



RHENUS

PÄDAGOGISCHES ESCAPE GAME

**Thema:
Engagement
& politische
Partizipation**



Einleitung



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.



Im Dokument befinden sich Links zu einzelnen Dateien. Wenn ihr auf den **gesamten Ordner mit allen Dateien**, die ihr für das Escape Game braucht zugreifen möchtet findet ihr ihn hier. So habt ihr direkt alles auf einem Blick.



Los geht's!



RHENUS

INHALTSVERZEICHNIS

4 Rhenus auf einen Blick

5 Szenario

6 Leitfaden für Spielleitung

6 *Vorbereitungsphase*

7 *Spielphase*

9 *Feedbackphase*

11 Rätsel 1

12 Sprachanimation

13 Rätsel 2

14 Rätsel 3

15 Rätsel 4

16 Weitere Ressourcen

17 Nutzungsrechte

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



RHENUS AUF EINEN BLICK

Themen

Engagement und
politische
Partizipation

Für wen?

Jugendliche ab 15 Jahren
aus Frankreich und Deutschland

Max. 15 Spieler*innen

Keine Vorkenntnisse über
Escape Games erforderlich

Wie lange?

Vorbereitungsphase:
ca. 1 Stunde

Escape Game:
ca. 2,5 Stunden (1 Stunde
Spielphase + 1,5 Stunden
Feedbackphase)

Wo?

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

Material

- Stifte
- Tesafilm / Kleber
- Schere
- Blätter
- Drucker
- Klebepunkte
- Briefumschläge
- eine Pappschachtel (z.B. Taschentuchbox), um eine Urne darzustellen
- Internetverbindung (kein Muss, aber hilfreich für die Teilnehmenden)
- mindestens ein Smartphone mit Internetzugang, um die QR-Codes zu lesen und auf die Links zuzugreifen

Falls ihr Hintergrundmusik und ein
digitales Zahlenschloss verwendet:

- Laptop
- Lautsprecher

Optional:

- ein vierstelliges Zahlenschloss
- Verkleidung für den*die Animateur*in
- Schachtel (mit einem Zahlenschloss verschließbar)

DAS SZENARIO



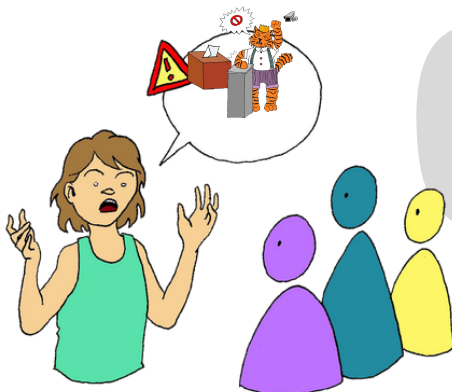
Es ist das Jahr 2057.
Vor 30 Jahren ist etwas Schlimmes passiert: Viele Menschen interessierten sich nicht mehr für Politik. Deshalb konnte eine Zeichentrick-Figur namens Rhenus an die Macht kommen.



Am Anfang dachten alle: Rhenus ist harmlos. Aber das war falsch. Rhenus hat den Menschen immer mehr Freiheiten weggenommen. Dann hat die Figur auch die Nachbarländer angegriffen und eine Diktatur in ganz Europa errichtet.



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



Ihr reist 30 Jahre zurück in die Vergangenheit. Jetzt habt ihr eine wichtige Chance: Ihr könnt die Zukunft verändern und verhindern, dass Rhenus an die Macht kommt.



Dafür müsst ihr zwei Dinge tun:

1. Andere Bürger*innen überzeugen, aktiv zu werden
2. Als Gruppe wichtige Entscheidungen treffen

Wenn es euch gelingt, alle Rätsel zu lösen, verhindert ihr, dass Rhenus an die Macht kommt. Die Zukunft verändert sich für immer.

Leitfaden für die Spielleitung

VORBEREITUNGSPHASE

ohne die Teilnehmenden ! (kann am Vortag vorbereitet werden)

1. Raumgestaltung, Dekoration und „Verbotenes“

Eine in der Mitte des Raumes aufgestellte Tischgruppe mit Stühlen lädt die Teilnehmenden dazu ein, Hinweise gemeinsam zu sammeln und fördert die Zusammenarbeit. Lege außerdem Stifte und Papier bereit.

Du kannst einige zusätzliche Gegenstände wie Bücher, Trinkflaschen oder anderes kleines Material im Raum verteilen, um weitere Verstecke zu schaffen. Auch Plakate können aufgehängt werden. Dahinter lassen sich Hinweise verstecken und der Raum kann dadurch lebendiger gestaltet werden.

Wichtig: Persönliche Gegenstände der Teilnehmenden oder der Teammitglieder dürfen nicht außerhalb der Verbotszone liegen. Alles, was im Raum liegt, wird möglicherweise durchsucht und kann als Hinweis interpretiert werden.

Deshalb ist es wichtig, alle Gegenstände, die nicht angefasst werden dürfen, deutlich mit Post-its mit dem Symbol „Verboten“ / „Zutritt verboten“ zu kennzeichnen. Dazu gehören zum Beispiel Feuerlöscher, Feueralarm, zerbrechliche Gegenstände oder persönliche Sachen. Erkläre dies außerdem bei den „Goldenen Regeln“, damit es keine Missverständnisse gibt.

Auf den Seiten dieses Handbuchs, die den einzelnen Rätseln entsprechen, findest du genaue Angaben dazu, welche Hinweise versteckt werden müssen und wo.

2. Animationsecke für die Spielleitung

Bereite einen Tisch vor und kennzeichne ihn mit einem „Verboten“-Symbol. Dort kannst du Folgendes ablegen:

- deinen Computer, falls du ihn benötigst
- Gegenstände, die du nicht durchsuchen lassen möchtest
- die Urne
- Hinweise und Notizen, die du während des Spiels verteilen möchtest

3. Hintergrundmusik

Du kannst spannende Musik oder Suspense-Musik abspielen, um die Atmosphäre zu verstärken. Es gibt zahlreiche Playlists zum Thema Escape Game oder Suspense.

4. Zu entschlüsselnder Code

Um das Escape Game zu lösen, müssen die Teilnehmenden einen vierstelligen Zahlencode finden.

Du hast zwei Möglichkeiten:

- Du kannst eine verschlossene Box mit einem vierstelligen Zahlenschloss vorbereiten und sie in die Mitte des Raumes stellen.
- Du kannst ein virtuelles Zahlenschloss mithilfe der folgenden Website erstellen: <https://en.lockee.fr/>



Wenn du dich für die digitale Variante entscheidest, erkläre den Teilnehmenden vor Beginn der Spielphase, dass sie am Ende einen vierstelligen Code auf dem Computer eingeben müssen, um das Escape Game zu lösen.

Vorteil der analogen Variante: Du kannst die Siegesnachricht in Papierform in die Box legen und zusätzlich Snacks oder eine andere Belohnung für die Gruppe hineinlegen.

SPIELPHASE

Anleitung (mit den Teilnehmenden)

Direkt vor Beginn der Spielphase.

Bevor du das Spiel startest, frage die Teilnehmenden, wer bereits an einem Escape Game teilgenommen hat.

Erkläre anschließend kurz den Ablauf und nenne die wichtigsten Punkte:

- Das Szenario wird beim Betreten des Raumes vorgelesen.
- Es gibt maximal 50 Minuten Spielzeit.
- Es muss ein vierstelliger Code gefunden werden.
- Erkläre die „**Goldenen Regeln**“ (siehe „Weitere Ressourcen“ auf Seite 16).
- Verteile **die Chips** (siehe „Weitere Ressourcen“ auf Seite 16). für Hinweise an die Gruppe.
- Und vor allem der Hinweis: Gemeinsam Spaß haben!



Das Spiel beginnt

Dieses Spiel kann nicht von den Teilnehmenden alleine durchgeführt werden. Sobald die Materialien installiert und der Spielbereich vorbereitet sind, muss mindestens eine Person – idealerweise ein deutsch-französisches Duo – während des gesamten 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.

Sobald die Teilnehmenden den Raum betreten, beginnt die Spielphase.

Szenario

Lies das Szenario mit einer oder zwei Stimmen vor und wechsle dabei zwischen Französisch und Deutsch. Du kannst gern dabei persönliche Elemente hinzufügen.

Timer

Vergiss nicht, nach dem Vorlesen des Szenarios die Stoppuhr zu starten.

Du kannst während des Spiels regelmäßig die verbleibende Zeit ansagen, zum Beispiel: „Noch 20 Minuten!“

Entscheide selbst, ob solche Ansagen für die Gruppe hilfreich sind.

Wenn die Gruppe nach 50 Minuten das Escape Game noch nicht gelöst hat, kannst du ebenfalls selbst entscheiden, ob du zusätzliche Zeit geben möchtest.

Chips (Hinweise)

Die Spielchips sind ausgedruckt und ausgeschnitten (siehe „Weitere Ressourcen“ auf Seite 16).

Ermutige die Teilnehmenden regelmäßig dazu, die Hinweis-Jetons („Chips“) zu verwenden.

So kannst du ihnen gezielt Hilfestellungen geben und die Lösung der Rätsel beschleunigen. Viele Gruppen scheuen sich, nach Hinweisen zu fragen, obwohl diese oft notwendig sind.

Du kannst selbst entscheiden, welche Hilfestellung du den Teilnehmenden je nach Bedarf gibst. Zum Beispiel kannst du:

- die Funktionsweise eines Rätsels erklären,
- Antworten auf die Fragen aus Rätsel 1 geben,
- Karten aus dem Memory-Spiel der letzten Aufgabe entfernen.

Code

Auf der Seite 16 „Weitere Ressourcen“ findest du einen Link zu einer doppelseitigen Illustration:

- Auf der Vorderseite ist ein Lagerfeuer dargestellt.
- Auf der Rückseite befinden sich drei farbige Puzzleteile, die die Rätseln entsprechen und die Reihenfolge der Zahlen für den Code angeben.

Der Kreis mit dem Lagerfeuer wird in die Mitte des Raumes gelegt.

Die drei Puzzleteile ergeben folgende Zahlen:

- **Rotes Teil:** 5
- **Blaues Teil:** 6
- **Gelbes Teil:** 98

Vollständiger Code: 5698

FEEDBACKPHASE

Die Auswertung ist **ein WESENTLICHER Teil eines pädagogischen Escape Games**. Sie ermöglicht den Teilnehmenden, 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 lediglich Vorschläge. Sie sollten an die jeweilige Gruppe und den Kontext, in dem die Aktivität stattfindet, angepasst werden.

Zwischen den verschiedenen Feedback-Methoden kann eine Pause eingelegt werden. Es ist auch möglich, die Auswertung auf zwei Tage zu verteilen und die vertiefende thematische Auswertung auf den zweiten Tag zu verschieben.

1. Spontanes Feedback

(ca. 5 Minuten)

Den Jugendlichen vorschlagen, ihre Gefühle mit nur jeweils EINEM WORT auszudrücken.

2. Positionierung zur Gruppendynamik

(ca. 25 Minutes)

Die Teilnehmenden positionieren sich auf einer Skala von 0 bis 100. Je nach Frage kann auch mit zwei Polen gearbeitet werden, zum Beispiel Ja / Nein.

Anschließend können die Teilnehmenden gebeten werden, ihre Positionierung kurz zu erklären.

Mögliche Fragen:

- Habt ihr Stress empfunden?
- Ist euch die Zusammenarbeit in der Gruppe gelungen?
- Konntet ihr erfolgreich kommunizieren?
- Habt ihr Initiative ergriffen?
- Habt ihr oft in kleinen Gruppen gearbeitet? Oder allein?
- Habt ihr das Gefühl, dass ihr zum Erfolg des Teams beigetragen habt?
- Habt ihr während des Spiels etwas über euch selbst gelernt?
- Hat es euch Spaß gemacht?
- usw.

3. Thematische Vertiefung

Option A: Change it! – Was kann Engagement bewirken?

Die Liste der Engagementformen, die in Rätsel 4 vorkommen, ausdrucken: [hier klicken](#) 

Anleitung für die TN:

In kleinen Gruppen

1. Ordnet die Formen des Engagements von der wirksamsten bis zur unwirksamsten.
Welche Form des Engagements kann eurer Meinung nach am meisten in der Gesellschaft oder in der Welt verändern?
2. Diskutiert in eurer Gruppe und einigt euch auf:
TOP 3 → die 3 Formen des Engagements, mit denen man am meisten verändern kann
FLOP 3 → die 3 Formen des Engagements, die ihr am wenigsten wirksam findet

Danach im Plenum

Jede Gruppe bestimmt ein*e Botschafter*in pro Sprache, um Folgendes vorzustellen:

- die Form des Engagements auf Platz 1 und warum ihr sie so gewählt habt;
- die Form des Engagements auf dem letzten Platz und warum;
- die Form des Engagements, über die es in eurer Gruppe die meisten unterschiedlichen Meinungen gab.

Option B: Definitionen-Detektive

Die Liste der Begriffe und Definitionen aus Rätsel 1 ausdrucken und aufschneiden: [hier klicken](#) 

Jede Gruppe zieht einen Begriff aus den Antworten auf Rätsel 1 des Escape Games.

Auf dem Zettel steht ebenfalls eine Definition des Begriffs.

Anleitung für die TN:

In kleinen Gruppen

Schreibt das Wort und die Definition, die sie gezogen haben, handschriftlich auf eine Moderationskarte. Und erfindet 2 weitere Definitionen für diesen Begriff.

- Jede Definition darf maximal 1–2 Sätze lang sein.
- Übersetzt eure Definitionen in die Sprachen des Seminars.
- Jede Definition ist auf einer separaten Moderationskarte geschrieben.

Mehrere Gruppen können denselben Begriff bekommen – so entstehen möglichst viele verschiedene Definitionen.

Danach im Plenum

Alle Definitionen werden an der Wand aufgehängt.

Jede*r bekommt 2 Klebepunkte in unterschiedlichen Farben:

- 1 Punkt → für die plausibelste Definition
- 1 Punkt → für die lustigste Definition

RÄTSEL 1: THEMATISCHE FRAGEN

Vorbereitung

- Die Fragen aus diesem PDF ausdrucken: [hier klicken](#) 
- Alle Fragen einzeln ausschneiden und separat verstecken.
- Auch das Blatt mit der entschlüsselten Phrase verstecken, zum Beispiel zwischen den Seiten eines Flipcharts: [hier klicken](#) 

Ablauf

Die Spieler*innen schalten durch die Beantwortung einer Frage einen oder mehrere Buchstaben des Codes frei.

Sobald die Spieler*innen die Phrase entschlüsselt haben, erhalten sie folgende Anweisung:

„Stellt euch in einer Linie in alphabetischer Reihenfolge auf und sagt euren Vornamen, um weiterzumachen!“

Wenn sie sich aufgestellt haben, die Musik stoppen und die Spieler*innen nacheinander ihren Vornamen sagen lassen, um zu überprüfen, ob sie in der richtigen alphabetischen Reihenfolge stehen.

Lösung

Die Lösungen auf die Fragen von Rätsel 1 findet ihr hier: [hier klicken](#) 

Bei diesem Rätsel finden die Teilnehmenden keine Zahl für den Code, sondern die Anweisung für den **Start der Sprachanimation "Stille Post"**, die mit der gesamten Gruppe durchgeführt werden soll.

Sprachanimation
auf nächster Seite



ANIMATION: STILLE POST

Vorbereitung

- Die Karten/Stimmzetteln zum Ausfüllen ausdrucken und abschneiden: [hier klicken](#) 
- 1 Stift und die Wahlurne dabei haben

Ablauf

Die Spieler*innen stellen sich in alphabetischer Reihenfolge in einer Reihe auf. Ein*e Teamende*r bittet sie, ihre Vornamen laut zu nennen, um die Reihenfolge zu überprüfen. Anschließend geht der*die Teamende zur letzten Person in der Reihe. Es folgt eine Art „Stille Post“: Der*die Teamende zeigt oder spricht der letzten Person eines der vier Wörter vor. Dabei kann er*sie der Gruppe gegebenenfalls die Sprache des Wortes nennen, um den Teilnehmenden zu helfen.

Die letzte Person flüstert das Wort wiederum ihrer Vorderperson ins Ohr, und so weiter, bis das Wort die erste Person in der Reihe erreicht hat. Die erste Person wiederholt anschließend laut das Wort, das sie gehört hat. Das gehörte Wort kann dann mit dem ursprünglich vorgegebenen Wort verglichen werden.

Wenn das Wort (ungefähr) richtig ist, kann die Person es auf eine leere Stimmkarte / einen leeren Stimmzettel schreiben und in die Wahlurne werfen.

Es kann sinnvoll sein, am Ende jeder Runde die letzte Person an den Anfang der Reihe zu stellen, damit nicht immer dieselbe Person am Ende der Reihe steht.

Die gefundenen Wörter werden für das letzte Rätsel verwendet.

Die zu vermittelnden Wörter:

- **STREIKEN**
- **SPENDEN SAMMELN** (hier gegebenenfalls nur SPENDEN)
- **SIGNER UNE PÉTITION** (hier gegebenenfalls nur PÉTITION)
- **VÉRIFIER SES INFORMATIONS** (hier gegebenenfalls nur INFORMATIONs)

Am Ende der Animation und sobald die Teilnehmenden die vier Wörter gefunden und die vier ausgefüllten Karten in die Wahlurne gelegt haben, kann der*die Teamende ihnen die Wahlurne übergeben.

Lösung

Bei diesem Rätsel finden die Teilnehmenden keine Zahl für den Code. Stattdessen vervollständigen sie die Karten/Stimmzetteln, die sie anschließend benötigen, um Rätsel 4 – das Memory zu lösen.

RÄTSEL 2

Vorbereitung

- Die folgenden zwei Seiten beidseitig ausdrucken [hier klicken](#)
- wenn nötig, ausschneiden:
- Das Blatt im Raum verstecken.



Ablauf

Die Teilnehmenden müssen den QR-Code scannen und in dem auf dem Video gezeigten Textaustausch, die Anzahl der Internationalismen* auf Deutsch und Französisch finden.



Achtung: Eine Internetverbindung ist erforderlich.

Die transparenten Wörter sind:

- IDEE
- ENGAGEMENT
- INITIATIVE
- DIPLOMATIE
- PLAN

Insgesamt gibt es 5 Wörter.

Lösung

Das **rote Puzzleteil** entspricht somit der Zahl 5.

*Und was sind denn „Internationalismen“? Wörter, die in mehreren verschiedenen Sprachen eine fast identische Form, ähnliche Aussprache und dieselbe Bedeutung haben.

RÄTSEL 3

Vorbereitung

- Die folgende PDF beidseitig ausdrucken: [hier klicken](#)
- Die 2 Blätter im Raum verstecken



Ablauf

Es handelt sich um ein Fehlersuchbild: Die Spieler*innen müssen die Unterschiede zwischen den beiden Bildern finden.

Es gibt 6 Unterschiede.

Lösung

Das [blaue Puzzleteil](#) entspricht somit der Zahl 6.

RÄTSEL 4

Vorbereitung

- Du kannst die folgenden Karten verwenden : [hier klicken](#) oder über diesen Canva Link eigene Karten auswählen bzw. anpassen : [hier klicken](#)
- Die Memory-Karten ausdrucken und ausschneiden.
- Auf die Rückseite jeder Karte einen Klebepunkt mit einer Zahl kleben.
- Auf die Karte mit „voter à une élection“ einen Aufkleber mit der Zahl 98 kleben.
- Alle Karten in die dafür vorbereitete Wahlurne legen.
- „Consigne puzzle jaune“ von **PDF-Seite 6** aus dem obigen, ausgedruckten Dokument ebenfalls in die Wahlurne legen.



Achtung: Auch die Karten, die während der Animation „Stille Post“ ausgefüllt wurden, müssen in die Wahlurne gelegt werden. Die Wahlurne wurde den TN am Ende der Sprachanimation übergeben.

Ablauf

Die Teilnehmenden müssen die Karten wie bei einem Memory-Spiel zu Paaren zusammenlegen.

Auf der Rückseite jeder Karte befindet sich ein Klebepunkt mit einer Zahl.

Nachdem alle Paare gefunden wurden, bleibt eine Karte übrig.

Die Zahl auf der Rückseite dieser übrig gebliebenen Karte ist die gesuchte Zahl: 98

Lösung

Das **gelbe Puzzleteil** entspricht somit der Zahl 98.

WEITERE RESSOURCEN

Hier findest du noch die verschiedenen Elemente, die für den Ablauf des Spiels **ausgedruckt bzw. ausgeschnitten** werden müssen.



Lagerfeuer

Die beiden Seiten ausdrucken.

Ausschneiden und als Vorder- und Rückseite zusammenkleben.

Die Scheibe anschließend in der Mitte des Raumes platzieren.

Die farbigen Puzzleteile hinter dem Feuer geben die Reihenfolge der Zahlen für das Zahlenschloss vor.



Chips (Hinweise)

Die Spielchips ausdrucken und ausschneiden.



Headquarter

Für den Animationsbereich, der den Animateur*innen vorbehalten ist.



Goldene Regeln

Die Spielregeln den Teilnehmenden vor Beginn der Spielphase und vor dem Betreten des Raumes erklären.

Es ist auch möglich, die Regeln im Raum aufzuhängen.



Zeitung "Ihr habt das geschafft!"

Ausdrucken und in die Box legen

Oder hier anpassen

Optional, aber sorgt für mehr Stimmung:



Poster

NUTZUNGSRECHTE

Entwicklung des Escape Games: Marie Quémerais, Solène Gullin (IKAB-Bildungswerk)

Illustration: Fanny Garrone

Layout: Marie Schneider (IKAB-Bildungswerk)

Herausgabe: IKAB-Bildungswerk e.V.

1. Auflage: Juli 2023

2. überarbeitete Auflage: August 2026

Finanziell unterstützt durch das Deutsch-Französische Jugendwerk



Ihr dürft:

- **Teilen*** – das Material in jedem 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.

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

