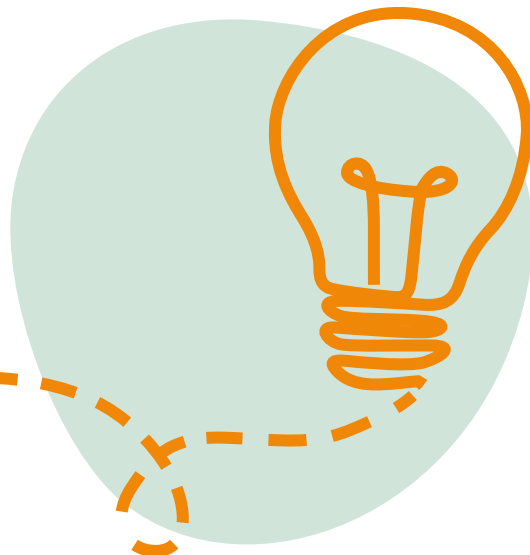


Begleitmaterial zum Escape-Room



Allgemeine Informationen für Lehrkräfte

Lehrer*innen-Guide	S. 2
Kreativphase: Anleitung für Lehrkräfte	S. 3

Arbeitsblätter für die Schüler*innen in der Kreativphase

Social-Media-Reel	S. 4
Artikel für die Schüler*innenzeitung	S. 5
Werbeplakat oder Collage	S. 6
Vergleich: Fast Fashion vs. Fair Fashion	S. 7

Informationen zum Spiel

Spielanleitung	S. 8
Fragen & Antworten für die Spielleitung	S. 9 - 13
Spielkarten	im Umschlag beim Spiel

Lehrer*innen-Guide: Escape-Room, Spiel & Kreativphase

Gruppeneinteilung

- Die Teilnehmenden werden in bis zu **drei Gruppen mit jeweils maximal 10 Personen** eingeteilt.
- Jede Gruppe braucht eine **Begleitperson** und durchläuft **nacheinander alle drei Stationen**.

Ablauf

- Das Programm dauert **insgesamt rund 3 Stunden** und gliedert sich in drei Phasen à 1 Stunde, in denen die Gruppen rotieren.
- **Escape-Room**: 60 Min.; keine zusätzlichen Materialien vorab.
- **Spiel „Fashion-Weltreise“ & Kreativphase „Mode bewusst gestalten“**: je 60 Min.
 - Vor Beginn einer der beiden Stationen lesen die Gruppen einmalig die vier **Roll-Ups** (ca. 10–15 Minuten). Die Roll-Ups erklären die textile Lieferkette, Probleme im konventionellen Handel und mögliche Handlungsalternativen.
 - Das Spiel und die Kreativphase können flexibel an Gruppengröße, Tempo und Dynamik angepasst werden.

Stationen im Überblick

- **Escape-Room**: Die Teilnehmenden lösen gemeinsam Aufgaben rund um die Textilproduktion in Bangladesch und erleben so, wie globale Lieferketten funktionieren und wofür sich Fairer Handel einsetzt.
- **Spiel „Fashion-Weltreise“**: Im Spiel durchlaufen die Teilnehmenden den Weg ihrer Kleidung rund um die Welt. Sie vertiefen die ökologischen und sozialen Folgen von Fast Fashion und reflektieren über eigene Handlungsalternativen. Die Antworten auf viele Aufgaben finden sich auf den Roll-Ups. Hier geht es um Schnelligkeit! Die Antworten zu den Aufgaben befinden sich entweder auf den Roll-Ups oder auf den ausgelegten Fragekarten. Für die Spielleitung gibt es einen Fragen-Antworten-Katalog (S. 9-13).
- **Kreativphase „Mode bewusst gestalten“**: Die Teilnehmenden wählen eine der Aufgaben, um das Gelernte kreativ umzusetzen. **Alle benötigten Materialien für die Kreativphase müssen mitgebracht werden (siehe S. 3)!**

Zeit- und Wechselschema

Stunde	Gruppe 1	Gruppe 2	Gruppe 3
1	Escape-Room	Roll-Ups & Spiel	Roll-Ups & Kreativphase
2	Roll-Ups & Spiel	Kreativphase	Escape-Room
3	Kreativphase	Escape-Room	Spiel

Kreativphase: Anleitung für Lehrkräfte

Vorbereitung

- **Alle benötigten Materialien für die Kreativphase müssen mitgebracht werden!**
- **Die vier Aufgabenideen können alle oder nur teilweise eingesetzt werden** – je nach Alter, Vorwissen oder Gruppendynamik.

Ablauf

1. Start (5 Min.)

Jeweils 2–3 Personen bilden ein Team und entscheiden sich für eine Aufgabe.

2. Arbeitsphase (30–45 Min.)

Die Teams bearbeiten mit Hilfe der Arbeitsblätter eigenständig eine der Aufgaben.

3. Abschluss (5 Min.)

Kurze Rückmeldung im Plenum: Welche Botschaft oder Erkenntnis war für das Team besonders wichtig?

Präsentationen können ggf. in einer späteren Stunde oder Ausstellung erfolgen.

Aufgaben zur Auswahl

a) Informationskampagne – Social-Media-Reel

Entwickelt ein kurzes Video (ca. 30–60 Sekunden), das auf Probleme der Fast-Fashion-Industrie aufmerksam macht oder faire Alternativen zeigt.

b) Journalismus – Artikel für die Schüler*innenzeitung

Schreibt einen Artikel (ca. 150–250 Wörter) über Fast Fashion und faire Alternativen. Das kann ein Bericht, ein Kommentar oder ein Interview sein.

c) Gestaltung – Werbeplakat oder Collage

Gestaltet ein Plakat oder eine Collage, die auf faire Mode aufmerksam macht oder Fast Fashion kritisch beleuchtet.

d) Analyse – Fast Fashion vs. Fair Fashion

Erstellt eine Vergleichstabelle oder Mindmap mit den wichtigsten Unterschieden zwischen Fast Fashion und Fair Fashion.

Materialien

- Schreibmaterial
- Smartphone/Tablet
- Schreibmaterial
- Tonpapier
- alte Zeitschriften/Werbung
- Scheren, Klebstoff, Filzstifte/ Marker
- Schreibmaterial
- ggf. Lineal oder Marker

Social-Media-Reel: „Mode mit Message“

Aufgabe:

Entwickelt ein kurzes Video (30–60 Sekunden), das auf Probleme der Fast-Fashion-Industrie aufmerksam macht oder eine faire Alternative zeigt. Eure Botschaft soll deutlich und eindrucksvoll sein.

Arbeitsschritte:

1. Überlegt euch Ziel und Botschaft:

- Was soll euer Publikum verstehen oder fühlen?
- Welche Botschaft wollt ihr vermitteln?
- Wen wollt ihr ansprechen (z. B. Mitschüler*innen, Erwachsene)?
- Welche Fakten oder Emotionen unterstützen eure Aussage?
- Welche Szene oder Idee bleibt im Kopf?

2. Schreibt ein Mini-Drehbuch:

- Was passiert?
- Wer spricht?
- Welche Szene kommt zuerst?
- Tipp: Die ersten 3 Sekunden entscheiden, ob jemand weiterschaut – startet stark!

3. Video aufnehmen:

- Setzt euer Video mit Smartphone oder Tablet um.
- Achtet auf gute Verständlichkeit von Bild und Ton.
- Nutzt Untertitel oder Text, falls der Ton schwer zu verstehen ist.

Artikel für die Schüler*innenzeitung

Aufgabe:

Schreibt einen kurzen Zeitungsartikel (150–250 Wörter) über Fast Fashion und faire Mode. Ihr könnt berichten, informieren oder eure Meinung äußern.

Arbeitsschritte:

1. Legt euer Thema und Ziel fest:

- Worüber wollt ihr schreiben – z. B. Kinderarbeit, Siegel, Upcycling oder Umweltbelastung?
- Welche Meinung oder Botschaft wollt ihr deutlich machen?

2. Sammelt Fakten und Beispiele:

- Was sollen die Leser*innen über Fast Fashion oder faire Mode verstehen?
- Nennt Zahlen, Orte oder Namen – das macht euren Artikel glaubwürdig und anschaulich.

3. Schreibt die Überschrift und den Einstieg:

- Wie könnt ihr euer Thema in wenigen Worten auf den Punkt bringen?
- Beginnt mit etwas, das überrascht, bewegt oder neugierig macht.

4. Verfasst den Hauptteil und Schluss:

- Welche Beispiele oder Zitate machen euren Artikel lebendig?
- Nutzt Absätze und kurze Sätze – das erleichtert das Lesen.
- Beendet den Artikel mit einem klaren Satzsatz oder einer Aufforderung an die Leser*innen.

Werbeplakat oder Collage

Aufgabe:

Gestaltet ein Plakat oder eine Collage, die für faire Mode wirbt oder auf die Probleme von Fast Fashion aufmerksam macht.

Arbeitsschritte:

1. Formuliert eure Hauptbotschaft:

- Was sollen Betrachter*innen sofort erkennen?
- Überlegt euch eine klare Aussage, z. B. „Kleidung hat einen Preis – auch für die Umwelt.“

2. Sucht passende Bilder, Worte oder Symbole

- Welche Farben oder Kontraste unterstützen eure Botschaft?
- Welche Begriffe oder Zeichen helfen, dass alles leicht verstanden wird?

3. Gestaltet den Aufbau

- Wo soll zuerst hingeschaut werden?
- Nutzt eine große Schrift für den Titel und achtet auf eine übersichtliche Anordnung der Elemente.

4. Fügt alles zusammen:

- Kombiniert Bilder, Worte und Symbole.
- Verwendet Farben, Linien oder Rahmen, um Zusammenhänge klar zu machen.

Vergleich: Fast Fashion vs. Fair Fashion

Aufgabe:

Erstellt eine Tabelle oder Mindmap, die zeigt, wie sich Fast Fashion und Fair Fashion unterscheiden. Sammelt dazu Fakten, Beispiele und eigene Ideen.

Arbeitsschritte:

1. Teilt ein Blatt in zwei Spalten oder Bereiche:

- Beschriftet sie mit „Fast Fashion“ und „Fair Fashion“.
- Entscheidet, ob ihr eine Tabelle oder Mindmap gestalten wollt.

2. Sammelt Stichpunkte und füllt eure Tabelle oder Mindmap:

- Wo gibt es Unterschiede zwischen Fast und Fair Fashion?
- Welche Stichworte fallen euch dazu ein (z. B. Arbeitsbedingungen, Umweltbelastung, Löhne ...)?
- Sucht nach Verbindungen und Gegenüberstellungen („schnell vs. bewusst“, „billig vs. fair“).
- Nutzt Farben oder Symbole, um eure Infos übersichtlich zu zeigen.

3. Formuliert ein Fazit in 2–3 Sätzen:

- Wo liegen die größten sozialen Unterschiede?
- Welche Folgen hat der Konsum für Umwelt und Menschen?
- Was spricht für faire Mode – und warum kaufen viele trotzdem billig?

Spielanleitung

Vorbereitung

- Fragekarten im Raum verteilen (möglichst etwas verstecken)
- Weltkarten-Spielbrett auslegen
- 2-4 Teams bilden & Spielfigur wählen
- Würfel bereitlegen

Materialien

- Weltkarten-Spielbrett (mit Aufgabenfeldern)
- 25 Fragekarten
- 1 Würfel
- 4 Spielfiguren (eine pro Team)
- Fragen & Antworten für die Spielleitung

Spielregeln

Start:

- Alle Teams stellen ihre Figur auf das Startfeld.
- Jedes Team würfelt einmal. Die niedrigste Zahl beginnt.

Zug: Das Team würfelt und zieht die gewürfelte Augenzahl vor.

Möglichkeit 1: Die Spielfigur landet auf einem freien Zahlenfeld:

- passende Karte im Raum suchen
- Aufgabe lesen, gemeinsam besprechen oder an den Roll-Ups nach Informationen suchen, dann die Karte wieder zurücklegen
- Antwort der Spielleitung sagen. Die Spielleitung entscheidet:
 - **Richtig:** Noch einmal würfeln und weitersetzen.
 - **Falsch:** Neu überlegen oder nachlesen und der Spielleitung sagen.

Möglichkeit 2: Die Spielfigur landet auf einem freien Feld ohne Zahl:

- warten, bis die anderen Teams gewürfelt oder geantwortet haben; dann erneut würfeln
- wenn kein anderes Team am Spielbrett ist, kann direkt neu gewürfelt werden

Möglichkeit 3: Die Spielfigur landet auf einem besetzten Feld:

- zum nächsten freien Feld vorrücken

Spielende

- Das Spiel endet, wenn ein Team das Ziel erreicht oder die Zeit abläuft.
- Gewonnen hat das Team, das am weitesten vorn liegt – unabhängig von der Anzahl gelöster Aufgaben.

Fragen & Antworten für die Spielleitung

1

**Polyester: Die beste Faser für mein Shirt?
Begründe deine Entscheidung bei der Spielleitung.**

Vorteile:

- knittert kaum
- leiert nicht aus
- trocknet schnell
- ist leicht

Nachteile:

- wenig atmungsaktiv
- kann Gerüche speichern
- aus Erdöl hergestellt
- setzt beim Waschen Microplastik frei

2

GOTS – Was ist das denn??? Erläutere der Spielleitung, wofür die vier Buchstaben stehen und welche Bedeutung das Siegel hat.

GOTS = Global Organic Textile Standard

Textilien mit diesem Siegel bestehen aus ökologisch produzierten Naturfasern und erfüllen strenge ökologische sowie soziale Kriterien entlang der gesamten Herstellungskette.

3

T-Shirt A besteht zu 100% aus Baumwolle. T-Shirt B hat 3% Elastan. Sehr angenehm! Erläutere der Spielleitung, welches Shirt sich besser recyceln lässt – und warum.

Mischgewebe lassen sich schlecht recyceln, weil die verschiedenen Fasern kaum voneinander getrennt werden können. Ein Shirt aus 100 % Baumwolle lässt sich daher besser recyceln als ein Mischgewebe.

4

Erläutere der Spielleitung, wofür das Fairtrade Cotton Siegel steht.

- faire Preise für die Anbauer, sodass sie ihre Familie versorgen können
- zusätzliche Förderung von Gemeinschaftsprojekten
- keine ausbeuterische Kinderarbeit
- Einhaltung von Umweltstandards zum Schutz der Menschen und Natur

5

**Nichts geht über reine Wolle! Oder?
Teile der Spielleitung die Vor- und Nachteile von Wolle mit.**

Vorteile:

- natürlicher, nachwachsender und biologisch abbaubarer Rohstoff
- schmutzabweisend, wärmend, geruchsresistent, atmungsaktiv, temperaturregulierend

Nachteile:

- neigt zu Pilling und kann bei empfindlicher Haut kratzen
- intensive Tierhaltung kann zu Tierleid und Umweltproblemen führen

6

Was wird da angesammelt? Schau dir das Bild der Atacama-Wüste in Chile an und beschreibe der Spielleitung, was du siehst.

Textile Müllberge, in denen Menschen nach brauchbaren Kleidungsstücken suchen; große Mengen entsorgter Kleidung aus Industrienationen werden dort abgeladen und verschmutzen die Umwelt.

Fragen & Antworten für die Spielleitung

7

Die Weltreise deiner Jeans: Die Baumwolle für deine Jeans wird in Kasachstan angebaut und das Garn in Indien gesponnen. Bis jetzt hat das Material 4.500 km zurückgelegt. Das Garn wird in Taiwan zu Stoff gewebt – weitere 6.200 km von Indien bis Taiwan. Dann geht es 2.200 km weiter nach China zum Färben. Der gefärbte Stoff wird über 3.900 km nach Bangladesch transportiert und dort zur Jeans genäht. Die fertige Jeans legt schließlich auf dem Weg nach Deutschland noch einmal 9.000 km zurück. Ganz schön weit gereist! Aber wie weit genau? Nenne der Spielleitung die gesamte Strecke in Kilometern.

25.800 km

8

Kleiderspenden für Menschen in den ärmsten Ländern der Welt – eine sinnvolle Sache??? In Krisensituationen, wie nach Erdbeben oder Überschwemmungen, sind direkte Sachspenden hilfreich. Nenne der Spielleitung mindestens zwei Gründe, warum Altkleiderexporte sonst oft problematisch sind.

Ansonsten ist der Export gebrauchter Kleidung problematisch, weil:

- der heimische Textilmarkt leidet und kleine Betriebe bankrottgehen
- die Armut so größer wird
- nicht verwertbare Kleidung riesige Müllberge bilden und Menschen sowie der Umwelt schaden

9

Wer kann dafür sorgen, dass Unternehmen auf Menschenrechte und die Umwelt achten – nur die Unternehmen selbst oder auch die Politik? Überlege dir Argumente, warum die Politik hier ein wichtiger Hebel ist.

- Die Politik kann verbindliche Gesetze wie das Lieferkettengesetz erlassen.
- Nur durch staatliche Regeln müssen alle Unternehmen Verantwortung übernehmen.
- Freiwillige Selbstverpflichtungen reichen oft nicht aus.
- Kontrolle und Sanktionen durch den Staat schaffen mehr Gerechtigkeit.

10

Nenne der Spielleitung vier Gründe, warum du nicht in einer indischen Spinnerei oder Weberei arbeiten möchtest.

z. B. lange Arbeitszeiten, sehr niedriger Lohn, fehlender Arbeitsschutz, Staub, Lärm und gesundheitliche Belastungen

11

Wie viele T-Shirts muss eine Näherin im konventionellen Handel nähen, damit sie so viel Lohn bekommt wie ihre Kollegin im Fairen Handel?

1,52 € zu 0,10 € -> also ungefähr 15-mal so viel

Fragen & Antworten für die Spielleitung

12

Faire Kleidung? Wie erkenne ich sie? Informiere die Spielleitung, woran man erkennt, dass ein Kleidungsstück unter fairen Bedingungen produziert wurde.

Faire Siegel:

- Fairtrade Cotton
- Fair Wear Foundation
- Grüner Knopf
- Global Organic Textile Standard (GOTS)

Faire Geschäfte:

- Weltläden
- Online-Shops oder Marken mit transparenter, fairer Produktion

13

Im Mittelalter befanden sich Färbereien und Gerbereien immer an einem Fluss oder Bach am Ortsausgang. Erläutere der Spielleitung, warum diese Handwerke sich dort angesiedelt haben.

- starke Geruchsbelästigung
- Verunreinigung des Wassers durch Abwässer und Chemikalien
- großer Wasserbedarf beim Färben und Gerben
- leichtere Entsorgung von Abfällen im Fluss
- Lage außerhalb der Stadt wegen Gestank und Umweltbelastung
- mehr Platz für Werkstätten und zum Trocknen der Häute

14

Lange Zeit litten viele Bergleute bei uns unter Silikose (Staublunge). Heute tritt diese Krankheit häufig in Indien bei Arbeiter*innen auf, die Jeans im Stone-Washed-Verfahren veredeln. Erläutere der Spielleitung die Ursachen.

- Bei dem Verfahren wird sehr feiner Staub freigesetzt.
- Oft fehlen Atemschutzmasken oder andere Schutzmaßnahmen.
- Die Arbeiter*innen atmen den Staub ungefiltert ein – wie früher die Bergleute.
- Der feine Staub lagert sich in der Lunge ab und führt zu schweren Atemwegserkrankungen.

15

Baumwolle – ein nachwachsender Rohstoff. Also super??? Erläutere der Spielleitung die ökologischen und sozialen Folgen eines intensiven Baumwollanbaus.

z. B. hoher Wasserverbrauch, starker Einsatz von Pestiziden, Belastung von Böden und Gewässern, kein auskömmlicher Lohn, Kinderarbeit, Gesundheitsprobleme für Arbeiter*innen

16

Was ist mit dem Aralsee in Kasachstan passiert? Vergleiche die Bilder von 1989 und 2008. Teile der Spielleitung deine Vermutung mit.

Der Aralsee ist fast vollständig ausgetrocknet, weil große Mengen Wasser für die Bewässerung der Baumwollplantagen abgeleitet wurden.

Folgen für die Bevölkerung: Verarmung der Fischer und Bauern, Verlust der Lebensgrundlage.

Fragen & Antworten für die Spielleitung

17

Bis eine Jeans in deinem Kleiderschrank landet, werden 7.000 – 10.000 Liter Wasser verbraucht. Etwa 60 % davon entstehen bereits beim Anbau der Baumwolle. Weißt du noch, wie viel Wasser ein T-Shirt verbraucht?

≈ 2.700 Liter

18

**Wie kommt mein T-Shirt in meinen Kleiderschrank?
Nenne der Spielleitung mindestens fünf der wesentlichen Produktionsschritte.**

1. Baumwolle anbauen 2. spinnen 3. weben 4. färben 5. nähen
6. veredeln, fertigstellen, verpacken 7. verkaufen/kaufen

19

Verschwendung ohne Ende!? Informiere die Spielleitung über folgende Fakten:

- Im Durchschnitt werden rund 40 % der neu gekauften Kleidungsstücke nie oder nur selten getragen.
- Jede*r Deutsche kauft im Jahr etwa 60 Kleidungsstücke (ohne Socken und Unterwäsche).
- Im Kleiderschrank von Erwachsenen hängen im Schnitt rund 95 Teile (ohne Socken und Unterwäsche).

20

Recycling – Upcycling – kenne ich! Aber was ist Downcycling? Erläutere der Spielleitung den Begriff Downcycling und nenne ein konkretes Beispiel.

Textilien werden dabei nicht wieder als Kleidung genutzt, sondern zu „minderwertigen“ Produkten weiterverarbeitet, z. B. zu Dämmstoffen oder Putzlappen.

21

**Mein Pullover ist noch gut. Er gefällt mir aber gar nicht mehr. Was soll ich tun?
Mache der Spielleitung zwei sinnvolle Vorschläge, was du mit deinem Pullover vorhast.**

Mögliche Vorschläge: an einen Second-Hand-Shop weitergeben, verkaufen oder auf dem Flohmarkt/trödeln, tauschen, verschenken, spenden oder kreativ umgestalten (Upcycling).

22

Erläutere der Spielleitung vier Merkmale für faire Mode.

- wenige, meist nur zwei Kollektionen pro Jahr
- auskömmliches Einkommen für Arbeiter*innen
- geregelte Arbeitszeiten
- keine Kinderarbeit
- Einhaltung von Arbeitsschutzmaßnahmen
- Gleichbehandlung und Geschlechtergerechtigkeit

Fragen & Antworten für die Spielleitung

23

Erläutere der Spielleitung, was ein Weltladen ist.

Hier werden ausschließlich fair produzierte und fair gehandelte Produkte verkauft. Die Produzent*innen erhalten faire Preise und arbeiten unter sicheren Arbeitsbedingungen. Außerdem werden soziale und ökologische Standards eingehalten.

24

Erläutere der Spielleitung die wesentlichen Unterschiede (mindestens drei) zwischen Fair Fashion und Fast Fashion.

- Arbeitsbedingungen: ausbeuterisch vs. fair bezahlt und sicher
- Materialien: synthetisch vs. nachhaltig oder natürlich
- Produktion: massenhaft und schnell vs. klein, geplant und bedarfsgerecht
- Umwelt: hohe Belastung vs. ressourcenschonend und umweltfreundlich
- Qualität: kurzlebig vs. langlebig
- Preis: billig vs. fairer, etwas teurer
- Transparenz: intransparent vs. nachvollziehbar
- Konsumverhalten: häufige Käufe vs. bewusste Auswahl

25

Wo wird Kleidung bevorzugt entworfen, wo hauptsächlich produziert, wo vor allem konsumiert und wo häufig entsorgt? Nenne der Spielleitung zu jeder Frage ein mögliches Land.

- Entwurf: meist in Europa, z. B. Deutschland, Italien oder Frankreich
- Produktion: in Niedriglohnländern des Globalen Südens, z. B. Bangladesch oder Indien
- Konsum: vor allem in wohlhabenderen Regionen der Welt, z. B. Europa und den USA
- Entsorgung: häufig im Globalen Süden, z. B. in Chile (Atacamawüste)