

**iKAB**



# **RHENUS**

***Escape Game pédagogique  
sur le thème de l'engagement et  
de la participation politique***

**Pädagogisches Escape Game  
zum Thema Engagement und  
politische Partizipation**



**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 "la participation citoyenne" et "le développement durable" : RHENIUS et RHENIA (pour plus de détails : [www.ikab.de](http://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](http://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.

# RHENUS

## **Table des matières**

- 3 .....Rhenus 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
- 24-46 ..Annexes
- 47 .....Liens utiles
- 48 .....Droits d'utilisation

Les numéros de pages ne figurent pas partout, notamment sur les certains indices à imprimer.

Seitenzahlen sind nicht überall zu finden, beispielsweise auf einigen Rätseln zum Ausdrucken



## **Inhaltsverzeichnis**

- 3 .....Rhenus auf einen Blick
- 4 .....Das Hauptziel des Escape Games
- 5 .....Entstehung des Escape Games
- 6-7 .....Szenario
- 8 .....Die Rolle de\*r Animateur\*innen
- 9-20 ....Detaillierte Erklärung des Ablaufs
- 21-23 ..Auswertung
- 24-46 ..Anlagen
- 47 .....Nützliche Links
- 48 .....Nutzungsrechte



# RHENUS AUF EINEM BLICK RHENUS EN UN COUP D'OEIL

## DIFFICULTÉ / SCHWIERIGKEIT



## THEMES/THEMEN

Engagement et participation politique

Engagement und politische Partizipation

## DURÉE/DAUER

Mise en place : 1h environ

Temps de jeu : 1h avec les explications

Retour des participant.es : 1h environ

Vorbereitung: ca. 1 Stunde

Spielzeit: 1 Stunde mit Spielerklärungen

Rückmeldungen der Teilnehmer\*innen: ca. 1 Stunde

## MATERIEL/MATERIAL

### Obligatoire:

- stylos
- scotch/patafix
- ciseaux
- feuilles
- imprimante
- enveloppe
- connexion internet
- au moins un smartphone avec internet pour lire les QR-Code et accéder aux liens
- une boîte en carton (de style boîte à mouchoir) pour représenter une urne

### 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

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.



## 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

## 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

### 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.
- eine Pappschachtel (z.B. Taschentuchbox), um eine Urne darzustellen.

Falls Ihr den Soundtrack und ein digitales Zahlenschloss verwendet:

- Computer
- Lautsprecher

### Optional:

- ein vierstelliges Zahlenschloss
- Verkleidung für den/die Animator\*in
- Beamer
- Eine Schachtel oder ein 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'ambiguïté
- Curiosité



### PERSONALE KOMPETENZEN

- Selbstreflexion und logisches Denken
- Resilienz
- Anpassungsfähigkeit
- Verantwortungsbereitschaft und 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 projet est lancé.

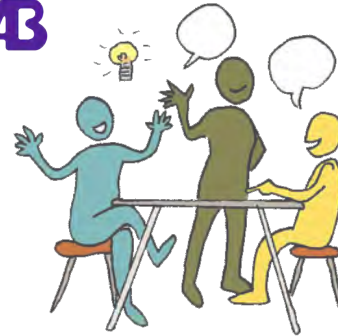


Das Deutsch-Französische Jugendwerk feiert sein 60-jähriges Bestehen. Zu diesem Anlass wird eine Projektausschreibung veröffentlicht.

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.

IKAB



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.

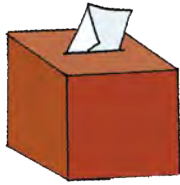
L'Escape Game est mis à disposition de tous.tes et c'est maintenant à toi de jouer !



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



# LE SCÉNARIO



Nous sommes en 2053.  
Il y a 30 ans, le désintérêt grandissant de la population vis-à-vis de la politique a mené au pouvoir dans votre pays Rhenus, un personnage de dessin animé.



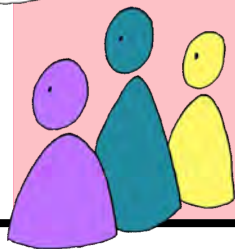
Ce personnage farfelu, d'abord considéré comme inoffensif, a petit à petit réduit les libertés individuelles des citoyen.ne.s, a étendu son influence malveillante aux pays voisins et a finalement instauré une forme de dictature sur tout le territoire européen.



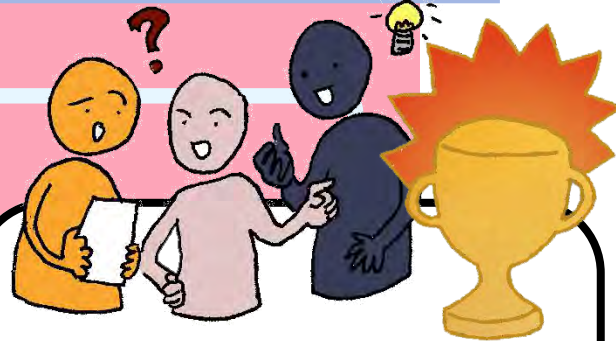
Votre groupe, après plusieurs années de recherche, a réussi à fabriquer une machine à remonter le temps.



Votre groupe a été choisi pour retourner 30 ans en arrière et a la chance incroyable de pouvoir changer les choses et éviter que Rhenus ne prenne le pouvoir.



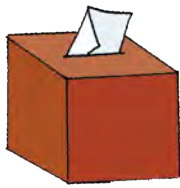
Pour cela, vous devrez non seulement convaincre les autres citoyen.ne.s d'agir en s'impliquant à différents niveaux, mais aussi prendre des décisions au sein de votre groupe.



Si vous parvenez à résoudre toutes les énigmes, vous empêcherez Rhenus de prendre le pouvoir, et le cours du temps en sera changé à tout jamais.



# DAS SZENARIO



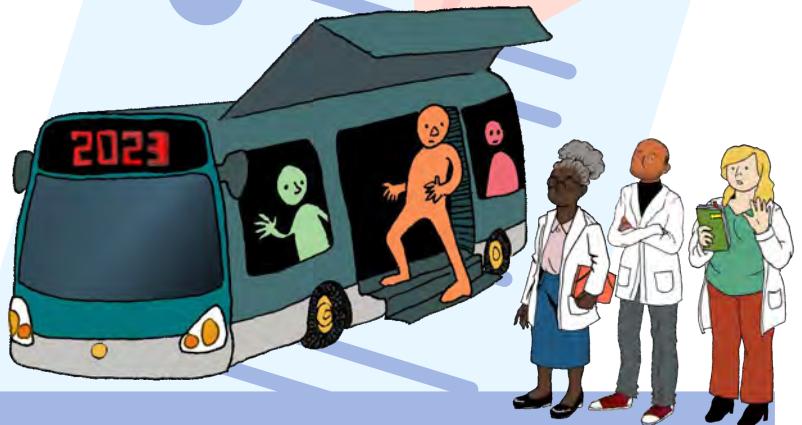
Wir befinden uns im Jahr 2053.  
Vor 30 Jahren führte das wachsende Desinteresse der Bevölkerung an der Politik dazu, dass in Eurem Land eine Zeichentrickfigur namens Rhenus an die Macht kam.



Diese skurrile Figur, die zunächst als harmlos galt, schränkte nach und nach die persönlichen Freiheiten der Bürger\*innen ein, dehnte ihren böartigen Einfluss auf die Nachbarländer aus und errichtete schließlich eine Form von Diktatur in ganz Europa.



Eure Gruppe hat es nach jahrelanger Forschung geschafft, eine Zeitmaschine zu bauen.



Ihr reist also 30 Jahre zurück in die Vergangenheit. Eure Gruppe hat die unglaubliche Chance, den Lauf der Dinge zu ändern und zu verhindern, dass Rhenus an die Macht kommt.



Dazu müsst Ihr nicht nur andere Bürger\*innen überzeugen, etwas zu tun und sich in unterschiedlichen Gebieten einzubringen. Ihr werdet auch innerhalb Eurer Gruppe Entscheidungen treffen müssen.




Wenn es Euch gelingt, alle Rätsel zu lösen, verhindert Ihr, dass Rhenus an die Macht kommt und der Lauf der Zeit wird sich für immer ändern.



# 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 animateur.trices 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)
- Garder "l'urne" et l'installer qu'au moment où elle entre en jeu
- Distribuer des coups de pouce (Annexe (m)) en échange des jetons (Annexe (c)) en possession du groupe
- Mener une animation linguistique (cf énigme 3 dans le déroulé détaillé de l'Escape Game)
- Mener le temps de debriefing 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.

Tu peux par exemple incarner un.e ou plusieurs des scientifiques qui ont inventé la machine à remonter le temps.



Du kannst z. B. eine.n oder mehrere der Forscher\*innen spielen, die die Zeitmaschine erfunden haben.

 Dieses Spiel kann nicht von den Teilnehmer\*innen alleine durchgeführt werden. Sobald die Materialien installiert und der Spielbereich vorbereitet ist, muss mindestens eine Person (oder idealerweise ein deutsch-französisches Duo!) während des Escape Games bei der Gruppe bleiben. Die Animater\*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.)

Die "Urne" aufbewahren und dann ins Spiel bringen, wenn sie relevant wird.

Den Teilnehmer\*innen Tipps geben (Anlage (m)) im Tausch gegen Chips (Anlage (c)).

Eine Sprachanimation durchführen (siehe Rätsel 3 im detaillierten Ablauf des Escape Games).

Die Auswertung nach der "reinen" Spielzeit moderieren.

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


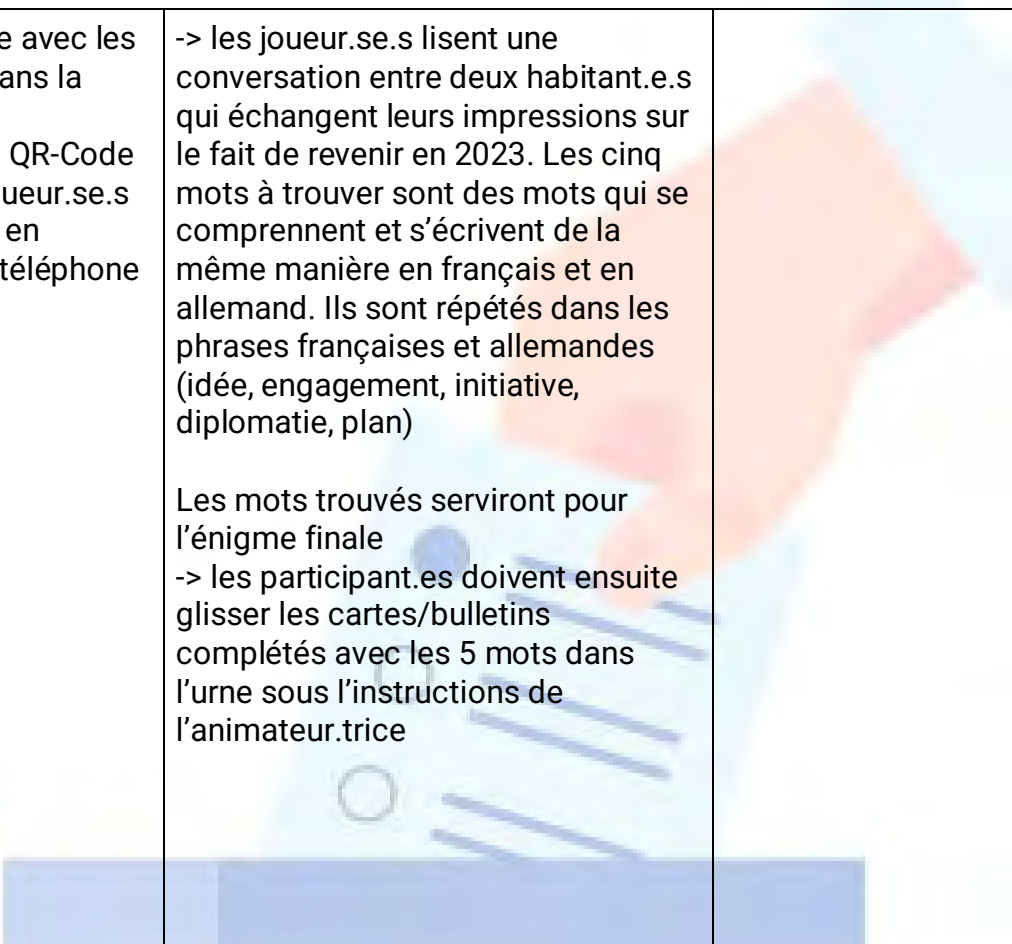
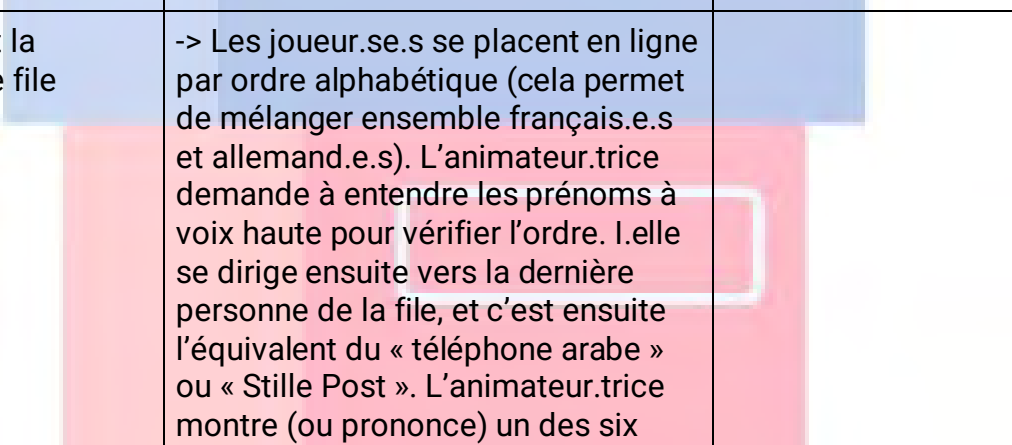
- "Spielleiter\*in": Der\*die Animater\*in erklärt der Gruppe die Anweisungen und startet dann den Soundtrack des Spiels. Sobald das Spiel beginnt, hält er\*sie sich in einer Ecke des Raumes auf, die durch eine Illustration (Anlage (d)) visualisiert wird, und greift nur ein, wenn es um Sprachanimation, den Austausch von Tipps oder Verstöße gegen die Regeln geht.
- "Spielakteur\*in": Der\*die Animater\*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".



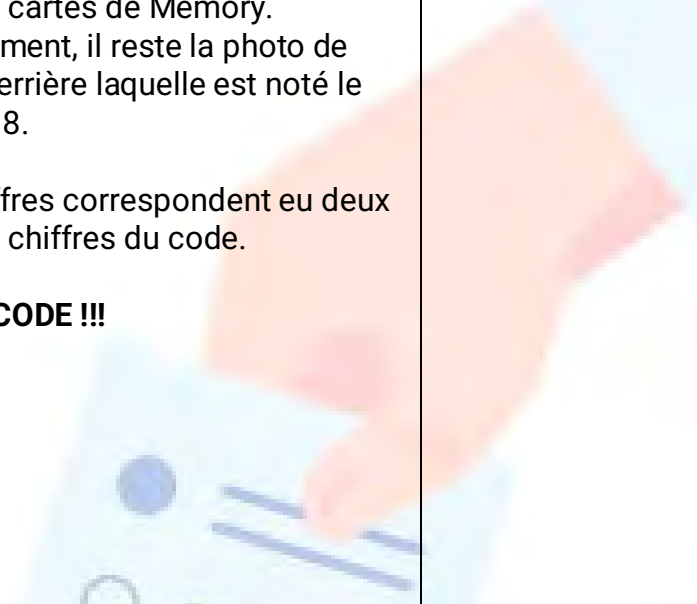

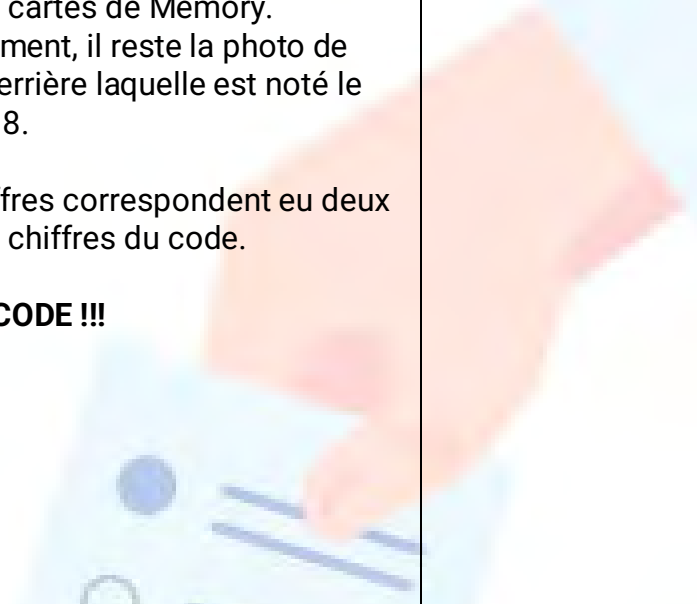
EXPLICATIONS DÉTAILLÉES DU DÉROULÉ DE L'ESCAPE GAME  
DETAILLIERTE ERKLÄRUNG DES ABLAUFES


	Au préalable	À installer dans la salle	Mécanique de jeu	Avant de commencer le jeu (infos aux participant.e.s)
<b>DECO/ AMBIANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; préparer une petite enceinte (chargée)</li><li>-&gt; préparer un ordinateur (chargé aussi)</li><li>-&gt; bricoler une urne avec un paquet de mouchoir ou un emballage quelconque</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; bande-son (optionnelle) et chronomètre</li><li>Lien bande-son : <a href="https://www.dropbox.com/s/cpgbeg4t53gipuo/Bande-son%20Rhenus.mp3?dl=0">https://www.dropbox.com/s/cpgbeg4t53gipuo/Bande-son%20Rhenus.mp3?dl=0</a></li><li>Lien minuteur : <a href="https://onlinealarmkur.com/timer/en/">https://onlinealarmkur.com/timer/en/</a></li><li>-&gt; l'animateur garde près de lui à l'urne</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; lancer la bande-son quand les participant.e.s entrent dans la pièce (s'assurer que tout le monde entend bien)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; les participant.e.s sont informé.e.s du fait qu'i.e.lle.s vont entendre un message à l'entrée dans la salle.</li><li>Ensuite, l'escape démarre directement !!</li></ul>
<b>RÈGLES DU JEU</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; dessiner des signes « sens interdit » sur des Post-its</li><li>-&gt; préparer document « les 10 règles d'or » (Annexe (a))</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; coller les « sens interdit » sur les objets/surfaces/endroits interdits aux participant.e.s</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; vous pouvez demander au préalable qui a déjà fait un Escape Game</li><li>-&gt; distribuer/expliciter rapidement les règles</li></ul>
<b>COUPS DE POUCE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; découper les jetons Rhenus (Annexe (c))</li><li>-&gt; placer les jetons dans une enveloppe</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; placer enveloppe au centre de la pièce</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Les joueu.se.s viennent au QG/ voir l'animateur.trice pour recevoir les coups de pouce</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ici 3 options :</li><li>1) expliquer la règle</li><li>1 jeton = 1 indice</li></ul>

				<p>2)rajouter la règle + le nombre de jetons donnés à l'animateur.trice est haut, plus le coup de pouce sera gros</p> <p>3)proposer aux jeunes de s'auto-organiser avec les jetons ou alors ne rien dire du tout et voir qu'ils en font !</p>
<p><b>ENIGME 1</b> (Questions thématiques)</p>	<p>-&gt; découper les 12 questions à l'aide des <del>piés</del> (Annexe (e)) -&gt; préparer ou imprimer les 2 affiches en A3 avec le code à trouver sous forme de tirets (Annexe (f))</p>	<p>-&gt; cacher les 12 questions (voir ci-dessous : idées de cachettes), avec degrés de difficulté différents -&gt; 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</p>	<p>Les joueur.se.s, en répondant à une question, débloquent une ou plusieurs lettres du code.La majeure partie des questions permet de débloquent la même lettre en français et en allemand, seules quelques questions permettent de débloquent des lettres différentes.</p> <p>Le code indique aux joueur.se.s de se placer en ligne (ils s'organisent comme i.elles veulent, i.elles peuvent aussi le faire plus tard !)</p> <p>L'énigme 1 débloquent l'énigme 3 ! Sans l'énigme 1, les joueur.se.s ne peuvent pas deviner qu'ils doivent se placer en ligne.</p>	

<p><b>ENIGME 2</b> (Vidéo sur l'engagement)</p>	<p>-&gt; découper l'image du portable avec le QR Code (Annexe (g)) qui mène à la vidéo</p>  <p><a href="https://vimeo.com/831801566">https://vimeo.com/831801566</a></p> <p>-&gt; découper 5 cartes/bulletins de vote (Annexe (h)) à disposer dans une enveloppe -&gt; découper également la petite image du portable avec l'inscription « QR-Code » (également sur l'Annexe (h)) et coller le sur l'enveloppe</p>	<p>-&gt; placer l'enveloppe avec les 5 cartes/bulletins dans la pièce -&gt; cacher/afficher le QR-Code dans la salle. Les joueur.se.s accèdent à la vidéo en scannant avec leur téléphone</p>	<p>-&gt; les joueur.se.s lisent une conversation entre deux habitant.e.s qui échangent leurs impressions sur le fait de revenir en 2023. Les cinq mots à trouver sont des mots qui se comprennent et s'écrivent de la même manière en français et en allemand. Ils sont répétés dans les phrases françaises et allemandes (idée, engagement, initiative, diplomatie, plan)</p> <p>Les mots trouvés serviront pour l'énigme finale -&gt; les participant.es doivent ensuite glisser les cartes/bulletins complétés avec les 5 mots dans l'urne sous l'instructions de l'animateur.trice</p>	
<p><b>ENIGME 3</b> (Animation Linguistique : „téléphone arabe“ avec les mots de l'engagement)</p>	<p>-&gt; écrire les six mots suivants sur une feuille de papier :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Manifester</li> <li>- Fair einkaufen</li> <li>- S'informer</li> <li>- Hinterfragen</li> <li>- Respecter le vivant</li> <li>- Ein FSJ machen</li> </ul>	<p>Placer l'urne devant la personne en tête de file</p>	<p>-&gt; Les joueur.se.s se placent en ligne par ordre alphabétique (cela permet de mélanger ensemble français.e.s et allemand.e.s). L'animateur.trice demande à entendre les prénoms à voix haute pour vérifier l'ordre. I.elle se dirige ensuite vers la dernière personne de la file, et c'est ensuite l'équivalent du « téléphone arabe » ou « Stille Post ». L'animateur.trice montre (ou prononce) un des six</p>	

	<p>-&gt; découper les 6 autres cartes/ bulletins de vote (Annexe (h)) et préparer un crayon dans une enveloppe à donner à la première personne de la file</p>		<p>mots à la dernière personne de la colonne, qui va elle-même la chuchoter à l'oreille de son ou sa voisin.e de devant, etc.... Le.a dernier.e participant.e répète à haute voix la phrase qui lui est parvenue ; on peut alors comparer avec la phrase lancée initialement. Si celle-ci est bonne, i.elle peut alors l'inscrire sur la carte/bulletin de vote et glisser le tout dans l'urne. Il peut être pertinent de faire passer la dernière personne en tête de colonne à la fin de chaque tour, pour que tout ne repose pas sur la même personne.</p> <p>Les mots trouvés serviront pour l'énigme finale -&gt; à la fin de l'animation linguistique, il y a 6 nouveau bulletins dans l'urne. Ils serviront pour l'énigme 4.</p>	
<p><b>ENIGME 4</b> (Jeu des différences : Fake News)</p>	<p>-&gt; Préparer les deux feuilles avec la fausse une de journal/le jeu des différences « Le Miroir » (Annexe (i))</p>	<p>-&gt; À disposer dans la salle (un peu caché)</p>	<p>Les joueur.se.s doivent trouver les différences entre les deux documents. Il y en a 10 en tout, ce qui correspond aux deux premiers chiffres du code à trouver.</p>	

<p><b>ENIGME FINALE</b> (Memory de l'engagement)</p>	<p>-&gt; Derrière chaque carte de memory (Annexe (j)) : noter un chiffre (au choix entre 11 et 97)</p> <p>-&gt; noter 98 derrière la carte image « urne »</p> <p>-&gt; découper toutes les cartes memory de manière à n'avoir que des carrés</p> <p>-&gt; placer toutes les cartes dans l'urne</p> <p>-&gt; découper et coller l'image avec l'exemple (également dans l'Annexe (j)) sur l'urne</p>		<p>-&gt; les joueur.se.s forment des paires avec les cartes de Memory. Logiquement, il reste la photo de l'urne, derrière laquelle est noté le chiffre 98.</p> <p>Ces chiffres correspondent eu deux derniers chiffres du code.</p> <p><b>1098 = CODE !!!</b></p>	
<p><b>DÉBLOCAGE DU CADENAS</b></p>	<p>3 options ici :</p> <p>1)si vous choisissez d'utiliser un cadenas virtuel, vous pouvez utiliser le lien suivant ou créer votre propre cadenas.</p> 	<p>1) Une fois le cadenas ouvert sur un ordinateur, vous pouvez également le projeter, et ce, tout au long du jeu.</p> <p>2) mettre/coller la une de journal dans une boîte ou un carnet fermé par le cadenas</p> <p>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).</p>	<p>1)Quand les participant.e.s ont tapé le code exact, la une de journal annonçant leur victoire s'affiche sur l'ordinateur</p> <p>2)Quand les participant.e.s ont débloquent le cadenas, il trouve l'article annonçant leur victoire.</p> <p>3) Quand les participant.e.s ont débloquent le cadenas en écrivant le bon code, i.elle.s peuvent sortir de la salle et trouver l'article annonçant leur victoire.</p> <p>Si vous utiliser la bande-son, n'oubliez pas de l'arrêter si le code</p>	

	<p><a href="https://lockee.fr/o/jom/escaperhenu">https://lockee.fr/o/jom/escaperhenu</a> <u>s</u></p> <p>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 (k))</p> <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 (k)).</p>		<p>a été débloqué. Si le code n'a pas été débloqué, laisser la bande-son, un message final mettra fin à l'Escape Game.</p> <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)).</p>	
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------

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\_sScotché 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 !





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

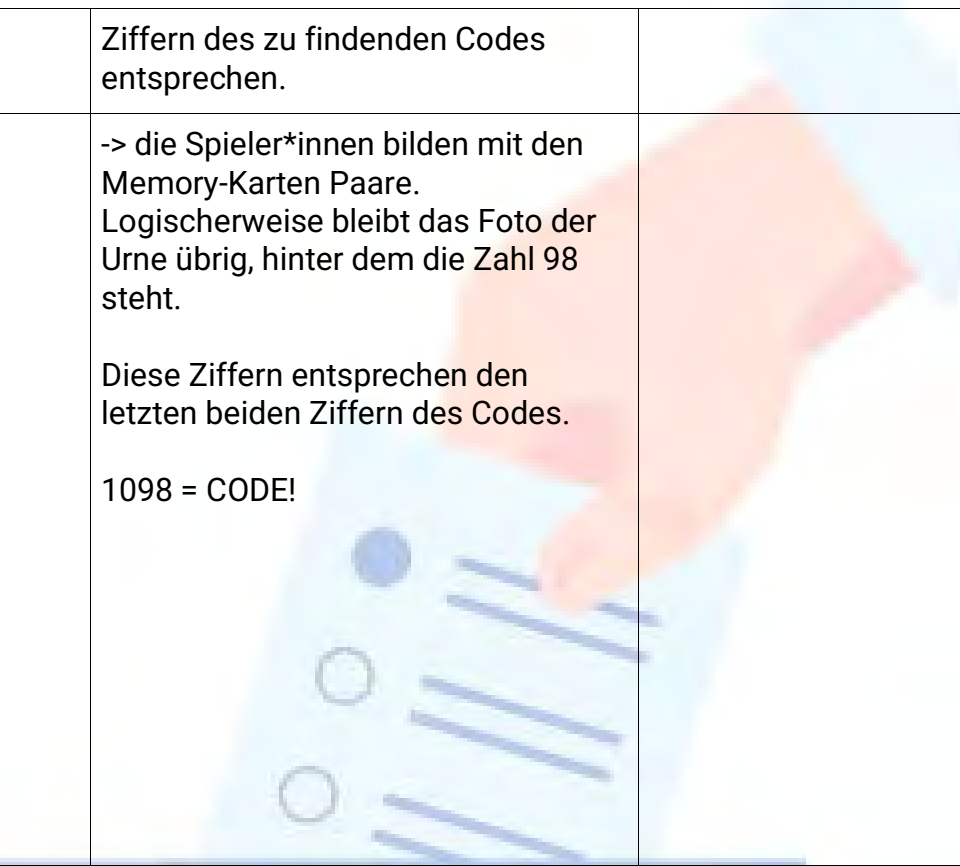
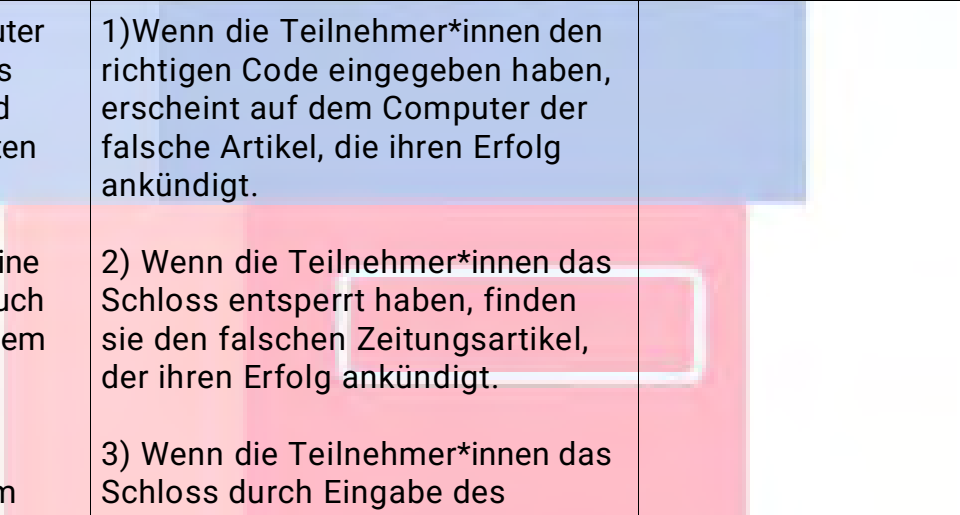
	Im Vorfeld	Im Raum zu installieren	Spielmechanik	Vor Spielbeginn (Infos an Teilnehmer*innen)
<b>DECO/AMBIANCE</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; einen Lautsprecher vorbereiten (aufgeladen)</li><li>-&gt; einen Computer vorbereiten (auch geladen)</li><li>-&gt; eine Urne aus einer Packung Taschentücher oder irgendeiner Verpackung basteln</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; Soundtrack (optional) und Stoppuhr.</li><li>Link Soundtrack: <a href="https://www.dropbox.com/s/cpqbeg4t53gipuo/Banderson%20Rhenus.mp3?dl=0">https://www.dropbox.com/s/cpqbeg4t53gipuo/Banderson%20Rhenus.mp3?dl=0</a></li><li>Link Stoppuhr: <a href="https://onlinealarmkur.com/timer/en/">https://onlinealarmkur.com/timer/en/</a></li><li>-&gt; die Animateur*innen bewahren in ihrer Nähe die Urne auf</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; den Soundtrack starten, wenn die Teilnehmer*innen den Raum betreten (sicherstellen, dass alle gut hören können)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; die Teilnehmer*innen werden darüber informiert, dass sie beim Betreten des Raumes eine Nachricht hören werden. Danach startet das Escape Game direkt!</li></ul>
<b>SPIELREGELN</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; Zeichen " Fahrverbot" auf Post-its zeichnen.</li><li>-&gt; Dokument "Die 10 goldenen Regeln" (Anlage (a)) vorbereiten</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; "Fahrverbote" auf Gegenstände/Oberflächen/Räume kleben, die den Teilnehmer*innen verboten sind</li></ul>		<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; Gern vorher fragen, wer schon einmal ein Escape Game gespielt hat.</li><li>-&gt; die Regeln schnell verteilen/erklären</li></ul>
<b>TIPPS</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; die Rhenus-Chips (Anlage (c)) ausschneiden.</li><li>-&gt; die Chips in einen Umschlag legen.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-&gt; Umschlag in die Mitte des Raumes stellen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Die Spieler*innen kommen ins HQ/zum *zur Animateur*in, um die Tipps zu erhalten.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Hier 3 Optionen:</li><li>1) Regel erklären-&gt; 1 Chip = 1 Hinweis.</li><li>2) Regel hinzufügen-&gt; je höher die Anzahl der Chips, die</li></ul>



				<p>dem*der Jugendleiter*in gegeben werden, desto größer ist der Tipps.</p> <p>3)den Jugendlichen vorschlagen, sich mit den Chips selbst zu organisieren, oder aber gar nichts sagen und sehen, was sie damit machen!</p>
<p><b>RÄTSEL 1</b> (Thematische Fragen)</p>	<p>-&gt; die 12 Fragen mithilfe der gestrichelten Linien ausschneiden (Anlage (e)).</p> <p>-&gt; die 2 Plakate mit dem Code, der in Form von Strichen zu finden ist im A3, vorbereiten oder ausdrucken (Anlage (f)).</p>	<p>-&gt; die 12 Fragen verstecken (siehe unten: Ideen für Verstecke), mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden</p> <p>-&gt; die beiden Plakate mit Klebeband/"Pastafix" unter Tische kleben, möglicherweise unter zwei verschiedene Tische. Oder ein Plakat unter einem Tisch, das andere unter einem Flipchart "verstecken".</p>	<p>Die Spieler*innen schalten durch die Beantwortung einer Frage einen oder mehrere Buchstaben des Codes frei. Die meisten Fragen schalten denselben Buchstaben in Deutsch und Französisch frei, nur wenige Fragen schalten unterschiedliche Buchstaben frei.</p> <p>Der Code weist die Spieler*innen an, sich in einer Reihe aufzustellen (sie organisieren sich, wie sie wollen, das können sie auch später noch tun!)</p> <p>Rätsel 1 schaltet Rätsel 3 frei! Ohne Rätsel 1 können die Spieler*innen nicht erraten, dass sie sich in einer Reihe aufstellen müssen.</p>	

<p><b>RÄTSEL 2</b> (Video über das Engagement)</p>	<p>-&gt; das Bild des Handys mit dem QR-Code (Anlage (g)), der zum Video führt, ausschneiden</p>  <p><a href="https://vimeo.com/831801566">https://vimeo.com/831801566</a></p> <p>-&gt; Fünf Stimmkarten/Stimmzettel (Anlage (h)) ausschneiden und in einen Umschlag stecken -&gt; Das kleine Bild des Handys mit der Schrift "QR-Code" ebenfalls (auch in Anlage (h)) ausschneiden und auf den Umschlag kleben.</p>	<p>-&gt; den Umschlag mit den 5 Karten/Stimmzettel in den Raum legen. -&gt; den QR-Code im Raum verstecken/hängen: die Spieler*innen scannen es mit ihren eigenen Handys, um das Video sehen zu können.</p>	<p>-&gt; Die Spieler*innen lesen ein Gespräch zwischen zwei Bürger*innen, die sich darüber austauschen, wie sie sich fühlen, seit sie im Jahr 2023 zurück sind. Die fünf zu findenden Wörter sind Wörter, die auf Deutsch und Französisch gleich verstanden und geschrieben werden. Sie werden in den französischen und deutschen Sätzen wiederholt (Idee, Engagement, Initiative, Diplomatie, Plan).</p> <p>Die gefundenen Wörter werden für das abschließende Rätsel verwendet -&gt; die Teilnehmer*innen müssen dann die mit den 5 Wörtern ausgefüllten Karten/Zettel unter Anleitung der Animateur*innen in die Urne werfen.</p>	
<p><b>RÄTSEL 3</b> (Sprachanimation: „Stille Post“ mit den Wörtern des Engagements)</p>	<p>-&gt; die folgenden sechs Wörter auf ein Blatt Papier schreiben:</p> <p>- Manifest</p>	<p>Die Urne vor der Person in der ersten Reihe aufstellen</p>	<p>-&gt; Die Spieler*innen stellen sich in alphabetischer Reihenfolge in einer Reihe auf (dies ermöglicht Deutschen und Franzosen zu mischen). Ein*e Animateur*in bittet darum, die Vornamen laut zu hören,</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fair einkaufen</li> <li>- S'informer</li> <li>- Hinterfragen</li> <li>- Respecter le vivant</li> <li>- Ein FSJ machen</li> </ul> <p>-&gt; die anderen 6 Karten/Stimmzettel (Anlage (h)) ausschneiden und einen Bleistift in einem Umschlag bereithalten, der der ersten Person in der Reihe gegeben wird.</p>		<p>um die Reihenfolge zu überprüfen. Dann geht er*sie zur letzten Person in der Reihe und es folgt eine Art "Téléphone arabe" oder " Stille Post". Ein*e Animateur*in zeigt (oder spricht) der letzten Person in der Reihe eines der sechs Wörter, Diese flüstert es wiederum ihrem Vordermann oder ihrer Vorderfrau ins Ohr, usw..... Der*die letzte Teilnehmer*in wiederholt den Satz, den er/sie gehört hat, laut. Man kann den Endesatz dann mit dem ursprünglich gesprochenen Satz vergleichen. Wenn der Satz richtig ist, kann er ihn auf die Stimmkarte/den Stimmzettel schreiben und in die Wahlurne werfen.</p> <p>Es kann sinnvoll sein, am Ende jeder Runde die letzte Person an den Anfang der Spalte zu stellen, damit nicht alles auf ein und derselben Person lastet.</p> <p>Die gefundenen Wörter werden für das letzte Rätsel verwendet -&gt; am Ende der Sprachanimation sind 6 neue Zettel in die Urne geworfen worden. Sie werden für Rätsel 4 verwendet.</p>	
<p><b>Rätsel 4</b> (Differenzspiel: Fake News)</p>	<p>-&gt; Die beiden Blätter mit der Zeitung/dem Differenzspiel „Le Miroir“ vorbereiten (Anlage (i))</p>	<p>-&gt; Im Raum aufstellen (etwas versteckt)</p>	<p>Die Spieler*innen müssen die Unterschiede zwischen den beiden Dokumenten finden. Es gibt insgesamt 10, die den ersten beiden</p>	

			<p>Ziffern des zu findenden Codes entsprechen.</p>	
<p><b>FINALES RÄTSEL</b> (Memory des Engagements)</p>	<p>-&gt; Hinter jeder Memory-Karte (Anlage (j)): eine Zahl notieren (beliebig zwischen 11 und 97).</p> <p>-&gt; Hinter der Bildkarte "Urne" 98 notieren.</p> <p>-&gt; Alle Memory-Karten so ausschneiden, dass nur Quadrate übrigbleiben.</p> <p>-&gt; alle Karten in die Urne legen.</p> <p>-&gt; das Bild mit den Beispiele (auch im Anlage (j)) ausschneiden und auf die Urne kleben</p>		<p>-&gt; die Spieler*innen bilden mit den Memory-Karten Paare. Logischerweise bleibt das Foto der Urne übrig, hinter dem die Zahl 98 steht.</p> <p>Diese Ziffern entsprechen den letzten beiden Ziffern des Codes.</p> <p>1098 = CODE!</p>	
<p><b>ENTSPERRUNG DES SCHLOSSES</b></p>	<p>3 Möglichkeiten:</p> <p>1) Wenn ihr euch für die Verwendung eines virtuellen Schlosses entscheidet, könnt ihr den Link verwenden oder euer eigenes virtuelles Schloss erstellen.</p>	<p>1) Wenn auf einem Computer geöffnet, kann das Schloss auch projiziert werden, und zwar während des gesamten Spiels.</p> <p>2) Die falsche Zeitung in eine Schachtel oder ein Notizbuch legen/einkleben, das mit dem Schloss verschlossen ist.</p> <p>3) Das Blatt mit den vier Bindestrichen an die Tür im</p>	<p>1) Wenn die Teilnehmer*innen den richtigen Code eingegeben haben, erscheint auf dem Computer der falsche Artikel, der ihren Erfolg ankündigt.</p> <p>2) Wenn die Teilnehmer*innen das Schloss entsperrt haben, finden sie den falschen Zeitungsartikel, der ihren Erfolg ankündigt.</p> <p>3) Wenn die Teilnehmer*innen das Schloss durch Eingabe des</p>	



<https://lockee.fr/o/jom/escaperhenus>

2) Eventuell habt ihr ein vierstelliges Zahlenschloss gefunden. Das Schloss auf den endgültigen Code (8457) einstellen. Der falsche Artikel "Herzlichen Glückwunsche" ausschneiden (Anlage (k)).

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 (k)).

Inneren des Spielzimmers kleben. Bleistift und Radiergummi bereitlegen. Die falsche Zeitung auf die andere Seite der Tür kleben)

**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.




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 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)).

# DEBRIEFING & 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, 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 mithilfe des Spiels 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 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'expériences.  
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'enchaînent ensuite en grand groupe.

 **Wann?** Direkt nach der Spielphase

**Was?** Den Raum für den Austausch von Erfahrungen 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.e.s 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?** Die Erkenntnisse aus der Zusammenarbeit, der Gruppenstrategie, der Kommunikation sammeln. 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 es 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 Initiative 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, das im Escape Game behandelt wurde, interessiert?*
- *Avez-vous appris des choses sur l'engagement ?*
- *Habt Ihr etwas über Engagement gelernt?*
- *Est-ce que vous vous êtes amusé.e.s ?*
- *Hat es Euch Spaß gemacht?*
- *etc. /usw.*

Tu peux évidemment enlever/ajouter/adapter des questions à ton groupe

Du kannst Fragen natürlich entfernen/hinzufügen/an Deine Gruppe anpassen.



### 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 4 (article de journal-jeu des différences) :** Comment lutter contre les "fake news" ? Comment les détecter ? Est-ce qu'il existe des médias plus susceptibles de propager des "fake news" que d'autres ?

**Enigme finale (memory) :** Aviez-vous conscience de toutes ces formes d'engagement ? Qu'est-ce que vous faites déjà au quotidien pour vous engager pour et dans la société ? Y a-t-il des formes d'engagement qui n'apparaissent pas dans l'Escape Game ? Pensez-vous qu'il faudrait rendre le vote obligatoire pour les citoyen.ne.s (ce qui se fait déjà dans une vingtaine de pays dans le monde !) ? Comment peut-on convaincre d'autres personnes de s'engager ? Est-ce réservé à une certaine catégorie de la population ou peut-on participer à la vie citoyenne à tout âge et en tout lieu ? Pourquoi est-ce important selon vous de participer à la vie de la société dans laquelle vous vivez ?

 **Wann?** Am selben Tag, am nächsten (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 4 (Zeitungsartikel-Differenzspiel):** Wie kann man gegen "Fake News" vorgehen? Wie lassen sie sich aufdecken? Gibt es Medien, die eher "Fake News" verbreiten als andere?

**Finales Rätsel (Memory):** Waren Euch all diese Formen des Engagements bewusst? Was macht Ihr bereits in Eurem Alltag, um Euch für und in der Gesellschaft zu engagieren? Gibt es Formen des Engagements, die im Escape Game nicht vorkamen? Denkt Ihr, dass es eine Wahlpflicht für Bürger\*innen geben sollte (was in etwa 20 Ländern weltweit bereits der Fall ist!)? Wie kann man andere Menschen davon überzeugen, sich zu engagieren? Ist es nur einer bestimmten Bevölkerungsgruppe vorbehalten oder kann man sich in jedem Alter und an jedem Ort am bürgerschaftlichen Leben beteiligen? Warum ist es Eurer Meinung nach wichtig, sich in der Gesellschaft, in der Ihr lebt, zu beteiligen?



# ANNEXES ANLAGEN

## Annexes

- 25 ..... (a) Les 10 règles d'or
- 26-27 ... (b) Texte complet de la bande son
- 28 ..... (c) Jetons
- 29 ..... (d) QG des animateur.trice.s
- 30-32 ... (e) Énigme 1: Questions thématiques
- 33 ..... (f) Énigme 1: Code à déchiffrer
- 34 ..... (g) Énigme 2: QR Code de la vidéo
- 35-36 ... (h) Énigme 2 et 3: Cartes/Bulletins
- 37-38 ... (i) Énigme 4: Jeu des 10 différences
- 39-43 ... (j) Cartes de Memory
- 44 ..... (k) "Félicitations"
- 45 ..... (l) Solutions des énigmes
- 46 ..... (m) Coups de pouce

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

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



-> à découper  
-> zum Ausschneiden



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



-> à cacher  
-> zum Verstecken



## Anlagen

- 25 ..... (a) Die 10 goldenen Regeln
- 26-27 ... (b) Vollständiger Text des Soundtracks
- 28 ..... (c) Chips
- 29 ..... (d) Hauptquartier der Animateur\*innen
- 30-32 ... (e) Rätsel 1: Thematische Fragen
- 33 ..... (f) Rätsel 1: Code zum Entschlüsseln
- 34 ..... (g) Rätsel 2: QR-Code des Videos
- 35-36 ... (h) Rätsel 2 und 3: Karte/Stimmzettel
- 37-38 ... (i) Rätsel 4: Spiel mit den 10 Unterschieden
- 39-43 ... (j) Memory-Karten
- 44 ..... (k) "Herzlichen Glückwunsch"
- 45 ..... (l) Lösungen der Rätsel
- 46 ..... (m) 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

*Nous sommes en 2053.  
Wir sind im Jahr 2053.*

*Il y a 30 ans, en 2023, la population dans votre pays ne s'intéressait plus beaucoup à la politique, ce qui a mené au pouvoir Rhenus, un personnage de dessin animé.  
Vor 30 Jahren, im Jahr 2023, hatten die Menschen in Ihrem Land kein großes Interesse an Politik, was dazu führte, dass eine Zeichentrickfigur namens Rhenus an die Macht kam.*

*Ce personnage bizarre ne faisait peur à personne, au début. Mais petit à petit, il a réduit les libertés individuelles des gens. Puis, les pays voisins ont fait comme lui ! Finalement, Rhenus a créé une forme de dictature dans toute l'Europe.*

*Diese komische Figur machte anfangs niemandem Angst. Doch nach und nach hat sie die persönlichen Freiheiten der Menschen eingeschränkt. Dann haben auch die Nachbarländer genauso gehandelt! Schließlich schuf Rhenus in ganz Europa eine Form von Diktatur.*

*Heureusement, votre groupe, (après plusieurs années de recherche), a réussi à fabriquer une machine à remonter le temps.  
Glücklicherweise ist es Eurer Gruppe (nach jahrelanger Forschung) gelungen, eine Zeitmaschine zu bauen.*

*Vous êtes donc de retour 30 ans en arrière, avec la chance incroyable de pouvoir changer les choses et éviter que Rhenus ne prenne le pouvoir.  
Ihr seid also 30 Jahre in die Vergangenheit gereist und habt die unglaubliche Chance, die Dinge zu ändern und zu verhindern, dass Rhenus die Macht übernimmt.*

*Mais pour ça, il faut à la fois convaincre d'autres personnes de s'engager dans la société (à différents degrés), et prendre des décisions importantes dans votre groupe.  
Dazu müsst Ihr aber sowohl andere Menschen davon überzeugen, sich in der Gesellschaft zu engagieren (in unterschiedlichem Ausmaß), als auch wichtige Entscheidungen in Eurer Gruppe treffen.*

*Si vous y arrivez, vous empêcherez Rhenus de prendre le pouvoir, et vous changerez le cours du temps à tout jamais !  
Wenn Euch das gelingt, könnt Ihr Rhenus daran hindern, die Macht zu übernehmen und so den Lauf der Zeit für immer verändern!*

*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 Restzeit während des Spiels

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 en cas d'échec / Nachricht bei Misserfolg

Leider ist die Wahlbeteiligung bei den letzten Wahlen nicht wirklich gestiegen.  
Aber das ist nicht schlimm! Denn schließlich habt Ihr gut zusammengearbeitet und Euch gegenseitig geholfen! Ihr könnt beruhigt ins Jahr 2053 zurückkehren, denn hier wird sich einiges ändern, das ist klar!

*Malheureusement, vous n'avez pas réussi à faire augmenter de manière significative le taux de participation aux dernières élections... Mais que Rhenus soit finalement élu ou pas, vous avez fait preuve de coopération et d'entraide ! Cela aura une grande influence sur la population. Vous pouvez donc rentrer tranquillement en 2053, les choses changeront !*



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

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

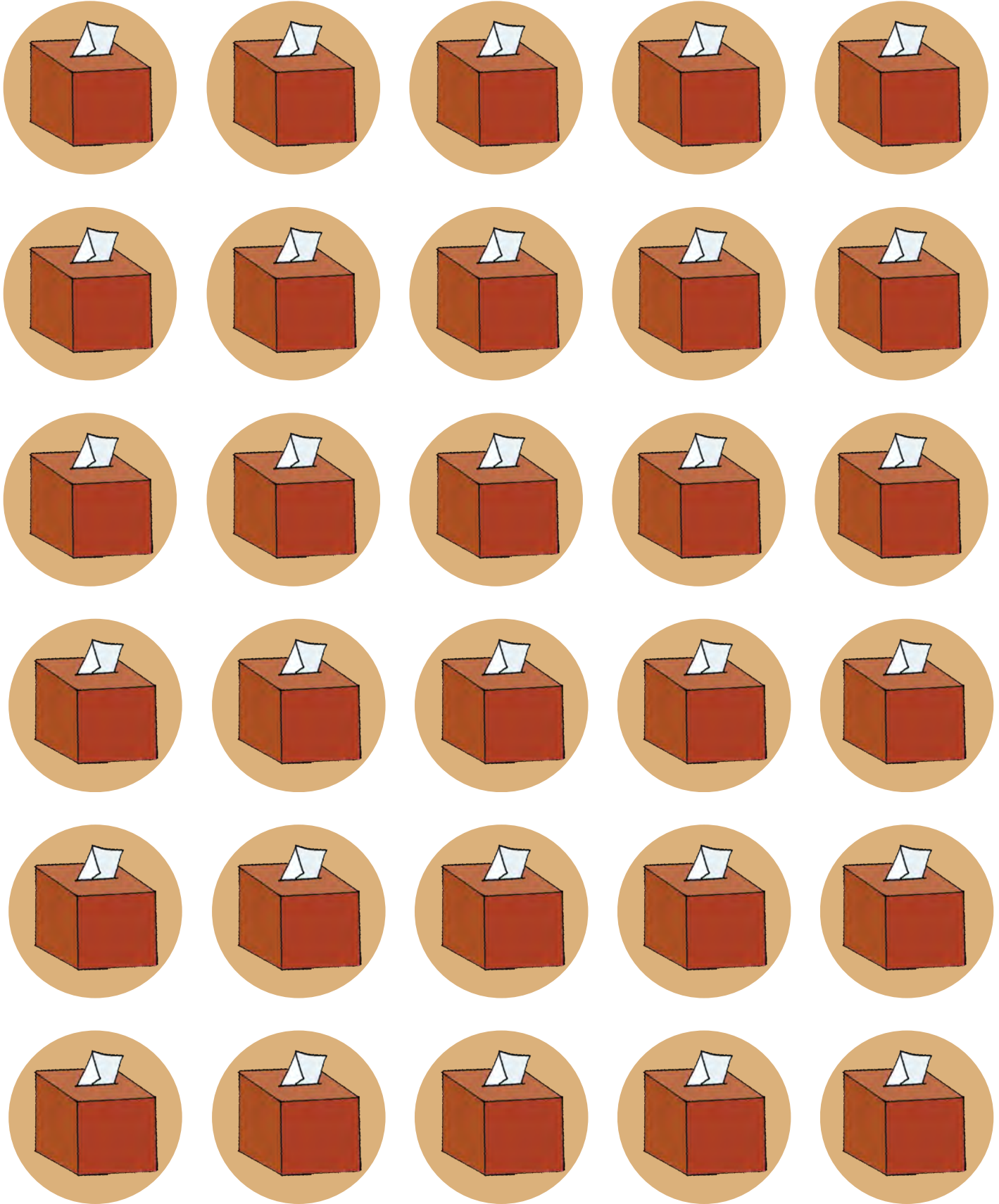
### Message de réussite / Nachricht bei Erfolg

Herzlichen Glückwunsch! Dank Eures Engagements ist die Wahlbeteiligung bei den letzten Wahlen von 10% auf ... 98% gestiegen!!! Dank Euch hat die Bevölkerung wieder Vertrauen in ihre Entscheidungsmacht gefasst und Rhenus nicht gewählt! Ihr könnt beruhigt ins Jahr 2053 zurückkehren, denn Ihr habt es geschafft, den Lauf der Zeit zu ändern!

*Félicitations !!! Grâce à votre engagement, le taux de participation aux dernières élections est passé de 10% à...98% !!! Grâce à vous, la population a repris confiance dans son pouvoir de décision, et n'a pas élu Rhenus ! Vous pouvez rentrer tranquillement en 2053, vous avez réussi à changer le cours du temps !!!*



# (C) JETONS CHIPS





# (D) QG DES ANIMATEUR.TRICE.S HAUPTQUARTIER 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 QG avec cette illustration :*

Wenn Ihr Euch für die Haltung "Spielleiter\*in" statt "Spielakteur\*in" entscheidet und so wenig wie möglich in das Escape Game eingreifen wollt, könnt Ihr Euer Hauptquartier mit diesem Bild visualisieren:





Wie nennt man eine gemeinsame, meist gewerkschaftlich organisierte Arbeitsniederlegung von Arbeitnehmer\*innen zur Durchsetzung bestimmter wirtschaftlicher, sozialer, die Arbeit betreffende Forderungen?

— — — — —  
(16). (17)

Comment appelle-t-on un arrêt de travail collectif, généralement organisé par un syndicat, de travailleur·se·s pour faire valoir certaines revendications économiques, sociales, relatives au travail ?

— — — — —  
(10)

.....

Welche Bewegung, die 2018 begonnen hat, besteht darin, für Maßnahmen gegen die globale Erwärmung zu streiken und an Demonstrationen teilzunehmen?

— — — — — (6) — — — — — (6) — — — — — (6)

Quel mouvement, qui a commencé en 2018, consiste à faire grève et à participer à des manifestations en faveur de l'action contre le réchauffement climatique ?

— — — — — (6) — — — — — (6) — — — — — (6)

.....

Welche Maßnahme ermöglicht es jungen Menschen zwischen 15 und 26 Jahren, sich in gemeinnützigen Organisationen zu engagieren?

— — — — —  
(3)

Quel dispositif, créé en 2010, permet à des jeunes de 16 à 30 ans de s'engager dans des organismes à but non lucratif ?

— — — — — (3) — — — — —

.....



Wie nennt man eine Aktion, bei der man aus freiem Willen und ohne Bezahlung hilft?

-----  
(11)(11)

Comment appelle-t-on une action qui consiste à apporter son aide volontaire et sans être rémunéré-e ?

-----  
(12) (11)

Welche 27 Staaten umfassende Organisation macht es relativ einfach, sich außerhalb des eigenen Landes zu engagieren?

-----  
(1) (2)

Quelle organisation regroupant 27 Etats permet de s'engager relativement facilement en dehors de son propre pays ?

-----  
(2) (1)

Wie nennt man die unveräußerlichen und allen Menschen eigenen Rechte wie das Recht auf Freiheit, auf Leben oder auch das Recht auf Bildung?

-----  
(18) (19) (19)

Comment appelle-t-on les droits inaliénables et propres à toutes les personnes, tels que la liberté, la vie ou encore le droit à l'éducation ?

Droits -----  
(19) (18)

Wie nennt man die Gesamtheit der Grundgesetze, die festlegen, wie ein Staat funktioniert?

-----  
(15)

Comment appelle t-on l'ensemble de lois fondamentales qui définissent le fonctionnement d'un État ?

-----  
(14)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —  
(3) (16) (1) (11) (11) (16) (1) (2) (14) (19) (17) (13)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —  
(1) (17) (13) (1) (5) (11) (17) (13) (17) (1) (17) (13)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —  
(15) (11) (7) (19) (15) (8) (1) (16) (17) (3) (14) (19) (1) (5)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —  
(5) (1) (17) (19) (1) (13) (6) (20) (11) (10) (1) (15) (2) (6)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — —  
(1) (16) (9) (17) (16) (1) (3) (12) (20) (16) (5) (1) (7) (5) (1) (13) (20) (18)

— — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — — !  
(7) (20) (2) (5) (14) (20) (13) (16) (17) (13) (2) (1) (5)

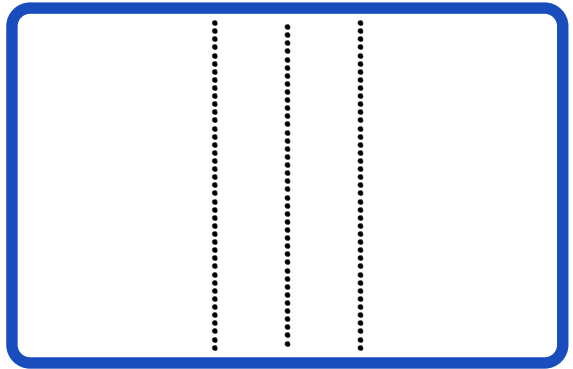
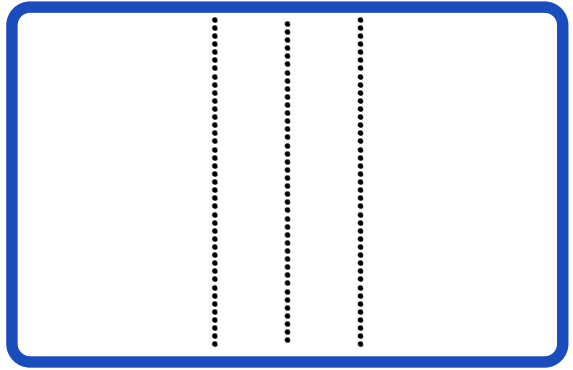
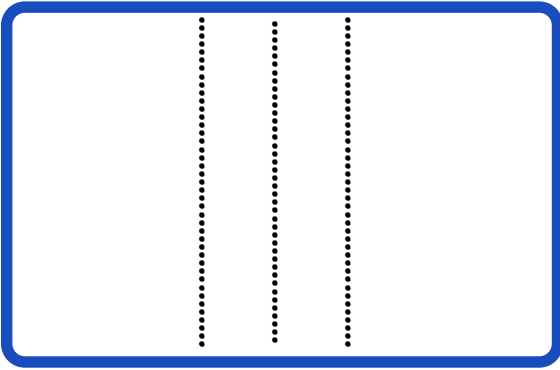
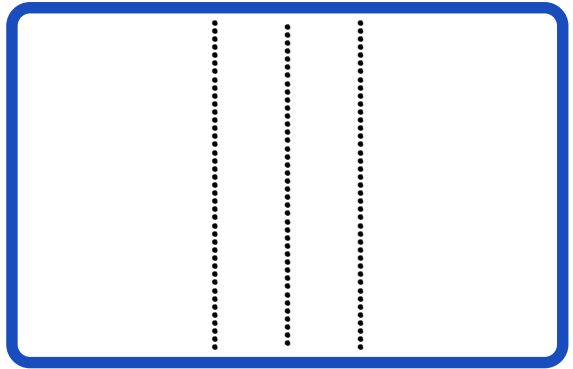
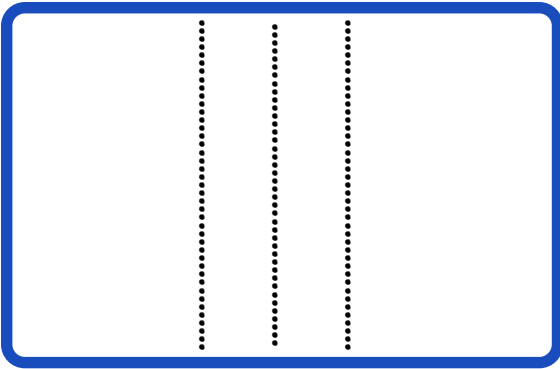
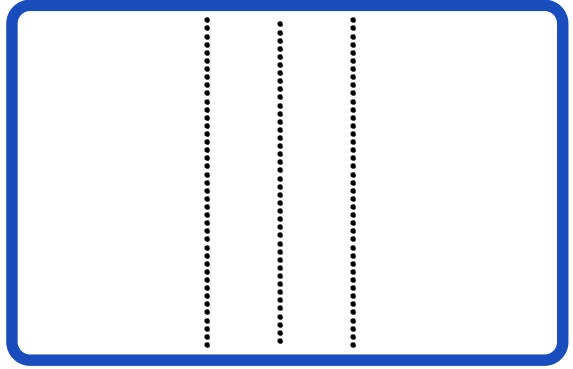
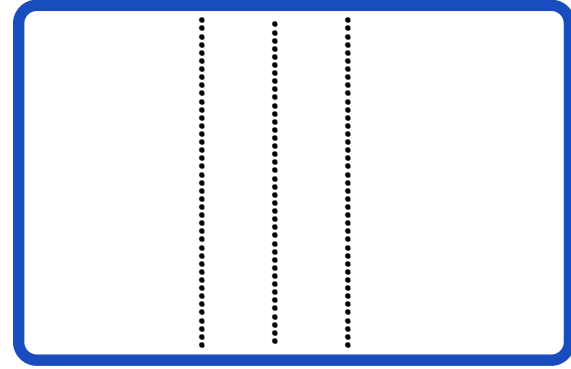


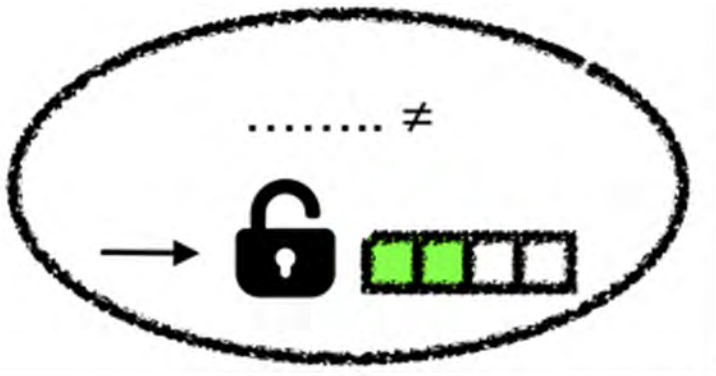
(G) ÉNIGME 2 : QR CODE DE LA VIDÉO  
RÄTSEL 2: QR CODE DES VIDEOS





(H) ENIGMES 2 & 3 : CARTE-BULLETINS  
RÄTSEL 2 & 3 : KARTE/STIMMZETTEL





# Le Miroir

Dimanche 31 janvier 2053

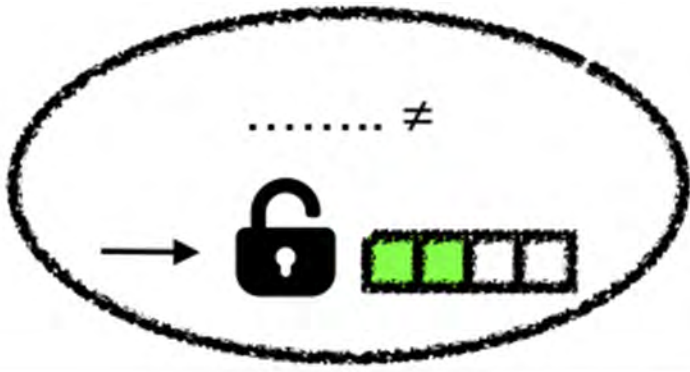
## Das Jahr des Tigers

Einmal ist keinmal: das Jahr 2053 steht wieder ganz im Zeichen von Rhenus. Vor zwei Jahren mussten alle Mitbewohner\*innen des Königreichs die berühmte blaue Latzhose tragen, was die Kleiderverkäufer\*innen sehr erfreut hat. Leider konnte ein Großteil der Bevölkerung diese Farbe mittlerweile nicht mehr ertragen. Im letzten Jahr musste jede Person zum Zahnarzt gehen, um sich die Zähne anspitzen zu lassen, wie es bei Wildkatzen üblich ist. Die Zahnärzt\*innen waren wohl die einzigen, die mit dieser Maßnahme

zufrieden waren.

Cette année, Rhenus a proposé aux habitant.e.s un régime exclusivement composé de viande. Outre les dommages que cette action va causer à notre environnement déjà bien abimé, des difficultés d'approvisionnement ainsi que des carences alimentaires chez les Rhénusois.e.s sont à prévoir. Un point positif toutefois : la proposition de se peindre en jaune et orange et de vivre dans la savane comme des tigres a été jugée inconstitutionnelle et devra être réexaminée l'année prochaine.





# Le Riorim

Dimanche 32 janvier 2053

## Das Jahr des Tigers

Einmal ist keinmal: das Jahr 2053 steht wieder ganz im Zeichen von Rhenus. Vor drei Jahren mussten alle Mitbewohner\*innen des Königreichs die berühmte blaue Latzhose tragen, was die Kleiderverkäufer\*innen sehr erfreut hat. Leider konnte ein Großteil der Bevölkerung diese Farbe mittlerweile nicht mehr ertragen. Im letzten Jahr musste jede Person zum Zahnarzt gehen, um sich die Zähne anspitzen zu lassen, wie es bei Wölfen üblich ist. Die Zahnärzt\*innen waren wohl die einzigen, die mit dieser Maßnahme

zufrieden waren.

Cette année, Rhenus a proposé aux habitant.e.s un régime exclusivement composé de chocolat. Outre les dommages que cette action va causer à notre environnement déjà bien abimé, des difficultés d'approvisionnement ainsi que des carences alimentaires chez les Rhénusois.e.s sont à prévoir. Un point positif toutefois : la proposition de se peindre en jaune et rouge et de vivre dans la savane comme des tigres a été jugée inconstitutionnelle et devra être réexaminée l'année prochaine.





(J) ÉNIGME 2:  
RÄTSEL 2: MEMORY

*participer à la  
fête des  
voisin.e.s*

*s'engager dans  
un parti  
politique*

*réparer (ou  
faire réparer  
ses objets)*

*sich in einer  
politischen  
Partei  
engagieren*

*ein Festival  
organisieren*

*sich in einer  
Gewerkschaft  
engagieren*

*Haus-  
aufgabenhilfe*

*se  
syndicaliser*



*Engagement  
in einem  
Verein*

*vérifier ses  
informations*

*ehrenamtlich in  
einem  
Sportverein  
tätig sein*

*Informationen  
überprüfen*

*être bénévole  
dans un club  
de sport*

*venir à  
plusieurs*

*faire un  
service  
civique*

*zu mehreren  
Leben*

*lutter contre  
les violences*

*involuntar  
Netzwerken  
aktiv sein*

*gegen Gewalt  
vorgehen*

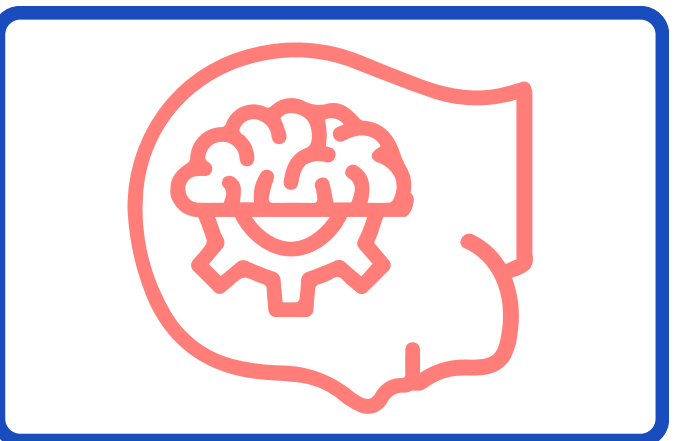
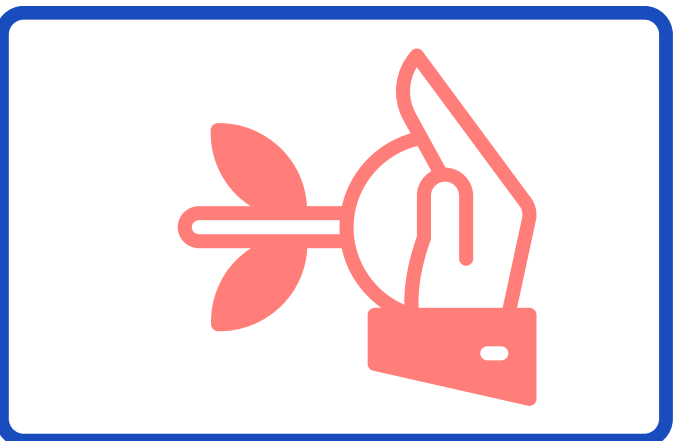
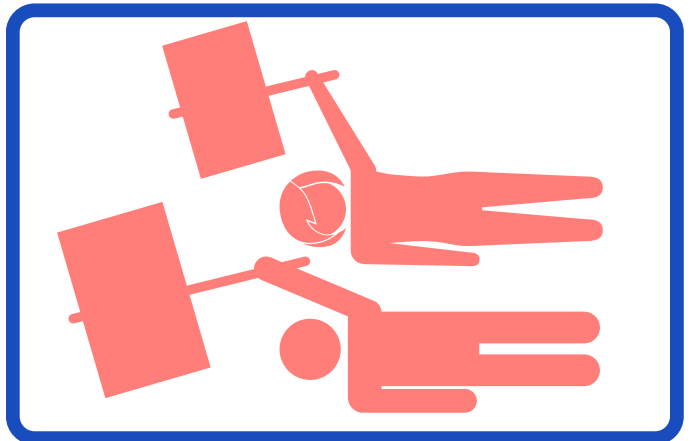
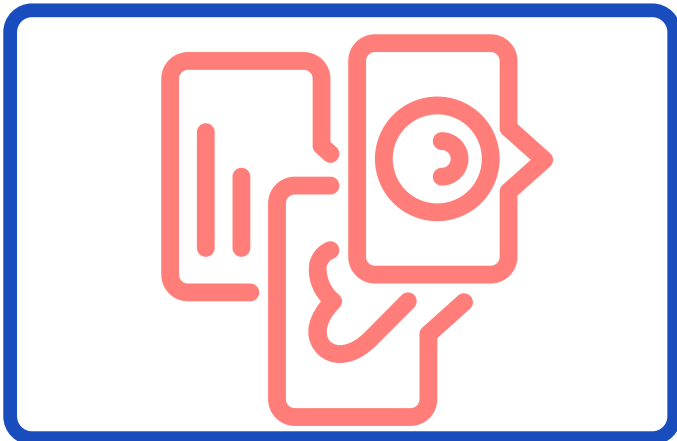
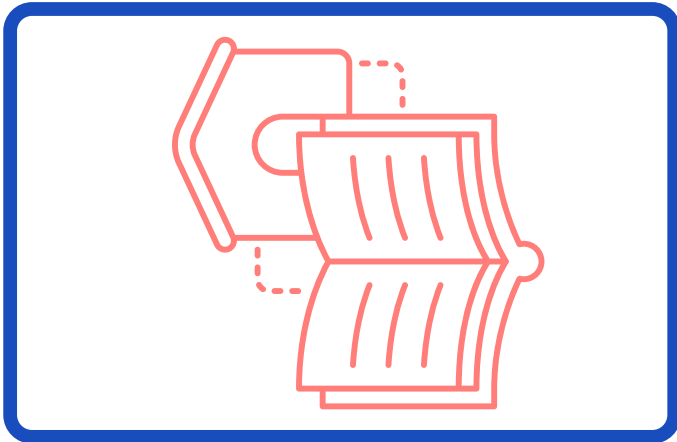
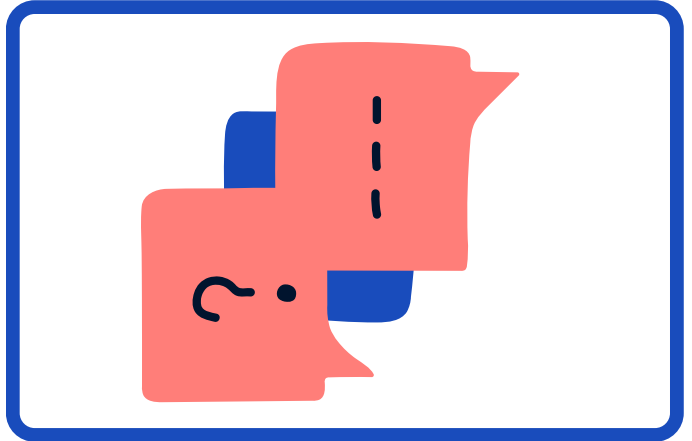
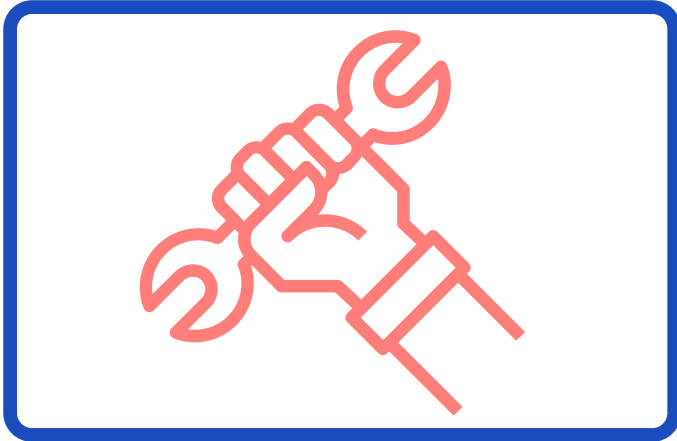
*interaktiv mit  
diplomatie*

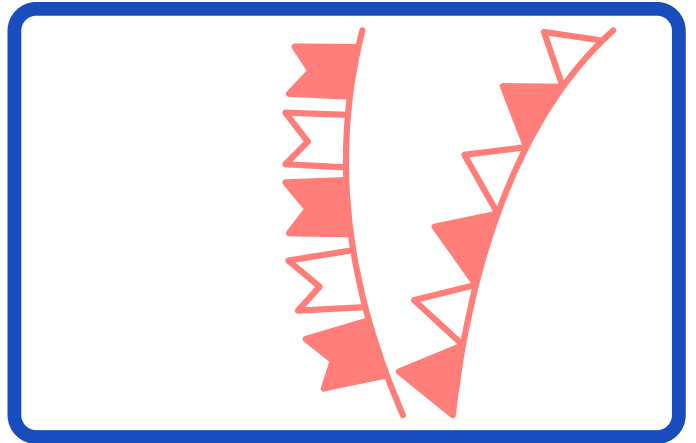
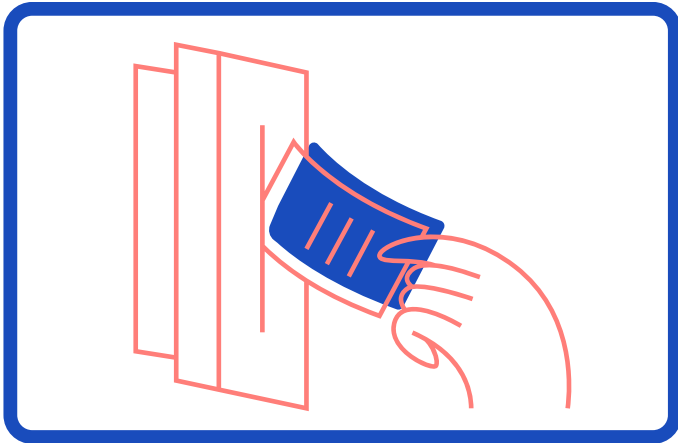
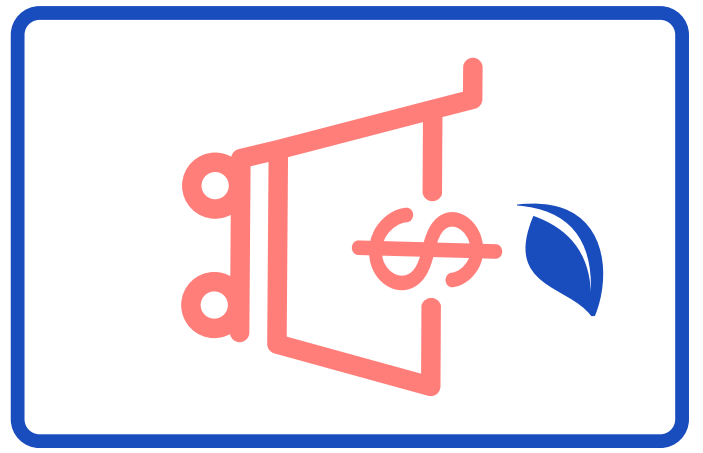
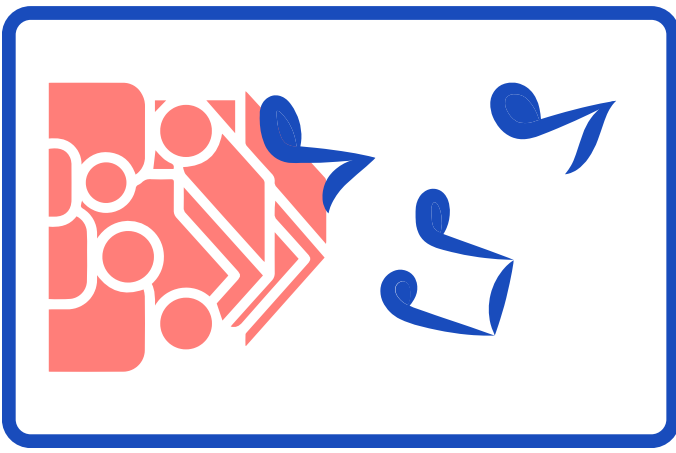
*den Bündnis  
feinden*

*faire preuve  
d'initiative*

*erzwingen die  
dialogue*

*définir un plan  
d'action*



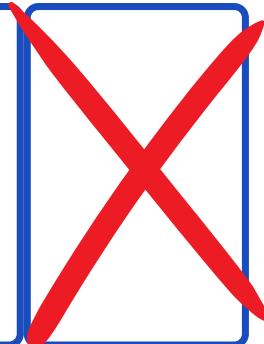


EXEMPLE / BEISPIEL

Jeu de cartes

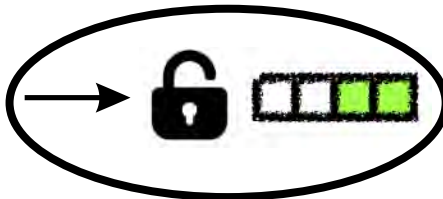


clés



Exemple

Beispiel





(K)

# "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.

*Ou fais ta propre Une sur fodey.com*

Oder mache Deine eigene Schlagzeile auf fodey.com





# (L) SOLUTIONS DES ÉNIGMES RÄTSELLÖSUNGEN



## Énigme 1 / Rätsel 1

Stellt euch in einer Linie in alphabetischer Reihenfolge auf et dites votre prénom pour continuer !

## Énigme 2/ Rätsel 2

IDEE  
ENGAGEMENT  
INITIATIVE  
DIPLOMATIE  
PLAN

## Énigme 3/ Rätsel 3

- Manifester
- Fair einkaufen
- S'informer
- Hinterfragen
- Respecter le vivant
- Ein FSJ machen

## Énigme 4 / Rätsel 4

**10 différences / 10 Unterschiede**

- 1) dans le titre / im Titel
- 2) dans la date / im Datum
- 3) dans le texte allemand / im deutschen Text: zwei -> drei ;
- 4) dans le texte allemand / im deutschen Text: Wildkatzen -> Wölfen
- 5) dans le texte français / im französischen Text: viande -> chocolat
- 6) dans le texte français / im französischen Text: orange -> rouge
- 7) dans l'image, le microphone / auf dem Bild: der Mikrofon
- 8) dans l'image, la couleur des coussinets / auf dem Bild: die Farbe der Pfoten
- 9) dans l'image, une marque à la patte droite / auf dem Bild: eine Markierung an der rechten Beine
- 10) dans l'image, les trous de nez / auf dem Bild: die Nasenlöcher

## Énigme final / Finales Rätsel

Seule la carte "urne" n'a pas de paire. le nombre "98" figurant derrière la carte est donc la solution.  
Nur die Karte "Urne" hat kein Paar. Die Zahl "98", die hinter der Karte steht, ist also die Lösung

CODE = 1-0-9-8



# (M) 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 les mots « ligne » et « alphabétique »*
- 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:

- *indiquer qu'il faut trouver 5 mots*
- *dire comment les trouver (mots transparents qui se répètent)*
- angeben, dass 5 Wörter gefunden werden müssen
- erklären, wie sie zu finden sind (transparente Wörter, die sich wiederholen)

## Énigme 3 / Rätsel 3:

- *montrer le mot aux trois dernières personnes de la file et pas seulement à la dernière.*
- *séparer la ligne en deux lignes si c'est trop difficile d'avoir une seule ligne participant.e.s*
- das Wort den letzten drei Personen in der Reihe zeigen und nicht nur der letzten Person
- Falls es zu schwierig ist, nur eine Reihe Teilnehmer\*innen zu bilden, die Reihe in zwei Reihen aufteilen

## Énigme 4 / Rätsel 4:

- *préciser qu'il y a également des différences dans l'illustration*
- klarstellen, dass es auch Unterschiede in der Illustration gibt

## Énigme final / letztes Rätsel:

- *indiquer qu'il y a une carte en trop*
- *former quelques paires si besoin*
- mitteilen, dass es eine Karte zu viel gibt
- bei Bedarf einige Paare bilden

*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 mp3 (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/cpqbeg4t53gipuo/Bande-son%20Rhenus.mp3?dl=0>

Lien de Message de victoire en mp3 : Link Siegesmeldung in mp3:

<https://www.dropbox.com/s/cwmy16iq7gnkmgf/Bande-son%20r%C3%A9ussite%20Rhenus%20%28avec%20applaudissements%29.mp3?dl=0>

*Lien pour la vidéo de l'énigme 2 :* Link zum Video von Rätsel 2:

<https://vimeo.com/831801566>

*Lien vers le cadenas numérique :* Link zum digitalen Schloss:

<https://lockee.fr/o/jom/escaperhenus>

Padlet Escape Rhenus :

<https://padlet.com/escaperhenusrhenia/escape-rhenus-153wfkrekefhmx1z>

*Lien vers un chronomètre virtuel :* Link zu einer virtuellen Stoppuhr:

<https://onlinealarmkur.com/timer/en/>

*Pour créer son propre cadenas virtuel :* Ein eigenes virtuelles Zahlenschloss erstellen:

[www.lockee.fr](http://www.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:

[www.fodey.com](http://www.fodey.com)

*Exemple de musique d'ambiance :* Beispiel für Hintergrundmusik:

<https://www.youtube.com/watch?v=Ml2wq39BPfO>

*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>



**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**

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

**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



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

**Finanziell unterstützt durch das Deutsch-Französische Jugendwerk**

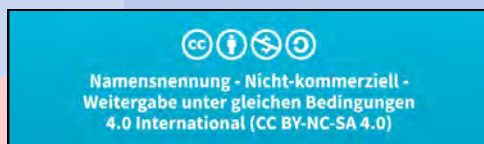


**Vous êtes autorisé à :**

- **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'Œuvre.
- **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.



**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.