



INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

60 Minuten insgesamt: 50 Minuten für das Spiel + 10 Minuten Nachbesprechung.

Zusätzliche Vorbereitungszeit für die Installation der Ausrüstung und die Einrichtung des Raums/Platzes, in dem das Spiel stattfinden soll: ca. 10-15 Minuten.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kreislaufwirtschaft
Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit
Zero-Impact-Services

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

ESCAPE GAME „LEBENSMITTELALTERNATIVEN“

Die Ziele dieses Escape Games bestehen darin, die Probleme des globalen Nahrungsmittelsystems zu verstehen und Alternativen zum aktuellen Modell aufzuzeigen.

BESCHREIBUNG (Teil 1)

„Herzlich willkommen, alle zusammen! Dieses Gipfeltreffen ist der ultimative Versuch, den Planeten zu retten. Unser Nahrungsmittelsystem implodiert. Alle Indikatoren sind im roten Bereich: Umweltverschmutzung, Armut, Unterernährung, die Allmacht der multinationalen Konzerne und der Agrarindustrie ... Sie, Staatschefs und Experten, sind hier, um endlich eine Lösung zu finden!“

Eine Gruppe von Teilnehmenden wird in einen Raum eingesperrt und muss Rätsel lösen, um in weniger als 50 Minuten herauszukommen. Die ersten Elemente werden ausgegeben und die Teilnehmer müssen erraten, was sie damit tun müssen, um die Tests zu bestehen und weiterzukommen. Spannung und Teamwork garantiert!

Teilnehmerzahl

Zwischen 5 und 25 Spieler.

Die Unterlagen sind so konzipiert, dass sie mit einer Gruppe von bis zu 8 Personen gespielt werden können. Bei mehr Teilnehmern (z. B. einer Klasse von 25 Personen) wird die Gruppe einfach in Teams von maximal 8 Personen aufgeteilt, unterschiedliche Bereiche im Raum werden geschaffen und das Material wird in mehreren Kopien (eine pro Team) auf verschiedenfarbiges Papier (eine Farbe pro Team) gedruckt. Jedes Team muss dann das Papier seiner eigenen Farbe finden und damit spielen.

Praktische Information

- Format: Dokumente können heruntergeladen werden (siehe unten)
- Dieses Spiel kann mit oder ohne Internetverbindung gespielt werden.
- Alter: +12 Jahre





INFORMATION

NÜTZLICH FÜR

Manager und Freiwilligentrainer, Organisationen, die mit Freiwilligen arbeiten

ART DES TOOLS

Spiel

DAUER

60 Minuten insgesamt: 50 Minuten für das Spiel + 10 Minuten Nachbesprechung.

Zusätzliche Vorbereitungszeit für die Installation der Ausrüstung und die Einrichtung des Raums/Platzes, in dem das Spiel stattfinden soll: ca. 10-15 Minuten.

HAUPTAKTIONSFELD(ER)

Kreislaufwirtschaft
Ethischer Einkauf
Fair Trade
SDG-Bewusstsein
Nachhaltigkeit
Zero-Impact-Services

RELEVANTES SDG

[12 – Verantwortungsvolle Konsum- und Produktionsmuster](#)

ESCAPE GAME „LEBENSMITTELALTERNATIVEN“

Die Ziele dieses Escape Games bestehen darin, die Probleme des globalen Nahrungsmittelsystems zu verstehen und Alternativen zum aktuellen Modell aufzuzeigen.

BESCHREIBUNG (Teil 2)

Optionale Ausrüstung

- Stressige Hintergrundmusik
- Ein während des Spiels sichtbarer Timer
- Verkleidungen: Krawatten, Anzüge etc.
- Dekorationselemente: Plakate, Zeitungsausschnitte
- Grafiken zum Thema globale Nahrungsmittelkrise
- Globale Nahrungsmittelkrise, globale Erwärmung
- Getränke und Kekse etc.

ONLINE-RESSOURCE (nur auf Französisch verfügbar – verwenden Sie die Übersetzung Ihres Browsers)

<https://www.outilsoxfam.be/produits/182>

Das Spiel kann hier heruntergeladen werden: <https://jeunes.oxfammagasinsdumonde.be/jeux-outils/lescape-game-des-alternatives-alimentaires>

[Klicken Sie hier für detaillierte Erklärungen](#)

