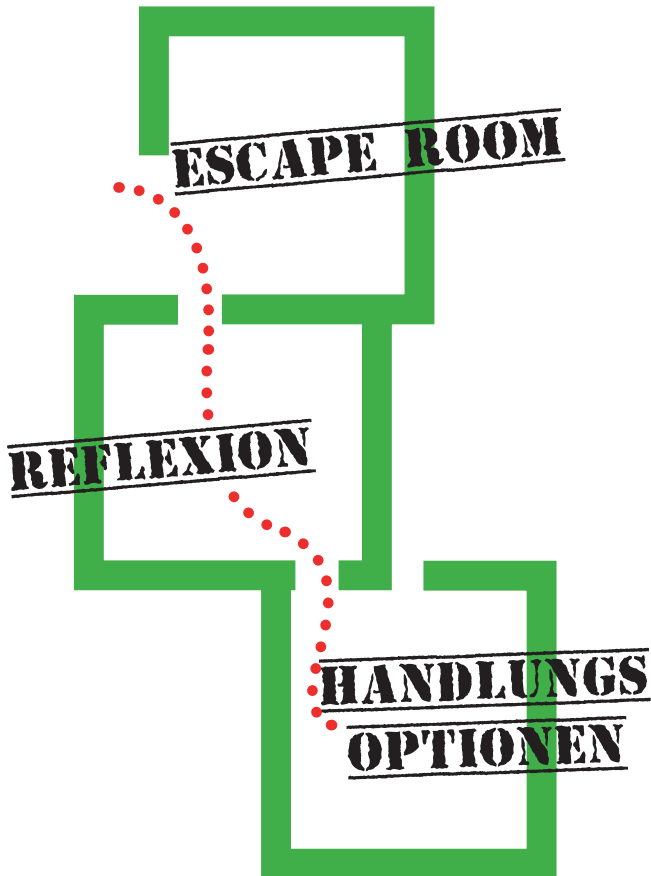


## AUF EINEN BLICK:

- \* Mobiler Escape Room
- \* 7-15 Personen
- \* Ab 14 Jahren
- \* 1 Stunde Spiel  
& 2 Stunden Reflexion
- \* Kosten nach Absprache



Verein Niedersächsischer  
**BILDUNGSINITIATIVEN** e.V.



**ACT. CHANGE.**  
**ESCAPE THE ROOM**

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

Nachhaltigkeit und Klimaschutz  
spielerisch entdecken.

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

Verein Niedersächsischer  
Bildungsinitiativen e.V.

Geschäftsstelle Hannover  
Calenberger Esplanade 2  
30169 Hannover

[escape.room@vnb.de](mailto:escape.room@vnb.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](mailto:escape.room@vnb.de)



Verein Niedersächsischer  
**BILDUNGSINITIATIVEN** e.V.

In Kooperation mit:



Klimaschutz- und  
Energieagentur  
Niedersachsen

Gefördert von:



Ein El

## DIE STORY

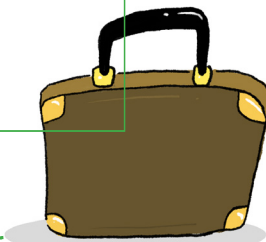
ektroschrotthändler



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

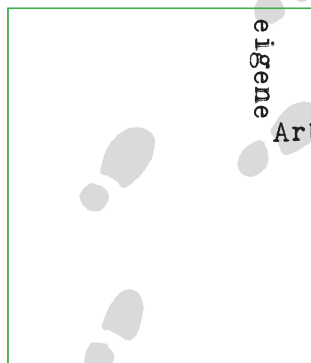


## METHODE

"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.

