RHENIA

Escape game pédagogique
sur le thème
de la protection de l'environnement et
du développement durable

Pädagogisches Escape Game
zum Thema Umweltschutz und
nachhaltige Entwicklung

iKAB

60 ANS JAHRE
OFAJ
DFJW

Un *Escape Game pédagogique...*

La plupart des gens connaissent le principe de l'Escape Game mais connaissez-vous les Serious Game ou Escape Game pédagogique ? Le principe reste le même : c'est un jeu immersif durant lequel une équipe résout des énigmes dans un temps limité en suivant un scénario qui leur sert de fil rouge et souvent avec l'aide d'un.e maître du jeu. Associé à du contenu thématique et avec un accent sur le développement de compétences, il devient un formidable outil de pédagogie active et expérientielle.

...***pour les rencontres de jeunes franco-allemandes (et plus si affinités !)...***

IKAB-Bildungswerk e.V. a souhaité créer avec cet Escape Game un outil innovant pour les rencontres de jeunes franco-allemandes.
Il a été conçu pour être accessible et facilement adaptable au matériel et locaux disponibles lors de la rencontre, mais aussi aux différents groupes-cibles du travail jeunesse international.
Il peut être modifié et développé et, selon nous, il peut facilement s'adapter à un travail multilingue, pour lequel il faudra juste modifier certaines énigmes et animations.

Plus il est partagé, plus il est utilisé !
Et plus il est utilisé, mieux c'est !

...inspiré de l'Étude franco-allemande sur la jeunesse (2023)

L'Office franco-allemand pour la Jeunesse a publié début 2023 l'Étude franco-allemande sur la jeunesse "Retour vers le futur - Regards des jeunes en France et en Allemagne" qui mettait en exergue chez les 16 à 25 ans des deux pays une insatisfaction quant à leurs possibilités de participation et une certaine angoisse face aux défis relatifs à la crise climatique. C'est sur la base de ces conclusions que l'équipe IKAB a décidé de développer un Escape avec deux scénarios sur "le développement durable" et "la participation citoyenne" : RHENIA et RHENIUS (pour plus de détails : www.ikab.de)

...***soutenu par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse.***

Pour fêter ses 60 ans, l'Office franco-allemand pour la Jeunesse a lancé un appel à projets pour soutenir l'engagement citoyen des jeunes. C'est dans ce cadre que le développement de cet Escape Game a été soutenu financièrement.

Ein pädagogisches Escape Game...

Vielen ist Escape Game ein Begriff, aber kennt Ihr auch Serious Games oder pädagogische Escape Games? Das Prinzip ist ähnlich: Ein Team löst in einem immersiven Spiel innerhalb einer begrenzten Zeit Rätsel, folgt dabei einer als roten Faden dienenden Handlung und wird dabei oft von einem*r Spielleiter*in unterstützt.
In Verbindung mit thematischen Inhalten und mit einem Fokus auf der Entwicklung von Kompetenzen kann es hervorragend als erlebnis- und erfahrungsorientiertes Format in der Bildungsarbeit eingesetzt werden.

...**für deutsch-französische (und weitere internationale) Jugendbegegnungen...**

IKAB-Bildungswerk e.V. hat dieses Escape Game als eine innovative Methode für deutsch-französische Jugendbegegnungen entwickelt.

Das Spiel kann sowohl leicht an die Räumlichkeiten und die Ausstattung von Gruppenunterkünften als auch an unterschiedliche Zielgruppen der internationalen Jugendarbeit angepasst werden. Es kann zudem verändert und weiterentwickelt werden, z.B. kann es leicht in der mehrsprachigen Arbeit eingesetzt werden, indem nur einige Rätsel und Animationen geändert werden müssen.

Je mehr es geteilt wird, desto mehr wird es genutzt!
Und je mehr er genutzt wird, desto besser!

...inspiriert von der deutsch-französischen Jugendstudie...

Anfang 2023 veröffentlichte das Deutsch-Französische Jugendwerk die Studie "Zurück in die Zukunft: Erwartungen junger Menschen in 'Deutschland und Frankreich". Das Bild der Studie ist geprägt von der Unzufriedenheit der Jugendlichen über ihre Beteiligungsmöglichkeiten und dem Klimawandel als größte Herausforderung.
Auf der Grundlage der Ergebnisse der Studie hat das IKAB-Team entschieden, ein Escape Game mit zwei verschiedenen Szenarios zu den Themen „Umweltschutz und nachhaltige Entwicklung" und „Engagement und politische Partizipation" zu entwickeln: RHENUS und RHENIA (siehe www.ikab.de)

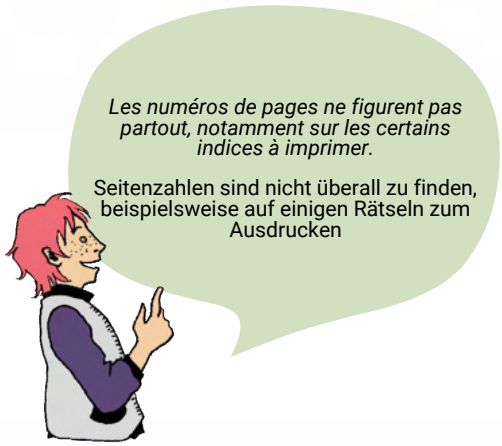
...finanziell unterstützt vom Deutsch-Französischen Jugendwerk...

Anlässlich seines 60-jährigen Jubiläums hat das Deutsch-Französische Jugendwerk 2023 eine Sonderausschreibung zur Förderung des Engagements junger Menschen veröffentlicht. Die Entwicklung dieses Escape Games wurde als Projekt im diesem Rahmen gefördert.

RHENIA

Table des matières

3 .....Rhenia en un coup d'oeil
4 .....L'objectif principal de l'Escape Game
5 .....Naissance de l'Escape Game
6-7 .....Scénario
8 .....Le rôle de l'animateur.trice
9-20 ....Explications détaillées du déroulé
21-23 ..Debriefing et Analyse
24-52 ..Annexes
53 .....Liens utiles
54 .....Droits d'utilisation



Inhaltsverzeichnis

3 .....Rhenia auf einen Blick
4 .....Das Hauptziel des Escape Games
5 .....Entstehung des Escape Games
6-7 .....Szenario
8 .....Die Rolle der Animateur*innen
9-20 ....Detaillierte Erklärung des Ablaufs
21-23 ..Auswertung
24-52 ..Anlagen
53 .....Nützliche Links
54 .....Nutzungsrechte

iKAB
60 ANS JAHRE
OFAJ DFJW

RHENIA AUF EINEN BLICK
RHENIA EN UN COUP D'OEIL

Tu peux bien sûr adapter cet Escape Game à ton groupe-cible en rajoutant par exemple une langue supplémentaire dans les énigmes ou en préparant une version simplifiée du scénario.

Du kannst das Escape Game natürlich auch an Deine Zielgruppe anpassen, indem Du zum Beispiel eine zusätzliche Sprache in die Rätsel einbaust oder eine vereinfachte Version des Szenarios vorbereitest.

DIFFICULTÉ /SCHWIERIGKEIT

★★★☆☆

THEMES/THEMEN

Protection de l'environnement et développement durable

Umweltschutz und nachhaltige Entwicklung

PUBLIC/ZIELGRUPPE

15-30 ans
Jeunes de France et d'Allemagne
15 joueur.se.s max.
Aucune connaissance préalable des jeux de type Escape Game nécessaire

15-30 Jahre
Jugendliche aus Frankreich und Deutschland
Max. 10 Spieler*innen
Keine Vorkenntnisse über Escape-Games erforderlich

DURÉE/DAUER

Mise en place : 1h environ
Temps de jeu : 1h avec les explications
Retour des participant.e.s :1h environ

Vorbereitung: ca. 1 Stunde
Spielzeit: 1 Stunde mit Spielerklärungen
Rückmeldungen der Teilnehmer*innen: ca. 1 Stunde

ESPACE DE JEU/SPIELRAUM

Salle ni trop grande, ni trop petite avec une porte et des possibilités de cachettes

Ein nicht zu großer und nicht zu kleiner Raum mit einer Tür und Möglichkeiten für Verstecke

MATERIEL/MATERIAL

Obligatoire:
- stylos
- scotch/patafix
- ciseaux
- feuilles
- imprimante
- enveloppe
- connexion internet
- au moins un samrtphone avec internet pour lire les QR-Code et accéder aux liens

Si vous utilisez la bande-son et un cadenas numérique :
- ordinateur
- enceinte

Optionnel:
- un cadenas à 4 chiffres
- déguisement pour l'animateur.trice
- rétroprojecteur
- boîte ou carnet fermable avec un cadenas

Obligatorisch:
- Stifte
-Tesafilm / Klebepaste
- Schere
- Blätter
- Drucker
- Briefumschläge
- Internetverbindung
- Mindestens ein Smartphone mit Internetzugang, um die QR-Codes zu lesen und auf die Links zuzugreifen.

Falls Ihr den Soundtrack und ein digitales Zahlenschloss verwendet:
- Laptop
- Lautsprecher

Optional:
- ein vierstelliges Zahlenschloss
- Verkleidung für den*die Animateur*in
- Beamer
- Schachtel oder Notizbuch (mit einem Zahlenschloss verschließbar)

L'OBJECTIF PRINCIPAL
DAS HAUPTZIEL

DÉVELOPPEMENT DE COMPÉTENCES
KOMPETENZENTWICKLUNG

À IKAB, le développement de compétences est toujours au cœur de nos activités. Dans nos rencontres internationales et formations, comme dans les outils pédagogiques que nous mettons à disposition.

Bei IKAB steht die Kompetenzentwicklung immer im Mittelpunkt unserer Aktivitäten. In unseren internationalen Begegnungen und Fortbildungen ebenso wie in den Bildungsmaterialien, die wir zur Verfügung stellen.

COMPÉTENCES PERSONNELLES

- *Réflexion et logique*
- *Résilience*
- *Capacité d'adaptation*
- *Volonté de prendre des responsabilités et des initiatives*
- *Confiance en soi*

COMPÉTENCES SOCIALES

- *Capacité de perception de soi et du collectif*
- *Aptitude à la communication*
- *Travail en équipe et coopération*
- *Capacité d'appréhender la critique*
- *Management de conflit*
- *Solidarité*

COMPÉTENCES INTERCULTURELLES

- *Ouverture d'esprit*
- *Ecoute active et empathie*
- *Tolérance à l'ambigüité*
- *Curiosité*

PERSONALE KOMPETENZEN

- Selbstreflexion und logisches Denken
- Resilienz
- Anpassungsfähigkeit
- Verantwortungs-bereitschaft
- Eigeninitiative
- Selbstvertrauen

SOZIALE KOMPETENZEN

- Fähigkeit zur Selbst- und Fremdwahrnehmung
- Kommunikationsfähigkeit
- Team- und Kooperationsfähigkeit
- Kritikfähigkeit
- Konfliktmanagement
- Solidarität

INTERKULTURELLE KOMPETENZEN

- Offenheit
- Aktives Zuhören und Einfühlungsvermögen
- Ambiguitätstoleranz
- Neugier

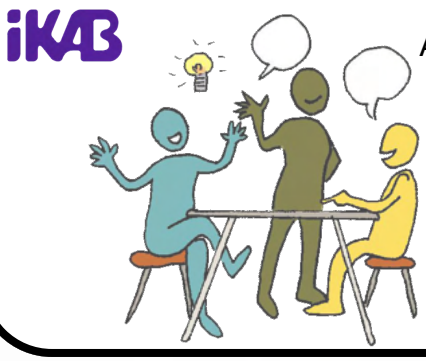
COMMENT EST NÉ CET ESCAPE GAME ?
WIE IST DIESES ESCAPE GAME ENTSTANDEN?

L'Office franco-allemand pour la Jeunesse fête ses 60 ans. Pour l'occasion, un appel à projets est lancé.

Das Deutsch-Französische Jugendwerk feiert sein 60-jähriges Bestehen. Zu diesem Anlass wird eine Sonderausschreibung veröffentlicht.

L'équipe d'IKAB a une idée de projet et répond à cet appel à projets.

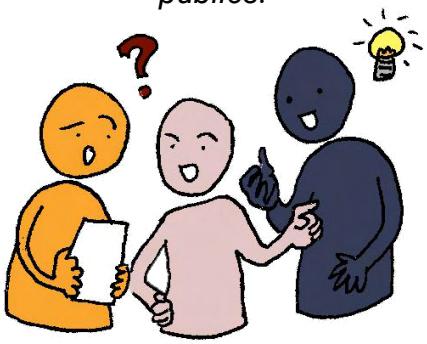
Das IKAB-Team hat eine Projektidee und beteiligt sich an der Ausschreibung.



Marie planche dur pour créer l'Escape Game avec des retours réguliers de l'équipe.

Marie arbeitet hart daran, das Escape Game zu entwickeln, mit regelmäßigem Feedback aus dem Team.

L'Escape Game est testé avec différents publics.



Das Escape Game wird mit verschiedenen Zielgruppen getestet.

Fanny et Solène mettent en forme la version finale de l'Escape Game.

Fanny und Solène stellen die endgültige Version des Escape Games zusammen.

L'Escape Game est mis à disposition de tous.tes et c'est maintenant à toi de jouer !

Das Escape Game steht allen zur Verfügung und jetzt bist Du mit dem Spielen dran!

LE SCÉNARIO

La planète ne va pas bien.

Vous avez peut-être l'impression de ne rien pouvoir faire pour lutter contre le réchauffement climatique.

Pourtant, un groupe de scientifiques a décidé d'agir et de créer une micro-société sur la petite île de Rhenia, située entre la France et l'Allemagne.

Félicitations ! Votre groupe a été tiré au sort pour vivre sur Rhenia pendant un an.

Votre mission : mener des actions et expériences dans le domaine du développement durable qui pourront être reproduites par d'autres pays en Europe et dans le monde.

Si vous réussissez l'énigme finale grâce à vos expériences, vous avez une chance de changer les choses et de créer un futur plus juste et durable !

DAS SZENARIO

Es geht der Erde nicht gut.

Vielleicht habt Ihr den Eindruck, nichts machen zu können, um die globale Erwärmung zu bekämpfen.

Dennoch hat eine Gruppe von Wissenschaftler*innen beschlossen, etwas zu unternehmen! Sie haben eine Mikrogesellschaft auf der kleinen Insel Rhenia gegründet, die sich zwischen Frankreich und Deutschland befindet.

Glückwunsch! Eure Gruppe wurde ausgelost und wird ein Jahr auf Rhenia leben.

Eure Aufgabe: Durchführung von Aktionen und Experimenten im Bereich nachhaltiger Entwicklung, die von anderen Ländern in Europa und der Welt nachgeahmt werden können.

Wenn Ihr das letzte Rätsel dank Eurer Erfahrungen löst, habt Ihr die Chance, etwas zu verändern und eine gerechtere und nachhaltigere Zukunft zu schaffen!

ET MOI DANS TOUT ÇA ?
WAS IST MIT MIR?

LE RÔLE DE L'ANIMATEUR.TRICE
DIE ROLLE DER ANIMATEUR*INNEN

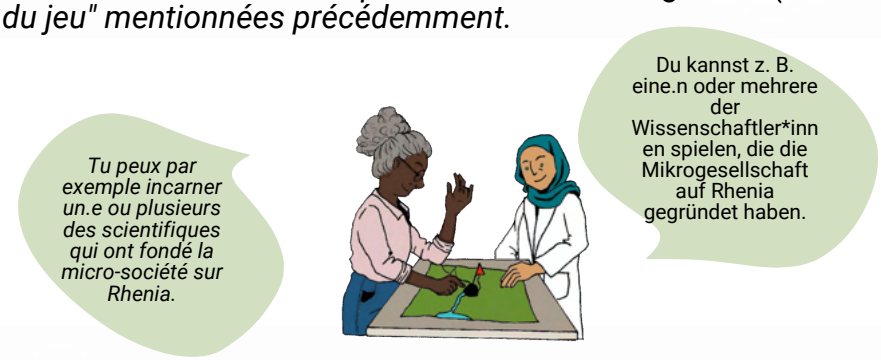
Ce jeu ne peut pas être réalisé en complète autonomie par les participant.e.s. Une fois le matériel installé et l'espace de jeu préparé, au moins une personne (ou idéalement un binôme franco-allemand !) devra rester avec le groupe lors de l'Escape Game. Les animateurs.trice.s devront être capable d'interagir avec le groupe dans les deux langues du jeu.

Ses missions :

- *Expliquer les consignes au groupe avant le début du temps de jeu*
- *Veiller à la sécurité des participant.e.s et au respect des consignes pendant l'Escape Game*
- *Gérer la technique (ordinateur, enceinte, etc)*
- *Distribuer des coups de pouce (Annexe (r)) en échange des jetons (Annexe (c)) en possession du groupe*
- *Mener le temps de débriefing et d'analyse après le temps de jeu "pur"*

Tout au long de l'Escape Game, les animateur.trice.s peuvent adopter deux postures différentes :

- *"maître du jeu": l'animateur.trice explique les consignes au groupe, puis lance la bande-son du jeu. Une fois le jeu lancé, i.elle se tient à l'écart dans un coin de la pièce visualisé par une illustration (Annexe (d)) et intervient seulement pour l'animation linguistique, l'échange de coups de pouce ou en cas de non-respect des règles.*
- *"acteur.trice du jeu": l'animateur.trice décide d'incarner un personnage du jeu et raconte le scénario, donne régulièrement des indications de temps et délivre le message final (Annexe (b)) en plus des tâches de "maître du jeu" mentionnées précédemment.*



Dieses Spiel kann von den Teilnehmer*innen nicht alleine durchgeführt werden. Nachdem das Material verteilt und der Spielbereich vorbereitet wurde, muss mindestens eine Person (oder idealerweise ein deutsch-französisches Duo!) während des Escape Games bei der Gruppe bleiben. Die Animateur*innen müssen in der Lage sein, mit der Gruppe in den beiden Sprachen des Escape Games zu interagieren.

Die Aufgaben:
Der Gruppe vor Beginn der Spielzeit die Anweisungen erklären.
Für die Sicherheit der Teilnehmer/innen und die Einhaltung der Anweisungen während des Escape Games sorgen.
Die Technik verwalten, wenn nötig (Computer, Lautsprecher, etc.)
Den Teilnehmer*innen Tipps geben (Anlage (r)) im Tausch gegen Chips (Anlage (c)).
Die Auswertung nach der "reinen" Spielzeit moderieren.

Während des gesamten Escape Games können die Animateur*innen zwei verschiedene Haltungen einnehmen:

- "Spielleiter*in": Der*die Animateurr*in erklärt der Gruppe die Anweisungen und startet dann den Soundtrack des Spiels. Sobald das Spiel beginnt, hält er*sie sich in einer Ecke des Raumes auf, die durch eine Illustration (Anlage (d)) visualisiert wird, und greift nur ein, wenn es um Sprachanimation, den Austausch von Tipps oder Verstöße gegen die Regeln geht.
- "Spielakteur*in": Der*die Animateur*in entscheidet sich, eine Figur im Spiel zu verkörpern und erzählt das Szenario, gibt regelmäßig Zeitangaben und überbringt die Schlussmeldung (Anlage (b)) zusätzlich zu den oben genannten Aufgaben des*r "Spielleiters*in".

EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DU DÉROULÉ DE L'ESCAPE GAME
DETAILLIERTE ERKLÄRUNG DES ABLAUFS

	Im Vorfeld	Im Raum zu installieren	Spielmechanik	Vor Spielbeginn (Infos an Teilnehmer*innen))
DECO/ AMBIANCE	-> einen Lautsprecher vorbereiten (aufgeladen) -> einen Computer vorbereiten (auch geladen)	-> Soundtrack (optional) und Stoppuhr. Link Soundtrack: https://www.dropbox.com/s/frgdb53zul4a5ms/Bande-son%20Rhenia.mp3?dl=0 Link Timer: https://onlinealarmkur.com/timer/en/	-> den Soundtrack starten, wenn die Teilnehmer*innen den Raum betreten (sicherstellen, dass alle gut hören können)	-> die Teilnehmer*innen werden darüber informiert, dass sie beim Betreten des Raumes eine Nachricht hören werden. Danach startet das Escape Game direkt!
SPIELREGELN	-> Zeichen " Fahrverbot" auf Post-its zeichnen. -> Dokument "Die 10 goldenen Regeln" vorbereiten (Anlage (a))	-> "Fahrverbote" auf Gegenstände/Oberflächen/Räume kleben, die den Teilnehmer*innen verboten sind		->Gerne vorher fragen, wer schon einmal ein Escape Game gespielt hat. -> die Regeln schnell verteilen/erklären
TIPPS	-> die Rhenia-Chips (Anlage (c)) ausschneiden. -> die Chips in einen Umschlag legen.	-> Umschlag in die Nähe des Lagerfeuers legen (Anlage (f))	Die Spieler*innen gehen zur Hütte (Anlage (d))/zum *zur Animateur*in, um die Tipps (Anlage (r))zu erhalten.	-> den Spieler*innen erklären, wie die Rhenia-Chips funktionieren -> ein Rhenia-Chips = ein "Level 1"-Tipp -> zwei Rhenia-Chips = ein "Level 2"-Tipp.

RÄTSEL 1 (Thematische Fragen)	-> die 12 Fragen mithilfe der gestrichelten Linien ausschneiden (Anlage (i)) -> die 2 Plakate mit dem zu findenden Code in Form von Strichen vorbereiten oder ausdrucken (Anlage (j)). -> die farbigen Teile des Puzzles 1 (Anlage (h)) ausschneiden -> Auf die beiden Plakate (Anlage (j)) das blaue Farbpuzzleteil kleben	-> die 12 Fragen verstecken (siehe unten: Ideen für Verstecke), mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden -> die beiden Plakate mit Klebeband/"Pastafix" unter Tische kleben, ggf. unter zwei verschiedene Tische. Oder ein Plakat unter einem Tisch, das andere unter einem Flipchart "verstecken".	Die Spieler*innen schalten durch die Beantwortung einer Frage einen oder mehrere Buchstaben des Codes frei. Die meisten Fragen schalten denselben Buchstaben auf Deutsch und Französisch frei, nur wenige Fragen schalten unterschiedliche Buchstaben frei. Der Code weist die Teilnehmer*innen an, sich für das finale Rätsel am Lagerfeuer mit der Zahl 8 zu treffen. Die Zahl 8 bildet den ersten Teil des finalen Codes.	
RÄTSEL 2 (Puzzle erneuerbare Energien)	-> die Puzzleteile vom Puzzle 2 ausschneiden, einschließlich des zusätzlichen Puzzleteils (Anlage (k)). > hinter einem Puzzleteil des Puzzles 2(Anlage (k)) das grün gefärbte Puzzleteil des Puzzles 1 (Anlage (h)) abkleben/aufkleben. Es ist egal welches Puzzleteil. Hauptsache, es ist nicht zu schwer zu finden	-> den QR-Code an die Wand hängen/verstecken -> die Puzzleteile an verschiedenen Orten verstecken	Das zusätzliche Puzzleteil wird nicht in das Puzzle integriert, aber sie muss trotzdem versteckt werden. Die Spieler*innen können relativ schnell herausfinden, dass es nicht Teil des Puzzles ist, und daher versuchen, das Puzzle zu lösen, um die Frage zu beantworten: Wie viele erneuerbare Energien siehst du? Die Antwort lautet: 4: Windenergie, Solarenergie, Wasserkraft und geothermische Energie. Rätsel 2 schaltet einen Teil des finalen Rätsels frei (sich alle	

			gemeinsam um das Feuer versammeln + Zahl 4 = Anzahl der erneuerbaren Energien auf dem Puzzle).	
RÄTSEL 3 (Berechnung der Co^2-Emissionen verschiedener Transportmittel)	-> der QR-Code ausschneiden, die zum Video führt! (Anlage (m)) https://vimeo.com/831801566 -> ein weißes A4-Blatt Papier vorbereiten und das gelbe Puzzleteil darauf kleben (Anlage (h)). Auf diesem Blatt folgendes schreiben: — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — — = — — —,— — Die Bindestriche sind nicht zu groß, und es ist egal, wie viele Bindestriche es in jeder Zeile gibt, solange es 16 sind und es das Zeichen "gleich" am Ende gibt. Den ersten Strich des	-> Spieler*innen sollten von ihrem Telefon aus dem QR-Code scannen und auf das Video zugreifen können.	-> Videos über den CO^2-Verbrauch von verschiedenen Verkehrsmitteln. (Erster Teil: Reisen über 1000 km, von umweltfreundlich bis weniger umweltfreundlich. Zweiter Teil: Reise über 10 km, von am wenigsten umweltfreundlich bis am umweltfreundlichsten). Man muss alles zusammenzählen, um das Ergebnis (539,16) zu erhalten. Nur die erste Zahl, die 5, ist wichtig, der Rest ist nur Show! Anmerkung: Die Spieler*innen können das Video so oft anschauen, wie sie wollen, es anhalten usw..	

	Additionsergebnisses einfärben			
RÄTSEL 4 (Dominos zur Saisonalität von Obst und Gemüse)	-> die Dominosteine (Anlage (n)) ausschneiden. -> die Erdbeere von ihrem Textteil trennen. Die Erdbeere ist das erste Teil (schreibe "start" dahinter), der Text "die Position der Tomate" muss als letztes Teil platziert werden (schreibe "end" hinter diesem Teil). -> Beispiel ausschneiden (auch in Anlage (n)) -> Dominosteine (gut gemischt!), Erdbeere, Text und Beispiel zusammen in einen Umschlag legen. -> das rote Puzzleteil auf den Umschlag kleben (Anlage (h))	-> den Umschlag verstecken -> Saisonkalender für Obst und Gemüse (Anlage (o)) sichtbar an die Wand hängen	-> Die Spieler*innen müssen die Dominosteine in die richtige Reihenfolge bringen. Dabei können sie den ausgehängten Saisonkalender für Obst und Gemüse benutzen. Sie fangen mit dem Bild der Erdbeere an, suchen also die entsprechende Beschreibung, platzieren sie neben dem Bild und suchen dann die Beschreibung für das nächste Bild: die Zwiebel. Sobald sie die Dominosteine platziert haben, müssen sie von der Erdbeere bis zur Tomate zählen, um die Zahl 7 zu finden (die Tomate ist an der 7. Stelle). Vorsicht, es gibt drei Fallen! Bananen, Mangos und Avocados wachsen nicht wirklich in Europa und werden oft per Flugzeug importiert. Außerdem verbraucht die Avocadozucht enorm viel Wasser. Diese drei Obst- und Gemüsesorten funktionieren zusammen, wenn die Spieler*innen also einen Fehler machen, werden sie schnell blockiert sein!	
FINALES RÄTSEL	-> Wenn ihr das Bild des Lagerfeuers und das Puzzle	-> das Blatt des Lagerfeuers in der Mitte des Raumes mit der	-> im Prinzip haben die	

(Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen)	1 beidseitig (Anlagen (f)+(g)) ausgedruckt habt, müsst ihr nur den Kreis ausschneiden, ansonsten schneidet die beiden Kreise aus und klebt sie zusammen.	Feuerseite Richtung Decke	Jugendlichen alle vier Rätsel gelöst und somit die folgenden vier Zahlen gefunden: 8-4-5-7. Die Reihenfolge der Puzzleteile zeigt ihnen, in welcher Reihenfolge sie die Zahlen eintippen/eingeben/schreiben müssen. Wenn eine Ziffer fehlt, ist es trotzdem möglich, den Code zu entsperren, indem sie verschiedene Lösungen ausprobieren. Wenn sie z. B. die 7 nicht haben, versuchen sie es mit 8-4-5-0 / 8-4-5-1 etc.	
ENTSPERRUNG DES SCHLOSSES	3 Möglichkeiten: 1)Wenn ihr euch für die Verwendung eines virtuellen Schlosses entscheidet, könnt ihr den Link verwenden oder euer eigenes virtuelles Schloss erstellen.	1) Wenn auf einem Computer geöffnet, kann das Schloss auch projiziert werden, und zwar während des gesamten Spiels. 2) Die falsche Zeitung in eine Schachtel oder ein Notizbuch legen/einkleben, das mit dem Schloss verschlossen ist. 3) Das Blatt mit den vier Bindestrichen an die Tür im Inneren des Spielzimmers kleben. Bleistift und Radiergummi bereitlegen. Die falsche Zeitung auf die andere Seite der Tür kleben)	1)Wenn die Teilnehmer*innen den richtigen Code eingegeben haben, erscheint auf dem Computer der falsche Artikel, die ihren Erfolg ankündigt. 2) Wenn die Teilnehmer*innen das Schloss entsperrt haben, finden sie den falschen Zeitungsartikel, der ihren Erfolg ankündigt. 3) Wenn die Teilnehmer*innen das Schloss durch Eingabe des richtigen Codes entsperrt haben, können sie den Raum verlassen und den falschen Artikel finden, der ihren Erfolg ankündigt. Wenn ihr den Soundtrack verwendet, denkt daran, ihn zu	

https://lockee.fr/o/jom/escaperhenia

2) Eventuell habt ihr ein vierstelliges Zahlenschloss gefunden. Das Schloss auf den endgültigen Code (8457) einstellen. Der falsche Artikel “Herzlischen Glückswunsche” ausschneiden (Anlage (p)).

3)Wenn weder die " materielle " noch die digitale Option für euch passt, bereitet ein A4-Blatt mit vier Bindestrichen und der Form eines Schlosses _ _ _ _ vor. Der falsche Artikel ausschneiden (Anlage (p)).

Einige Inspirationen für Verstecke:

- in einem Buch/einer Zeitschrift
- über die Heizung
- in einer Plastikhülle zwischen zwei Blättern
- zu schreiben/zu kleben oder in Plastiktüte/unter Plastiktüte in Mülleimer legen.
- unter einem Tischbein
- mit Klebeband auf eine Tischkante geklebt
- festgeklebt unter einem Stuhl
- unter einer Wasserflasche/Flasche
- ...

Achtung: sich die Orte, an denen die Fragen versteckt sind, notieren/merken. Es ist uns schon passiert, dass wir Hinweise nicht mehr gefunden haben.

stoppen, wenn der Code freigeschaltet wurde.
Wenn der Code nicht freigeschaltet wurde, lasst den Soundtrack laufen, eine finale Meldung wurde gemacht, um das Escape Game zu beenden.

Wenn ihr den Soundtrack nicht verwendet, lest die Erfolgsmeldung (Anlage (b)) ab, wenn der Code gefunden/das Schloss entsperrt wurde. Parallel könnt ihr auch eine kleine, bereits vorbereitete „Gewinnmusik“ als Background hinzufügen.

Wenn der Code nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit freigeschaltet wurde, lest die Misserfolgsmeldung (Anlage (b)).

EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DU DÉROULÉ DE L'ESCAPE GAME
DETAILLIERTE ERKLÄRUNG DES ABLAUFS

	Au préalable	À installer dans la salle	Mécanique de jeu	Avant de commencer le jeu (infos aux participant.e.s)
DECO/ AMBIANCE	-> préparer une petite enceinte (chargée) -> préparer un ordinateur (chargé aussi)	-> bande-son (optionnelle) et chronomètre Lien bande-son : *https://www.dropbox.com/s/frgdb53zul4a5ms/Bande-son%20Rhenia.mp3?dl=0* Lien chrono : https://onlinealarmkur.com/timer/en/	-> lancer la bande-son quand les participant.e.s entrent dans la pièce (s'assurer que tout le monde entende bien)	-> les participant.e.s sont informé.e.s du fait qu'i.elle.s vont entendre un message à l'entrée dans la salle. Ensuite, l'Escape Game démarre directement !!
RÈGLES DU JEU	-> dessiner des signes « sens interdit » sur des Post-its -> préparer document « les 10 règles d'or » (Annexe n (a))	-> coller les « sens interdit » sur les objets/surfaces/endroits interdits aux participant.e.s		-> vous pouvez demander au préalable qui a déjà fait un Escape Game -> distribuer/expliquer rapidement les règles
COUPS DE POUCE	-> découper les jetons Rhenia (Annexe n (c)) -> placer les jetons dans une enveloppe	-> placer enveloppe près du feu (Annexe (f))	Les joueur.se.s viennent à la cabane (Anlage (d))/voir l'animateur.trice pour recevoir les coups de pouce (Annexe (r))	-> expliquer le fonctionnement des jetons Rhenia aux joueur.se.s -> un jeton Rhenia = un coup de pouce «niveau 1» -> deux jetons Rhenia = un coup de pouce « niveau 2»

ENIGME 1 (Questions thématiques)	-> découper les 12 questions à l'aide des pointillés(Annexe (i)) -> préparer ou imprimer les 2 affiches A3 avec le code à trouver sous forme de tirets (Annexe (j)) -> découper les pièces colorées du puzzle 1 (Annexe (h)) -> sur les deux affiches (Annexe (j)), coller/ scotcher la pièce de puzzle de couleur bleu	-> cacher les 12 questions (voir ci-dessous : idées de cachettes), avec degrés de difficulté différents -> scotcher/« pâtafixer » les deux affiches sous des tables, potentiellement sous deux tables différentes. Ou une affiche sous une table, l'autre « cachée » sous un Flipchart	Les joueur.se.s, en répondant à une question, débloquent une ou plusieurs lettres du code.La majeure partie des questions permet de débloquer la même lettre en français et en allemand, seules quelques questions permettent de débloquer des lettres différentes. Le code indique aux participant.e.s de se retrouver autour du feu pour l'énigme finale avec le chiffre 8. Le chiffre 8 constitue la première partie du code final.	
ENIGME 2 (Puzzle des énergies renouvelables)	-> découper les pièces du puzzle 2, y compris la pièce supplémentaire (Annexe (k)) -> derrière une pièce de puzzle 2 (Annexe (k)) - peu importe laquelle, pourvu qu'elle ne soit pas trop difficile à trouver, scotcher/coller la pièce de puzzle de couleur verte du puzzle 1 (Annexe (h))	-> cacher les pièces de puzzle à différents endroits	La pièce de puzzle supplémentaire ne s'intègre pas au puzzle, mais doit également être cachée. Les joueur.se.s peuvent comprendre assez rapidement qu'elle ne fait pas partie du puzzle, et donc chercher à faire le puzzle pour répondre à la question : combien d'énergies renouvelables voyez-vous ? La réponse est : 4 : éolien, solaire, hydraulique, géothermique. L'énigme 2 débloque une partie	

			de l'énigme finale (se retrouver tou.te.s ensemble autourdu feu + chiffre 4 = nombre d'énergies renouvelables sur le puzzle).	
ENIGME 3 (Calcul des émissions de Co² de différents moyens de transport)	-> découper le QR-Code qui mène à la vidéo ! (Annexe (m)) https://vimeo.com/831801566 -> préparer une feuille de papier blanche A4 et y coller la pièce de puzzle de couleur jaune (Annexe (h)) : sur cette feuille, noter : — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — + — — = — — —,— — Les tirets ne sont pas trop	-> afficher/cacher le QR-Code -> les joueur.se.s doivent normalement accéder à la vidéo depuis leur téléphone en le scannant	-> Vidéos sur la consommation en CO² de différents moyens de transport. (Première partie : transports sur 1000 km, du plus au moins écolo. Deuxième partie : transports sur 10 km, du moins au plus écolo) Il suffit de tout additionner pour obtenir le résultat (539,16). Seul le premier chiffre, le 5 est important, le reste, c'est pour l'esbrouffe ! Remarque : les joueur.se.s peuvent regarder la vidéo autant de fois qu'i.elle.s le veulent, mettre pause, etc)	

	grands, et peu importe le nombre de tirets par ligne, tant qu'il y en a 16 en tout et qu'il y a le signe « égal » à la fin. Colorer le premier tiret du résultat de l'addition			
ENIGME 4 **(**Dominos sur la saisonnalité des fruits et légumes)	-> découper les dominos (Annexe (n)) -> séparer la fraise de sa partie texte. La fraise correspond à la première pièce (noter « start » derrière), le texte « la position de la tomate » doit être placé en dernier (noter « end » derrière celle-ci). -> découper l'exemple (aussi dans l'Annexe (n)) -> placer les dominos (bien mélangés !), la fraise, le texte et l'exemple dans une enveloppe, tous ensemble -> coller la pièce de puzzle rouge sur l'enveloppe (Annexe (h))	-> cacher l'enveloppe ->afficher au mur en évidence les calendriers des fruits et légumes de saison (Annexe (o))	-> les joueur.se.s doivent replacer les dominos dans le bon ordre. Pour cela, i.elles peuvent s'aider des calendriers des fruits et légumes affichés au préalable. I.elle.s partent normalement de l'image de la fraise et cherchent donc la description correspondante, la place à côté de l'image, et se mettent ensuite à la recherche de la description de l'image suivante : l'oignon. Une fois les dominos placés, i.elle.s doivent compter de la fraise à la tomate pour trouver le chiffre 7 (la tomate està la 7ème position). Attention, il y a trois pièges ! La banane, la mangue et l'avocat ne poussent pas vraiment en Europe et sont souvent importés paravion. De plus, l'avocat est énormément consommateur en eau. Ces trois fruits/légumes fonctionnent ensemble, donc si les joueur.se.s venaient à se tromper, i.elle.s vont vite se	

			retrouver bloqué.e.s !	
ENIGME FINALE (Remettre chiffres dans l'ordre)	-> Si vous avez imprimer l'image du feu de camps et du puzzle 1 en recto-verso (Annexes (f)+(g)), vous n'avez qu'à découper le cercle, sinon découper les deux cercles et coller les ensembles.	-> poser l'image du feu de camps au milieu de la pièce, côté feu face au plafond	-> en principe, les jeunes ont résolu les 4 énigmes et ont donc trouvé les 4 chiffres suivants : 8-4-5-7. L'ordre des pièces de puzzle leur indique dans quel ordre taper/entrer/écrire les chiffres. S'il manque un chiffre, il est quand même possible de débloquer le code en tentant plusieurs solutions. Par exemple, s'ils n'ont pas le 7, ils essaient 8-4-5-0 / 8-4-5-1 etc…	
DÉBLOCAGE DU CADENAS	3 options ici : 1)si vous choisissez d'utiliser un cadenas virtuel, vous pouvez utiliser le lien ou créer votre propre cadenas. https://lockee.fr/o/jom/escaperhenia	1) Une fois le cadenas ouvert sur un ordinateur, vous pouvez également le projeter, et ce, tout au long du jeu. 2) mettre/coller la une de journal dans une boîte ou un carnet fermé par le cadenas 3)Scotcher la feuille avec les 4 tirets sur la porte à l'intérieur de la salle de jeu. Mettre un crayon à papier et une gomme à disposition. Scotcher la une de journal de l'autre côté de la porte)	1)Quand les participant.e.s ont tapé le code exact, la une de journal annonçant leur victoire s'affiche sur l'ordinateur 2)Quand les participant.e.s ont débloqué le cadenas, il trouve l'article annonçant leur victoire. 3) Quand les participant.e.s ont débloqué le cadenas en écrivant le bon code, i.elle.s peuvent sortir de la salle et trouver l'article annonçant leur victoire. Si vous utiliser la bande-son, n'oubliez pas de l'arrêter si le code a été débloqué. Si le code n'a pas été débloqué, laisser la bande-son, un message final mettra fin à l'Escape Game.	

	2)Vous avez pu trouver un cadenas à quatre chiffres. Régler le cadenas sur le code final (8457). Découper la une de journal « Félicitations » (Annexe (p)) 3)Si nous l'option « matérielle », ni l'option digitale ne vous convient, préparer une feuille A4 avec 4 tirets et la forme d'un cadenas _ _ _ _. Découper la une de journal« Félicitations » (Annexe (p))		Si vous n'utilisez pas la bande-son, lisez le message de succès (Annexe (b)) lorsque le code a été trouvé/le cadenas déverrouillé. En parallèle, vous pouvez aussi ajouter une petite "musique de victoire" déjà préparée comme fond sonore. Si le code n'a pas été débloqué dans le temps imparti, lisez le message d'échec (Annexe (b)).	

Quelques idées de cachettes :

_dans livre/revue
__sur le chauffage (qu'il faut éteindre ou baisser !)
_dans pochette plastique, entre deux feuilles
_à écrire/scotcher ou placer dans sac plastique/sous sac plastique _dans poubelle (ou près d'un objet en plastique)
_sous un pied de table
_scotché sur un rebord de table
_scotché sous une chaise
_sous une bouteille d'eau/gourde
_...
Attention : noter/mémoriser les endroits où les questions sont cachées. Il nous est déjà arrivé de ne plus les retrouver !

DEBRIEFING ET ANALYSE
AUSWERTUNG

*Le débriefing est une phase **ESSENTIELLE** d'un Escape Game pédagogique. Il permet aux participant.e.s de réfléchir à ce qu'i.elles viennent de vivre, de comprendre les visées de l'Escape Game et de prendre conscience non seulement de leurs apprentissages thématiques, mais aussi et surtout les compétences personnelles, sociales et interculturelles sur lesquelles i.elles ont travaillé.*

Les méthodes ci-dessous sont des propositions, qu'il convient d'adapter au groupe et au contexte dans lequel l'activité est mise en place. Le troisième temps du débriefing est facultatif : il permet d'encourager des connaissances plus thématiques, mais qui restent, selon notre approche, secondaires en comparaison du développement de compétences personnelles, sociales et interculturelles.

Die Auswertungsphase ist ein **WESENTLICHER** Teil eines pädagogischen Escape-Games. Sie ermöglicht den Teilnehmer*innen, über das gerade Erlebte nachzudenken, die Ziele des Escape Games besser zu verstehen und sich ihrer Lernerfolge bewusst zu werden. Das bezieht sich nicht nur auf das Thema, sondern vor allem auch auf die personalen, sozialen und interkulturellen Kompetenzen, die mit Hilfe des Spieles gefördert werden.

Die folgenden Methoden sind nur Vorschläge, die an die Gruppe und den Kontext, in dem die Aktivität stattfindet, angepasst werden sollen. Die dritte Phase der Auswertung ist optional: Dadurch kann thematisches Wissen gefördert werden, das aber für uns hier im Vergleich zur Entwicklung von personalen, sozialen und interkulturellen Kompetenzen zweitrangig ist.

1. *Premier temps (obligatoire)* / Erste Phase (obligatorisch)

***Quand ?** Directement après la phase de jeu*

***Quoi ?** Ouvrir l'espace d'échange d'expérience et de parole.*
Recueillir les impressions « à chaud » des joueur.se.s.
Recueillir les émotions des participant.e.s

***Comment ?** Proposer aux jeunes de dire un mot pour exprimer leur ressenti (juste un mot).*

Si vous séparé le groupe et mené plusieurs Escape Games en parallèle, vous pouvez mener ce temps en groupes séparés (s'il y a assez de personnes pour traduire et si l'espace s'y prête), ou directement en grand groupe.
Si le premier temps se fait en petits groupes, il est possible de recueillir les impressions à chaud directement à l'issue du jeu, puis de faire une pause et de poursuivre en grand groupe avec le deuxième temps. Si le premier temps se fait en grand groupe, une pause directement après la fin du jeu est souhaitable. Les premiers et deuxième temps s'enchainent ensuite en grand groupe.

***Wann?** Direkt nach der Spielphase*

Was? Den Raum für den Austausch von Erfahrungen und Gesprächen öffnen.
Die Eindrücke der Spieler/innen "aus dem Bauch heraus" sammeln.
Die Emotionen der Teilnehmer/innen sammeln.

Wie? Den Jugendlichen vorschlagen, ein Wort zu sagen, um ihre Gefühle auszudrücken (nur ein Wort).

Wenn Ihr die Gruppe aufteilt und mehrere Escape Games parallel durchführt, könnt Ihr diese Phase in getrennten Kleingruppen durchführen (wenn es genug Leute zum Dolmetschen gibt und der Raum dafür geeignet ist), oder direkt in der großen Gruppe.
Wenn die erste Phase in Kleingruppen durchgeführt wird, kann man direkt nach dem Spiel die ersten Eindrücke direkt frisch sammeln, eine Pause einlegen und dann in der Großgruppe mit der zweiten Phase fortfahren. Wenn die erste Phase in der großen Gruppe stattfindet, ist eine Pause direkt nach dem Ende des Spiels empfehlenswert. Die erste und zweite Phase folgen dann in der Großgruppe nacheinander.

2. *Deuxième temps (obligatoire)* / Zweite Phase (obligatorisch)

Quand ? *Juste après le premier temps*

Quoi ? *Tirer les enseignements de la collaboration/coopération, de la stratégie de groupe, de la communication.*
Mettre en valeur les succès, expliquer les difficultés, valoriser les compétences mises en œuvre par les participant.e.s et les différents rôles endossés par chacun.
Permettre aux participant.es de mener ainsi une auto-évaluation.

Comment ? *Se placer sur un axe de 0 à 100 (ou sur deux pôles oui/non, selon les questions que l'on pose). Vous pouvez également proposer aux participant.e.s qui le souhaitent de s'exprimer sur leur positionnement.*

Wann? Direkt nach der ersten Phase

Was? Schlussfolgerungen aus der Zusammenarbeit, der Gruppenstrategie und der Kommunikation ziehen.
Erfolge hervorheben, Schwierigkeiten erklären, die von den Teilnehmer*innen eingesetzten Kompetenzen und die unterschiedlichen Rollen würdigen.
Den Teilnehmer*innen die Möglichkeit geben, eine Selbstbewertung durchzuführen.

Wie? Auf einer Achse von 0 bis 100 (oder auf zwei Polen ja/nein, je nach den Fragen, die man stellt).
Außerdem kann man die Teilnehmer*innen bitten, sich zu ihrer Positionierung zu äußern.

- *Comment vous sentez-vous ?*
- Wie fühlt Ihr Euch?
- *Avez-vous aimé ce jeu ?*
- Hat Euch das Spiel gefallen?
- *Avez-vous réussi à terminer l'Escape Game à temps ? (dans l'hypothèse où plusieurs groupes ont joué dans des salles différentes)*
- Ist es Euch gelungen, das Escape Game in der vorgegebenen Zeit zu lösen (für den Fall, dass mehrere Gruppen in verschiedenen Räumen gespielt haben)?
- *Avez-vous trouvé l'Escape Game facile ? Difficile ?*
- Fandet Ihr das Escape Game leicht? War es schwierig?
- *Avez-vous ressenti du stress ?*
- Habt Ihr Stress empfunden?
- *Avez-vous réussi à coopérer en tant que groupe ?*
- Ist Euch die Zusammenarbeit in der Gruppe gelungen?
- *Avez-vous réussi à communiquer ?*
- Konntet Ihr erfolgreich kommunizieren?
- *Y-a-t-il eu des conflits dans votre groupe ?*
- Gab es Konflikte in Eurer Gruppe?
- *Si oui, avez-vous pu les résoudre facilement ?*
- Wenn ja, konntet Ihr sie leicht lösen?
- *Avez-vous pris des initiatives ?*
- Habt Ihr Initiativen ergriffen?
- *Avez-vous souvent travaillé en petit groupe ? Seul.e?*
- Habt Ihr oft in kleinen Gruppen gearbeitet? oder allein?
- *Avez-vous vous l'impression d'avoir contribué au succès de l'équipe ?*
- Habt Ihr das Gefühl, dass Ihr zum Erfolg des Teams beigetragen habt?
- *Avez-vous fait confiance à votre équipe pendant le jeu ?*
- Wie sehr habt Ihr Eurem Team während des Spiels vertraut?
- *Avez-vous appris quelque chose sur vous-même pendant ce jeu ?*
- Habt Ihr während des Spiels etwas über Euch selbst gelernt?
- *Avez-vous aimé la thématique qui était abordée dans l'Escape Game ?*
- Hat euch das Thema interessiert, das im Escape Game behandelt wurde?
- *Avez-vous appris des choses sur le développement durable ?*
- Habt Ihr etwas über Nachhaltigkeit gelernt?
- *Est-ce que vous vous êtes amusé.e.s ?*
- Habt Ihr Spaß gehabt?
- *etc.* /usw.

3. *Troisième temps (facultatif)* / Dritte Phase (optional)

Quand ? *Dans la même journée, le lendemain (ou le surlendemain) de l'Escape Game*

Quoi ? *Revenir sur les notions abordées lors du jeu.*
Focaliser l'attention sur certains éléments

Comment ? *Il est possible d'intégrer des aspects de l'Escape Game dans une unité thématique (développement durable et/ou participation citoyenne). Voici quelques propositions de questions qui peuvent être abordées à partir des énigmes :*

Enigme 2 (puzzle) : *Combien d'énergies renouvelables connaissiez-vous sur le puzzle ? En voyez-vous une cinquième sur le puzzle qui est également considérée comme une énergie renouvelable (la biomasse) ? En connaissez-vous encore d'autres ? Qu'est-ce qu'une énergie renouvelable ? Y a-t-il des différences/des ressemblances concernant les énergies renouvelables dans vos pays respectifs/vos régions respectives ?*

Enigme 3 (vidéo) : *Aviez-vous conscience des impacts écologique des transports ? Faites-vous attention à vos déplacements au quotidien ? Essayez de calculer l'impact carbone de votre déplacement pour venir à cet échange/dans vos déplacements au quotidien. Quelles solutions réalistes/faisables existent-elles pour essayer de limiter les impacts écologiques liés aux transports ? Pensez-vous que l'on devrait limiter les déplacements des personnes ?*

Enigme 4 (dominos) *: Qu'est-ce que veut dire « respecter la saisonnalité » ? Pourquoi y a-t-il un décalage dans le calendrier des fruits et légumes de saison en France et en Allemagne ? Pourquoi trouve-t-on des fruits et légumes qui ne sont pas de saison dans les supermarchés ? Est-ce plus important de manger bio ? local ? de saison ? Comment pouvez-vous agir au quotidien pour consommer des fruits et légumes de saison ? Pourquoi est-ce important ? Est-ce important ?*

Wann? Am selben Tag, am nächsten Tag (oder am übernächsten Tag) des Escape-Games.

Was? Auf die im Spiel thematisierten Begriffe zurückkommen.
Die Aufmerksamkeit auf bestimmte Punkte fokussieren.

Wie? Es ist möglich, bestimmte Aspekte des Escape-Games in eine thematische Einheit (nachhaltige Entwicklung und/oder Partizipation) zu integrieren. Hier einige Vorschläge für Fragen, die anhand der Rätsel behandelt werden können:

Rätsel 2 (Puzzle): Wie viele Formen von erneuerbaren Energien auf dem Puzzle kennt Ihr schon? Habt Ihr eine andere Form auf dem Puzzle gesehen, die ebenfalls zu den erneuerbaren Energien gezählt wird (Biomasse)? Kennt Ihr noch andere? Was ist eine erneuerbare Energie? Gibt es Unterschiede/Ähnlichkeiten in Bezug auf erneuerbare Energien in Euren jeweiligen Ländern/Euren jeweiligen Regionen?

Rätsel 3 (Video): War Euch bewusst, welche ökologischen Auswirkungen der Verkehr hat? Achtet Ihr darauf, wie Ihr Euch täglich fortbewegt? Versucht, die Kohlenstoffauswirkung Eurer Reise zu diesem Austausch/in eurem Alltag zu berechnen. Welche realistischen/durchführbaren Lösungen gibt es, um zu versuchen, die umweltschädlichen Auswirkungen des Verkehrs zu begrenzen? Meint Ihr, dass man das Reisen von Menschen einschränken sollte?

Rätsel 4 (Dominosteine): Was bedeutet es, "die Saisonalität zu beachten"? Warum gibt es Unterschiede im Kalender der saisonalen Obst- und Gemüsesorten in Frankreich und Deutschland? Warum findet man in den Supermärkten Obst und Gemüse, das nicht der Saison entspricht? Ist es wichtiger, biologisch zu essen? lokal? saisonal? Wie kann man im Alltag handeln, um Obst und Gemüse der Saison zu konsumieren? Warum ist das wichtig? Ist es wichtig?

ANNEXES
ANLAGEN

Si tu comptes ré-utiliser cet Escape Game, n'hésite pas á plastifier certains docs pour éviter les impressions supplémentaires.

Wenn Du dieses Escape Games wiederverwenden möchtest, kannst Du einige Dokumente laminieren, um zusätzliche Ausdrucke zu vermeiden.

-> à découper
-> zum Ausschneiden

-> à cacher
-> Zum verstecken

-> à mettre dans une enveloppe
-> in einen Umschlag stecken

-> privilégie le recto-verso
-> beidseitiges Drucken wenn möglich

Annexes

25 ..... (a) Les 10 règles d'or
26-27 ... (b) Texte complet de la bande-son
28 ..... (c) Jetons
29 ..... (d) Cabane des animateur.trice.s
30 ..... (e) Carte de Rhenia
31 ..... (f) Feu de camp recto
32 ..... (g) Puzzle 1 verso
33 ..... (h) Pièces de puzzle 1
34-37 ... (i) Énigme 1 : Questions thématiques
38 ..... (j) Énigme 1 : Code à déchiffrer
39-40 ... (k) Énigme 2 : Puzzle 2
41 ..... (l) Énigme 2 : Combien d'énergies ?
42 ..... (m) Énigme 3 : QR Code de la vidéo
43-45 ... (n) Énigme 4 : Dominos
46-49 ... (o) Énigme 4: Calendrier fruits et légumes de saison
50 ..... (p) “Félicitations"
51 ..... (q) Solutions des énigmes
52 ..... (r) Coups de pouce

Anlagen

25..... (a) Die 10 goldenen Regeln
26-27 ... (b) Vollständiger Text des Soundtracks
28 ..... (c) Chips
29 ..... (d) Hütte der Animateur*innen
30 .....(e) Karte von Rhenia
31 ..... (f) Lagerfeuer Recto
32 .....(g) Endpuzzle 1 Verso
33 ..... (h) Puzzle 1 Einzelteile
34-37 .... (i) Rätsel 1: Thematische Fragen
38 ..... (j) Rätsel 1: Code zum Entschlüsseln
39-40 ... (k) Rätsel 2: Puzzle
41 ..... (l) Rätsel 2: Wie viele Formen von Energie?
42 ..... (m) Rätsel 3: QR Code des Videos
43-45 ... (n) Rätsel 4: Dominosteine
46-49 ... (o) Rätsel 4: Saisonkalender
50 ..... (p) "Herzlichen Glückwunsch"
51 ..... (q) Lösungen der Rätsel
52 ..... (r) Tipps

LES 10 RÈGLES D'OR DE L'ESCAPE GAME
DIE 10 GOLDENEN REGELN FÜR DAS ESCAPE GAME

1. Communiquer, tu n'oublieras pas
Miteinander kommunizieren wirst Du nicht vergessen

2. Le materiel, tu respecteras
Das Material wirst Du respektieren

3. Loin des sens interdits, tu resteras
Von verbotenen Zonen wirst Du Dich fernhalten

4. Fouiller et refouiller, tu devras
Suchen und durchsuchen sollst Du

5. Des indices, tu collecteras
Hinweisen wirst Du sammeln

6. L'aide des autres, tu accepteras
Die Hilfe anderer wirst Du annehmen

7. Te servir de ton smartphone, tu devras
Dein Smartphone sollst Du nutzen

8. Ton sang-froid, tu garderas
Ruhig Blut sollst Du bewahren

9. En équipe, tu t'organiseras
Im Team wirst Du zusammenarbeiten

10. Des coups de pouces en échange de jetons, tu demanderas
Tipps gegen Chips wirst Du tauschen

(B) TEXTE COMPLET DE LA BANDE-SON
VOLLSTÄNDIGER TEXT DES SOUNDTRACKS

Ce n'est pas tout à fait le même texte que dans la bande-son. On l'a un peu simplifié et mis en registre oral. Tu peux encore plus le simplifier !

Es ist nicht ganz derselbe Text wie im Soundtrack. Wir haben ihn etwas vereinfacht. Du kannst ihn noch weiter vereinfachen!

Introduction / Einführung

La planète ne va pas bien.
Es geht der Erde nicht gut.

Vous avez peut-être l'impression de ne rien pouvoir faire pour lutter contre le réchauffement climatique.
Vielleicht habt Ihr den Eindruck, nichts machen zu können, um die globale Erwärmung zu bekämpfen.

Mais bonne nouvelle ! Un groupe de scientifiques a décidé d'agir et de créer une société sur la petite île de Rhenia, qui se trouve entre la France et l'Allemagne.
Aber es gibt gute Nachrichten! Eine Gruppe von Wissenschaftler*innen hat beschlossen, etwas zu unternehmen und eine Gesellschaft auf der kleinen Insel Rhenia, die zwischen Frankreich und Deutschland liegt, zu gründen.

Félicitations ! Vous avez été tiré au sort pour vivre sur Rhenia pendant un an.
Glückwunsch! Ihr wurdet ausgelost, um auf Rhenia für ein Jahr zu leben.

Sur Rhenia, vous allez devoir faire différentes expériences dans le domaine du développement durable, pour servir de modèle à d'autres pays !
In Rhenia musst Du verschiedene Experimente im Bereich Nachhaltigkeit durchführen, um als Vorbild für andere Länder zu dienen!

Si vous réussissez l'énigme finale grâce à vos expériences, vous avez une chance de changer les choses et de créer un futur plus juste et durable !
Wenn Ihr das letzte Rätsel dank Eurer Erfahrungen löst, habt Ihr die Chance, etwas zu verändern und eine gerechtere und nachhaltigere Zukunft zu schaffen!

Si tu as choisis de "jouer" le texte, n'hésite pas à te déguiser...

Wenn Du Dich dafür entschieden hast, den Text zu "spielen", kannst Du Dich auch gerne verkleiden...

Et à ajouter une musique d'ambiance pendant le jeu !

Und Stimmungsmusik während des Spiels einspielen!

Avertissements sur le temps restant durant le jeu / Hinweise auf die verbleibende Zeit:

Ihr habt noch 50 Minuten Zeit. Nehmt Euch die Zeit, den Raum nach Tipps zu durchsuchen!
Il vous reste 50 minutes. Prenez le temps de fouiller la pièce pour trouver des indices !

Ihr habt noch 40 Minuten Zeit, Ihr macht es gut, weiter so!
Vous avez encore 40 minutes, vous faites ça très bien, continuez comme ça !

Ihr habt noch 30 Minuten Zeit! Vergesst nicht zu kooperieren, um die Rätsel zu lösen.
Il vous reste 30 minutes ! N'oubliez pas de coopérer pour résoudre les énigmes

Nur noch 20 Minuten! Denkt daran, bei Bedarf um Hilfe zu bitten!
Plus que 20 minutes ! N'oubliez pas de penser à demander de l'aide si besoin !

10 Minuten, das Ende des Spiels naht! Vergesst nicht, die Hinweise, die Ihr habt, zu sammeln, damit Ihr das letzte Rätsel lösen könnt!
10 minutes, la fin du jeu approche ! N'oubliez pas de collecter les indices que vous avez afin de pouvoir résoudre l'énigme finale !

Achtung, nur noch 5 Minuten! Wenn Ihr noch nicht so weit seid, versammelt Euch um die Wahlurne um das letzte Rätsel zu lösen!
Attention, plus que 5 minutes ! Si vous n'y êtes pas encore, regroupez-vous autour de l'urne pour l'énigme finale !

Message d'échec / Nachricht bei Misserfolg

Malheureusement, vous n'avez pas réussi à décoder la dernière énigme dans le temps imparti… Mais vous avez fait preuve de coopération et d'entraide pendant une année entière sur Rhenia. Votre exemple est une source d'inspiration pour de nombreuses sociétés et gouvernements qui veulent faire changer les choses !

Leider habt Ihr es nicht geschafft, das letzte Rätsel in der vorgegebenen Zeit zu entschlüsseln... Aber Ihr habt ein ganzes Jahr lang auf Rhenia Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe gezeigt. Euer Beispiel ist eine Inspiration für viele Gesellschaften, die etwas verändern wollen!

Message de réussite / Nachricht bei Erfolg

Félicitations, l'année sur Rhenia a été un succès ! Votre expérience est une source d'inspiration pour d'autres personnes et d'autres Etats. et a été prise comme modèle de développement durable par tous les Etats ! Grâce à vous, les gens sont maintenant mieux informés sur le développement durable, sur l'énergie renouvelable, ou sur les transports au quotidien. Votre belle coopération dans le groupe sera une grande source d'inspiration pour de nombreuses autres sociétés !

Herzlichen Glückwunsch, das Jahr auf Rhenia war ein Erfolg! Eure Erfahrung ist eine Inspiration für andere Menschen und andere Staaten und wurde von allen Staaten als Modell für nachhaltige Entwicklung genommen! Dank Eurer Hilfe sind die Menschen nun besser über nachhaltige Entwicklung, erneuerbare Energie oder den täglichen Verkehr informiert. Eure tolle Zusammenarbeit in der Gruppe wird eine große Inspiration für viele andere Gesellschaften sein!

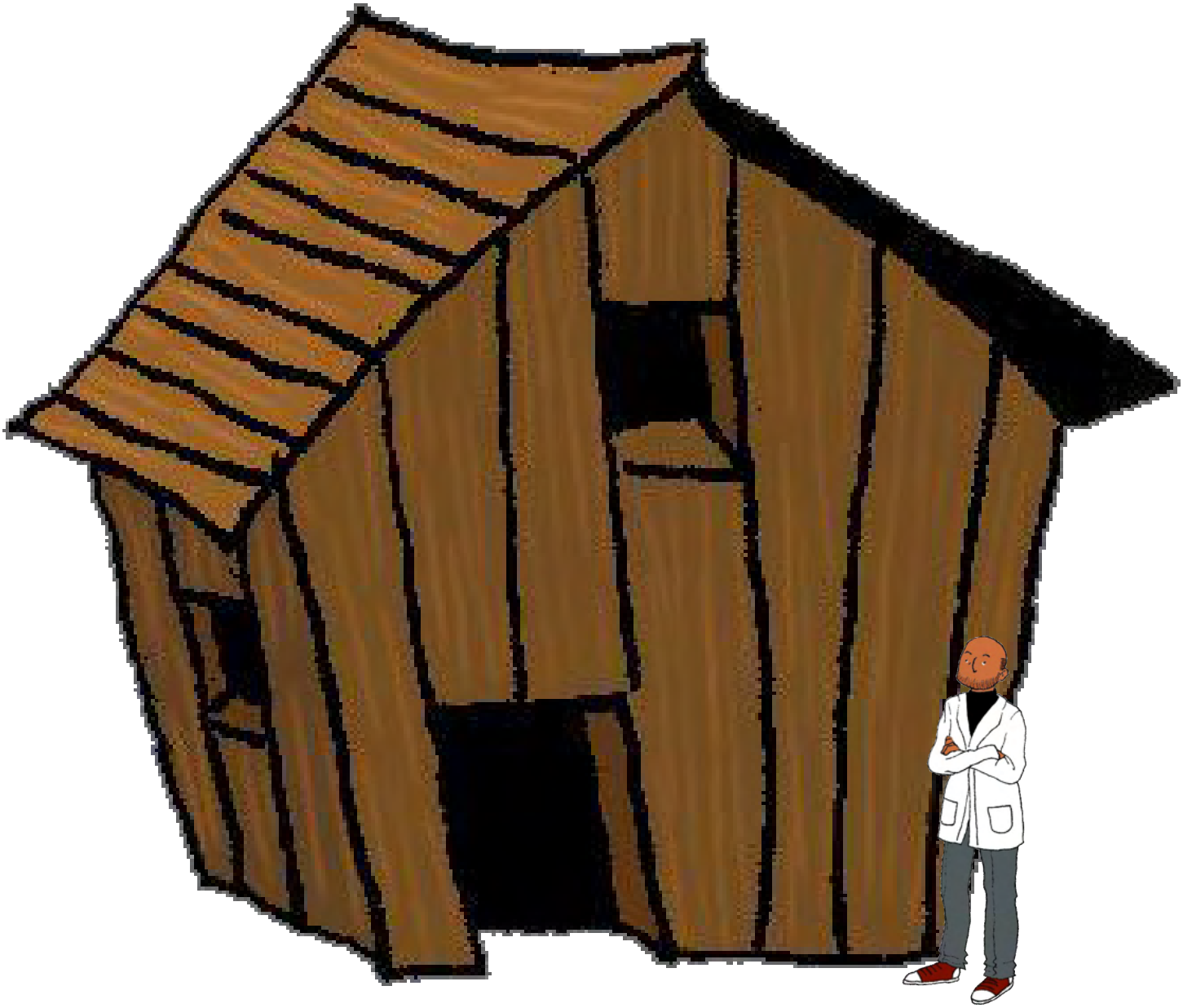
Cela peut être aussi sympa de rajouter des hourras et des applaudissements à la fin.

Es kann auch nett sein, am Ende Hurras und Applaus hinzuzufügen.

(C) Jetons
Chips

(D) CABANE DES ANIMATEUR.TRICE.S
HÜTTE DER ANIMATEUR*INNEN

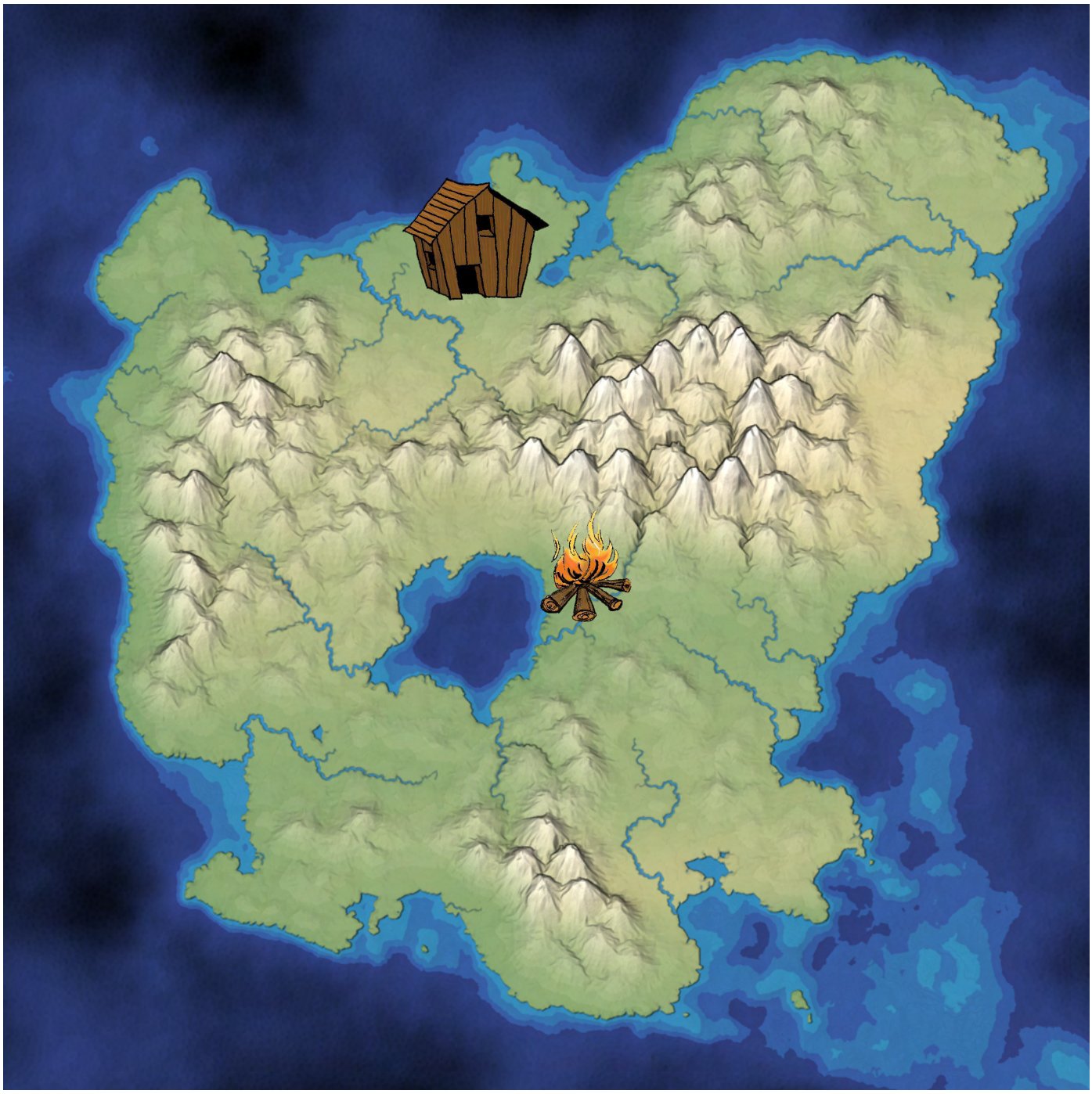
Si vous choisissez la posture de "Maître du jeu" plutôt qu'"Acteur.trice"et ne souhaitez intervenir que le moins possible dans l'Escape Game, vous pouvez visualiser votre cabane avec cette illustration :
Wenn Ihr Euch für die Haltung "Spielleiter*in" statt "Spielakteur*in" entscheidet und so wenig wie möglich in den Escape Game eingreifen wollt, könnt Ihr Euer Hütte mit diesem Bild visualisieren:



Ceci est un exemple de carte créée avec Mapgen4. Tu peux créer ta propre carte (voir liens utiles) pour correspondre un peu près à ton espace de jeu et placer ta cabane en fonction d'où tu souhaites t'installer.

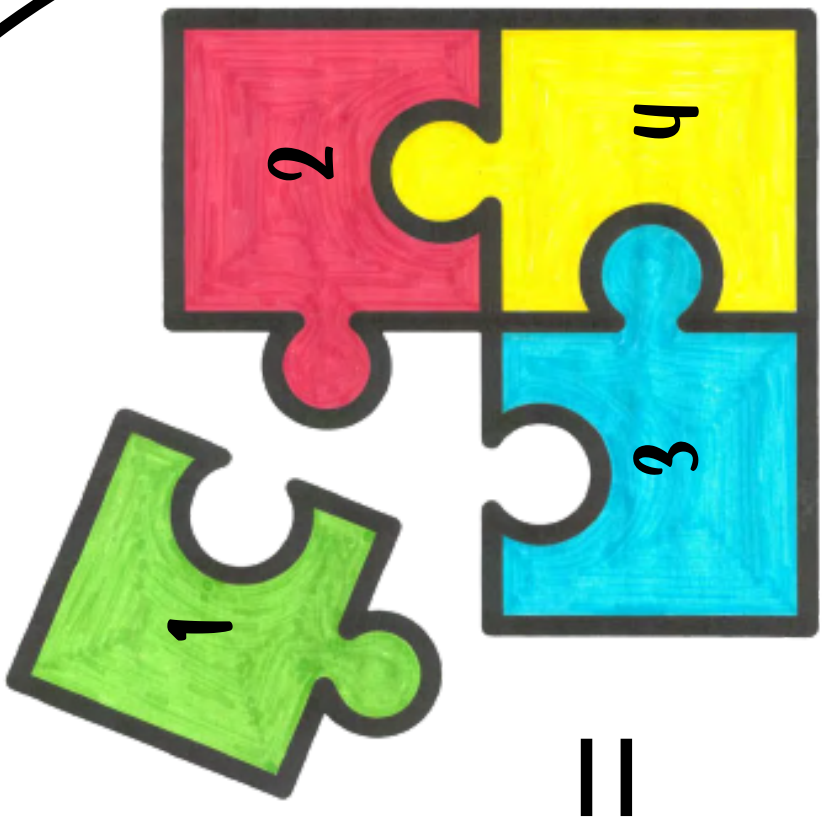
Dies ist eine Beispielkarte, die mit Mapgen4 erstellt wurde. Du kannst Deine eigene Karte (Siehe nützliche Links) erstellen, die ungefähr Deinem Spielbereich entspricht, und Deine Hütte je nachdem zu platzieren, wo Du Dich aufstellen möchtest.

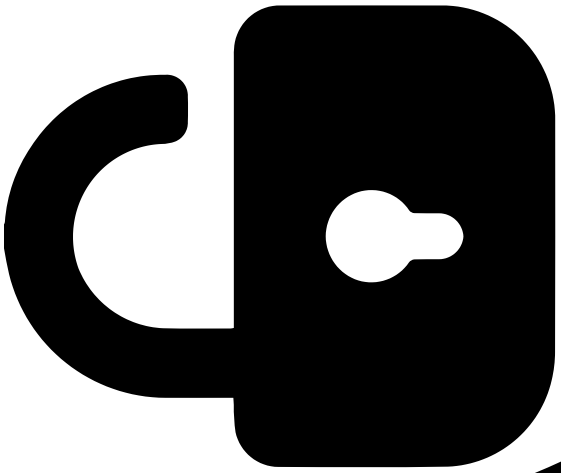
(E) CARTE DE RHENIA
KARTE VON RHENIA



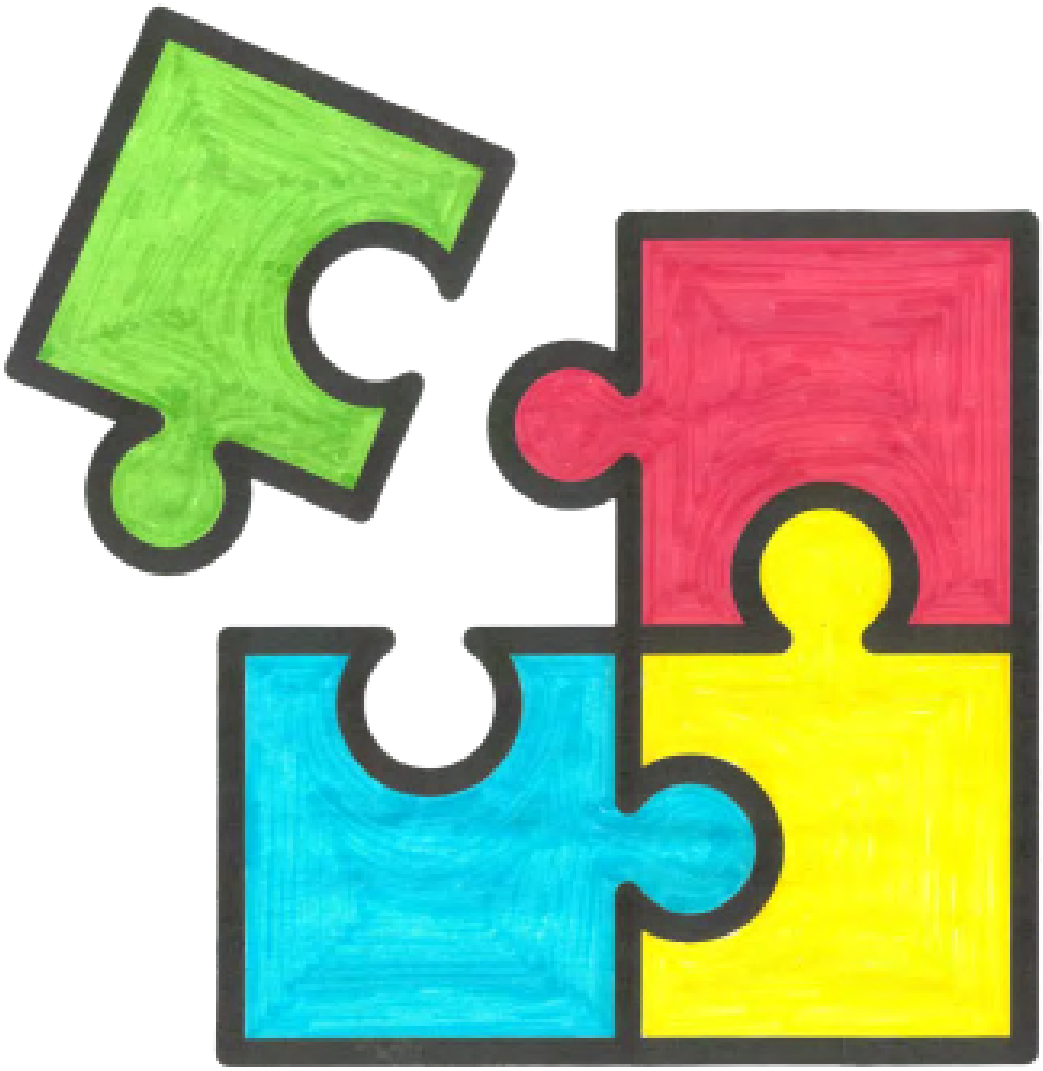
(F) FEU DE CAMPS - RECTO
LAGERFEUER - VORDERSEITE

(G) PUZZLE 1 - VERSO
ENDPUZZLE 1 - RÜCKSEITE





(H) PIÈCES DE PUZZLE 1
PUZZLE 1 EINZELTEILE



ÉNIGME 1: QUESTIONS THÉMATIQUES
RÄTSEL 1: THEMATISCHE FRAGEN

Les questions 2 et 3 concernent le département de la Gironde et le Länder de NRW car c'est là que nous avons testé l'Escape Game. Cette question peut être modifiée par l'équipe pour coller à la réalité temporelle et spatiale du ou des groupes.

Die Fragen 2 und 3 beziehen sich auf das Département Gironde und das Bundesland NRW, da wir das Escape Game dort getestet haben. Diese Fragen können vom Team geändert werden, um sie an die zeitliche und räumliche Realität der Gruppe(n) anzupassen.

L'habitat collectif est généralement moins consommateur de ressources que le logement individuel.

▬ — — —

(10)

Kollektive Wohnformen sind im Allgemeinen weniger ressourcenintensiv als Einzelwohnungen.

— — — — ▬ — —

(18)

En Gironde, quel phénomène naturel est-il provoqué par l'onde de la marée montante lors des grandes marées ?

▬ — — — — — — —

(2)

Welcher Braunkohletagebau in NRW ist dafür bekannt, die größte Treibhausgasquelle in Europa zu sein?

▬ — — — — — —

(3)

Comment appelle-t-on le fait d'effectuer un trajet à plusieurs en voiture ?

— — — — — — — — — — —

(13)

Wie nennt man es, wenn mehrere Personen mit dem Auto eine Strecke zurücklegen?

— — — — — — — — — — — — — — — —

(12)

Quel matériau, présentant de nombreux avantages, est produit à une telle échelle qu'il produit environ 450 millions de tonnes de déchets chaque année, dont une bonne partie se retrouve dans les océans ?

— — — — — — — — —

(14)

Welches Material mit vielen Vorteilen wird in einem solchen Ausmaß produziert, dass jedes Jahr etwa 450 Millionen Tonnen Abfall anfallen, von denen ein Großteil in den Ozeanen landet?

— — — — — — —

(14)

Quel aliment, pour être produit massivement, nécessite une grande consommation en eau, en terres (place) et en soja et a donc un impact négatif sur l'environnement ?

— — — — — —

(5)

Welches Nahrungsmittel benötigt, um massenhaft produziert zu werden, einen hohen Verbrauch an Wasser, Land (Platz) und Soja und hat daher negative Auswirkungen auf die Umwelt?

— — — — — — —

(5)

Quel comportement alimentaire, présent dans tous les secteurs de l'activité humaine, de la production à la consommation, est particulièrement dommageable pour l'environnement ?

— — — — — — — — — —

(11) (11)

Welches Verhalten ist in allen Bereichen menschlichen Handelns bei der Ernährung, von der Produktion bis zum Konsum, besonders schädlich für die Umwelt?

— — — — — — — — — — — — —

(1) (15)

Quel procédé, qui va au-delà du recyclage, permet de créer du neuf avec du vieux, sans pour autant transformer la matière première que l'on utilise ? (en anglais)

— — — — — — — — —

(4)

Welches Verfahren geht über das Recycling hinaus und macht aus Alt Neu , ohne den verwendeten Rohstoffumzuwandeln? (auf Englisch)

— — — — — — — — —

(4)

A quoi peut-on faire particulièrement attention dans notre consommation de fruits et légumes ?

— — — — — ; — — — ; — — — — — —

(8) (6) (8) (6) (7) (7) (6)

Worauf können wir bei unserem Obst- und Gemüsekonsum besonders achten?

— — — — — ; — — — ; — — — — — —

(8) (6) (8) (6) (7) (7) (6)

Quelle substance, essentielle à la vie sur Terre, se fait de plus en plus rare ?

— — —

(19) (16)

Welche Substanz, die für das Leben auf der Erde unerlässlich ist, wird immer seltener?

— — — — — —

(16) (19)

Quel matériau, issu lui-même d'un matériau naturel, se recycle très bien et peut, dans certains cas, constituer une alternative au plastique ?

— — — — — —

(17)

Welches Material, das aus einem natürlichen Rohstoff besteht,, lässt sich sehr gut recyceln und kann in manchen Fällen eine Alternative zu Plastik darstellen?

— — — — — —

(17)

Si un objet est cassé, que je souhaite le réparer ou le faire réparer et rencontrer des gens de mon quartier, dans quel endroit je peux aller ?

— — — — — — — — — —

(9) (9)

Wenn ein Gegenstand kaputt ist, ich ihn repariere oder reparieren lassen und dabei Leute aus meiner Nachbarschaft treffen möchte, an welchen Ort kann ich gehen?

— — — — — — — — — —

(9) (9)

_ _ _ _ _ ‘ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

(14) (6) (4) (9) (8) (19) (17) (5) (11) (2) (19) (12) (5) (17) (16) (8) (19)

_ _ _ _ _ Z _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

(9) (19) (17) (15) (19) (10) (6) (4) (7) (16) (4) (18) (6) (4) (9)

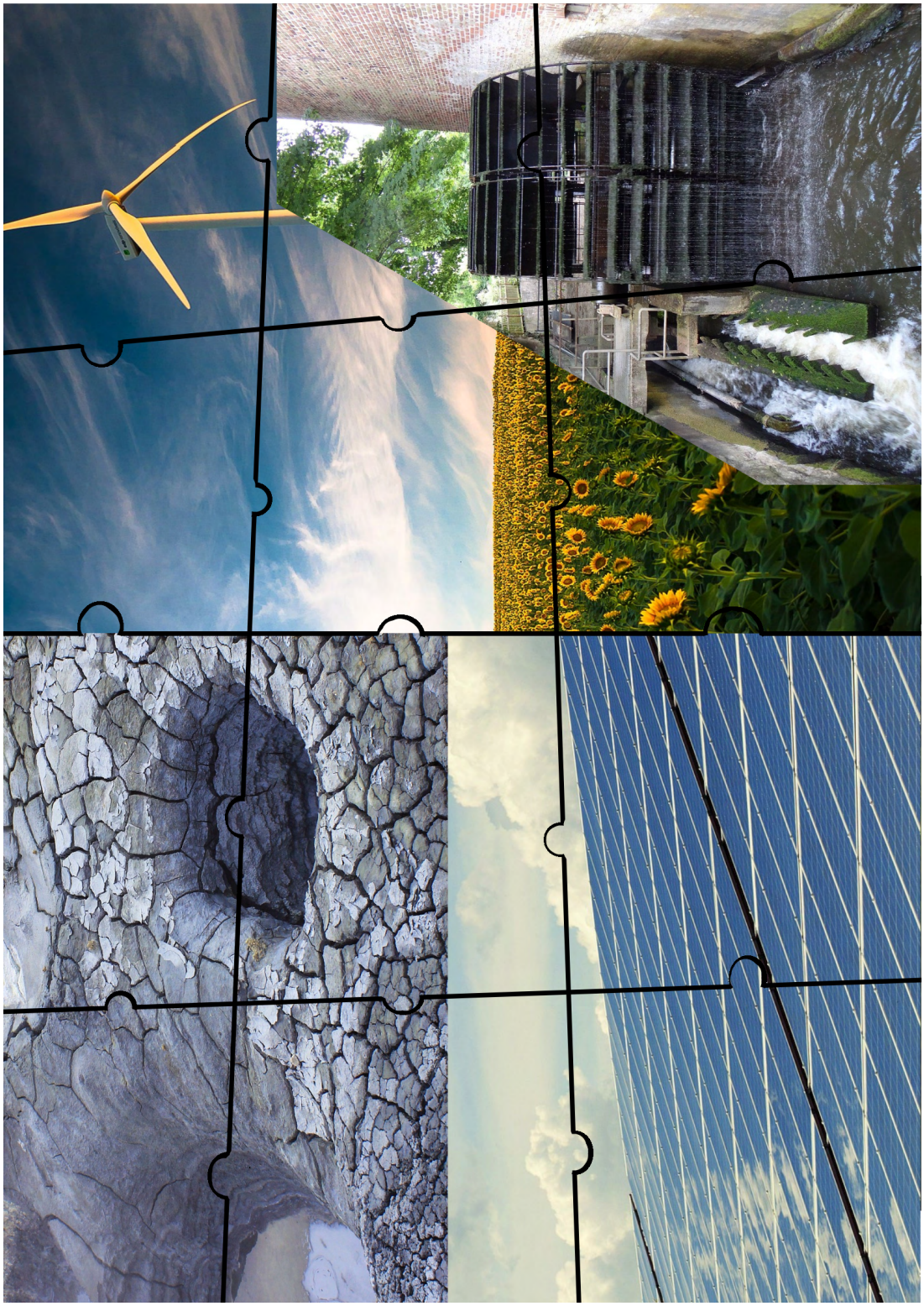
_ _ _ _ _ _ _ _

(15) (4) (3) (4) (5) (2) (5) (18)

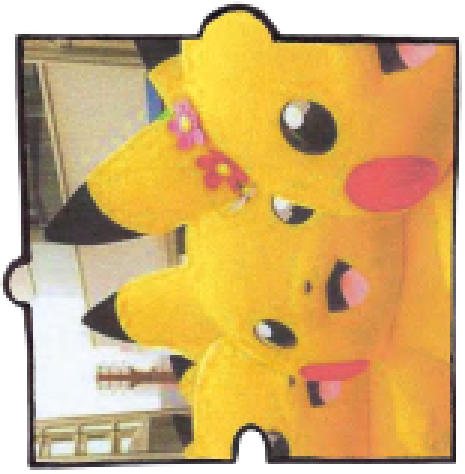
_ _ _ Z _ _ _ _ _ _ _.

(15) (19) (9) (16) (3) (8) (16) (13) (3) (18)

(K) ÉNIGME 2 : PUZZLE 2
RÄTSEL 2: PUZZLE 2



ÉNIGME 2 : PUZZLE 2
RÄTSEL 2: PUZZLE 2



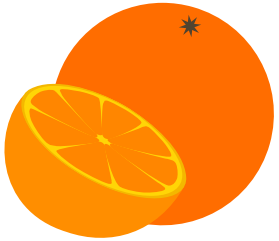
© Yoshikazu TAKADA in Flickr

(L) ÉNIGME 2 : COMBIEN D'ÉNERGIES ?
RÄTSEL 2: WIE VIELE FORMEN VON ENERGIE?

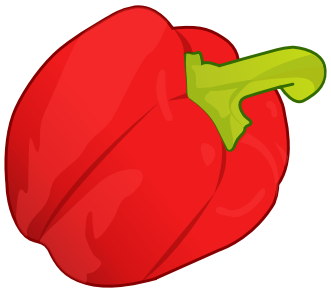
Combien d'énergies renouvelables voyez-vous dans le puzzle ? Wie viele erneuerbare Energien sehr ihr auf dem Puzzle?

(M) ÉNIGME 3 : QR-CODE DE LA VIDÉO
RÄTSEL 3: QR-CODE DES VIDEOS

Plante potagère ; de mars/avril à juin/juillet



Steinfrucht; von Juni/Juli bis September



Plante herbacée à bulbe ; toute l'année (sauf l'été en France)

Rote Frucht; von Mai bis Juli

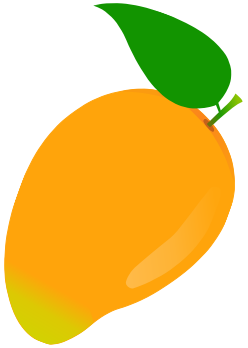
Kernobst; von Juni/Juli bis Februar/März

Gemüsepflanze; das ganze Jahr über in Deutschland; von September bis April in Frankreich

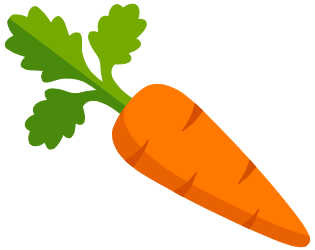
Fruit-baie tropical à un seul pépin ; de septembre à mars

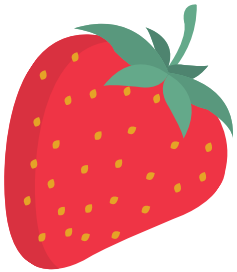
Zitrusfrucht; von November bis März

Fruit ou baie ; toute l'année



Gemüse-Frucht: von Mai bis Oktober

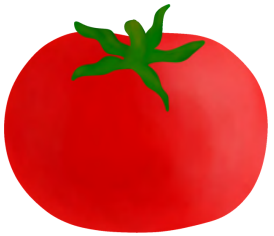




Die Position der Tomate wird Euch für das letzte Rätsel wertvoll sein!

La position de la tomate vous sera précieuse pour l'énigme finale !

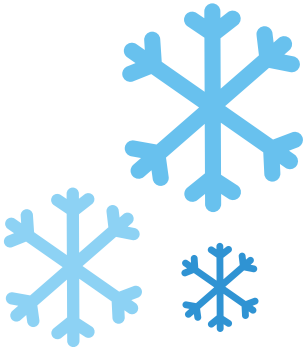
Cucurbitacée ; de août/septembre à janvier



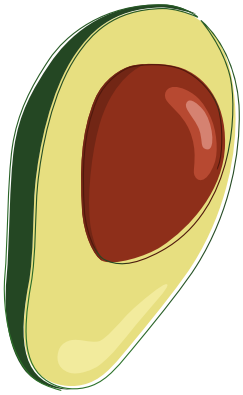
de mars à juillet

de samedi à dimanche

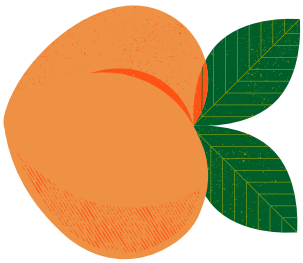
EXEMPLE
BEISPIEL



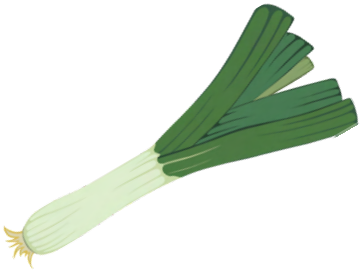
Tropische Frucht; von April bis Juli



Légume-racine ; toute l'année en Allemagne ; de septembre à mars en France



Plante-fruit ; de juin à septembre/ octobre



EatSmarter!

Saisonkalender

Gesunde und saisonale Rezepte gibt es hier: www.eatsmarter.de

Freilandware | Lagerware

Obst & Nüsse	JAN	FEB	MRZ	APR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
Apfel	Lager	Lager	Lager	Lager	Lager	Lager	Lager	Freiland	Freiland	Freiland	Lager	Lager
Aprikose							Freiland	Freiland				
Birne	Lager						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Lager	Lager
Brombeere							Freiland	Freiland	Freiland			
Erdbeere					Freiland	Freiland	Freiland					
Hagebutte									Freiland	Freiland	Freiland	Freiland
Haselnuss	Lager								Freiland	Freiland	Lager	Lager
Heidelbeere						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Himbeere						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Holunderbeere								Freiland	Freiland			
Holunderblüte					Freiland	Freiland	Freiland					
Johannisbeere						Freiland	Freiland	Freiland				
Kirsche						Freiland	Freiland	Freiland				
Marone									Freiland	Freiland	Freiland	Freiland
Maulbeere							Freiland	Freiland				
Mirabelle							Freiland	Freiland	Freiland			
Nektarine							Freiland	Freiland	Freiland			
Pfirsich							Freiland	Freiland	Freiland			
Pflaume						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Quitte										Freiland	Freiland	
Schlehe										Freiland	Freiland	Freiland
Stachelbeere						Freiland	Freiland	Freiland				
Walnuss	Lager								Freiland	Freiland	Lager	Lager
Wassermelone								Freiland	Freiland			
Weintraube									Freiland	Freiland		
Zwetschge						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			

Salat & Kräuter	JAN	FEB	MRZ	APR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
Bärlauch			Freiland	Freiland	Freiland							
Basilikum						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Bataviasalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Chicorée	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Lager	Lager	Lager	Lager	Lager	Freiland	Freiland	Freiland
Dill					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Eichblattsalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Eisbergsalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Endiviensalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	
Estragon					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Feldsalat	Freiland	Freiland	Freiland							Freiland	Freiland	Freiland
Kerbel			Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Kopfsalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Kresse			Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Liebstöckel				Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Lollo Rosso				Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	
Majoran						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Minze					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Oregano						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Petersilie					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Radicchio						Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		
Romana-/Römersalat					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	
Rosmarin	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland
Rucola			Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	
Salbei					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland				
Schnittlauch			Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland			
Thymian					Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland	Freiland		

EatSmarter! Saisonkalender

Gesunde und saisonale Rezepte gibt es hier: www.eatsmarter.de

Freilandware | Lagerware

Gemüse	JAN	FEB	MRZ	APR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
Artischocke							Freilandware	Freilandware	Freilandware			
Aubergine	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Blumenkohl					Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	
Bohnen, dicke	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Bohnen, grüne						Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Brokkoli	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Butternut-Kürbis	Lagerware	Lagerware	Lagerware						Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Champignon	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Chinakohl	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Erbse	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Fenchel						Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Frühlingszwiebel	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Grünkohl	Freilandware									Freilandware	Freilandware	Freilandware
Hokkaido	Lagerware	Lagerware						Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Kartoffel	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Knollensellerie	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Kohlrabi					Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Kürbis	Lagerware	Lagerware	Lagerware					Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Mairübe					Freilandware	Freilandware	Freilandware					
Mais	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Mangold					Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Meerrettich	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Möhre	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Pak Choi	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Paprikaschote						Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Pastinake	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware

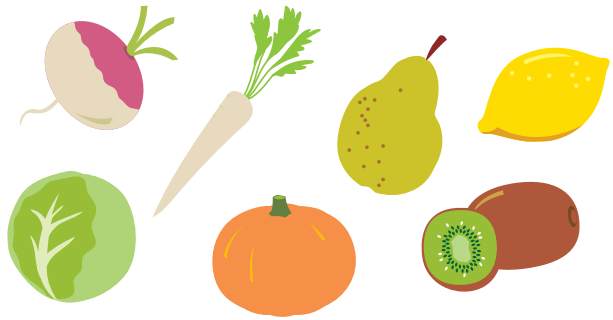
Gemüse	JAN	FEB	MRZ	APR	MAI	JUN	JUL	AUG	SEP	OKT	NOV	DEZ
Petersilienwurzel	Freilandware	Freilandware									Freilandware	Freilandware
Pfifferling	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Porree/Lauch	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Portulak	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Radieschen				Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware		
Rettich	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Rhabarber			Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware					
Romanesco	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Rosenkohl	Freilandware									Freilandware	Freilandware	Freilandware
Rote Bete	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Rotkohl	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Salatgurke	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Schalotte	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Spaghettikürbis	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Spargel				Freilandware	Freilandware	Freilandware						
Spinat	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Spitzkohl	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Staudensellerie	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Steckrübe	Freilandware	Freilandware									Freilandware	Freilandware
Steinpilz	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware
Süßkartoffel									Freilandware	Freilandware		
Tomate	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Weißkohl	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware
Wirsing	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware
Zucchini						Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware			
Zucker-/Kaiserschote	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware
Zwiebel	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Lagerware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Freilandware	Lagerware	Lagerware

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté Égalité Fraternité

À CHAQUE MOIS SES FRUITS ET LÉGUMES

ADEME
AGENCE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

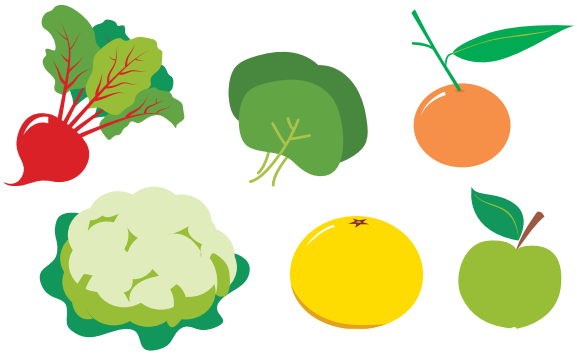
Janvier



LÉGUMES | betterave, carotte, céleri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, courge, cresson, endive, épinard, mâche, navet, oignon, panais, poireau, potiron, salsifis, topinambour

FRUITS | citron, clémentine, kaki, kiwi, mandarine, orange, poire, pomme

Février



LÉGUMES | betterave, carotte, céleri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, cresson, endive, épinard, mâche, navet, oignon, panais, poireau, salsifis, topinambour

FRUITS | citron, clémentine, kiwi, mandarine, orange, pamplemousse, poire, pomme

Mars

LÉGUMES | betterave, carotte, céleri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, cresson, endive, épinard, navet, oignon, panais, poireau, radis

FRUITS | kiwi, orange, pamplemousse, poire, pomme

Avril

LÉGUMES | asperge, betterave, champignon de Paris, cresson, endive, épinard, fenouil, navet, oignon, poireau, radis, salade

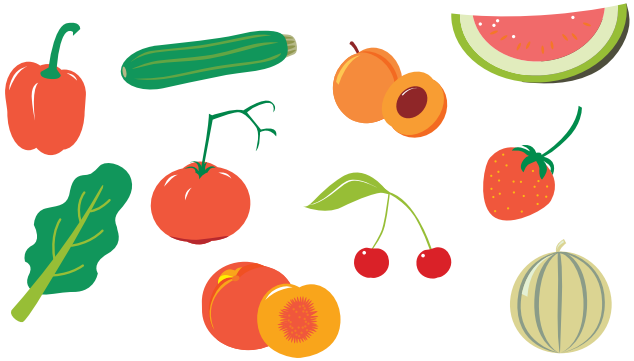
FRUITS | pamplemousse, pomme, rhubarbe

Mai

LÉGUMES | artichaut, asperge, champignon de Paris, concombre, courgette, cresson, épinard, navet, petit pois, radis, salade

FRUITS | fraise, pamplemousse, rhubarbe

Juin



LÉGUMES | artichaut, asperge, aubergine, blette, champignon de Paris, concombre, courgette, fenouil, haricot vert, petit pois, poivron, radis, tomate, salade

FRUITS | abricot, cassis, cerise, fraise, framboise, groseille, melon, pamplemousse, pastèque, pêche, rhubarbe

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Liberté Égalité Fraternité

À CHAQUE MOIS SES FRUITS ET LÉGUMES

ADEME
AGENCE DE LA TRANSITION ÉCOLOGIQUE

Juillet

LÉGUMES | ail, artichaut, aubergine, blette, champignon de Paris, concombre, courgette, fenouil, haricot vert, maïs, petit pois, poivron, radis, tomate, salade

FRUITS | abricot, cassis, cerise, figue, fraise, framboise, groseille, melon, myrtille, nectarine, pastèque, pêche, prune

Août

LÉGUMES | ail, artichaut, aubergine, blette, champignon de Paris, concombre, courgette, fenouil, haricot vert, maïs, poivron, tomate, salade

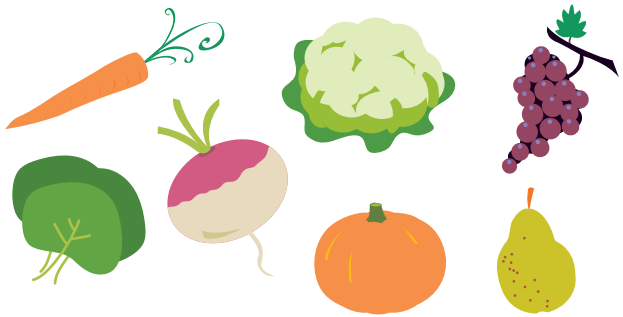
FRUITS | abricot, cassis, figue, framboise, groseille, melon, mirabelle, mûre, myrtille, nectarine, pastèque, pêche, poire, pomme, prune

Septembre

LÉGUMES | ail, artichaut, aubergine, blette, brocoli, carotte, chou-fleur, champignon de Paris, concombre, courge, courgette, cresson, épinard, fenouil, haricot vert, maïs, oignon, poireau, poivron, potiron, tomate, salade

FRUITS | figue, melon, mirabelle, mûre, myrtille, noisette, noix, pastèque, pêche, poire, pomme, prune, raisin

Octobre



LÉGUMES | ail, betterave, blette, brocoli, carotte, celeri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, concombre, courge, courgette, cresson, échalote, endive, épinard, fenouil, haricot vert, mâche, navet, oignon, panais, poireau, potiron, salade

FRUITS | châtaigne, coing, figue, kaki, noisette, noix, poire, pomme, raisin

Novembre

LÉGUMES | ail, betterave, brocoli, carotte, celeri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, courge, cresson, échalote, endive, épinard, fenouil, mâche, navet, oignon, panais, poireau, potiron, salsifis, topinambour

FRUITS | châtaigne, citron, clémentine, kaki, kiwi, mandarine, noisette, poire, pomme

Décembre

LÉGUMES | ail, betterave, carotte, céleri, champignon de Paris, chou, chou de Bruxelles, chou-fleur, courge, cresson, échalote, endive, épinard, mâche, navet, oignon, panais, poireau, potiron, salsifis, topinambour

FRUITS | citron, clémentine, kaki, kiwi, mandarine, orange, poire, pomme

011910

(p) "FÉLICITATIONS" "HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!"

Vous pouvez ajouter cette image au cadenas numérique (cf. Liens utiles). En cas de victoire des participant.e.s, elle s'affichera automatiquement si le bon code a été tapé. Vous pouvez aussi choisir de la projeter ou encore de la mettre dans une boîte fermée par un cadenas à 4 chiffres.

Dieses Bild könnt ihr dem digitalen Zahlenschloss (Siehe nützliche Links) hinzufügen. Wenn die Teilnehmer*innen gewinnen, bzw. wenn der richtige Code eingegeben wurde, wird es automatisch angezeigt. Ihr könnt das Bild auch projizieren oder in eine Box legen, die mit einem vierzähligen Schloss verschlossen ist.

Le Miroir

D-Day

Herzlichen Glückwunsch!

Herzlichen Glückwunsch! Das Jahr auf Rhenia war ein Erfolg und wurde von allen Staaten als Modell für nachhaltige Entwicklung übernommen! Dank Eures Engagements und Eurer Erfahrungen sind die Leute nun besser über nachhaltige Entwicklung, die verschiedenen erneuerbaren Energiequellen oder die energetischen Auswirkungen des Verkehrsmittels informiert. Eure außerordentliche Mitarbeit in der Gruppe wird eine große Inspirationsquelle für viele andere Gesellschaften sein!

Félicitations ! L'année sur Rhenia a été un succès et a été prise comme modèle de développement durable par tous les Etats ! Grâce à votre engagement et vos expériences, les gens sont maintenant mieux informés sur le développement durable, sur les différentes sources d'énergie renouvelable, ou sur l'impact énergétique des transports au quotidien. Votre coopération extraordinaire dans le groupe sera une grande source d'inspiration pour de nombreuses autres sociétés !

(Q) SOLUTIONS DES ÉNIGMES
LÖSUNGEN DER RÄTSEL

Énigme 1 / Rätsel 1:

VRAI (10) RICH**T**IG (18)
MASCARET (2)
HAMBACH (3)
COVOITURAGE (13) **F**AHRGEMEINSCHAFT (12)
PLASTIQUE (14) **P**LASTIK (14)
V**I**ANDE (5) FLE**I**SCH (5)
GASPILLAGE (11) VERSCH**W**EN**D**UNG (20/15)
UPCYCLING (4) **U**PCYCLING (4)
LOCAL (8) BI**O** (6) **S**AISON (7) **L**OKAL (8) BI**O** (6) **S**AISON (7)
EAU (19/16) W**A**SS**E**R (16/19)
KARTO**N** (17) CARTO**N** (17)
REPAI**R** CAFÉ (9) **R**EPAI**R** CAFÉ (9)

POUR L'ENIGME FINALE, RENDEZ-VOUS AUTOUR DU FEU AVEC LE CHIFFRE **HUIT**
FUER DAS LETZTE RAETSEL TREFFEN WIR UNS AM FEUER MIT DER ZAHL **ACHT**

Énigme 2 / Rätsel 2:

*Il y a **4** énergies renouvelables sur le puzzle.*
Es gibt **vier** erneuerbare Energien auf dem Puzzle.

Énigme 3 / Rätsel 3:

29+103+178+218+2,2+1,9+1,1+1,1+1+0,7+0,1+0,03+0,03 = **5**39,16

Énigme 4 / Rätsel 4:

Fraise Erdbeere :Rote Frucht; vom Mai bis Juli
Oignon Zwiebel : Plante herbacée à bulbe. Toute l'année (sauf l'été en France)
Poire Birne : Kernobst; Von Juli/Juni bis Februar/März
Asperge Spargel : Plante potagère. De mars/avril à juin/juillet.
Orange : Zitrusfrucht; von November bis März
Potiron Kürbis : Cucurbitacée. De août/septembre à janvier.
Tomate : Gemüse-Frucht ; Von Mai/Juni bis September
Carotte Karotte : Légume-racine. Toute l'année en Allemagne. De septembre à mars en France.
Pêche Pfirsisch : Steinfrucht ; Von Juni/Juli bis September.
Poivron Paprika : plante-fruit. De juin à septembre/octobre.
Poireau Lauch : Gemüsepflanze ; Das ganze Jahr über in Deutschland. Von September bis April in Frankreich.
Châtaigne Kastanien : Fruit à coque. De septembre/octobre à novembre/décembre.

Pièges : Banane (pas local). Fruit ou baie. Toute l'année.
Mangue Mango : Tropische Frucht ; von April bis Juli
Avocat Avocado : Fruit-baie tropical à un seul pépin. De septembre à mars.

La tomate est à la 7ème position, donc la réponse est **7**.

Énigme finale / Finales Rätsel:

Les chiffres résultants des énigmes précédentes doivent être remis dans l'ordre indiqué sur les pièces du puzzle (avec les 4 couleurs), soit **8-4-5-7**
Die Zahlen, die sich aus den vorherigen Rätseln ergeben, müssen in die Reihenfolge gebracht werden, die auf den Puzzleteilen (mit den vier Farben) angegeben ist, also **8-4-5-7.**

(R) Les Coups De Pouce
Tipps

Général / Allgemein:

- *Rappeler aux participant.e.s régulièrement qu'i.elles peuvent demander des indices supplémentaires*
- *Préciser que le code final à trouver a 4 chiffres*

- Die Teilnehmer*innen regelmäßig daran erinnern, dass sie zusätzliche Hinweise erfragen können
- Darauf hinweisen, dass der zu findende Endcode 4 Ziffern hat

Énigme 1 / Rätsel 1:

- *donner un certain nombre de lettres (par exemple : le A correspond à tel chiffre etc), en fonction des difficultés rencontrées*
- *se concentrer sur le dernier mot de la phrase*

- eine bestimmte Anzahl von Buchstaben nennen (z. B.: das A steht für diese Ziffer usw.), je nachdem, welche Schwierigkeiten auftreten.
- sich auf die Wörter "Linie" und "alphabetisch" konzentrieren

Énigme 2 / Rätsel 2:

- *enlever la pièce supplémentaire du puzzle*
- *montrer un quart ou une moitié de puzzle pour orienter les participant.e.s. Selon le niveau de difficulté rencontré, les animateur.trice.s choisissent ce qu'i.elles montrent.*

- das zusätzliche Puzzleteil entfernen
- ein Viertel oder eine Hälfte des Puzzles zeigen, um den Teilnehmer*innen eine Orientierung zu geben. Je nach Schwierigkeitsgrad entscheiden die Animateur*innen, was sie zeigen.

Énigme 3 / Rätsel 3:

- *dire qu'il faut additionner tousles chiffres*
- *dire qu'il faut juste avoir le premier chiffre pour continuer*

- erklären, dass man alle Zahlen zusammenzählen muss
- erklären, dass man nur die erste Zahl haben muss, um fortzufahren

Énigme 4/ Rätsel 4:

- *retirer les pièges du jeu*
- *donner les positions de certains dominos*
  (autant que nécessaire au déblocage de la situation !)

- Fallen aus dem Spiel entfernen
- die Positionen bestimmter Dominosteine nennen
  (so viel wie nötig, um die Situation zu entblocken!)

C'est à toi de décider quel indice est le plus pertinent sur le moment. Libre à vous également de donner des coups de pouces supplémentaire qui ne figureraient pas ici.

Es liegt an Dir, zu entscheiden, welcher Hinweis im Moment am relevantesten erscheint. Es steht Dir auch frei, zusätzliche Tipps zu geben, die hier nicht aufgeführt sind.

LIENS UTILES
NÜTZLICHE LINKS

Lien de la bande-son complète SANS message en cas de victoire en mp4 (Message d'introduction + musique d'atmosphère et annonces régulières du temps restant + Message en cas d'échec) :
Link für den kompletten Soundtrack OHNE Siegesmeldung in mp4 (Einführungsmeldung + Stimmungsmusik und regelmäßige Ansagen der Restzeit + Meldung bei Misserfolg):
https://www.dropbox.com/s/frgdb53zul4a5ms/Bande-son%20Rhenia.mp3?dl=0

Lien Message de victoire en mp4 : Download-Link Siegesmeldung in mp4:
https://www.dropbox.com/s/i3kxdd5ynleancp/Bande-son%20rC3%A9ussite%20Rhenia%20avec%20applaudissements.mp3?dl=0

Lien pour la vidéo de l'énigme 3 : Link zum Video von Rätsel 3:
https://vimeo.com/831801566

Lien vers le cadenas numérique : Link zum digitalen Schloss:
https://lockee.fr/o/jom/escaperhenia

Padlet Escape Rhenia:
https://padlet.com/escaperhenusrhenia/escape-rhenia-xsux1khmi1kttptg

Lien vers un chronomètre virtuel : Link zu einer virtuellen Stoppuhr:
https://onlinealarmkur.com/timer/en/

Pour créer son propre cadenas virtuel : Ein eigenes virtuelles Schloss erstellen:
lockee.fr

Pour créer un faux échange de textos : Einen falschen Austausch von Textnachrichten erstellen:
https://textingstory.com/

Pour créer sa propre une de journal personnalisée : Eine eigene Titelseite für eine Zeitung erstellen:
fodey.com

Exemple de musique d'ambiance : Beispiel für Hintergrundmusik:
https://www.youtube.com/watch?v=syeatzfzYuE

Exemple de bruits de victoire : Beispiel für Siegesgeräusche:
https://www.youtube.com/watch?v=2k7w-uKK6Y0

Site d'IKAB-Bildungswerk e.V.: Website des IKAB-Bildungswerk e.V.:
https://www.ikab.de/

Site de l'OFAJ : Webseite des DFJW:
https://www.ofaj.org/

Deutsch-französische Jugendstudie „Zurück in die Zukunft: Erwartungen junger Menschen in Deutschland und Frankreich“
Étude franco-allemande sur la jeunesse Retour vers le futur Regards des jeunes en France et en Allemagne :
https://www.ofaj.org/ressources/etude-franco-allemande-sur-la-jeunesse.html

DROITS D'UTILISATION
NUTZUNGSRECHTE

Création de l'Escape Game : *Marie Quémerais et Équipe IKAB*

Phases de test : *Equipe IKAB*
Illustrations et Mise en forme : *Fanny Garrone*
Mise en forme et publication : *IKAB-Bildungswerk e.V.*

Soutenu financièrement par l'Office franco-allemand pour la Jeunesse

Entwicklung des Escape Games: Marie Quémerais und IKAB-Team

Testphasen: IKAB-Team
Grafik und Layout: Fanny Garrone
Layout und Herausgebung: IKAB-Bildungswerk e.V.
Juli 2023

Finanziell unterstützt durch das Deutsch-Französische Jugendwerk

"Je mehr es geteilt wird, desto mehr wird es genutzt!
Und je mehr er genutzt wird, desto besser!"

"Plus il est partagé, plus il est utilisé !
Et plus il est utilisé, mieux c'est ! "

Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Vous êtes autorisé à :

- ***Partager*** *— copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats*
- ***Adapter*** *— remixer, transformer et créer à partir du matériel,*

selon les ***conditions*** *suivantes :*
- *Attribution — Vous devez créditer l'Œuvre, intégrer un lien vers la licence et indiquer si des modifications ont été effectuées à l'Oeuvre.*
- *Fins non-commerciales — Vous n'êtes pas autorisé à faire un usage commercial de cette Oeuvre, tout ou partie du matériel la composant.*
- *Partage dans les Mêmes Conditions — Dans le cas où vous effectuez un remix, que vous transformez, ou créez à partir du matériel composant l'Oeuvre originale, vous devez diffuser l'Oeuvre modifiée dans les même conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'Oeuvre originale a été diffusée.*

Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

Ihr dürft:

- **Teilen** — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten
- **Bearbeiten** — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen,

unter folgenden **Bedingungen**:
- Namensnennung — Ihr müsst angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden.
- Nicht kommerziell — Ihr dürft das Material nicht für kommerzielle Zwecke nutzen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Ihr das Material remixt, verändert oder anderweitig direkt darauf aufbaut, dürft Ihr Eure Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.