

Gestaltung eines Projekttages zum Escape Game (5 Zeitstunden)

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.

An einem Projekttag ist genug Zeit, um passend zum Escape Game weiterzuarbeiten: Die Schüler*innen helfen im Escape Game der Aktivistin Franziska, sich für eine stärkere Regulierung der Fast Fashion Industrie einzusetzen. Der Projekttag ermöglicht außerdem gemeinsames Kreativ Werden für Konsumwandel durch Upcycling oder eine Kleidertauschparty zum Ausprobieren von Second Hand Mode.

Farblegende

Module zur persönlichen Annäherung

Module zur Wissensvermittlung

Module zu Handlungsmöglichkeiten

1. Meine Kleidung und ich – Der Style-Check



Partner*innengespräch anhand eines Fragebogens zum persönlichen Verhältnis zu Mode



Die Schüler*innen setzen sich mit ihrem Modestil und Kleidungskonsum auseinander.



20 min (gekürzt: 10 min)

Mode ist nicht nur Kleidung. Über das, was wir tragen, drücken wir aus, wer wir sind. Aber oft bewerten uns auch andere aufgrund unserer Kleidung. Das kann uns unter Druck setzen, wir wollen dazugehören und den Trends entsprechen.

Auch viele Schüler*innen kaufen aus verschiedenen Gründen häufig neue Kleidung. Das persönliche Gespräch darüber ermöglicht einen Bezug zur späteren Auseinandersetzung mit den negativen Folgen von Fast Fashion.

Für die Kürzung auf 10 Minuten: Beschränkung auf Fragen 1, 2, 6 und 7.



[Fragebogen](#)

2. „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-fast-fashion.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](#)

3. 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 hat 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?

4. Der Konsum und seine Folgen weltweit: Das Weltverteilungsspiel



Gemeinsame Veranschaulichung der Ungerechtigkeit eines Überkonsums im Globalen Norden zulasten des Globalen Südens



Durch die Bewegung auf einem imaginären Globus und das Lesen von Zeug*innenberichten wird den Schüler*innen bewusst, dass das System Fast Fashion auf Ausbeutung der Menschen und Natur im Globalen Süden beruht.



40-60 min

Fast Fashion steht beispielhaft für die Ungerechtigkeiten und die Ausbeutung, von denen unser Weltwirtschaftssystem insgesamt geprägt ist. Einige Länder profitieren besonders von der Ungerechtigkeit, während viele arme Länder unter den Auswirkungen des hohen Konsums der reichen Länder leiden.

Die Klasse verwandelt sich in eine große Weltkarte und die Schüler*innen versuchen gemeinsam, die Verteilung von Bevölkerung, Einkommen, Konsum und Treibhausgasemissionen einzuschätzen und darzustellen. Das global ungerechte Wirtschaftssystem wird so verdeutlicht und durch Zeug*innenberichte werden dessen konkrete Auswirkungen auf die Menschen greifbar.



[Anleitung und Material](#)

5. Schritte zu einer Fashion for Future



Gestaltung von politischen, persönlichen und wirtschaftlichen Forderungsplakaten für eine fairere und nachhaltigere Modewelt



Die Schüler*innen setzen sich kreativ mit Maßnahmen auseinander, mit denen Konsument*innen, Politiker*innen und Modeunternehmen für bessere Arbeits- und Umweltbedingungen in der Modeindustrie sorgen können.



30 min

Modefirmen können freiwillig durch konkrete Schritte die ökologische Nachhaltigkeit und die Arbeitsbedingungen in der Produktion ihres Kleidungsangebots verbessern. Politiker*innen können durch gesetzliche Regelungen die Modefirmen dazu verpflichten und öffentlicher Druck von Konsument*innen auf Firmen und Politiker*innen kann dazu beitragen, dass diese sich gezwungen sehen, Maßnahmen zu ergreifen.

Um die Schüler*innen auf eine (schul-)öffentlichkeitswirksame Aktion zur Einforderung nachhaltigerer Mode vorzubereiten, sollen gemeinsam Forderungen an Unternehmen, Politik und Konsument*innen ausgearbeitet werden. Genau zu wissen, wofür die Jugendlichen gemeinsam aktiv werden, macht Spaß und erhöht das Gefühl von Wirksamkeit der Aktion. In Kleingruppen erkunden die Schüler*innen dazu wahlweise Möglichkeiten für Konsument*innen ihren Kleidungskonsum bewusster zu gestalten oder für Unternehmen und Politiker*innen Verbesserungen durchzusetzen. Dazu diskutieren die Kleingruppen auf Grundlage der jeweiligen Ideensammlung: Welche Maßnahme scheint uns besonders wichtig und wirksam? Dann gestalten sie gemeinsam ein Forderungsplakat mit ihrer Lieblingsforderung, am besten in einen knackigen Ausruf verpackt. Gern darf es mit Zeichnungen oder Bildern ausgestaltet werden.



[Ideensammlung für Möglichkeiten des Konsumwandels der Konsument*innen](#)

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

Für die Plakate braucht es Pappe, z. B. alte Kartons, oder große Papierbögen, Eddings, und bunte Farben.

6. Wahl aus: Kleidertausch-Party,
Macht „Exit Fast Fashion“ zum Thema:
In der Öffentlichkeit oder Upcycling

Kleidertausch-Party



Die Schüler*innen tauschen gebrauchte Kleidung und finden neue Lieblingsstücke.



Die Schüler*innen entdecken die Vorteile von Second-Hand-Kleidung. Sie erleben, dass für ein neues Outfit nicht neue Fast Fashion gekauft werden muss und es Geld spart.



60-90 min

Nach der Auseinandersetzung mit den Ungerechtigkeiten der Fast Fashion Industrie entsteht bei vielen der Wunsch, aktiv zu werden. Zum Glück gibt es viele Möglichkeiten, den eigenen Kleidungskonsum zu reduzieren – und das ohne auf neue Outfits verzichten zu müssen. Eine schöne Variante, um kostenlos und in einem netten Rahmen Second-Hand-Kleidung zu entdecken, ist eine Kleidertausch-Party.

Durchführung: Die Schüler*innen werden gebeten, 1 bis 5 Kleidungsstücke mitzubringen, die noch in einem guten Zustand sind, die sie aber nicht mehr gern tragen. Am besten gibt es Kleiderstangen oder Tische, auf denen das „Angebot“ ausgebreitet werden kann, einen Spiegel und Nebenräume als Umkleide.

Es können auch Schüler*innen anderer Klassen, Freund*innen oder Geschwister zur Party eingeladen werden. Für einen besonders schönen Abschluss des Workshops oder der Unterrichtsreihe sorgen dabei Musik und ein paar Getränke und Snacks.



[Anleitung](#)

Macht „Fast Fashion zum Thema“: In der Öffentlichkeit



Gemeinsame Aktion, z. B. Ausstellung, Straßentheater, Unterschriftensammlung auf dem Schulhof



Die Klasse macht andere Schüler*innen auf die Probleme des Fast Fashion-Konsums aufmerksam. Durch die gemeinsame Aktion identifizieren sich die Schüler*innen mit den Lerninhalten und verbreiten das erlernte Wissen als Multiplikator*innen weiter.



Vorbereitung (45 min)
+ Durchführung (45 min)

Die Konfrontation mit globalen wirtschaftlichen Ungerechtigkeiten, befeuert von großen Unternehmen und mangelhafter politischer Regulierung, kann ohnmächtig machen. Doch nichts hilft besser gegen Ohnmacht als Tatendrang. Und für Konsumwandel gilt: Je mehr Menschen mitmachen, desto wirksamer!

Beim Planen und Durchführen einer (schul-)öffentlichkeitswirksamen Aktion erleben sich die Schüler*innen als Multiplikator*innen des zuvor Gelernten und als Streiter*innen für Veränderung. Das kann über das Thema Fast Fashion hinaus Lust machen auf demokratische Beteiligung und Gespräche zu politischen Handlungsmöglichkeiten initiieren.

Die Schüler*innen entwickeln gemeinsam eine Idee für ihre Aktion und bereiten sie vor. Für die Durchführung kann es sinnvoll sein, die Unterrichtszeit anzupassen: Es sollten möglichst viele Schüler*innen auf dem Gelände sein. So eignen sich zum Beispiel Pausen. Im Austausch könnte den Schüler*innen in der normalen Unterrichtszeit eine Pause gegeben werden.



[Anleitung und Aktionsideen](#)

[Detaillierte Beschreibung der Aktionsidee „Kleiderberg“](#)

Eine weitere Aktionsidee ist eine Kleidertauschparty auf dem Schulhof/ im Foyer/ der Aula.

[Die Anleitung dafür](#)

[Informationsplakate von „Exit Fast Fashion“](#)

Upcycling: „The Crazy Moon T-Shirt“



Die Schüler*innen geben einem alten Kleidungsstück einen kreativen neuen Look.

Beim gemeinsamen Basteln entdecken die Schüler*innen, dass für ein neues Outfit nicht neue Fast Fashion gekauft werden muss.



Das macht Lust auf noch weitere neue Kombinationen und Upcycling-Ideen auf Grundlage der schon vorhandenen Kleidung.



60-90 min

Nach der Auseinandersetzung mit den Ungerechtigkeiten der Fast Fashion Industrie entsteht bei vielen der Wunsch, aktiv zu werden. Zum Glück gibt es viele Möglichkeiten, den eigenen Kleidungskonsum zu reduzieren – und das ohne auf neue Outfits verzichten zu müssen. Eine beliebte Möglichkeit heißt Upcycling: Aus Gebrauchtem wird etwas Neues gebastelt.

Eine einfache Methode für das Umgestalten von Textilien ist „Bleach tie dye“: Das ist kunstvolles Entfärben, bei dem tolle Muster entstehen. Die Schüler*innen sollen dafür ein dunkles Baumwoll-T-Shirt (oder ein anderes Teil aus Baumwolle, z. B. Jute-Beutel) mitbringen, welches sie umgestalten wollen. Die Upcycling-Einheit findet am besten draußen oder in einem Kunstraum statt.



[Anleitung](#)

[Alternativ können mit sogar noch weniger Aufwand aus alten T-Shirts Stoffbeutel gebastelt werden.](#)