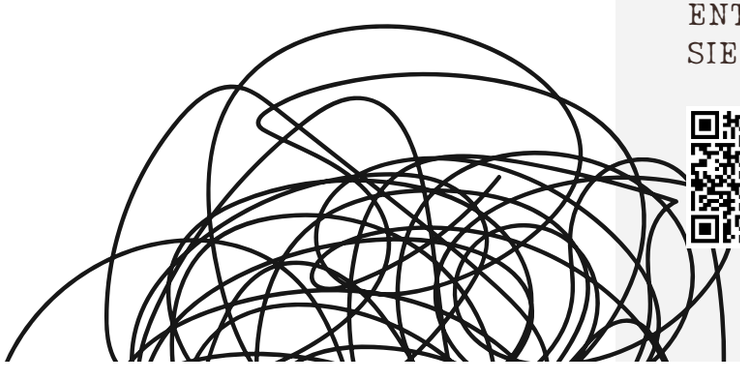
AUF EINEN BLICK

- Mobiles Escape Game
- 3–7 Spieler*innen
- Parallele Durchführungen für mehrere Spieler*innen möglich
- Internetzugang und ein mobiles Endgerät erforderlich
- Ab 14 Jahren
- 1 Stunde Spiel & 1 Stunde Reflexion
- Kosten nach Absprache



QUALIFIZIERTE TRAINER*INNEN BIETEN DAS ESCAPE GAME AN UND KÖNNEN FÜR DURCHFÜHRUNGEN ANGEFRAGT WERDEN:

[ ]

"FASHION AFFAIRS: DIE RECHERCHE" WURDE VOM VEREIN NIEDERSÄCHSISCHER BILDUNGSINITIATIVEN E.V. [VNB] ENTWICKELT. BEI FRAGEN WENDEN SIE SICH AN ESCAPE.ROOM@VNB.DE

VNB
Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.

VNB
Verein Niedersächsischer
BILDUNGSINITIATIVEN e.V.

FASHION AFFAIRS: DIE RECHERCHE

ESCAPE GAME ZU DEN THEMEN FAST, FASHION, MODE & KONSUM

DIE STORY

Die Journalistin Aline Abresch recherchiert weltweit zu Mode, Konsum & Fast Fashion. Durch einen Informanten kommt sie dem Unternehmen Clearfashion auf die Spur. Ist der Fast Fashion Gigant in illegale Machenschaften verstrickt? Als die Journalistin und ihr Informant verschwinden ist die Redaktion alarmiert. Könnt ihr als Recherche-Kollektiv den Drahtziehern von Clearfashion das Handwerk legen und Alines Recherchen veröffentlichen, bevor es zu spät ist?

DIE METHODE

Im Escape Game müssen die Spieler*innen den kniffligen Kriminalfall rund um das Verschwinden der Journalistin Aline Abresch lösen. Dazu lösen sie Rätsel und arbeiten im Team am Fall.

Das Escape Game ist mobil einsetzbar und hat einen gesellschaftspolitischen Bezug.
Es fördert Teamplay und Kooperation unter den Spieler*innen, und spricht mit unterschiedlichen Rätselarten verschiedene Spiel- und Lerntypen an.

“Fashion Affairs: Die Recherche” liefert einen spielerischen und intuitiven Zugang zu Fast Fashion, Mode und Konsum – und verzichtet dabei auf den erhobenen Zeigefinger.

Das Escape Game eignet sich für die Bildungsarbeit mit diversen Zielgruppen und für einen thematischen Einstieg bzw. die Vertiefung und Diskussion der o.g. Themen.

REFLEXION

Das Spiel eignet wird durch eine angeleitete Reflexion ergänzt. Die Spielmaterialien werden hierbei als Ankerpunkte genutzt. Thematisch können folgende Schwerpunkte behandelt werden:

- Mode, Konsum & Verantwortung
- Globale Zusammenhänge
- Klima, Umwelt & Gesundheit

Die Spielmaterialien bieten die Möglichkeit, mit den Teilnehmer*innen ins Gespräch zu kommen und das Spiel niedrigschwellig nachzubereiten.

ZIELGRUPPE

Das Escape Game eignet sich für Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahre. Es bietet auch Erwachsenen eine spannende Spielerfahrung und ermöglicht neue Perspektiven auf die Themen Fast, Fashion, Mode und Konsum.