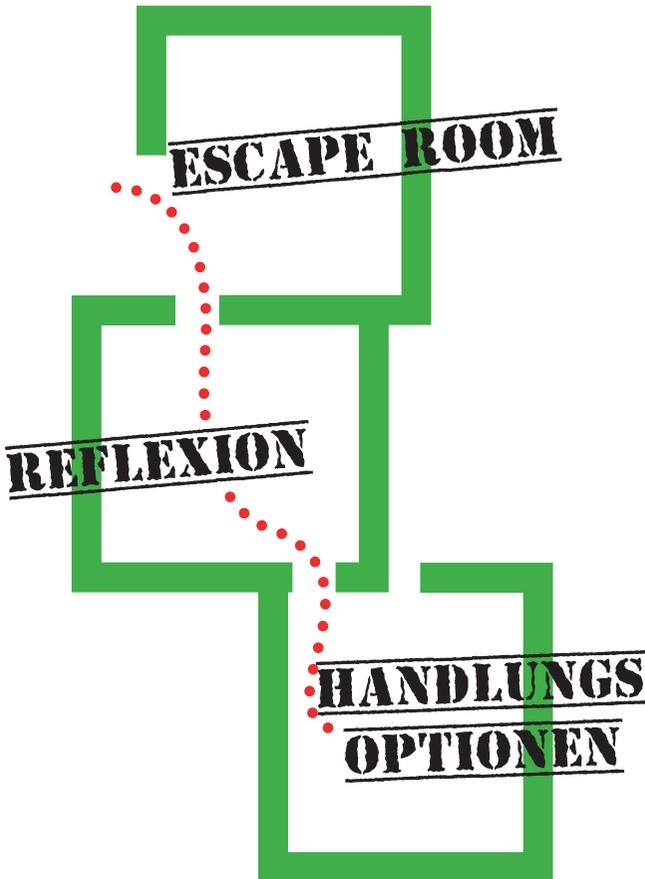


AUF EINEN BLICK:

- * Mobiler Escape Room
- * 7-15 Personen
- * Ab 14 Jahren



In Dithmarschen führen qualifizierte Trainer*innen den Escape Room durch und können für Spielungen angefragt werden:

ALADIN: Kostenlose Umweltbildung für Dithmarscher Kinder, Jugendliche und Erwachsene rund um Themen der Abfall- und Kreislaufwirtschaft.



www.aladin-awd.de

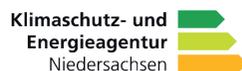
Abfallwirtschaft Dithmarschen GmbH
Rungholtstraße 9 · 25746 Heide
www.awd-online.de

"Act. Change. Escape the Room" wurde vom Verein Niedersächsischer Bildungsinitiativen e.V. (VNB) entwickelt. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an escape.room@vnb.de

Abfallwirtschaft
Dithmarschen



In Kooperation mit:



Gefördert von:



**ACT. CHANGE.
ESCAPE THE ROOM**

Act. Change.
Escape the Room.
Spiel für eine
zukunftsfähige Welt

Nachhaltigkeit und Klimaschutz
spielerisch entdecken.

Ein El **DIE STORY**

ektroschrotthändler



aus Ghana wurde für die Entsorgung von giftigem Müll angeklagt - er soll containerweise Kabel, Smartphones und Bildschirme auf die größte Elektro-Mülldeponie der Welt verschifft haben. Aber ist er wirklich der Drahtzieher oder nur ein kleiner Fisch? Die internationale Polizei hat Hinweise, dass sich die wahren Täter*innen noch auf freiem Fuß befinden.

Als Sonderermittlungsgruppe hängt ihr euch an die Fersen eines kriminellen Netzwerks. Nur wenn ihr alle Hinweise findet, könnt ihr die Täter*innen dingfest machen. Eines ist sicher: In 60 Minuten endet die Frist, um dem Gericht die entscheidenden Beweise vorzulegen

METHODE



"Act. Change. Escape the Room" nutzt das Spielprinzip des Escape Rooms und eröffnet einen niedrigschwelligen und kreativen **Zugang** zu den Themen Nachhaltigkeit und Klimaschutz. Im Setting eines internationalen polizeilichen Ermittlungsbüros müssen die Spieler*innen Beweise in einem Umwelt-Kriminalfall globaler Dimension kombinieren und entschlüsseln.

Durch seinen **spielerischen Ansatz** zeigt der Escape Room Einsteiger*innen Anknüpfungspunkte für selbstwirksames und verantwortungsbewusstes Handeln und verzichtet dabei auf den erhobenen Zeigefinger. Für Versierte und Engagierte in den Feldern Nachhaltigkeit und Klimaschutz bietet der Escape Room spannende Impulse für

die eigene Arbeit.

REFLEXION



Das Spiel dient als **Einstieg** und wird durch eine Reflexion ergänzt, um die Themen vertieft zu bearbeiten. Folgende Themenschwerpunkte können dabei gesetzt werden:

- * Baustein 1: Klima & Umwelt
- * Baustein 2: Globale Zusammenhänge
- * Baustein 3: Konsum & Produktion

In der Reflexion werden Bezüge zur Lebenswelt der Teilnehmenden hergestellt und Handlungsoptionen aufgezeigt.

ZIELGRUPPE

Der Escape Room ist für Jugendliche ab 14 Jahren konzipiert und bietet auch Erwachsenen eine **spannende Spielerfahrung**. Der Escape Room kann am Anfang eines Gruppenbildungsprozesses stehen oder bereits bestehenden Teams neue Perspektiven auf Gruppendynamiken ermöglichen. In der Schule kann im Unterricht an die im Escape Room behandelten Themen mit Methoden aus dem Globalen Lernen und der Bildung für Nachhaltige Entwicklung angeknüpft werden.

