

Ocean Eye

Escapebox verknüpft Spiel mit gesellschaftlicher Verantwortung

Meeresforscher*innen warnen: Nicht nur die Erwärmung bedroht die Weltmeere, auch **(Mikro-)Plastik** führt zu weitreichenden Veränderungen unserer Meeresökosysteme. Der Schutz unserer Ozeane (Ziel 14 – Leben unter Wasser) hat als eines von 17 Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen höchste Priorität.

Ocean Eye 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 der Forscherin Miriam Patrik helfen und die Rätsel lösen, um sie vor dem Gefängnis zu bewahren?

Ocean Eye steht für

Gaming mit Bildungsanspruch

- Live Gruppenspiel (3 bis 6 Personen, ab 15 Jahren) mit spannendem Plot und wissenschaftlichen Rätseln
- MINT-Kompetenzen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) als Lösung für gesellschaftliche Herausforderungen
- Modellcharakter im Bereich interaktiver Bildung



Interaktive Wissenschaftsvermittlung zum Nachhaltigkeitsziel #14 der Agenda 2030 der Vereinten Nationen

Über 150 Millionen Tonnen Plastikmüll¹ belasten mittlerweile unsere Meere mit großen Auswirkungen auf Meeresflora und -fauna, Klima, Wirtschaft und möglicherweise auch auf die menschliche Gesundheit.

Ocean Eye rückt Mikroplastik ins Zentrum, zeigt Zusammenhänge mit anderen Nachhaltigkeitszielen auf und verdeutlicht den Zusammenhang zwischen eigenem Verhalten und globalen Auswirkungen.



Die erste mobile Escapebox, die

- einfach und rasch aufzubauen ist,
- einen Platzbedarf von nur 35 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.



Ocean Eye live erleben

Ab 2022 geht Ocean Eye auf **Tour durch Österreich**. Die Zielgruppe sind interessierte, vor allem junge Menschen, in Museen, Einkaufszentren, Firmen, Gemeinden, Schulen oder Büchereien in ganz Österreich.

¹ [Quelle: Wissenschaftlicher Dienst des Europaparlaments](#)

Wie wirkt OCEAN EYE auf die Spielenden ?

- Sie setzen sich mit den großen Herausforderungen unserer Gesellschaft auseinander.
- Sie lernen, „wissenschaftlich“ zu denken: Kann das stimmen? Was könnte sonst noch dahinterstecken? Wie kann ich eine Vermutung überprüfen?
- Sie werden durch Erfolgserlebnisse im Spiel ermutigt, sich als Teil der Lösung wahrzunehmen und trauen sich zu mit anzupacken.



Verstärken Sie die Wirkung von Ocean Eye !

Präsentation von Ocean Eye in Ihrem Haus

- Ocean Eye gastiert gerne auch bei Ihnen. Sie interessieren sich dafür, die Escapebox in Ihrem Museum, Technologiezentrum, Unternehmen o.ä. zu präsentieren?

Kontakt für Standort-Anfragen:

Michael Schöppl
Verein ScienceCenter-Netzwerk

M: schoeppl@science-center-net.at
T: +43 676 897578-315

Sponsoring und Spenden

- Unterstützen Sie Ocean Eye mit einer Spende oder mit einem maßgeschneiderten Sponsoring-Angebot

Kontakt für Spenden & Sponsoring:

Thomas Katjejowsky
Verein ScienceCenter-Netzwerk

M: katjejowsky@science-center-net.at
T: +43 676 897578-316

Qualität durch Vielfalt

Ocean Eye wurde von einem interdisziplinären Team aus Partner*innen im österreichischen **ScienceCenter-Netzwerk** entwickelt. Seit 2005 arbeiten wir daran, Wissenschaft und Technik in spielerischer und moderner Form einer breiten Zielgruppe zugänglich zu machen.

www.science-center-net.at
www.escapebox.at



Projektleitung:

Verein
ScienceCenter
NETZWERK

Konzeption Escapebox:



Mitentwicklung:

Planung & Vielfalt,
Verein Technologykids

Aktuell gefördert durch:



Hauptsponsor:

