

Unsere Chance auf Veränderung in der Fast Fashion Industrie: Unterrichtsablauf zum Online Escape Game „Die letzte Chance“

Gestaltung einer kurzen Unterrichtsreihe zum Escape Game (15 + 90 + 45 min)

Bald ist es so weit: Die Aktivistin Franziska kann endlich Fakten zu den Auswirkungen von Fast Fashion vor dem Umwelt- und Menschenrechts-Ausschuss im Bundestag vortragen, damit die Textil-Industrie zu mehr Nachhaltigkeit verpflichtet werden kann. Und jetzt das! Ein Einbruch in Franziskas Wohnung und alle Beweise sind verschwunden. Jetzt sind die Schüler*innen gefragt!

In dem Online Escape Game „Die letzte Chance“ versuchen die Schüler*innen pünktlich zur Anhörung im Bundestag die Informationen über die sozialen und ökologischen Missstände in der Kleidungsproduktion wiederzubeschaffen und lernen dabei: Das Wirtschaftsmodell Fast Fashion“ und unser eigener Konsum müssen sich dringend ändern!

- **Geeignet für:** 12.-18. Jahre, in den Fächern Gesellschaftskunde, Sozialwissenschaft, Politik und Wirtschaft, Geografie, Religion und Ethik.
- **Idee:** Das spannende Escape Game ermöglicht auf spielerische Art eine kritische Auseinandersetzung mit globaler Ungleichheit, wirtschaftlicher Ausbeutung und Übernutzung natürlicher Ressourcen.
- **Ziel:** Die Schüler*innen werden befähigt, sich als aktive Gestalter*innen einer nachhaltigeren Zukunft zu verstehen. Aufbauend auf dem Escape Game werden Handlungsoptionen zu Konsumwandel und zur Erregung von Aufmerksamkeit für die Problematiken der Fast Fashion Industrie vermittelt, die sich auch auf andere wirtschaftliche, ökologische und soziale Herausforderungen anwenden lassen.

Didaktischer Kommentar

Das vorliegende Material macht das Online Escape Game „Die letzte Chance“ der Kampagne „Exit Fast Fashion“ für den Schulunterricht nutzbar. Es bietet methodenvielfältige Vorschläge zur persönlichen Annäherung an das Thema, zur Auswertung des Gelernten und zum politischen und persönlichen Aktiv Werden nach dem Spiel. Bei Bedarf können weitere thematische Unterrichtsmaterialien integriert werden, die auf der Webseite www.exit-fast-fashion.de zur Verfügung stehen.

Es werden mehrere übergeordnete Ziele der Bildung für nachhaltige Entwicklung verfolgt, unter anderem, die sozialen und ökologischen Konsequenzen des persönlichen Konsumverhaltens zu hinterfragen, Empathie für Benachteiligte zeigen zu können und Handlungsmöglichkeiten für wirtschaftliche Veränderung zu erarbeiten. Das greifbare Alltagsbeispiel Kleidung kann dabei größere weltwirtschaftliche Zusammenhänge verdeutlichen: Funktionslogiken des auf Wachstum basierenden Wirtschaftssystems, Globalisierung, Ungleichheit, Arbeitsrechte, Umweltverschmutzung und Klimawandel.

In der kurzen Unterrichtsreihe steht das Escape Game im Zentrum und stellt den Kern der Wissensvermittlung dar. Die Schüler*innen lernen während des Spiels über die sozialen und ökologischen Konsequenzen der Fast Fashion Industrie. Die kurze Unterrichtsreihe fügt diesem hinzu: Eine knappe persönliche Auseinandersetzung mit dem Ausmaß des eigenen Kleidungskonsums, damit die Identifikation mit den Lerninhalten gelingt sowie ein Auswertungsgespräch zum Escape Game und eine Aktivierung des Handlungspotenzials mit Überlegungen zu Möglichkeiten des Konsumwandels.

Farblegende

Module zur persönlichen Annäherung

Module zur Wissensvermittlung

Module zu Handlungsmöglichkeiten

Stunde 1

1. Style- Positionierungsspiel



Positionierung der Schüler*innen im Raum zu Fragen der Lehrkraft



Die Schüler*innen setzen sich mit dem Ausmaß ihres Kleidungskonsums auseinander.



20 min (gekürzt: 10 min)

Erwachsene in Deutschland besitzen im Schnitt 95 Kleidungsstücke – und das ohne Unterwäsche und Schuhe. Bis zu 60 neue Teile kaufen sie im Jahr. Kleidung wird seltener getragen, schneller weggeschmissen, und trotz überfülltem Kleiderschrank kennen alle den Ausruf: „Ich habe nichts anzuziehen!“

Die Lehrkraft bringt die Klasse mit persönlichen Fragen und Schätzaufgaben zum Nachdenken über das eigene Verhältnis zu Kleidung und zum Ausmaß des persönlichen Kleidungskonsums. Durch die bewegte Positionierung im Raum erkennen die Schüler*innen, dass der Massenkonsum verbreitet ist.

Für die Kürzung auf 10 Minuten: Beschränkung auf Fragen 2, 7, 8, 9 (mit optionaler Zusatzfrage), 10.



[Anleitung zum Download](#)

2. Einstiegs-Guide zum Escape Game lesen (Hausaufgabe)



[Einstiegs-Guide](#)

Stunde 2 & 3

1. „Die letzte Chance“ – das Online Escape Game



Die Schüler*innen begeben sich in Gruppen auf ein Rätsel-Abenteuer im Einsatz gegen die globale Fast Fashion Industrie



Die Klasse lernt spielerisch über die ökologischen und sozialen Probleme der Kleidungsindustrie. Überlegungen zu politischer Regulierung und den wirtschaftlichen Interessen der Modeunternehmen werden angeschnitten und können später vertieft werden.



90 min

Inhalte des Spiels:

In weniger als zwei Stunden ist es so weit: Die Aktivistin Franziska kann endlich Fakten zu den Auswirkungen von Fast Fashion vor dem Umwelt- und Menschenrechts-Ausschuss im Bundestag vortragen. Der Ausschuss will über ein Gesetz beraten, dass für mehr Nachhaltigkeit in der Textil-Industrie sorgen soll. Und jetzt so etwas! Ein Einbruch in Franziskas Wohnung und alle Beweise sind verschwunden. Das kann kein Zufall sein. Hier möchte jemand verhindern, dass über die Missstände gesprochen wird und es zu einem Gesetz kommt... Nun sind die Ermittlerqualitäten der Schüler*innen gefragt!

In Gruppen versuchen die Schüler*innen pünktlich zur Anhörung im Bundestag die Beweise wiederzubeschaffen, damit Franziskas Anliegen endlich Gehör geschenkt wird. Dafür sprechen sie mit Kontaktpersonen aus verschiedenen Ländern, die Franziska während ihrer Untersuchung zu den Folgen von Fast Fashion kennengelernt hat und beschaffen die notwendigen Informationen. Sie lösen zahlreiche Rätsel und erfahren so spielerisch mehr zu den Ungerechtigkeiten der Fast Fashion Industrie. Sie erleben dabei eine Möglichkeit der politischen Einflussnahme: Die Aktivistin Franziska will versuchen, Politiker*innen über die Missstände zu informieren und die Einführung gesetzlicher Regulierungen einfordern.

Organisatorisches:

Ablauf: Die Klasse teilt sich möglichst schnell in Gruppen auf, damit viel Zeit zum Spielen bleibt. Alternativ kann dies schon in der Stunde zuvor geregelt werden. Die Lehrkraft verteilt die zuvor vorbereiteten Spielcodes (siehe unten) und die Gruppen beginnen mit dem Spiel. Währenddessen arbeiten sie selbstständig, die Lehrkraft kann bei technischen Problemen helfen (siehe Dokument unten „Erste Hilfe bei Fehlern“). Auch wenn die Schüler*innen wetteifern wollen: Die Gruppen müssen nicht zeitgleich beginnen, das Spiel stoppt automatisch die Zeit und zeigt am Ende an, wie lange die Gruppe zum Lösen des Escape Games benötigt hat. Sollte eine Gruppe deutlich vor Ende der Doppelstunde fertig sein, können die Schüler*innen untereinander die Fragen des Auswertungsgesprächs zum Escape Game besprechen.

Technische Geräte: Das Spiel ist ein rein virtuell. Es funktioniert auf Tablets, am besten aber auf Laptops oder PCs. Pro Gruppe wird außerdem mindestens ein Telefon oder Handy für einen Anruf benötigt, was sich die Spielenden aber selbsterschließen müssen. Ein Wechsel von Endgeräten während des Spiels ist schwierig, deshalb sollte das Spiel möglichst mit den gleichen Geräten gestartet und beendet werden. Eine gute Internetverbindung muss sichergestellt sein. Das Spiel funktioniert nur auf den gängigen Browsern, wie zum Beispiel Chrome oder Firefox. Der Browser Internet Explorer wird nicht vom Spiel unterstützt.

Gruppengröße: Die ideale Gruppengröße ist 2-3 Schüler*innen, die sich ein Endgerät teilen. Die Schüler*innen können sich auch alle mit einem eigenen Endgerät einloggen, dann ist es nur wichtig zu beachten, dass die Gruppe den gleichen Code verwendet und die Anzahl der Endgeräte vor dem Spiel angegeben wird. Diese Anzahl muss während des gesamten Spiels beibehalten werden; das Team hat es erst geschafft, wenn die Spieler*innen auf allen Endgeräten zum Ziel gelangt sind.

Zugang zum Spiel durch Spielcodes: Auf der Webseite von „Exit Fast Fashion“ (www.exit-fast-fashion.de/escape-game/online-spiel) können nach einer unkomplizierten Angabe einiger Daten zur Gruppe und mit dem Klick auf „Senden“ sofort beliebig viele Spielcodes generiert werden. Auch wenn die Codes sofort verfügbar sind, empfiehlt es sich, diesen Schritt als Lehrkraft vorzubereiten. Entsprechend der geplanten Anzahl von Gruppen können ausreichend viele Spielcodes generiert und notiert werden. Die

Lehrkraft gibt dann jeder Gruppe einen der Spielcodes und die Gruppen können direkt starten. Dazu geben sie auf der Seite www.exit-fastfashion.de den Spielcode ein und klicken auf „Los geht's“.

Spielunterbrechung: Sollte keine zusammenhängende Doppelstunde zur Durchführung des Spiels möglich sein, kann das Spiel auch unterbrochen werden und mit dem gleichen Spielcode zu einem anderen Zeitpunkt fortgeführt werden.

Hilfe bei Problemen: Um Fragen und Unklarheiten im Vorhinein zu vermeiden empfiehlt es sich, dass alle Schüler*innen vor Spielbeginn (oder bereits als Hausaufgabe zuvor) den unten angegebenen kurzen Einstiegs-Guide lesen. Für inhaltliche Tipps während des Spiels finden die Schüler*innen bei jedem Rätsel einen Knopf unten links, wo sie sich Hinweise bis hin zur Rätsellösung anzeigen lassen können. Bei technischen Problemen hilft das unten angegebene Dokument „Erste Hilfe bei Fehlern“.



[Generieren von Spielcodes](#)

[Zugang zum Spiel mit Spielcode](#)

[Einstiegs-Guide](#)

[Erste Hilfe bei Fehlern](#)

Stunde 4

1. Auswertungsgespräch zum Escape Game



Gesprächsrunde zur Auswertung und Festigung des Gelernten aus dem Escape Game

Als Grundlage für die weitere thematische Arbeit wiederholt die Klasse, was im Escape Game gelernt wurde. Die Schüler*innen setzt sich mit der im Escape Game angesprochenen Idee einer gesetzlichen Regulierung der Modeindustrie auseinander.



20 min

Die Klasse hat gemeinsam Franziska geholfen, Beweise aus erster Hand über die Missstände in der Fast Fashion Industrie im Bundestag vorzutragen. Noch ist zwar unklar, ob die Politiker*innen tatsächlich den Modekonzerten strengere Regeln zum Schutz von Menschen und Natur auferlegen werden, aber immerhin konnte Franziska die Aufmerksamkeit der Medien auf das Thema lenken.

Die demokratischen Einflussmöglichkeiten für Menschen wie Franziska werden im Escape Game zwar erwähnt, sollen aber in dieser Gesprächsrunde noch weiter diskutiert werden. Auch die Fakten zu den Auswirkungen der Modeindustrie werden erneut angesprochen, um die Lerninhalte zu festigen. Dazu dienen die Auswertungsfragen, die entweder in Kleingruppen oder der gesamte Klasse besprochen werden.

Die folgenden Fragen können besprochen werden:

- > Kann jemand die Geschichte des Escape Games zusammenfassen? Wobei habt ihr Franziska geholfen?
- > Wisst ihr noch, in welchen Ländern die vier Kontaktpersonen leben, mit denen ihr telefoniert habt? Über welches Problem haben sie jeweils berichtet?
(China: Wasserverschmutzung/Chemikalien – Ecuador: Microplastik/Textilien aus künstlichen Materialien – Ghana: Müll/Entsorgung der Textilien/Treibhausgase von der Produktion bis zur Entsorgung von Textilien

– Indien: Arbeitsbedingungen/Ausbeutung/Arbeitsstunden). Die Schüler*innen können die Länder auf einer Weltkarte im Klassenraum markieren (falls vorhanden).

- > Ist euch eine Information, ein Bericht besonders in Erinnerung geblieben? Was hat euch schockiert? Was wusstet ihr noch nicht über Fast Fashion?
- > Franziska hat im Bundestag Informationen zu Fast Fashion vorgetragen und für stärkere Regulierungen der Modekonzerne geworben. Was denkt ihr braucht es, um Politiker*innen zu überzeugen, ein Gesetz zu verabschieden, das die negativen Auswirkungen der Modeindustrie verringert? Welche Argumente könnte es gegen ein solches Gesetz geben?

2. Fashion for Future: Jetzt anfangen!



Ideensammlung zu Konsumwandel und zur Einforderung zu besseren Umwelt- und Arbeitsstandards in der Modeindustrie



Die Schüler*innen erkennen konkrete Handlungsmöglichkeiten, um gegen die Bedingungen in der Kleidungsproduktion vorzugehen, und können direkt einzelne Schritte umsetzen.



30 min (erweitert: 60 min)

Die Konfrontation mit globalen wirtschaftlichen Ungerechtigkeiten, befeuert von großen Unternehmen und mangelhafter politischer Regulierung, kann mutlos machen. Man fühlt sich hilflos angesichts der komplexen Zusammenhänge und mächtiger Player, die vom bestehenden System Fast Fashion profitieren. Diese Unterrichtseinheit setzt der Ohnmacht das Gefühl entgegen, aktive Gestalter*innen einer nachhaltigeren Zukunft sein zu können.

Durchführung: In Kleingruppen erkunden die Schüler*innen zuerst wahlweise Möglichkeiten, ihren eigenen Kleidungskonsum bewusster zu gestalten oder Unternehmen und Politiker*innen zum Handeln aufzufordern. In der Klassengruppe nehmen sie sich dann vor, eine konkrete Idee in die Tat umzusetzen.

Die Kleingruppen zum Konsumwandel lesen die Ideensammlung für Möglichkeiten des persönlichen Konsumwandels und besprechen:

- > Was erscheint euch einfach, welche Ideen sind schwieriger umzusetzen?
- > Habt ihr eine der Ideen schon einmal umgesetzt?
- > Fallen euch noch weitere Möglichkeiten ein, um weniger Kleidung oder nachhaltigere Kleidung zu kaufen?

Die Kleingruppen zu den Handlungsmöglichkeiten lesen in der Ideensammlung für Handlungsmöglichkeiten der Politik und Unternehmen wahlweise Seite 1 (Handlungsmöglichkeiten der Politik) oder Seite 2 (Handlungsmöglichkeiten der Unternehmen) und besprechen dann:

- > Welche der vorgeschlagenen Maßnahmen erscheinen euch besonders wirksam gegen die Umweltprobleme und ausbeuterischen Arbeitsbedingungen in der Modeindustrie?
- > Welche Möglichkeiten fallen euch ein, um die Politiker*innen oder Unternehmenschefs zu kontaktieren und zum Handeln für mehr Nachhaltigkeit zu bewegen?
- > Habt ihr euch schon einmal für eine politische oder wirtschaftliche Forderung eingesetzt oder habt schon einmal davon gehört, dass Einzelpersonen oder Organisationen das getan haben? Welche Methoden wurden dabei genutzt?

Erweiterung auf 60 Minuten: Die Schüler*innen beginnen nach dem Klassengespräch direkt mit der Umsetzung. Für politische Vorhaben, z. B. Einsatz für eine Begrenzung der Textilproduktion oder kritische Nachfragen bei Unternehmen, können E-Mails oder eine Postkarte an Abgeordnete oder Manager*innen von Unternehmen verschickt werden. Für Vorhaben zum Konsumwandel können Second-Hand-Shops in der Stadt recherchiert werden oder Freund*innen für Kleidertauschtreffen am Wochenende eingeladen werden. Die Taten und Pläne werden an der Pinnwand oder auf einem gemeinsamen Poster im Klassenraum festgehalten.



[Ideensammlung für Möglichkeiten des persönlichen Konsumwandels](#)

[Ideensammlung für Handlungsmöglichkeiten der Politik und Unternehmen](#)

[Anleitung für ein kreatives Klassengespräch zur Umsetzung einer der Ideen](#)

[Bestellung der Postkarten „Nachgefragt: Was tun Sie für faire Lieferketten?“](#)