

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

### Gestaltung einer ausführlichen Unterrichtsreihe zum Escape Game (5 x 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](http://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 einer ausführlicheren Unterrichtsreihe kann das Escape Game durch eine weitere Einheit der Wissensvermittlung zu Fast Fashion ergänzt werden. Die Lerninhalte des Escape Games zu den Auswirkungen der Fast Fashion-Industrie werden mithilfe des Weltverteilungsspiels eingebettet in den Kontext des global ungerechten Wirtschaftssystems. Außerdem kann der Umfang des gemeinsamen Aktiv Werdens nach dem Escape Game erweitert werden: Die Schüler\*innen setzen sich nicht nur mit persönlichem Konsumwandel auseinander, sondern fordern darüber hinaus bei Politiker\*innen und Unternehmen Veränderungen ein.

### Farblegende

Module zur persönlichen Annäherung

Module zur Wissensvermittlung

Module zu Handlungsmöglichkeiten

## Stunde 1

### 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. Etiketten-Weltkarte



Eintragen der Herstellungsorten von Kleidung der Schüler\*innen auf einer Weltkarte



Die Schüler\*innen werden für das globale Ausmaß der Modeindustrie sensibilisiert.



10 min

Eine konventionell hergestellte Jeans (inkl. ihrer Vorprodukte) legt zwischen 50.000 km und 100.000 km zurück, bis sie in Deutschland verkauft wird. Die „Fast Fashion“-Industrie ist global: Baumwollfelder, Fabriken, Nähereien und Färbereien sind dort, wo die Produktion am kostengünstigsten ist. Oft ist es billiger, ein Kleidungsstück zwischen den Arbeitsschritten tausende Kilometer weit zu verschiffen, statt klimafreundlicher an einem Ort zu produzieren.

Durchführung: Als kurzer Einstieg ins Thema der globalisierten Kleidungsproduktion fordert die Lehrkraft die Schüler\*innen auf, die Etiketten ihrer Kleidung zu untersuchen: „Made in...?“ Die Schüler\*innen kommen zur Weltkarte in der Klasse und setzen Markierungen bei den auf den Etiketten genannten Herstellungsorten.

Falls im Klassenzimmer eine Weltkarte hängt, kann diese mit Pins oder abwischbaren Stiften genutzt werden. Alternativ wird eine Karte per Beamer an die Tafel geworfen.

Beim Angebot „Bildung trifft Entwicklung“ gibt es die [Weltkarte „Perspektiven wechseln“](#). Diese Weltkarte verwendet die Peters-Projektion, welche die Umrisse der Kontinente und Länder flächentreu darstellt und somit Irritationen auslöst und Perspektivwechsel einleitet.

### 2. Erklärfilm „Die Reise eines T-Shirt“



Kurzer Film vom WDR über die globale Produktionskette und ökologische und arbeitsrechtliche Probleme an den verschiedenen Stationen eines Kleidungsstücks.



Die Schüler\*innen gewinnen einen kurzen Überblick über die negativen Folgen der „Fast Fashion“-Industrie und sind auf weiterführende Arbeitseinheiten vorbereitet.



5 min (mit Auswertungsgespräch 15 min)

Die Textilindustrie ist über die ganze Welt verteilt. Ein billiges T-Shirt, das man für 4,99 € in Deutschland kaufen kann, hat einen weiten Weg hinter sich. Den Preis für unseren günstigen Konsum zahlen die Arbeit\*innen und die Umwelt entlang der Lieferkette des Kleidungsstücks.

Der Erklärfilm folgt chronologisch den Herstellungsschritten eines T-Shirts und macht auf Kinderarbeit auf den Baumwollfeldern, Umweltverschmutzungen durch Pestizide und Chemikalien, den hohen Wasserverbrauch und unmenschliche Arbeitsbedingungen in den Nähfabriken aufmerksam.



[Film auf Youtube](#)

(1. Hälfte des Videos bis 3:20 min verwenden)

Für ein Auswertungsgespräch in der Klasse kann gefragt werden:

- > Wusstet ihr schon von einem der Produktionsorte? Z.B., dass in der Türkei viel Baumwolle angebaut wird oder dass es in Bangladesch viele Nähereien gibt?
- > Haben wir einige der genannten Produktionsländer auf unserer Etiketten-Weltkarte?
- > War euch eins der genannten Probleme in der Kleidungsproduktion schon vorher bewusst?
- > Was hat euch besonders überrascht oder schockiert?

Es kann außerdem darauf hingewiesen werden, dass die Länder, die auf der Etiketten-Weltkarte mit dem „Made in...“ markiert wurden, immer nur den letzten Produktionsschritt abbilden.

## Stunde 2

### 1. 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 Wirtschaftssystem 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](#)

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



[Einstiegs-Guide](#)

## Stunde 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](http://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](http://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](#)

über das Ausmaß ihres bisherigen Konsums. Diese Hausaufgabe ist eine gute Grundlage für weitere Gespräche und Reflexionen in der Klasse.



[Arbeitsblatt](#)

## 2. Hausaufgabe: Fast Fashion zu Hause – Der Kleiderschrank-Check



Überprüfen der eigenen Kleidungsstücke auf Menge, Materialien und Herkunft



Den Schüler\*innen wird bewusst, wie viel Kleidung sie besitzen und hinterfragen Konsum und Entsorgung ihrer Kleidung.



30 min (Hausaufgabe)

Oft ist uns nicht bewusst, welche Mengen an Kleidung wir besitzen und wie wenig wir davon nur tragen. Ein Konsumwandel kann jedoch nur beginnen, wenn wir uns bewusst machen, was wir alles schon haben, was wir davon wirklich brauchen und worauf wir verzichten könnten.

Die Schüler\*innen werden eingeladen, sich zu Hause Zeit zu nehmen und einen kritischen Blick in den eigenen Kleiderschrank zu werfen. Anhand der vorgegebenen Fragen kommen sie ins Nachdenken

## Stunde 4 & 5

### 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. 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?

### 3. 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) – im ersten Teil werden die Texte gelesen und in der darauffolgenden Stunde wird sich über die Fragen ausgetauscht und als Klasse einzelne Ideen umgesetzt

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?“](#)