

Mission #14

Escapebox verknüpft Spiel mit gesellschaftlicher Verantwortung

Meeresforscher*innen schlagen Alarm: Neben der Erwärmung der Weltmeere bedroht **(Mikro-)Plastik** unsere Meeresökosysteme und verändert sie für immer. Der Schutz unserer Ozeane, Meere und Meeresressourcen hat als eines von 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen höchste Priorität!

Mission #14 macht die Herausforderung, die Mikroplastik für Mensch und Umwelt darstellt, für junge Menschen unmittelbar und spielerisch begreifbar. In eine aufregende Geschichte und eine spannende räumliche Lösung verpackt, bietet die mobile **escapebox** ein intensives Spielerlebnis für eine anspruchsvolle Zielgruppe. Es gilt gemeinsam Lösungen zu finden, um eine bedrohliche Situation zu entschärfen – und die Uhr tickt.

Dieses innovative **Bildungsformat** punktet mit vielfältigen Rätseln, wissenschaftlich fundierten Inhalten und einer Geschichte rund um eine Meeresbiologin, die alle in ihren Bann zieht. Wer kann die Forscherin Miriam Patrick davor retten, ins Gefängnis zu gehen für einen Mord, den sie nicht begangen hat?

Mission #14 steht für	
<p>Gaming mit Bildungsanspruch</p> <ul style="list-style-type: none">einen klaren Auftrag an die Spieler*innen (die „Mission“),60 Minuten Spiel- und Rätselspaß im Team (5-6 Personen), ab 15 Jahre,die Verbindung von wissenschaftlichen Rätseln (<i>Mikroskopieren, chemische Analysen, physikalische Experimente, etc.</i>) mit klassischen Escape Room-Rätseln (<i>Schwarzlicht, Farbfilter, Codes, etc.</i>).	<p>Ziel 14 – „Leben unter Wasser“</p> <p>Über 150 Millionen Tonnen Plastikmüll belasten mittlerweile unsere Meere mit fatalen Auswirkungen auf Meeresflora und -fauna, Klima, menschliche Gesundheit und Wirtschaft.</p>  <p>Mission #14 rückt Mikroplastik ins Zentrum, zeigt Zusammenhänge mit anderen Nachhaltigkeitszielen auf und verdeutlicht den Zusammenhang zwischen eigenem Konsumverhalten und globalen Auswirkungen.</p>
<p>die erste mobile escapebox, die</p> <ul style="list-style-type: none">einfach und rasch aufzubauen ist,einen Platzbedarf von nur 30 m² hat,in unterschiedlichen Settings funktioniert,sich Stück für Stück öffnet und mehr von ihrem Inneren preisgibt,das beliebte Escape Room Prinzip invertiert und mobil macht. <p>Unsere Vision ist, thematisch vielfältige escapeboxes für weitere Nachhaltigkeitsziele zu entwickeln und weitere Spielerlebnisse anzubieten.</p>	 <p>escapebox: Innovatives Format regt zum Nach- und Umdenken an.</p>

Gefördert mit Mitteln der:



Mit freundlicher Unterstützung der:



Mission #14 auf Tour durch Österreich

Sie interessieren sich dafür, die escapebox in Ihrem Museum, Technologiezentrum, Unternehmen o.ä. zu präsentieren? Ab Februar 2021 geht Mission #14 auf Tour durch Österreich und gastiert gerne auch in Ihrem Haus.

Mission #14 bietet:

- ein spannendes Highlight-Erlebnis für Ihre Besucher*innen
- einen Einstieg in die Welt des Escape Room Gamings
- wissenschaftlich fundierte Daten, die in Storyline und Rätsel verpackt sind
- ein neuartiges Bildungsformat mit MINT- und SDG-Bezug

Qualität durch Vielfalt

Mission #14 wurde von einem Team aus Partner*innen im österreichischen ScienceCenter-Netzwerk entwickelt. Seit 2018 arbeiten wir mit Unterstützung der AWS daran, die *Sustainable Development Goals* in spielerischer und moderner Form treffsicher aufzubereiten und einer breiten Zielgruppe zugänglich zu machen.

Projektleitung: Planung & Vielfalt

Rätselentwicklung: Verein ScienceCenter-Netzwerk, Verein technologykids, Mental Home

Konzeption & Umsetzung der mobilen escapebox: Mental Home

Gerne erarbeiten wir für Sie ein maßgeschneidertes Angebot!

Kontakt für An- und Rückfragen:

Mag. Sarah Funk

Verein ScienceCenter-Netzwerk

M: funk@science-center-net.at

T: 01/710 19 81 - 14

www.science-center-net.at



Impressionen von den Testläufen