (str. 50). Účastníci tak nemusí vybírat kousky papíru mezi odpadky.

- Nůžky, lepidlo a lepenka na přilepení materiálů
- Případně smartphone pro naskenování QR kódů (pokud účastníci nemají vlastní) a internetové připojení v místnosti
- Případně páska nebo provázek na vymezení prostoru
- Blok, tužky (aby si účastníci mohli zapisovat výsledky a řešit hádanky)



### **Shrnutí příběhu pro vedoucí hry**

Alex Dramski je hvězdou festivalu „YOLO Summer Music & Chill“. Během zkoušky kapely omdlí. Není jasné, co je příčinou jejího zdravotního stavu a zda jsou v ohrožení i další účastníci festivalu. Proto je nutné během hodiny zjistit, co způsobilo její kolaps. Jinak musí být festival zrušen.

Simon Gitarello, jiný hudebník, napsal píseň pro svou přítelkyni Andreu Cello, ale nikdy ji zatím nezahrál. Tuto píseň mu Alex Dramski ukradla a vydává ji za svou. Na festivalu chce tuto píseň poprvé zazpívat. Andrea Cello je odhodlaná zabránit tomu, aby se jejímu příteli Simonu Gitarellovi stala tato nespravedlnost. Alex Dramski zrovna hledala novou asistentku. Andrea Cello tuto pozici získala, a tím se k Alex Dramski dostala velmi blízko. Díky tomu ví o jejích alergiích a může naplánovat, jak zabránit Alex v tom, aby zahrála Simonovu píseň. Andrea do čokoládového mléčného koktejlu určeného pro Alex přimíchá arašídový prášek, takže Alex Dramski dostane alergický šok.



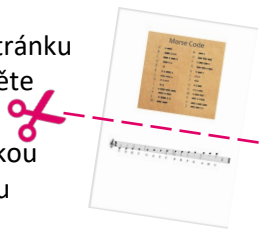
# Průběh hry



## Příprava hry

Všechny stránky části „Materiál“ (str. 44 - 76) barevně a jednostranně vytiskněte. Potom upravte následující nápovědy (nejlépe tak, aby po vystřížení nebyly vidět dělicí čáry):

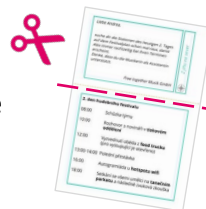
Str. 47: Stránku rozstříhnete mezi morseovkou a notovou osnovou.



Str. 50: Dopis rozstříhnete na několik kusů (např. pět).



Str. 54: Stránku rozstříhnete na tečkované čáře.



Str. 55 + 56: Vstupenky vystříhnete jednotlivě.



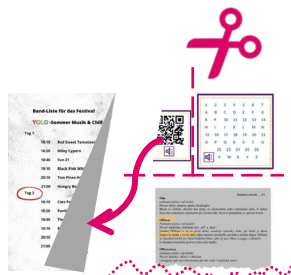
Str. 56: QR kód s růžovým okrajem vystříhnete (dejte ho do krabičky). Vystříhnete i obrázek arašidu, pokud nepoužíváte jiný (dejte ho také do krabičky). Lístek „od velkého k malému“ vystříhnete (nalepte na krabičku zespodu).



Str. 58: Festivalový leták složte podél čáry, slepte a odstříhnete bílé okraje.



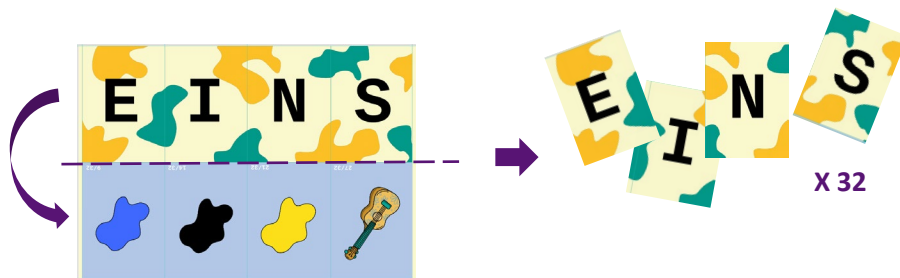
Str. 59: QR kód vystříhnete podél barevného rámečku (přilepte na zadní stranu programu kapel – „Band-Liste“). Čtverec s písmeny abecedy a čísla vystříhnete kolem barevného rámečku. Vytrženou stránku z hudební encyklopedie k heslu „Off-beat“ vystříhnete.



Str. 61 - 64: Tyto čtyři stránky slepte dohromady jako velký festivalový plán. Odstříhnete překrývající se bílé okraje.



Str. 69 - 76: Každou stránku složte podél prostřední čáry a obě poloviny slepte. Potom rozstříhejte jednotlivé karty podél čar. Tím vznikne 32 karet s modrým pozadím na přední straně a zadní stranou se zelenými a žlutými skvrnami. Ideální je tyto karty zalaminovat, aby se při častém používání a přilepování nepoškodily.



X 32



## Návrh uspořádání materiálů

- Velký festivalový plán (str. 61 - 64) připevněte na nástěnku (nebo na libovolnou zeď).
- Vedle něj za horní okraj pověste program kapel „Band-Liste“ (QR kód s barevným rámečkem přilepte na zadní stranu, ideálně na spodní část, aby šel lehce najít při zvednutí seznamu kapel).
- Časový rozvrh „2. den hudebního festivalu“ pověste na stěnu na zadní stranu festivalového plánu.
- Rozstříhaný dopis „Jsi zrádce!“ vložte do koše na papír (s extra vloženým odpadkovým pytlkem).
- Jako dekoraci pověste na stěny plakáty jednotlivých kapel.
- 32 karet s řešením schovejte na různých místech v místnosti (např. pod židlemi, stoly, do šuplíků, za topení nebo závěs). Mohou být přilepeny malířskou páskou.
- Podobně schovejte i čtyři vstupenky.
- Všechny ostatní nápovědy rozložte po místnosti (např. na stoly).
- QR kód (růžový rámeček) a arašíd vložte do krabičky. Na krabičku zezadu přilepte lísteček s nápisem „od velkého k malému“. Krabičku uzavřenou zámkem s třímístným kódem schovejte v místnosti (např. do tašky nebo do batohu). Je dobré, aby byla krabička schovaná tak, aby ji skupina našla až nakonec.
- Další rekvizity rozložte podle potřeby v místnosti.
- Vytvořte playlist s písněmi v obou jazycích a pusťte ho přes reproduktor pro dokreslení atmosféry.
- Pokud jsou určité části místnosti „tabu“, mohou být označeny páskou nebo provázkem anebo značkami STOP. Účastníkům je třeba na začátku vysvětlit, že tato místa nejsou součástí únikové hry.





## Vhodné zahájení

Vedoucí hry může únikovou hru pro účastníky krátce v obou jazycích uvést. Rozhodnete-li se pro úvod, udělejte ho ještě před vstupem do únikové místnosti. Návrh úvodu:

- „Kdo z vás už někdy hrál únikovou hru a zná její princip?“
- „Za chvíli vám představím příběh. V příběhu došlo k problému, který musíte v daném čase vyřešit.“
- „V místnosti jsou rozmístěné různé hádanky, které je třeba rozluštit, a nakonec z nich zjistit celkové řešení. Náповědy jsou ukryté po celé místnosti. Můžete vše pečlivě prozkoumat (kromě: zde je možnost vyloučit některé části, jako např. okenní parapet, skříň apod.). Sbírejte nápovědy, rozluštěte hádanky a společně najděte řešení.“
- „Nápovědy jsou v různých jazycích. Při řešení hádanek je tedy nutné dobře spolupracovat.“
- „Máte nějaké otázky?“



## Začátek únikové hry

Vedoucí hry přečte dopis od „Free together Music GmbH“ v obou jazycích (str. 44 a 45 části „Materiál“). Poté může skupina vstoupit do únikové místnosti (VIP zóna Alex). Přečtený dopis pak můžete také přidat do únikové místnosti pro případ, že by si ho účastníci chtěli přečíst znovu.



Vedoucí hry zůstává v únikové místnosti a pozoruje skupinu. Podle potřeby dává nápovědy (v obou jazycích). Občas připomíná skupině, kolik času ještě zbývá.

Poznámka: Zjistili jsme, že někteří lidé dokážou otevřít zámek, aniž by znali číselný kód. Pokud vedoucí hry zjistí, že by účastníci chtěli použít tuto techniku, může je požádat, aby zámek otevřeli pouze se správným kódem, který zjistí rozluštěním hádanek.

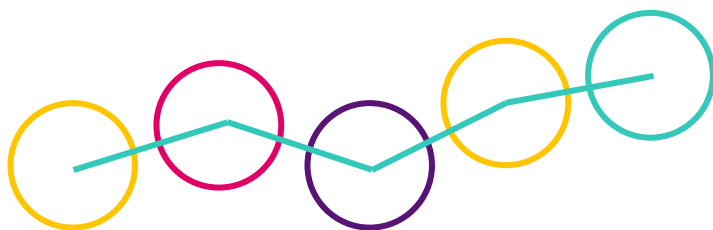
Když účastníci najdou řešení, vedoucí hry jako zástupce bezpečnostní služby poděkuje za pomoc a oznámí, že festival může probíhat podle plánu.



## Návrhy pro následující reflexi

- Jak se vám podařilo řešit hádanky v různých jazycích? Jaké strategie jste využili, abyste si po jazykové stránce pomohli a abyste si porozuměli?
- Jak fungovala spolupráce ve skupině? Jak jste postupovali? Rozdělili jste si dobře jednotlivé hádanky? Věděli všichni, které hádanky už jsou vyřešené, kterou nápovědu jste našli? Byly ve skupině různé role?
- Které hádanky pro vás byly obzvláště těžké? Čím to bylo? Jak byste mohli postupovat lépe?
- Pokud došlo ve skupině k neshodám: Co je způsobilo? Jak byste mohli v této situaci jednat jinak?
- Podle stanovených cílů, které si vedoucí hry zvolil navíc, se diskuze může stočit i na další otázky.
- V případě potřeby může skupina na konci společně projít jednotlivé hádanky, aby všichni věděli, které to byly a jak se řešily.

## Další jazykové verze



Úniková hra „Festival v ohrožení“ existuje v následujících jazykových verzích: francouzsko-německá, polsko-německá, rusko-německá a česko-německá.

Máte-li zájem o jednu z těchto jazykových verzí nebo pokud chcete hru přeložit do dalšího jazyka pro své setkání mládeže, obraťte se prosím na kontaktní adresy uvedené v tiráži.

## Instrukce k hádankám

Hádanka 1 – Píseň „Slunečnice“

Hádanka 2 – Píseň „Feel the energy“

Hádanka 3 – Dopis se šifrovaným podpisem

Hádanka 4 – Foodtruck

Hádanka 5 – 2. den hudebního festivalu

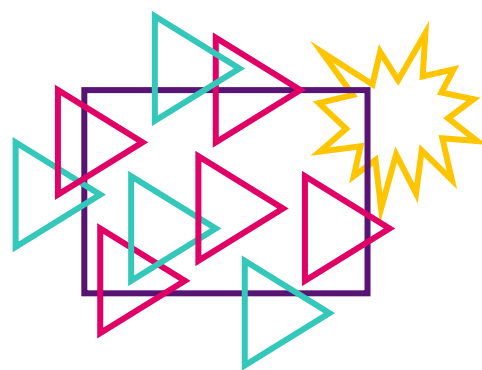
Hádanka 6 – Vstupenky na hudební festival

Hádanka 7 – Jezevec

Hádanka 8 – Zvukové nahrávky

Hádanka 9 – Ukulele

Závěrečná hádanka



# Hádanka 1

## Píseň „Slunečnice“

### Popis:

Noty písně jsou zapsány v morseovce.

Čtvrťová nota (krátká) odpovídá teče v Morseově abecedě.

Půlová nota (dlouhá) odpovídá čárce v Morseově abecedě.

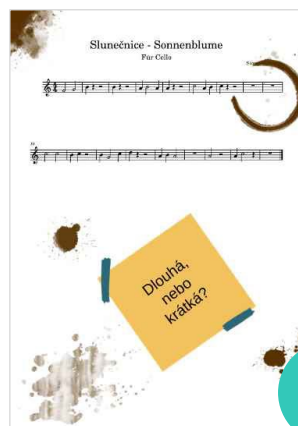
Pauzy označují začátek nového písmene.

### Možné nápovědy:

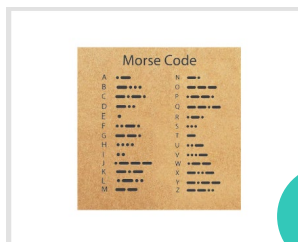
Účastníci mohou považovat taktovou čáru za konec písmene namísto pauzy. Jako nápovědu lze položit otázku, co se děje při pauze a co by mohla znamenat.

Pokud nebyla rozpoznána souvislost s morseovkou: na notovém listu je napsána nápověda „krátká – dlouhá“. S jakou další nápovědou by to mohlo souviset?

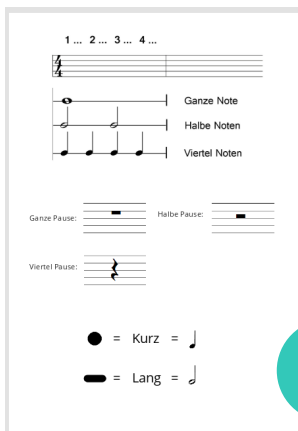
### Potřebné materiály:



str.  
46



str.  
47



str.  
48

### Výsledek:

Gelb - Zluta



## Hádanka 2

### Píseň „Feel the energy“

#### Popis:

Noty jsou označené svými názvy. Jsou mezi nimi ale čtyři noty, které mají nesprávné označení.

Tyto čtyři noty je třeba přečíst ve stejném pořadí, jako jsou v písni. Vyjde slovo C-A-F-E.

Nesprávné noty se nacházejí v první řadě ve 3. a 8. taktu a ve druhé řadě v 1. a 4. taktu.

#### Možné nápovědy:

Které noty nejsou správně označeny? Najděte je.

Existuje někde v místnosti pomoc, jak číst noty?

#### Potřebné materiály:

Feel the energy  
Alex Davids

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

str.  
49

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

str.  
47

#### Výsledek:

CAFE



## Hádanka 3

### Dopis s šifrovaným podpisem

#### Popis:

Pod dopisem se nachází obrázková hádanka. Nad každým obrázkem je barevný kód, který udává, v jakém jazyce se má slovo na obrázku hledat. Podle čísel a písmen pod každým obrázkem je třeba vybrat některá písmena ze slova na obrázku. Výsledkem je jméno: Si-mon Gi-ta-re-llo.

**Psi Mond**

**Gi**rlande **Ta**hř **r** + **Esel** **Loket**

#### Možné nápovědy:

V případě potřeby vysvětlit, jak fungují obrázkové hádanky (slovo na obrázku, čísla označují písmena, která musí být použita nebo vynechána).

### Potřebné materiály:



str.  
50

### Výsledek:

Simon Gitarello



## Hádanka 4

## Foodtruck

### Popis:

Na základě potravinových intolerancí a stravovacích preferencí Alex lze sestavit následující menu: kukuřice (Maiskolben), sýrové špecle (Käsespätzle), čokoládový mléčný koktejl (Schokomilch-Shake) a cola.

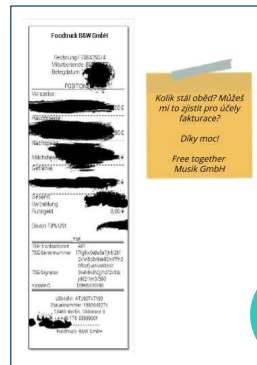
Cena této objednávky dohromady činí 25 €.

### Možné nápovědy:

Co Alex Dramski ráda jí?  
Kde najdete tuto informaci?

Klasická bruschetta je italský chléb s rajčaty a cibulí.

## Potřebné materiály:



str.  
53



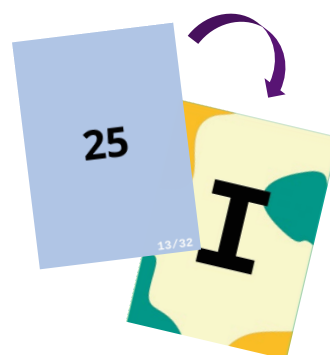
str.  
51

Foodtruck Speisekarte	
1. Vorspeise	
Tomate-Mozzarella	3,10 €
Maiskolben	4,10 €
Bruschetta	5,10 €
2. Hauptspeise	
Grimmhähnchen	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!	

str.  
52

## Výsledek:

25





## Hádanka 5

### 2. den hudebního festivalu

#### Popis:

Na rozvrhu programu 2. dne hudebního festivalu jsou jednotlivé stanoviště popsány. Potřebná místa jsou tučně označena. Na plánu je třeba označit místa: Informační centrum / Prostor pro novináře (Infopoint Pressebereich), Wi-Fi hotspot (Wlan-Hotspot), Foodtrucky (Foodtrucks) a taneční plocha (Tanzfläche).

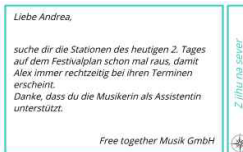
Na každém z těchto míst jsou na festivalovém plánu **tučně** označena některá písmena a jsou trochu větší. Za pomocí nápovědy „z jihu na sever“ je třeba tato tučná písmena seřadit. Výsledkem je slovo: schwarz (černá).

#### Možné nápovědy:

Podívejte se na označené stanoviště 2. dne hudebního festivalu na plánu. Co vás napadá?

Všimněte si všech nápověd (z jihu na sever).

#### Potřebné materiály:



2. den hudebního festivalu	
08:00	Schůzka týmu
10:00	Rozhovor s novináři v <b>tiskovém oddělení</b>
12:00	Vyzvednutí oběda z <b>food trucku</b> (pro vystupující je otevřeno)
13:00-14:00	Polední přestávka
16:00	Autogramiáda u <b>hotspotu wifi</b>
18:00	Setkání se všemi umělci na <b>taneční parketu</b> a následně zvuková zk

str.  
54



str.  
61 - 64

#### Výsledek:

**Schwarz (černá)**



## Hádanka 6

### Vstupenky na hudební festival

#### Popis:

Při porovnání všech čtyř vstupenek na hudební festival si všimnete, že v políčku „Sitzplätze Bereich“ (prostor k sezení) v horním řádku jsou uvedena různá písmena. Každá vstupenka má také jinou barvu. Ty samé barvy se objevují i ve slově „YOLO“ na programu kapel a v nadpisech ceníku Foodtrucku. Pokud jsou vstupenky seřazeny v odpovídajícím pořadí, tedy červená – zelená – žlutá – modrá, vznikne z písmen slovo „Herz“.

#### Možné nápovědy:

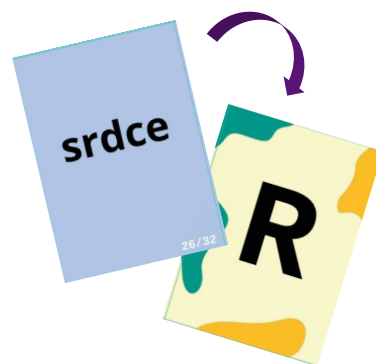
Porovnejte vstupenky, čeho si všimnete?

#### Potřebné materiály:



#### Výsledek:

Herz (srdce)



## Hádanka 7

### Jezevec

#### Popis:

Na festivalovém plánu se vlevo dole nachází pole s různými symboly. Stejné symboly jsou i na čtvercovém letáku, který jste umístili v místnosti.

Na základě stejných symbolů je jasné, že velký festivalový plán a leták patří k sobě. Na letáku je text s ukrytými nápovědami, které jsou psané tučně a kurzívou a říkají, že se něco musí složit („entfalten“, „einzuknicken“). Je zde obsažena také nápověda, že výsledkem má být časový údaj. Leták se skládá podle pořadí symbolů na velkém festivalovém plánu: trojúhelník ke čtverci, vykřičník ke kříži, nota k vlnce, hvězda k šipce. Takto složený letáček připomíná jezevce, který je zobrazen na festivalovém plánu mezi foodtrucky. Každé místo na mapě je označeno časem. Vedle jezevce je uvedeno 15:30, což je hledaný čas.



#### Možné nápovědy:

Čtete texty pečlivě. Jaké nápovědy najdete v textu (tučně psané barevné písmo ve festivalovém plánu, resp. tučně psané kurzívou v letáku)? Pokud se podíváte na barvy letáku, s jakou další nápovědou by to mohlo souviset (odpověď: stejné barvy se nacházejí ve festivalovém plánu)?

#### Potřebné materiály:



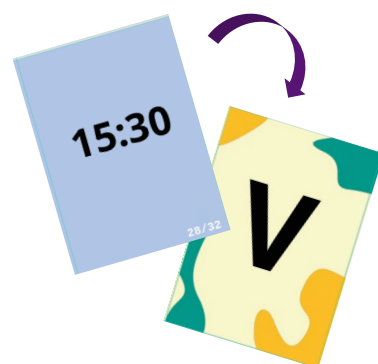
str.  
61 - 64



str.  
58

#### Výsledek:

15:30



## Hádanka 8

### Zvukové nahrávky

#### Popis:

Na zadní straně programu kapel je umístěný QR kód. Ten vede na odkaz, kde jsou čtyři zvukové nahrávky, v každém jazyce dvě. V místnosti se nachází také abeceda s očíslovanými písmeny, která se barevně podobá QR kódu. Na otázky ze zvukových nahrávek je možné odpovědět pomocí seznamu kapel.

Wie viele Tage dauert das Festival?

(Kolik dní trvá festival?) – 2

Wie viele Bands treten beim Festival auf?

(Kolik skupin bude vystupovat?) – 12

Welche Ziffer kommt am häufigsten in der Band-Liste vor? (Jaká číslice („Ziffer“ - cifra) je v programu kapel nejčastější?) – 1

Um wie viel Uhr spielt die letzte Band? (V kolik hodin bude vystupovat poslední skupina?) – 21

Z písmen odpovídajícím číslům

2 – 12 – 1 – 21 vznikne slovo

B – L – A – U (modrá).

#### Možné nápovědy:

Pokud hledáte další nápovědy, můžete si vše v místnosti pečlivě prohlédnout z obou stran (nebo: můžete také sundat nápovědy ze zdi, pokud vám to pomůže).

Hledejte nápovědu, která je graficky podobná QR kódu.

Eventuálně je nutná nápověda k číslici („Ziffer“), pokud účastníci hledají dvojciferné číslo namísto jednociferného: číslice je grafický znak pro zobrazení čísla. Číslice je jednociferná, číslo může být jednociferné nebo víceciferné.

Pokud jsou účastníci zvyklí číst čas 21 hodin jako 9 hodin, může pomoci nápověda, jak jinak ještě lze označovat čas.

#### Potřebné materiály:



str.  
59

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

str.  
57

! Smartphone

#### Výsledek:

Blau (modrá)



## Hádanka 9

Ukulele

### Popis:

Při off-beatu se dává důraz na druhou a čtvrtou dobu. Podle toho je třeba z řady písmen vybrat vždy druhé a čtvrté písmeno. Výsledným slovem je: ukulele.

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

### Možné nápovědy:

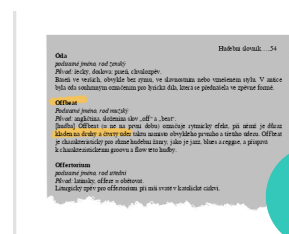
Všimněte si nápověd na obrázku. Co je to off-beat?  
Můžete najít vysvětlení?

### Potřebné materiály:



nuzkwurlpeilfe

str.  
60



str.  
59

### Výsledek:

Ukulele



## Hádanka 10

### Závěrečná hádanka

Pomocí devíti řešení hádanek lze vyřešit závěrečnou hádanku.

#### Popis:

Pokud jsou všechny hádanky vyluštny, je možné pomocí karet najít řešení. Z karet lze složit puzzle ve tvaru křížovky podle toho, jak k sobě pasují tvary (barevné skvrny) na zadní straně karet. Výsledkem jsou tři čísla ve formě slova (v-ie-r, d-r-e-i, e-i-n-s, tedy čtyři, tři a jedna). Na krabici zezadu je nápověda, v jakém pořadí musí být čísla zadána do zámku: od velkého po malé. V krabici je QR kód a arašíd. Arašíd („Erdnuss“) je heslo. Pomocí hesla „Erdnuss“ (s velkým písmenem) lze otevřít odkaz v QR kódu, který vede k záznamu v deníku, který vysvětluje celý příběh.

#### Možné nápovědy:

Našli jste všechny karty (z čísel na kartách je jasné, že celkem je ve hře 32 karet)?

Podívejte se na karty, které zobrazují řešení hádanek, ze strany s písmeny – všimnete si něčeho? (puzzle)

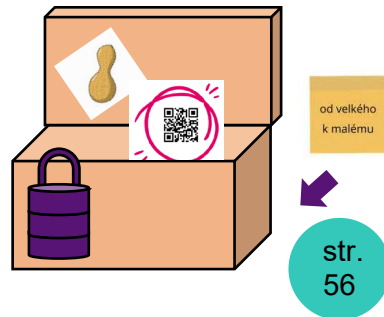
Karta s nápovědou „9 tvoří 3 čísla“ („9 ergeben 3 Zahlen“) poskytuje nápovědu, jak uspořádat karty, abyste našli řešení.



Pokud heslo nefunguje:  
Napsali jste heslo správně? (velké písmeno, dvě s)

#### Potřebné materiály:

Krabíčka s číselným zámekem (na krabici zezadu nápověda „od velkého po malé“), arašíd a QR kód



Devět karet s odpovídajícími slovy, která vyšla.



#### Výsledek:

**vier – drei – eins**  
(čtyři – tři – jedna)



## Eigene Notizen / Vlastní poznámky

A series of horizontal lines for writing notes, spaced evenly down the page. The lines are light gray and extend across the width of the page, starting from the top header area and ending near the bottom.



Dobrý den,

jsme z festivalové ochranky. Právě nám bylo oznámeno, že Alex Dramski, hvězda festivalu, náhle zkolabovala během zkoušky kapely. Je ošetřována a nachází se v kritickém stavu. Zatím se nám nepodařilo objasnit, co se stalo, protože nerozumíme všem informacím.

Vzhledem k tomu, že festival je organizován dvojjazyčně, potřebujeme pomoc. Dokud nic nebudeme vědět, musíme předpokládat, že jsou ohroženi i další lidé. Pak budeme muset festival zrušit.

VIP prostor je ohraničen, abyste ho mohli prozkoumat. Stopy mohou být kdekoli, každý detail je důležitý. Máte na to jednu hodinu!

Děkujeme za pomoc!





Guten Tag,

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

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

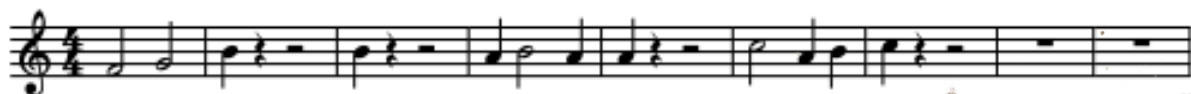
Der VIP-Bereich von Alex ist abgeriegelt, damit ihr euch ungestört umschauen könnt. Hinweise können überall sein, jedes Detail ist wichtig. Ihr habt eine Stunde!

Vielen Dank für eure Hilfe!

# Slunečnice - Sonnenblume

Für Cello

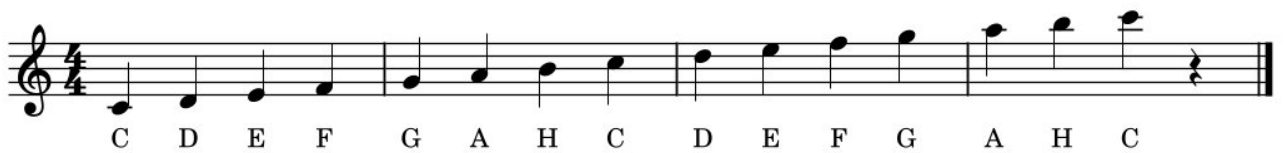
Sing



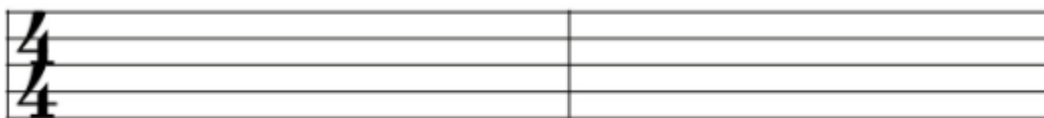
Dlouhá,  
nebo  
krátká?

# Morse Code

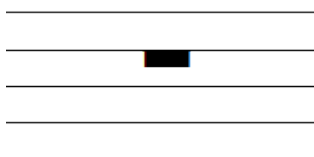
A	• —	N	— •
B	— • • •	O	— — —
C	— • — •	P	• — — •
D	— • •	Q	— — • —
E	•	R	• — •
F	• • — •	S	• • •
G	— — •	T	—
H	• • • •	U	• • —
I	• •	V	• • • —
J	• — — —	W	• — —
K	— • —	X	— • • —
L	• — • •	Y	— • — —
M	— —	Z	— — • •



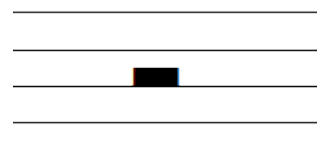
1 ... 2 ... 3 ... 4 ...



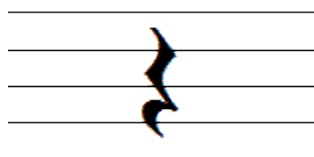
Ganze Pause:



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

## Jsi zrádce!

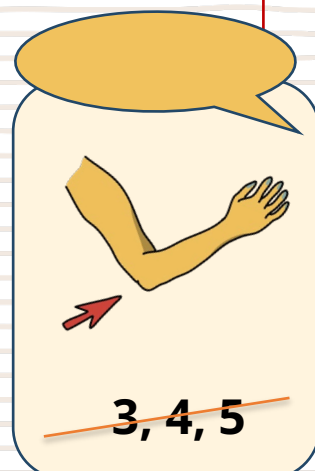
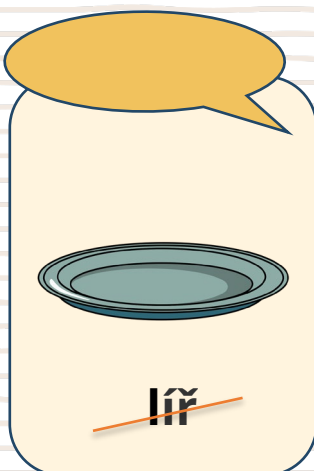
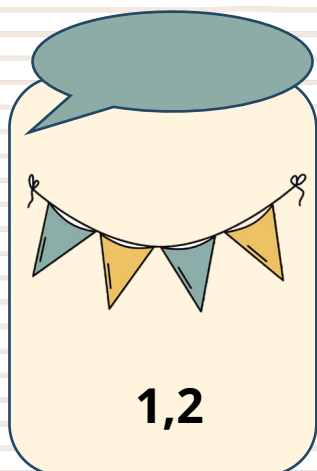
Dříve jsme byli nejlepší přátelé na světě.

Nemohl jsem si představit, že se to někdy změní.

Asi jsi nepovažovala naše přátelství za tak důležité jako svou kariéru.

Ukradla jsi moji píseň, nemůžu ti to nikdy prominout.

## S nepřátelskými pozdravy



PS: S důsledky musíš žít...

## Poznámky asistentky Andrey Cello

### **Zvláštnosti zpěvačky Alex:**

- *Alergie na ryby, arašídy a jahody.*
- *Má ráda sýr.*
- *Nemá ráda rajčata.*
- *Vždycky pije v poledne kolu.*
- *Má polední přestávku od 13:00 do 14:00, prosíme nerušit.*
- *Je fajn, když může být před každým koncertem alespoň půl hodiny sama ve své kabině.*
- *Vždy měj s sebou sprej na astma.*



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

*Kolik stál oběd? Můžeš mi  
to zjistit pro účely  
fakturace?*

*Díky moc!*

*Free together  
Musik GmbH*

*Liebe Andrea,*

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

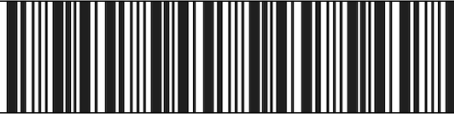
*Free together Musik GmbH*

*Z jihu na sever*



## **2. den hudebního festivalu**

- 08:00 Schůzka týmu
- 10:00 Rozhovor s novináři v **tiskovém oddělení**
- 12:00 Vyzvednutí oběda z **food trucku** (pro vystupující je otevřeno)
- 13:00-14:00 Polední přestávka
- 16:00 Autogramiáda u **hotspotu wifi**
- 18:00 Setkání se všemi umělci na **tanečním parketu** a následně zvuková zkouška



Sitzplätze  
Bereich

H



# YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,

26.-27. Juni

18:00 Uhr Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80



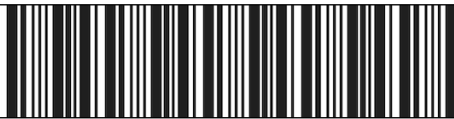
Ort: Festivalwiese  
Am Teich 67,  
17744 Neustadt



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

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413210

25483513 35432157 37699959187017



Sitzplätze  
Bereich

E



# YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,

26.-27. Juni

18:00 Uhr Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80



Ort: Festivalwiese  
Am Teich 67,  
17744 Neustadt



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

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413211

25483513 35432157 3769995810472



Sitzplätze  
Bereich

R



# YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,

26.-27. Juni

18:00 Uhr Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80



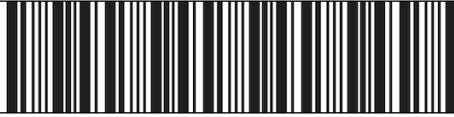
Ort: Festivalwiese  
Am Teich 67,  
17744 Neustadt



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

E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413212

25483513 35432157 37699951742185



Sitzplätze  
Bereich

Z



# YOLO-Sommer Musik & Chill

Starring Hungry Bears Band und Alex Dramski

Samstag und Sonntag,

26.-27. Juni

18:00 Uhr Einlass Festivalgelände: 13:00 Uhr

EUR: 99,80



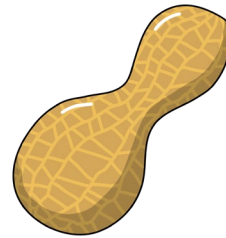
Ort: Festivalwiese  
Am Teich 67,  
17744 Neustadt

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



E-Ticket: 25483513 35432157 3769995413213

25483513 35432157 37699951563023



od velkého  
k malému

# **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	

slovník.....54

Hudební

### Óda

*podstatné jméno, rod ženský*

*Původ: řecký, doslova: píseň, chvalo zpěv.*

Báseň ve verších, obvykle bez rýmu, ve slavnostním nebo vznešeném stylu. V antice byla óda souhrnným označením pro lyrická díla, která se přednášela ve zpěvné formě.

### Offbeat

*Podstatné jméno, rod mužský*

*Původ: angličtina, složenina slov „off“ a „beat“.*

[hudba] Offbeat (= ne na první dobu) označuje rytmický efekt, při němž je důraz kladen na druhý a čtvrtý úder taktu namísto obvyklého prvního a třetího úderu. Offbeat je charakteristický pro různé hudební žánry, jako je jazz, blues a reggae, a přispívá

k charakteristickému groove a flow této hudby.

### Offertorium

*podstatné jméno, rod střední*

*Původ: latinsky, offere = obětovat.*

Liturgický zpěv pro offertorium při mši svaté v katolické církvi.



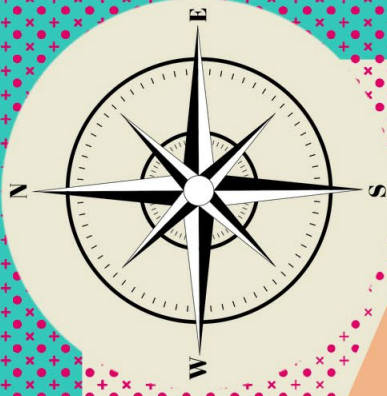


Bitte im  
Off-beat

Nezapomeňte  
na Alex  
oblíbený  
nástroj!

nuzkwurpeilfe





AB  
18:00

BÜHNE



TANZFLÄCHE



WLAN  
HOTSPOT

TTEN

# FESTIVAL

## YOLO - SOMMER

### MUSIK & CHILL

Vítejte na YOLO-Sommer Musik & Chill!

Kromě mezinárodních živých vystoupení na pódiu vás čeká spousta zábavy v celém areálu festivalu. Máme pro vás připraveno

TOILE



BAR



AB  
17:00

FOODTRUCKS



AB  
15:30

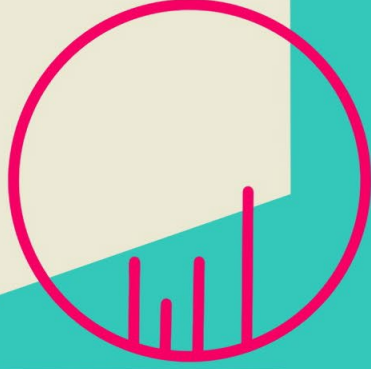
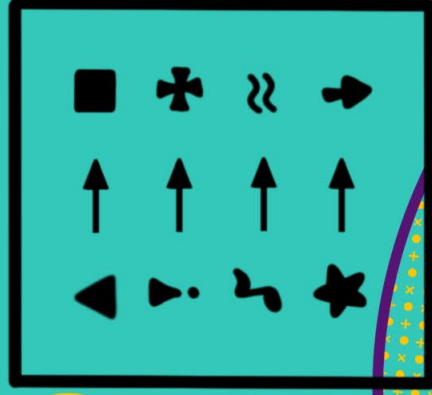


několik překvapení. Věnujte pláнку festivalu dobrou pozornost!

Více informací najdete v našem festivalovém **letáčku**. Najdete tam také náš tip na výjimečné místo.

Nezapomeňte si tedy poznamenat **čas**, kdy otevřít. Přejeme vám spoustu zábavy a především dobrou náladu!

Váš festivalový tým

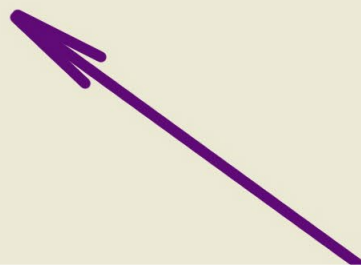


LOUNGE



EINGANG

PROJEKT



**INFOPOINT  
PRESSEBEREICH**



**AB  
15:00**



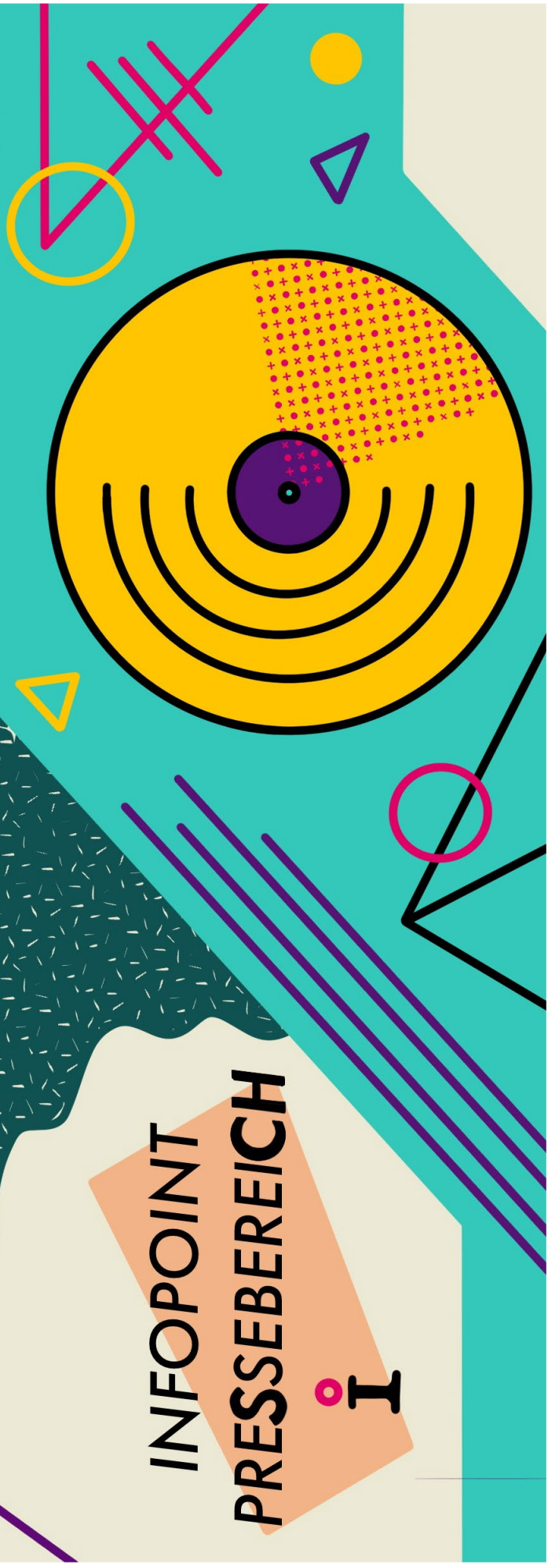
**FRITTENBUDE**



**AB  
13:00**



**EISDIELE**





# Hungary Bears Band









Rolling  
watts



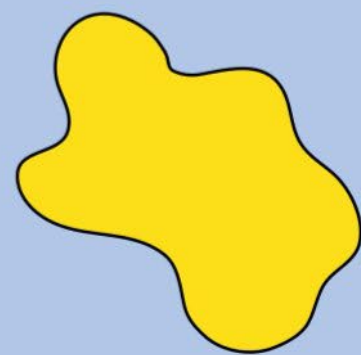
Alex  
Rawski



# TEENS



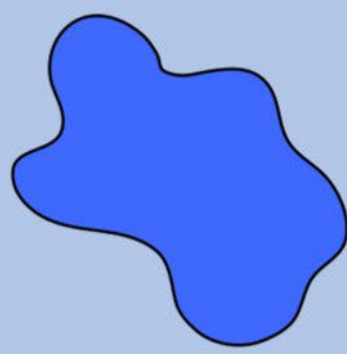
27/32



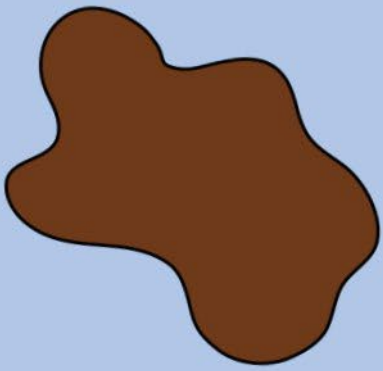
21/32



14/32



9/32



2/32

**srldce**

26/32

**Cafe**

15/32

**15:30**

28/32

**A**

**R**

**TE**

**V**

**24**

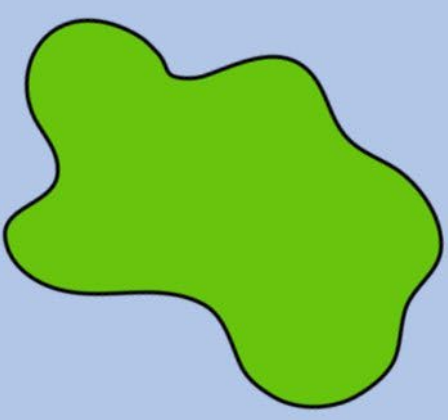
10/32

**Simon  
Gitarello**

7/32

**res-  
taurace**

30/32



31/32

**F**

**D**

**X**

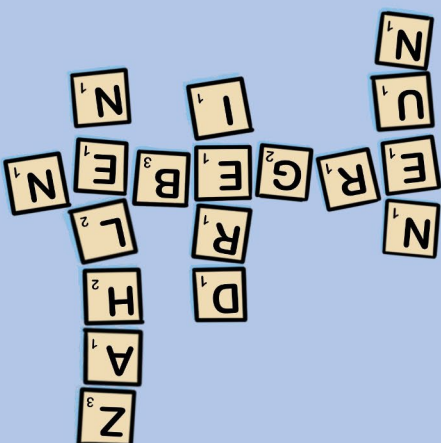
**Y**

# Andrea Cello

8 / 32

1

1 / 32



5 / 32

25

13 / 32

E

A

C

I

**Felix**  
**Saxofonof**

**30**

**13:00**

**hvězda**

12/32

16/32

11/32

4/32

**H**

**J**

**G**

**B**

**Thomas  
Klaviertny**

20/32

**3**

19/32

**15:00**

18/32

**rostlina**

17/32

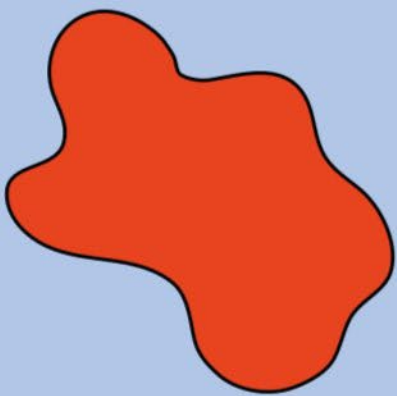
**N**

**M**

**L**

**K**





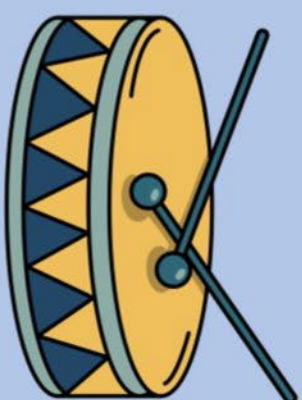
22/32

9

24/32

18:00

29/32



6/32

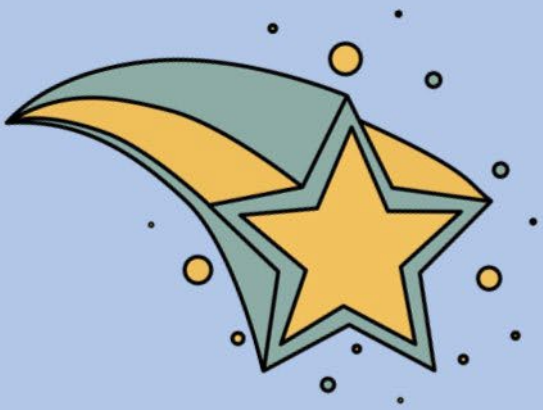
O

P

T

CH





3/32

61

25/32

17:00

32/32



23/32

0 Z P F A U