

GUIDELINES TO IMPLEMENT THE ESCAPE ROOM

Escape Unfair Supply Chains



Einleitung

Dieses Dokument ist ein praktischer Leitfaden zur Umsetzung des im Rahmen des Projekts „Chains to Bridges“ entwickelten Escape Rooms. Der Escape Room mit dem Titel „**Escape Unfair Supply Chains**“ ist eine interaktive Veranstaltung rund um globale Lieferketten und bewussten Konsum. Dabei wird ein **hybrides Format** genutzt, das einen realen und einen virtuellen Bereich (online) kombiniert.

Der Escape Room wurde als innovatives Bildungsinstrument konzipiert. Er fördert durch ein immersives, handlungsorientiertes Erlebnis gezieltes und nachhaltiges Lernen und schärft das Bewusstsein von jungen Teilnehmenden. Gleichzeitig bietet er Fachkräften aus den Bereichen Jugendarbeit und Bildung neue Methoden und Ressourcen für die Arbeit in Gruppen. Er eignet sich damit hervorragend als Ergänzung für Schulen, NGOs und Jugendorganisationen, die sich im Rahmen ihrer Programme mit diesen Themen beschäftigen.

Dieser Leitfaden unterstützt dich bei der Planung, dem Aufbau und der Organisation des Raums und der Materialien, die für die Durchführung der Aktivität erforderlich sind. Darüber hinaus hilft er dir bei deiner Rolle als Spielleitung. Wichtig: Deine Aufgabe besteht darin, **die Aktivität vorzubereiten und nur bei Bedarf Unterstützung zu leisten**, jedoch nicht aktiv in das Spielgeschehen einzugreifen. Nach der Einführung in das Spiel sollen die Teilnehmenden bis zum Ende der Aktivität eigenständig arbeiten. Diese Autonomie ist entscheidend, um ein sinnvolles Mitwirken der Teilnehmenden zu fördern und den Lernerfolg sowie die Gruppendynamik zu stärken, die der Escape Room anregen soll.

Gruppengröße und Vorbereitung

- Für welche Zielgruppe ist das Spiel gedacht?

Der Escape Room wurde für junge Menschen zwischen 13 und 30 Jahren konzipiert. Er eignet sich aber auch für andere Zielgruppen, sofern diese in der Lage sind, selbstständig mit den Materialien zu arbeiten. Beachte bitte, dass die Teilnehmenden den Großteil des Escape Rooms ohne dein Eingreifen spielen sollen. Sie sollten daher über ausreichendes Textverständnis und Problemlösekompetenz verfügen, um die bereitgestellten Materialien zu verstehen und die Aufgaben und Herausforderungen zu meistern.

- Wie viele Teilnehmende pro Spiel?

Aufgrund der Anzahl der Stationen und der vorgesehenen Spielzeit pro Station empfehlen wir Gruppen von 4 bis 6 Personen.

- Was benötigen die Teilnehmenden?

Zusätzlich zu den in diesem Dokument beschriebenen Materialien benötigen die Teilnehmenden Smartphones für die Aktionen im Escape Room sowie Stifte und Papier für Notizen.

Spielregeln

Um das Spiel herausfordernder und realistischer zu gestalten, gelten zwei Regeln, die wir nachstehend erläutern.

In der Regel versucht ein Unternehmen, das unter Verdacht steht, sich selbst zu schützen. Um dies symbolisch darzustellen, gibt es ein Zeitlimit.

- **Die Teilnehmenden haben 60 Minuten Zeit, um das Spiel zu beenden. Schaffen sie es nicht rechtzeitig, wird der Unternehmenssitz in ein Steuerparadies verlegt, was weitere Untersuchungen unmöglich macht. Die Spielleitung überwacht die Zeit mit einer Uhr oder einem Timer.**

Die Teilnehmenden stellen eine Gruppe von Studierenden in Paris dar. Daher macht es Sinn, dass sie nicht einfach die Stadt verlassen und um die Welt reisen können. Deshalb müssen sie zunächst für jedes im Spiel vorkommende Land eine Kontaktperson finden, um mit den jeweiligen Stationen interagieren zu können.

- **Erst wenn sie den Namen der Kontaktperson in diesem Land notiert haben, dürfen sie mit der Station interagieren. Bis dahin können sie dort keine Dokumente lesen oder etwas öffnen.**

Dokumente und Materialien für den Escape Room

Dokumente:

Eine Geschichte: Sie dient als einführende Erzählung zum Escape Room. Dieses Dokument händigt du den Teilnehmenden vor Spielbeginn aus. Es enthält eine kurze Geschichte, die Regeln, einen Hinweis und einen QR-Code zu unserem [Online-Formular](#), über das die Teilnehmenden die Hinweise eintragen können.

Dieser Leitfaden: Hier findest du alle Informationen zur korrekten Durchführung des Escape Rooms. Die ersten Kapitel erklären das Konzept, während am Ende der gesamte Ablauf an den einzelnen Stationen beschrieben wird.

Online-Formular: Dieses spezielle Material ist der Online-Teil des Escape Rooms. Zu Beginn des Spiels greifen die Teilnehmenden über den QR-Code in der Geschichte darauf zu. Über das Formular müssen die Teilnehmenden die gefundenen Hinweise eintragen. Sie können keine Station absolvieren, ohne die entsprechenden Antworten im Formular auszufüllen. Das Spiel endet, sobald die letzte Antwort korrekt eingegeben wurde.

Materialien:

Station 1 - Frankreich:

- 1 Länderbild
- 3 Zeugenaussagen von befragten Personen

- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Visitenkarte von Tariq Sarkar

Station 2 - Bangladesch:

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 2 Hinweise: „Pigpen-Chiffre“-Code und „Black List“

Station 3B - Brasilien

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Karten zur Abholung

Station 3U - Uganda

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Liste von Übergriffen auf Arbeitskräfte

Station 3C - China

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: QR-Code zum Audiomitschnitt der Aussage des Arztes

Station 3V - Vietnam

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: QR-Code zu einem aufgezeichneten Gespräch zwischen zwei Arbeitskräften

Station 3G - Guatemala

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Screenshot des SMS-Chatverlaufs

Station 4 - Belgien

- 1 Länderbild und Kontaktperson vor Ort
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Buchstaben-Sudoku

Station 5 - DGJUST

- 1 Bild des Gebäudes
- 1 Umschlag
- 1 Hinweis: Lieferketten-Puzzle

Aufbau des Raumes

Der Spielraum für die Aktivität besteht aus zwei Ebenen: einem realen Raum und einem Online-Bereich.

Im realen Raum befinden sich die verschiedenen Stationen, mit denen die Teilnehmenden interagieren werden. Die Stationen müssen im selben Raum klar voneinander getrennt aufgestellt werden, damit die Teilnehmenden sie nicht verwechseln. Es werden 9 verschiedene Bereiche benötigt, um die Stationen an Wänden oder anderen geeigneten Stellen zu platzieren. Stelle jede Station mit einem Abstand von mindestens 1-2 Metern zu den anderen auf, damit die Materialien nicht verwechselt werden. Jede Station sollte wie in den folgenden Abbildungen aussehen:

1: FRANCE

RECEPTIONIST AT THE HEADQUARTERS
ELODIE MARCEAU

EMPLOYEE AT THE HEADQUARTERS
JULIEN MOREL

CLIMATE ATTORNEY AND ACTIVIST NEARBY
CLAIRE DUVAL

Tariq Sarkar

2: BANGLADESH

JECUC EDVY

AB CD EF
GH IJ KL
MN OP QR

ST
UV WX
YZ

3B: BRAZIL

10 YEARS AGO

NOW

Leticia

3U: UGANDA

MUSA

3C: CHINA

Illustration of a factory in China with a QR code and an envelope icon. A black arrow points from the QR code to the envelope.

3V: VIETNAM

Illustration of a factory in Vietnam with a QR code and an envelope icon. A black arrow points from the QR code to the envelope.

3G: GUATEMALA

Illustration of Guatemala with a QR code, an envelope icon, and a screenshot of a WhatsApp message. A black arrow points from the QR code to the envelope, and another points from the envelope to the message screenshot.

4: BELGIUM

Illustration of Belgium with a QR code, an envelope icon, and a grid puzzle. A black arrow points from the QR code to the envelope, and another points from the envelope to the grid puzzle.

D	J	U	T	
	D	J	U	S
U	T	G	J	
G	J	S	T	
U	S	D	G	
S	T	D	G	

5: DG JUST

Illustration of a meeting room with a puzzle titled "SUPPLY CHAINS' PUZZLE". The puzzle shows a flow from 1 to 2 to 3 to 4, with arrows labeled "Transport". Below each number are two empty boxes for answers.

Der Online-Bereich besteht aus einem interaktiven Formular, in das die Teilnehmenden ihre Antworten und Hinweise eintragen, die sie im realen Raum finden. Über die verschiedenen Abschnitte dieses Formulars kommen sie in der Handlung voran und entdecken neue Hinweise und Herausforderungen.

Über den QR-Code in der Geschichte, die den Teilnehmenden vor Spielbeginn ausgehändigt wurde, können sie auf das Online-Formular zugreifen. Darin gibt es zu jeder Station Fragen und nur mit korrekten Antworten geht es weiter. Der weitere Verlauf wird im nächsten Kapitel beschrieben.

Für die Spielleitung folgt hier eine Liste mit den richtigen Antworten für jeden Abschnitt des interaktiven Formulars:

Abschnitt 3: Station EINS

- Élodie: 50
- Julien: LIEFERKETTEN
- Claire: UNLAUTERE

Abschnitt 4: Zugang zu Station ZWEI

- TARIQ SARKAR

Abschnitt 5: Station ZWEI

- BLACK LIST

Abschnitt 6: Zugang zu Station DREI

- MATEUS OLIVEIRA, AMINA NAMUKASA, LI WEI, MINH QUANG TRAN, FERNANDA AGUDELO

Abschnitt 7: Station DREI

- Brasilien: 67
- Uganda: „Beendigung des Arbeitsvertrags auswählen“
- China: „Alle Optionen auswählen“
- Vietnam: MILCH
- Guatemala: 3

Abschnitt 8: Zugang zu Station VIER

- EMMA VERMAELEN

Abschnitt 9: Station VIER und Zugang zu Station FÜNF

- DGJUST

Abschnitt 10: Station FÜNF

- BADCGEFH

Handlung des Escape Rooms:

Beginn: Geschichte

Die Geschichte beginnt mit einer Gruppe von Journalismus-Studierenden (den Teilnehmenden), die in Paris lebt und gleichzeitig Teil einer internationalen NGO ist, die sich gegen Umweltzerstörung und Menschenrechtsverletzungen einsetzt. Nachdem sie eine Werbekampagne einer bekannten europäischen Kaffeehauskette gesehen haben, die sich als ökologisch und vegan präsentiert, beginnen sie, einen möglichen Fall von Greenwashing zu vermuten. Ihr Verdacht erhärtet sich, als ein Kunde in Rom schwer erkrankt, ausgelöst durch ein Bakterium, das ausschließlich in Tieren vorkommt, obwohl das Unternehmen behauptet, seine Produkte seien zu 100 % vegan. Überzeugt davon, dass hier etwas nicht stimmt, beschließen sie, ihre Ermittlungen von Paris aus zu beginnen.

Station 1: Frankreich

In Frankreich sprechen sie mit zwei Mitarbeitenden der Unternehmenszentrale der Kaffeekeette sowie mit einer Anwältin, die sich für den Klimaschutz engagiert. Eine der Angestellten gibt ihnen einen Hinweis, der darauf hindeutet, dass die angebotenen Lebensmittel tatsächlich aus anderen Teilen der Welt stammen. Die Klima-Anwältin überreicht ihnen die Visitenkarte einer ihrer Kontaktpersonen in Bangladesch.

Station 2: Bangladesch

Der Kontaktperson in Bangladesch gelingt es, in die lokale Lebensmittelverarbeitungsfabrik des Unternehmens einzudringen. Dort finden sie ein Dokument mit dem Titel „BLACK LIST“, das fünf Namen von Personen aus verschiedenen Ländern der Welt enthält, sowie einen Code, mit dem sich das Dokument entschlüsseln lässt. Sobald die Namen der fünf Personen decodiert wurden, erhalten die Teilnehmenden Zugang zu den nächsten Stationen.

Station 3: Brasilien, Uganda, China, Vietnam, Guatemala

Station 3 besteht aus fünf Ländern: Brasilien, Uganda, China, Vietnam und Guatemala. Sobald sie die Namen der Kontaktpersonen in diesen Ländern herausgefunden haben, können sie mit den jeweiligen Stationen interagieren. Obwohl es sich um fünf Länder handelt, gibt es keine feste Reihenfolge. Sie können mit jedem beliebigen Land beginnen.

In Brasilien ist die Kontaktperson ein Bürgermeister aus einer Region, die abgeholzt wurde, um Weizenplantagen für das Unternehmen anzulegen. Er schickt zwei Karten mit einem zeitlichen Abstand von zehn Jahren, die zeigen, wie viel Land gerodet wurde.

In Uganda nehmen die Teilnehmenden Kontakt zu einer Kinderrechtsaktivistin aus einer Region mit Kakaoplantagen auf. Sie schickt ihnen ein Dokument ihrer NGO zu. Darin werden Praktiken angeprangert, die die Rechte der Plantagenarbeitenden verletzen. Außerdem werden weitere Fälle von Belästigung und menschenunwürdiger Behandlung dokumentiert.

In China ist die Kontaktperson ein Arzt, der bei mehreren seiner Patientinnen und Patienten Atemwegs- und Hautprobleme diagnostiziert hat. Diese wurden durch die Verschmutzung in der Verpackungsfabrik des Unternehmens verursacht. Seine aufgezeichnete Aussage stellt die unterschiedlichen Krankheitsbilder dar, die sich bei seinen Patientinnen und Patienten entwickelt haben.

In Vietnam ist die Kontaktperson eine Lehrkraft mit biologischem Fachhintergrund, die ein Gespräch zwischen zwei Mitarbeitenden in einer der Lebensmittelverarbeitungsfabriken des Unternehmens aufgezeichnet hat. Diese Aufnahme dient als Beweis dafür, dass die hygienischen Maßnahmen in der Anlage unzureichend sind und es zu einer Kreuzkontamination zwischen veganen und nicht-veganen Lebensmitteln kommt.

In Guatemala kontaktieren sie eine Arbeitsrechtsanwältin, die ihnen zwei Screenshots eines SMS-Chatverlaufs schickt, den sie mit einer von den Arbeitsbedingungen auf einer der Kaffeeplantagen des Unternehmens betroffenen Arbeitskraft geführt hat. In diesem Austausch über arbeitsrechtliche Ungerechtigkeiten erfahren die Teilnehmenden den Namen der Kontaktperson für die nächste Station.

Station 4: Belgien

In Belgien ist die Kontaktperson eine Klimaaktivistin und Anwältin. Nachdem diese von den Ermittlungen erfahren hat, schlägt sie den Teilnehmenden vor, DG JUST zu kontaktieren, eine Generaldirektion der EU, die sich für Verbraucherrechte einsetzt. Sie nennt ihnen den Namen aber nicht direkt, sondern gibt ihn in Form eines Sudokus weiter, um den Namen der Generaldirektion geheim zu halten.

Station 5: DG JUST

Sobald die Teilnehmenden den Namen DG JUST herausgefunden haben, gelangen sie zur letzten Station. Dort sollen sie ihre Ermittlungen strukturieren. Sie erhalten ein Puzzle, das die Lieferketten des Unternehmens darstellt. Ihre Aufgabe ist es, die Teile korrekt anzuordnen. Dadurch erscheint ein Code aus Wörtern, den sie als letzte Antwort im Online-Formular eingeben.

Ende und Reflexion

Nachdem die letzte richtige Antwort im Online-Formular entsprechend dem Puzzle aus Station 5 (DG JUST) eingegeben wurde, erscheint am Ende des Formulars der folgende Text:

Herzlichen Glückwunsch, ihr habt diese Ermittlung erfolgreich abgeschlossen.

Doch nach einer Ermittlung gibt es immer noch viel zu tun: Informationen organisieren, auswerten, Schlussfolgerungen ziehen, Urteile bilden ...

Nun besteht eure Aufgabe darin, unter Anleitung der Spielleitung des Escape Rooms zu bewerten, was ihr während eurer Ermittlung erlebt habt. Dazu müsst ihr Folgendes tun:

- Was ist geschehen? Listet alle Handlungen und Situationen auf, die ihr an den einzelnen Stationen als unfair empfindet, mit Ausnahme der letzten beiden Stationen.*
- Wie relevant ist das? Ordnet anschließend alle Stationen danach, wie wichtig ihr die negativen Handlungen und Situationen einschätzt, die dort auftreten.*
- Was können wir tun? Überlegt euch, was ihr als Einzelpersonen in der realen Welt tun könntet, um die negativen Auswirkungen an jeder Station zu verringern.*

Wie du siehst, schließt der Escape Room mit einer Reflexionsphase ab. Die Teilnehmenden nutzen diesen Moment, um Zusammenhänge herzustellen und das Gelernte zu festigen. Die Struktur der Reflexion ist daher wie folgt:

Teil 1: Listet alle Situationen auf, die an den einzelnen Stationen als ungerecht empfunden werden. Falls den Teilnehmenden nichts einfällt, hier einige Beispiele:

Frankreich: Mangelnde Transparenz der Informationen

Bangladesch: Verschlüsselung von Informationen

3B. Brasilien: Zerstörung von Flora und Fauna

3U. Uganda: Verschiedene erniedrigende und missbräuchliche Arbeitssituationen


3C. China: Leidtragende der Umweltverschmutzung außerhalb der Fabrik

3V. Vietnam: Kreuzkontamination, mangelhafte Hygienemaßnahmen

3G. Guatemala: Kein Anspruch auf Krankheitsurlaub nach arbeitsbedingten Unfällen

Teil 2: Ordnet die vorherigen Stationen (1, 2 und 3) danach, wie wichtig ihr die dort beobachteten negativen Handlungen einschätzt. Es handelt sich hierbei um subjektive Einschätzungen, die den Teilnehmenden Raum für Debatten und den Vergleich ihrer jeweiligen Perspektiven bieten.

Teil 3: Stellt euch die Frage, was wir als Menschen im Alltag tun können, um zur Lösung dieser Art von Problemen im Zusammenhang mit globalen Lieferketten beizutragen.



Beispielsweise ist es für uns schwierig, in einer realen Situation im globalen Süden sofortige und bedeutende Veränderungen zu bewirken. Wir können jedoch unsere Gewohnheiten ändern: lokale Produkte kaufen, Fast Fashion boykottieren, intransparente oder ins Ausland ausgelagerte Unternehmen meiden, unseren Abfall reduzieren, alte Gegenstände wiederverwenden usw. Wir können unser Wissen weitergeben, Erfahrungen teilen und Menschen in unserem Umfeld für das Thema sensibilisieren.

Bitte beachte Folgendes: Je nachdem, wie das Spiel und die Reflexion abgeschlossen werden, kann das Fazit bei den Teilnehmenden Pessimismus, Ohnmacht oder Hilflosigkeit gegenüber Unternehmen fördern, die Menschenrechte missachten oder nicht nachhaltig handeln. Eine gute Reflexion ist daher entscheidend, um die Rückmeldungen und Gefühle der Teilnehmenden in eine positive Richtung zu lenken. Ein möglicher Ansatz ist ein Handlungsauftrag, der das eigene Konsumverhalten hinterfragt und aufzeigt, wie jede Person konkret dazu beitragen kann, die im Spiel behandelten Probleme zu verringern.



ESCAPE ROOM – EINLEITUNG „FROM CHAINS TO BRIDGES“

Dies ist die Geschichte des Escape Rooms. Für einen reibungslosen Spielablauf, lies diese Anleitung vor Spielbeginn gut durch und teile alle Informationen mit den Teilnehmenden.

DIE GESCHICHTE

Ihr seid eine Gruppe von Journalismus-Studierenden, die in Paris lebt und studiert. Doch ihr seid nicht einfach nur Studierende: Ihr verfolgt ein Ziel, das weit über Vorlesungen und Prüfungen hinausgeht. Ihr engagiert euch als Mitglieder einer internationalen Nichtregierungsorganisation, die sich weltweit mit Aktionen gegen die Umweltzerstörung und Menschenrechtsverletzungen einsetzt.

Warum seid ihr Teil dieser Organisation? Ihr wollt die Wahrheit ans Licht bringen, während andere lieber wegsehen. Ihr wollt auf Ungerechtigkeiten aufmerksam machen und von den Mächtigen Rechenschaft einfordern. Vor Kurzem ist euch in den sozialen Medien etwas aufgefallen: Eine bekannte europäische Kaffeehauskette, die in nahezu jeder Stadt vertreten ist, hat eine neue Kampagne gestartet:

„Be green, drink green“.

Das Unternehmen präsentiert sich darin als ökologischer Vorreiter und bewirbt seine Produkte als vegan, klimaneutral und umweltfreundlich. Ihre Werbeanzeigen sind allgegenwärtig: sattgrüne Blätter, lächelnde Landwirtinnen und Landwirte und das Versprechen einer ethischen Beschaffung. Alles klingt perfekt ... vielleicht ein bisschen zu perfekt. Dann kommt der Skandal: Vor wenigen Tagen wurde ein Kunde in Rom schwer krank, nachdem er eines der Getränke dieses Unternehmens konsumiert hatte. Die Ursache? Ein Bakterium, das ausschließlich in Tieren vorkommt.

Das Unternehmen reagierte umgehend: „Unmöglich. Unsere Produkte sind zu 100 % vegan. Es handelt sich nur um einen Einzelfall.“

Doch hier stimmt irgendetwas nicht. Als junge, investigative Journalistinnen und Journalisten sagt euch euer Instinkt, dass vermutlich mehr hinter dieser Geschichte steckt. Ihr fragt euch: Sind die Produkte wirklich vegan? Ist ihre Lieferkette tatsächlich so ethisch wie behauptet? Könnte es sich um einen Fall von Greenwashing handeln?

Euer Team beschließt zu handeln.

Mit eurem Aktivistennetzwerk, euren journalistischen Fähigkeiten und eurem Gespür für Gerechtigkeit, startet ihr eure Ermittlungen. Leider ist eure finanzielle Situation nicht besonders gut. Deshalb beginnt ihr eure Nachforschungen zunächst in Paris, eurem Wohnort. Glücklicherweise befindet sich genau dort auch der Hauptsitz des Unternehmens. Wenn ihr dennoch in anderen Teilen der Welt ermitteln möchtet, müsst ihr dafür zunächst eine Kontaktperson vor Ort finden, die euch unterstützt.

Doch seid gewarnt: Wenn ihr eure Ermittlungen nicht rechtzeitig abschließt, wird es dem Unternehmen mit Sicherheit gelingen, seine Skandale zu vertuschen. Deshalb beginnt für euch ein Wettlauf gegen die Zeit.

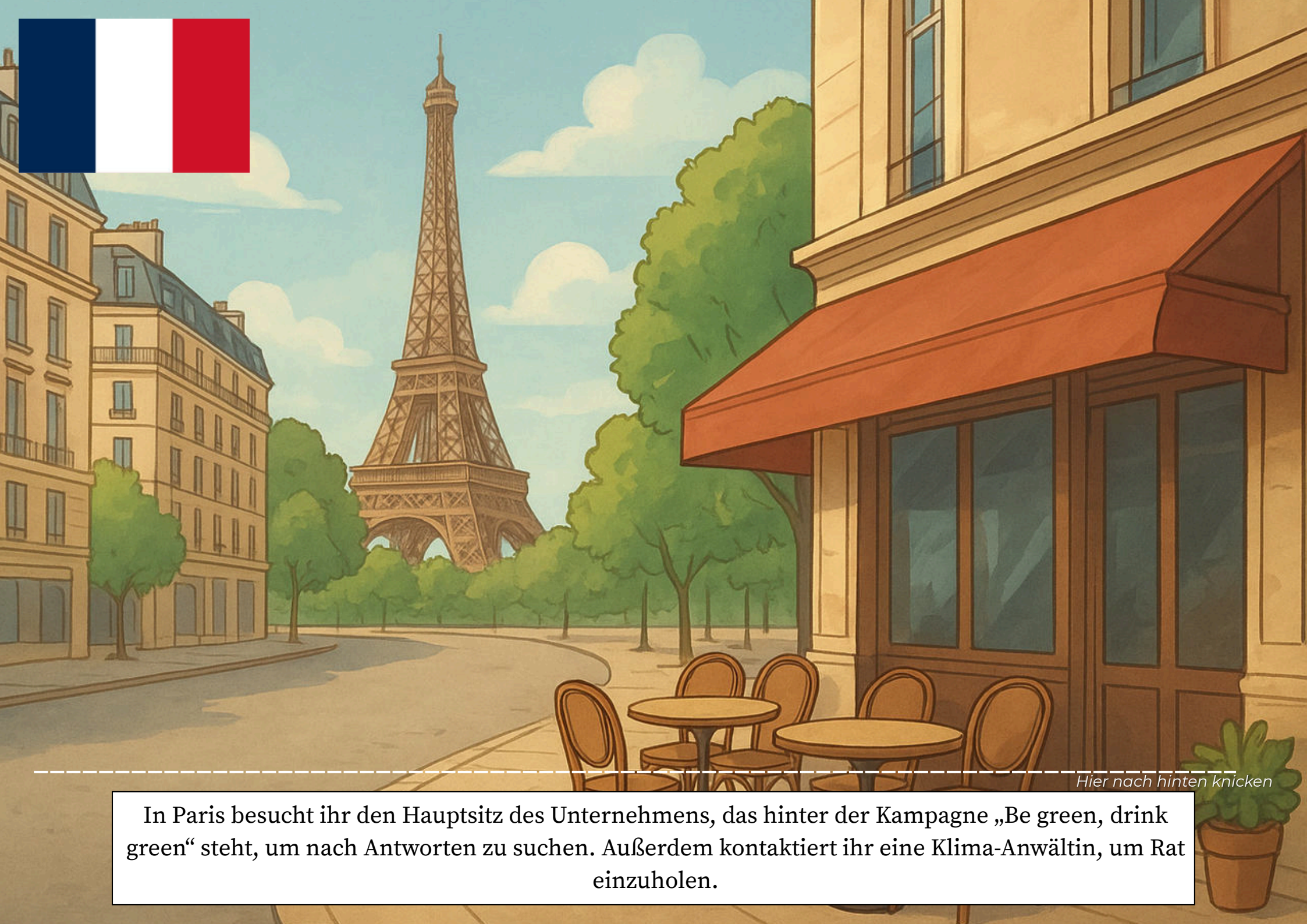
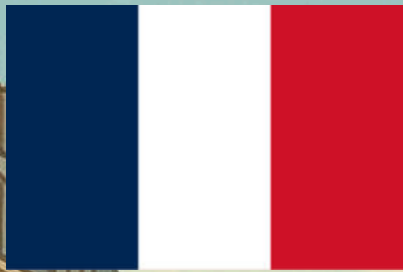
REGELN

- Ihr habt nur 60 Minuten Zeit: Wenn ihr nicht rechtzeitig stichhaltige Sachbeweise sammelt, wird das Unternehmen sein Vermögen in ein Steuerparadies verlagern und die Wahrheit verschwindet für immer.
- Lest keine Dokumente, öffnet keine Umschläge, sprecht keine Personen an, bis ihr den Namen eurer Kontaktperson für das jeweilige Land herausgefunden habt. Wenn ihr versucht, eine Station ohne Kontaktperson zu betreten, bleibt diese für immer verschlossen.

HINWEIS

- Diese Ermittlung findet sowohl vor Ort als auch online statt. Im Raum müsst ihr aktiv mit der Umgebung interagieren. Im Laufe der Ermittlungen müsst ihr außerdem die gesammelten Informationen aus Zeugenaussagen und Beweismaterialien
- zusammenstellen. Dazu müsst ihr über diesen QR-Code ein Online-Formular aufrufen. Wenn ihr die Ergebnisse eurer Ermittlungen korrekt eingibt, kommt ihr im Spiel jeweils weiter.





Hier nach hinten knicken

In Paris besucht ihr den Hauptsitz des Unternehmens, das hinter der Kampagne „Be green, drink green“ steht, um nach Antworten zu suchen. Außerdem kontaktiert ihr eine Klima-Anwältin, um Rat einzuholen.

REZEPTIONISTIN AM HAUPTSITZ



ÉLODIE MARCEAU

„DER DIREKTOR WIRD SIE NICHT EMPFANGEN, NUR WEIL SIE EIN HÜBSCHES GESICHT HABEN. VOR ALLEM NICHT, WENN SIE HIER SIND, UM ETWAS ZU UNTERSUCHEN.

JEDEN TAG KOMMEN 50 MENSCHEN WIE SIE HIERHER. ICH WEISS NICHT, FÜR WEN SIE UNS HALTEN, ABER SIE SIND HIER NICHT WILLKOMMEN.“

MITARBEITER AM HAUPTSITZ



„SIE WOLLEN ALSO ETWAS ÜBER DEN SKANDAL HERAUSFINDEN? DER DIREKTOR WIRD NICHT MIT IHNEN SPRECHEN WOLLEN. ER HAT NICHT EINMAL ZEIT FÜR SEINE EIGENEN MITARBEITENDEN. IHN INTERESSIERT NUR DAS GELD ...

ICH WÜRD E DAMIT ANFANGEN, INFORMATIONEN ÜBER DIE LIEFERKETTEN DES UNTERNEHMENS ZU SAMMELN. ICH BIN MIR SICHER, DASS SIE DABEI ETWAS AUFDECKEN. ALLES, WAS ICH WEISS, IST, DASS ALLE WAREN AUS DEM AUSLAND ZU UNS KOMMEN. SIE KÖNNTEN ALSO BEI DIESEM PUNKT ANSETZEN.

AUSSERDEM SOLLTEN SIE NOCH WISSEN, DASS DIE WICHTIGSTEN DOKUMENTE DES UNTERNEHMENS VERSCHLÜSSELT SIND. SIE WERDEN SIE ALSO NICHT EINFACH VERSTEHEN KÖNNEN.“

KLIMA-ANWÄLTIN UND AKTIVISTIN IN DER NÄHE



CLAIRE DUVALL

„HALLO! DANKE, DASS IHR GEKOMMEN SEID. ICH HABE AUCH VON DEM SKANDAL GEHÖRT, ABER ALLEIN ETWAS ZU UNTERNEHMEN, BRINGT NICHT VIEL. STATTDESSEN KÖNNTET IHR DIE MISSTÄNDE BEI EINER ÖFFENTLICHEN INSTITUTION MELDEN, ZUM BEISPIEL BEI DER EUROPÄISCHEN KOMMISSION.

IN BRÜSSEL SETZT DIE GENERALDIREKTION JUSTIZ UND VERBRAUCHERSCHUTZ DIE RICHTLINIE ÜBER UNLAUTERE GESCHÄFTSPRAKTIKEN UM. DURCH GREENWASHING WIRD HÄUFIG GEGEN DIESE RICHTLINIE VERSTOSSEN, Z. B. MIT AUSSAGEN WIE „100 % BIO“ OHNE NACHWEIS. WENN EURE ERMITTLUNGEN ABGESCHLOSSEN SIND, KÖNNT IHR DORT UNTERSTÜTZUNG ERHALTEN.

ICH HABE KONTAKTE IM AUSLAND, DIE EUCH BEI DER SAMMLUNG STICHHALTIGER BEWEISE HELFEN KÖNNEN. WENN IHR IN BANGLADESCH RECHERCHIEREN MÖCHTET, STELLE ICH EUCH GERNE DEN KONTAKT ZU JEMANDEM VOR ORT HER.“

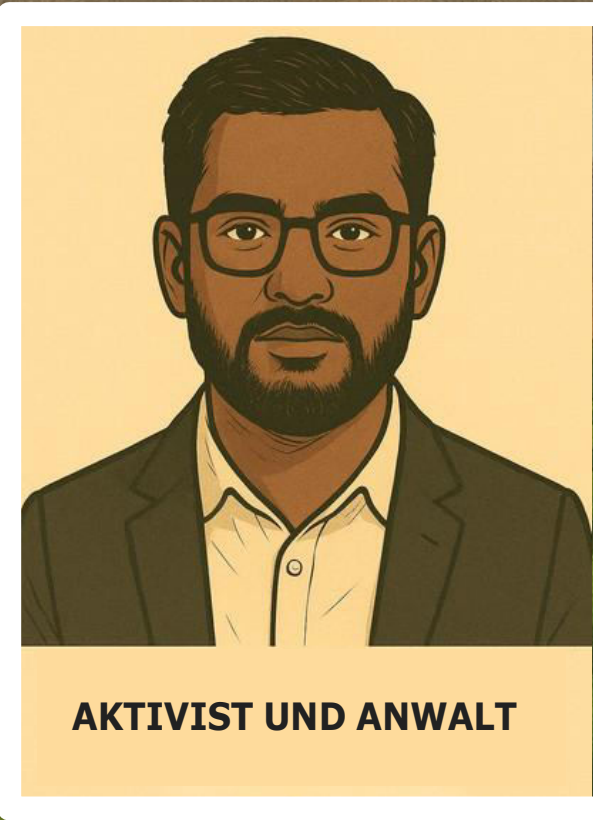
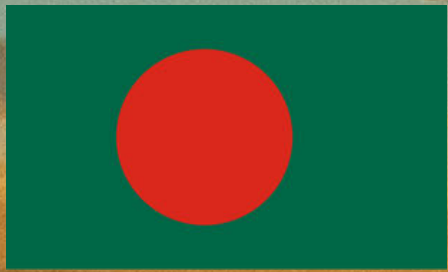
ENVIRONMENTAL LAWYER AND CLIMATE ACTIVIST



Tariq Sarkar

CONTACT FOR MORE INFORMATION

 (880) 1234-56789



AKTIVIST UND ANWALT

Hier nach hinten klicken

Euer Kontakt ist in die Lebensmittelverarbeitungsfabrik des Unternehmens eingedrungen und hat sich unbemerkt in ein Büro geschlichen. Dort hat er in einer Schreibtischschublade zwei offenbar wichtige Dokumente gefunden, die er aber nicht versteht.

AB	CD	EF
GH	IJ	KL
MN	OP	QR

~~ST
UV WX
YZ~~

י.ע.י.ו.צ ע.ו.ו.ו

ג.י.ו.ל.ו.ו נ.ע.ו.ל.ו.פ.י

Ein lokaler Politiker, der versucht hat, unsere Getreide- und Zuckerplantagen in seiner Gemeinde zu regulieren.

י.ג.ו.י.י ג.י.י.ו.צ.י.ו.י

Ein Kinder- und Menschenrechtsaktivist, der über Vorgänge auf der Kakaopflanzung berichtet.

ע.ו <ל.ו

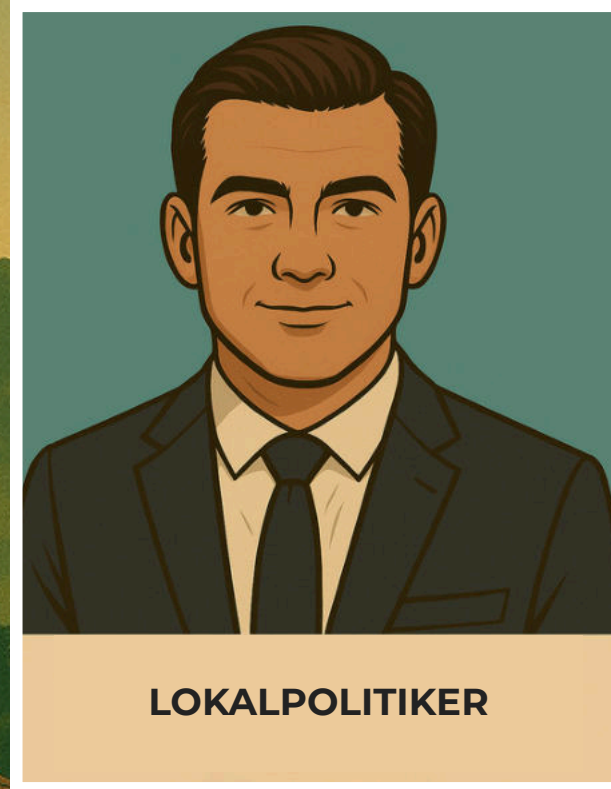
Ein ortsansässiger Arzt, der bei unseren Mitarbeitenden mehrere Diagnosen gestellt hat und vermutet, dass sie wegen unserer Verpackungsanlage erkrankt sind.

י.ג.ו.י.י ג.י.י.ו.צ.י.ו.י ו.פ.י.י.י

Ein Professor und Wissenschaftler, der unsere Produktionsprozesse sowie die Gesundheit und Sicherheit in unserer Getreide- und Zuckerfabrik untersucht hat.

ל.ל.פ.י.י.י.י.י.י י.י.ו.ל.ע.נ

Eine ehemalige Arbeitskraft, die einen Arbeitsunfall hatte und eine soziale Bewegung ins Leben gerufen hat, um gegen die Arbeitsbedingungen auf unserer Kaffeeplantage zu protestieren.

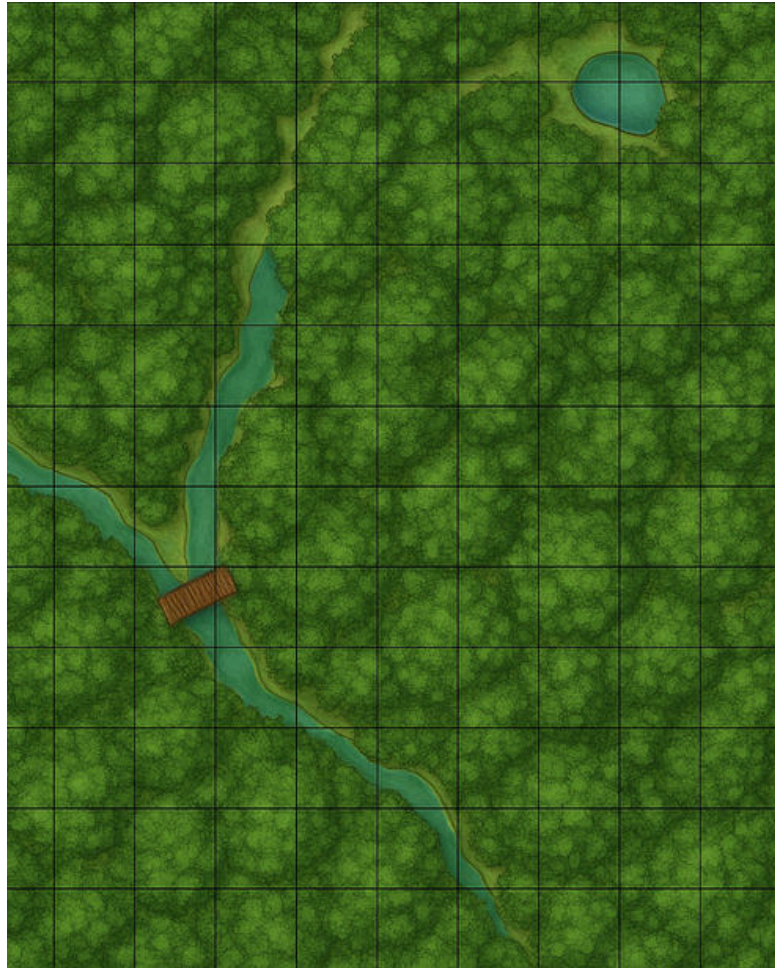


LOKALPOLITIKER

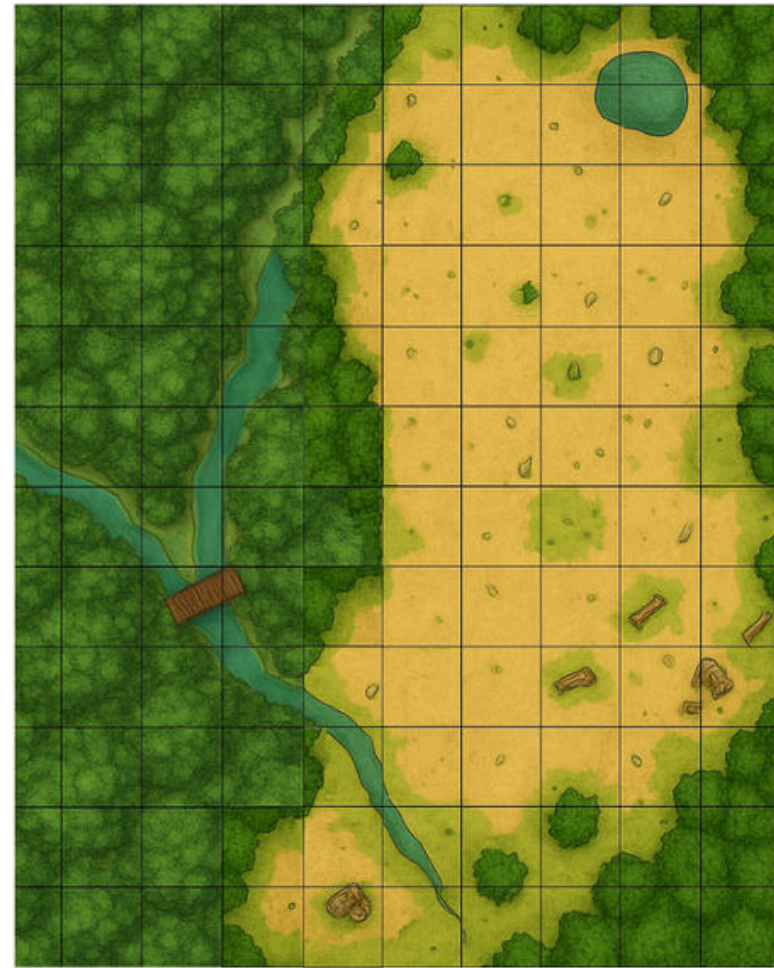
Hier nach hinten knicken

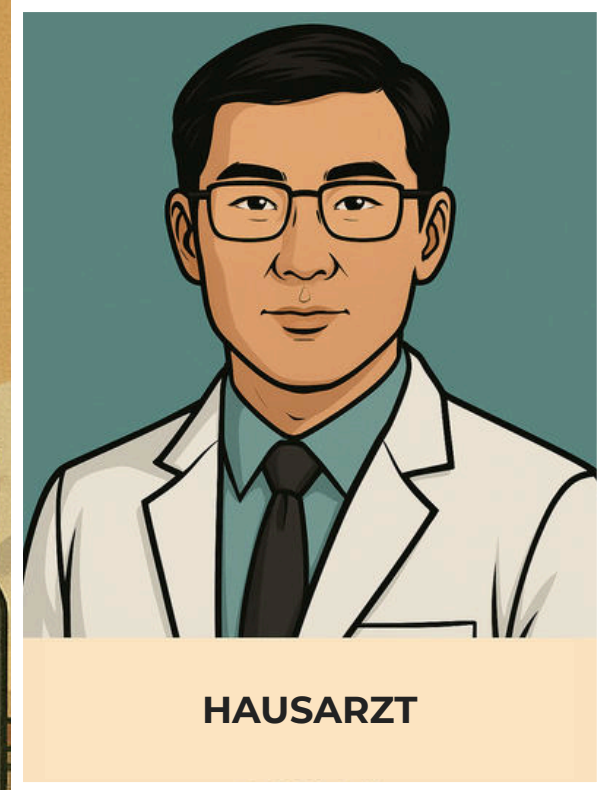
Dein Kontakt ist ein Lokalpolitiker aus einer Region, die durch die Plantagen des Unternehmens stark gerodet wurde. Er zeigt dir Karten, die den Verlauf der Abholzung in seiner Gemeinde durch die Aktivitäten des Unternehmens veranschaulichen.

VOR 10 JAHREN



HEUTE





HAUSARZT

Hier nach hinten knicken

Die Kontaktperson ist ein Arzt, der zahlreiche Patientinnen und Patienten mit Atemwegs- und Hautproblemen behandelt hat, die durch die Verschmutzung in der Verpackungsfabrik des Unternehmens verursacht wurden. Er erzählt dir von einigen Fällen, die er selbst miterlebt hat.



QR-Code for Audiofile



**LEITERIN DER SOZIALEN
BEWEGUNG VOR ORT**

Hier nach hinten knicken

Euer Kontakt leitet eine Bewegung, die sich für die Rechte der lokalen Arbeitskräfte auf den Kakaoplantagen einsetzt. Sie zeigt euch einen Chatverlauf mit einer Arbeitskraft, die erst vor Kurzem einen Arbeitsunfall hatte.

< Nachrichten **EMILIO** Details

Nachricht
Montag 15:32

Hallo Fernanda. Ich schreibe dir, weil ich dir von dem Ereignis auf der Kakaopflanzung erzählen möchte.

Hallo Emilio! Erzähl mir mehr.

Gelesen

Na toll ... Drei Arbeitskräfte haben bereits einen Hitzschlag erlitten und sind ohnmächtig geworden ...

Schon wieder? Das ist doch nicht richtig ... Wie geht es ihnen??

Gelesen

Sie sind jetzt stabil. Aber sie hatten Arztkosten und natürlich übernimmt der Vorarbeiter nichts davon. Sie haben ja keine Versicherung ...

Das Schlimmste ist, dass man ihnen gesagt hat, sie sollen nicht wiederkommen.

Können wir nicht das europäische Unternehmen kontaktieren, das den Kakao kauft? Vielleicht können die ja etwas tun.

Verstehe. Danke für die Info. Ich notiere mir das und rufe dich später zurück.

Ich glaube nicht, dass sich das Unternehmen besonders für diese Arbeitskräfte interessiert ... Aber ich kenne eine Fair-Trade-Aktivistin in Brüssel: Emma Vermaelen. Vielleicht kennt sie das Unternehmen und weiß, ob eine Kooperation möglich wäre. Ich kontaktiere sie!

Gelesen

< Nachrichten **EMILIO** Details

Nachricht
Donnerstag 12:11

Hallo! Ich habe mit Emma gesprochen, sie kennt dieses Unternehmen.



Offenbar stecken sie wegen einer neuen Kampagne in einem Skandal. Vor diesem Hintergrund glaube ich nicht, dass sie sich um deine Mitarbeitenden kümmern werden ... Tut mir leid.

I'll do my best with the resources of our own platform though.

Gelesen

Oh je. Lass uns schauen, was wir selbst tun können.

Danke dir sehr für deine Hilfe!



KINDERRECHTSAKTIVISTIN

Hier nach hinten knicken

Euer Kontakt ist die Präsidentin einer lokalen NGO, die sich gegen Kinder- und Arbeitsausbeutung einsetzt. Viele Menschen aus der Nachbarschaft berichten von unfairen Situationen auf den Kakaoplantagen des Unternehmens. Sie stellt euch eine Liste mit allen von ihr in den letzten Tagen dokumentierten Vorfällen zur Verfügung.

Protokoll der dokumentierten Übergriffe im letzten Monat Kakaoplantage, Uganda

- Drei Frauen meldeten sexuelle Belästigung oder Übergriffe durch Vorgesetzte.
- Ein 14-jähriges Mädchen wurde gezwungen, die ganze Nacht durchzuarbeiten. Es brach aufgrund körperlicher Erschöpfung zusammen.
- Zwei Minderjährige wurden mit Stöcken geschlagen, da sie mit dem geforderten Arbeitstempo nicht Schritt halten konnten.
- Ein Kind ist vor mehreren Wochen verschwunden. Bis heute wurde keine offizielle Untersuchung eingeleitet.
- Acht Arbeiterinnen berichteten, dass sie sich auf der Toilette beobachtet oder belästigt fühlten, wenn sie Privatsphäre suchten.
- Fünf junge Menschen erhielten ihren Lohn nicht, nachdem sie unangemessene Annäherungsversuche eines Vorgesetzten zurückgewiesen hatten.
- Eine Arbeiterin erlitt einen Armbruch. Sie erhielt keine angemessene medizinische Versorgung.
- Einer Arbeitskraft wurde Ruhe und Austausch mit anderen Minderjährigen verboten. Zudem wurden körperliche Strafen dokumentiert.
- Ein 11-jähriges Kind wurde bestraft und festgehalten, weil es vermutlich aus Hunger Essen von der Plantage genommen hatte.
- Es gab zwanzig Fälle herabwürdigender verbaler Behandlung, insbesondere gegenüber Frauen und Jugendlichen.

Dieser Bericht wurde vom Team vor Ort auf Grundlage direkter und vertraulicher Zeugenaussagen erstellt.

Wir dokumentieren weiterhin Fälle und unterstützen Betroffene, trotz Drohungen und institutionellem Schweigen.

— G. Namaganda,

Verein für Kinder- und Menschenrechte



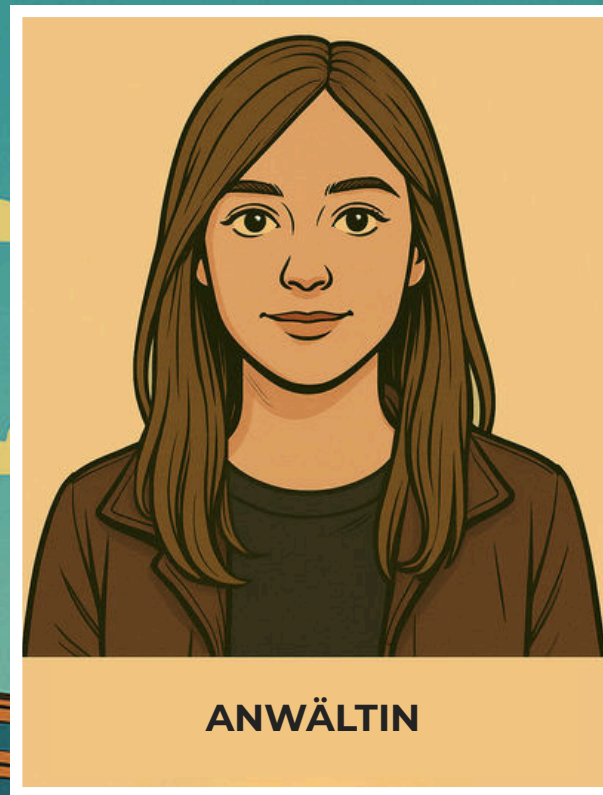
**PROFESSOR UND
WISSENSCHAFTLER**

Hier nach hinten knicken

Dein Kontakt hat schlechte hygienische Bedingungen in der Lebensmittelverarbeitungsfabrik gemeldet. Als Beweis dient unter anderem ein Tonmitschnitt, in dem zwei Mitarbeitende über Kreuzkontamination in der Produktionslinie sprechen.



QR-Code for Audiofile



Hier nach hinten knicken

Ihr habt die Kontaktdaten einer Klimaaktivistin in Brüssel erhalten. Sie kann euch sicherlich dabei helfen, mit europäischen Institutionen in Kontakt zu treten, die eure Recherche unterstützen können.

Dies ist das Akronym der Institution, an die ihr euch wenden müsst. Die Situation erfordert Diskretion. Deshalb gebe ich es euch in Form dieses Codes weiter.

D		J	U		T
	D		J	U	S
U		T		G	J
G	J		S	T	
	U	S		D	G
S	T	D	G		

Lösung

D	G	J	U	S	T
T	D	G	J	U	S
U	S	T	D	G	J
G	J	U	S	T	D
J	U	S	T	D	G
S	T	D	G	J	U

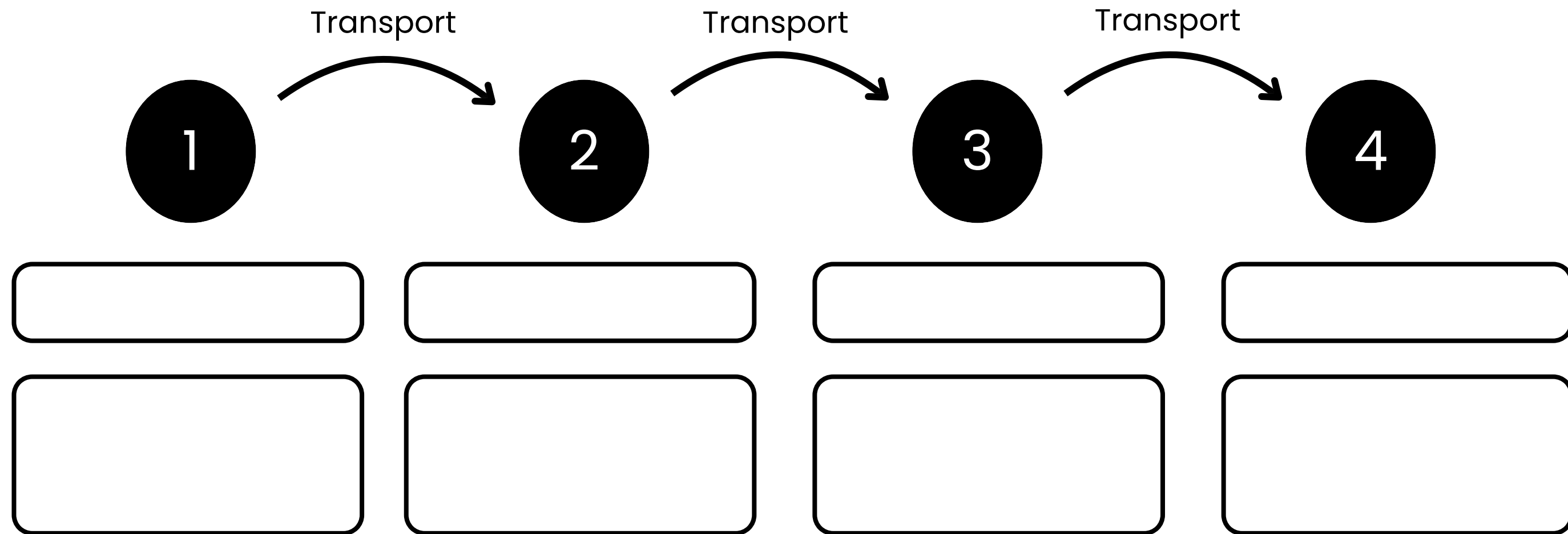


Hier nach hinten knicken



Ihr seid an der Adresse angekommen, an der ihr eure Ermittlung registrieren lassen könnt. Ihr werdet freundlich empfangen und schildert euren Fall von Greenwashing. Die erste Frage, die euch gestellt wird, lautet jedoch: „Wie sehen die tatsächlichen Lieferketten dieses Unternehmens aus, falls sich herausstellt, dass seine Produkte nicht lokal hergestellt werden?“

LIEFERKETTEN-PUZZLE



ROHSTOFFGEWINNUNG
B

PRODUKTION
A

VERTRIEB/GROSSHANDEL
D

VERKAUF/EINZELHANDEL
C

Brasilien
Uganda
Guatemala
G

Vietnam
China
E

Bangladesch
F

Frankreich
H

Nachdem ihr diese Bereiche ausgeschnitten habt, legt ihr die Abbildung zusammen mit den Ländernamen in die Mappe an Station 5. Die Spielenden müssen die Länder in die richtige Reihenfolge bringen, um den letzten Hinweis zu finden.