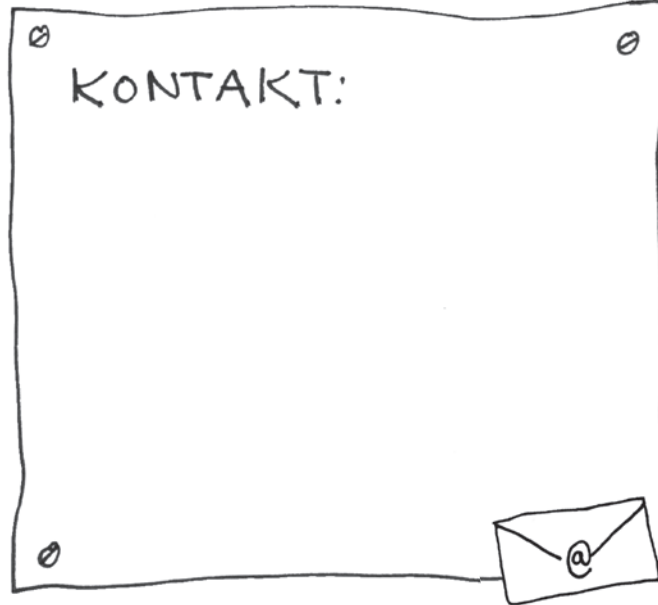




Auf einen Blick

- ... Das Spiel ist mobil, die Workshopleiter:innen bauen es auch bei Ihnen vor Ort auf
- ... Es können etwa 7-12 Personen spielen
- ... **Gesamtdauer 3 Stunden** davon 1 Stunde Spiel und 2 Stunden Auswertung (zzgl. Pausen, Auf- und Abbau)
- ... **Kosten nach Absprache**

Ziel



Das Escape-Spiel wurde entwickelt von:

nifbe Niedersächsisches Institut für frühkindliche Bildung und Entwicklung



PRAXISNETZWERK FÜR SOZIALE STADTENTWICKLUNG
LAG Soziale Brennpunkte Niedersachsen e.V.

Begleitet durch:



Gefördert durch



Stand (09/21)

Layout und Illustration: www.heller-grafikdesign.de

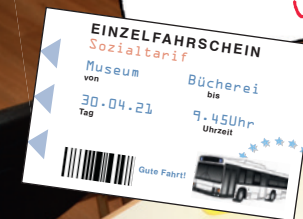


Findet das Ding von Dani!



Ein Escape-Spiel zu den Lebenslagen von

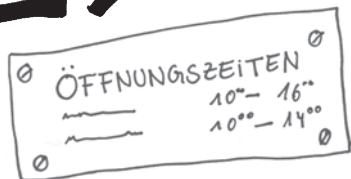
Familien in Armut!



Die Aufgabe



... stellt die Gruppe der neuen Helfer:innen im Second-Hand-Laden vor ein Rätsel: Ein wertvolles DING ist aus Versehen im Spendenkarton gewesen und Dani braucht es zurück. Hat das Notizbuch etwas mit der Lösung zu tun? Jetzt aber fix: In einer Stunde öffnet der Laden und der Verkauf beginnt – können die Helfer:innen **Das Ding von Dani** rechtzeitig finden? Von Dani gibt es leider nur eine mysteriöse Nachricht auf dem AB!



Die Methode Escape-Spiel eignet sich



... um für die Spieler:innen einen niedrigschwelligen Zugang zum Thema Armut in Familien herzustellen. Escape-Spiele in der Bildungsarbeit verknüpfen den spielerischen Rätselansatz (logisches Denken, Kreativität, Teamerfahrung) mit einer inhaltlichen Reflexion. So werden Bezüge zur Lebenswelt und zum Arbeitskontext hergestellt und Handlungsoptionen für die eigene praktische Arbeit diskutiert.

Den Einstieg bildet eine Stunde Spiel-erleben rund um **DAS DING VON DANI**. Dabei begegnen den Spielenden Geschichten, Gegenstände und Sachverhalte, die im Kontext von Armut für Familien bedeutend sein können. An diese knüpft im Anschluss die Reflexion an, begleitet durch die Workshopleitung. Die Schwerpunkte der Reflexion werden mit der Gruppe/ Gruppenleitung vorab ausgewählt.

Familien in Armut!



Die Reflexionsthemen

- ... sind im Raum über die Rätsel verankert, um nach dem Spielen vertieft zu werden:
- ... Lebenslagen von Familien
- ... Dimensionen von Armut
- ... Wirkung von Armut auf Bildung und Teilhabechancen
- ... Ausgrenzung, Benachteiligung und Stigmatisierung
- ... Umgang mit Armutserfahrung

Die Zielgruppe

... sind Teams oder Gruppen, die sich mit dem Thema „Armutslagen von Familien“ auseinandersetzen wollen (z. B. Gruppen oder Teams aus pädagogischen Einrichtungen oder Einrichtungen der Gemeinwesenarbeit, Fachschüler:innen, Studierende, Elterngruppen, u.a.). Das Spiel ist für Personen ab ca. 16 Jahre geeignet und erfordert kein fachliches Vorwissen der Mitspielenden.