

ESCAPE GAME



„Chemie international“



Ihr befindet euch in einem Raum, gehört einem großen Chemieunternehmen an und erfahrt plötzlich, dass ein hochanerkannter Professor ermordet wurde. Noch bevor er seine neuste Entdeckung, ein Heilmittel, welches ein zur Zeit auf der Erde herrschendes Virus bekämpfen kann, veröffentlichen konnte, geschah das Unglück. Ihr seid nun dazu aufgefordert, sein Leben Schritt für Schritt nachzuvollziehen und somit dem verschollenen Heilmittel auf die Spur zu kommen.

Dies war die Geschichte unseres Escape Games, welches wir im Rahmen des Tandem-Unterrichts entworfen haben. Die Klasse wurde in zwei Gruppen aufgeteilt, die gegeneinander in verschiedenen Räumen spielten. Das Zeitlimit war eine Stunde. Die Räume haben wir zuvor präpariert. Diese waren so aufeinander abgestimmt, dass sie nur in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden konnten. Das ganze Spiel war deutsch-französisch aufgebaut und auch die „TeilnehmerInnen“ haben sich in beiden Sprachen verständigt.



Unsere Vorbereitung bestand darin, diverse Escape-Room Rätsel aus Büchern herauszusuchen und sie so abzuändern, dass sie auf unser Konzept passten. Das bedeutete etwas Bi-/Internationales hineinzubringen, Mulhouse und Freiburg einzubeziehen und Chemie zum Hauptbestandteil der Rätsel zu machen.

Die ganze Klasse war mit Eifer dabei, alle haben zusammengearbeitet, die Gruppendynamik war super und beide Gruppen schafften es, das Rätsel zu lösen und das Zielmolekül zu finden und das fast ohne Tipps unsererseits.

Nous avons rapidement trouvé l'histoire de notre professeur, inventeur de ce remède allant soigner l'humanité.

Le plus compliqué fut de trouver différents moyens pour cacher sa découverte au public et à des personnes mal intentionnées. Nous avons cherché des énigmes dans des livres d'Escape Game, mais aussi de nos propres expériences de jeu et surtout de codes que nous connaissions (de véritables moyens de communication comme le morse ou le braille, ou d'autres codes comme le code Caesar).



Le but de chaque groupe étant au final de découvrir la molécule secrète du professeur, nous devions intégrer des problèmes basés sur la chimie (Nos connaissances chimiques étaient fortement requises pour la partie finale du jeu). Mais la plupart des énigmes étaient, comme dit, basées sur des codes ou de la logique.



L'une, plus particulièrement, impliquait une personne seule et le reste du groupe, qui devaient communiquer leurs informations autrement que par l'écrit ou la parole. Une expérience plutôt intéressante quand on ne prend pas en compte le fait que l'autre voit en miroir les symboles que l'on mime.

Notre plus gros problème a été de faire en sorte qu'il y ait une suite dans nos énigmes, que sans celles d'avant on ne pouvait faire les suivantes. Il fallait pour cela que chaque énigme dépende du résultat de la précédente, ce qui n'était pas forcément facile quand le résultat sortait codé.



Judith Braunreuther, Mariana Gasko, Elise Ramos, Frédérique Parfait