

Die Escapebox Ocean Eye ist ein Projekt
des Vereins ScienceCenter-Netzwerk
und Mental Home.

ESCAPEBOX Ocean Eye

SPIELERISCH globale Herausforderungen entdecken | **INTERAKTIV**
Wissen erwerben und teilen | Aufgaben **GEMEINSAM** lösen, um
neue Wege zu finden

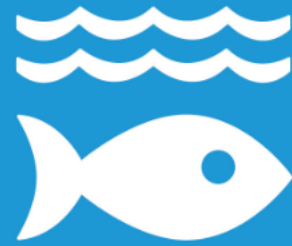
ein innovatives
Bildungsformat

eine experimentelle
Entdeckungsreise

Teambuilding mit
nachhaltiger Mission



14 **LEBEN UNTER
WASSER**



GAMIFICATION

Learning & Sharing

Meeresforscher:innen warnen: Nicht nur die Erwärmung bedroht die Weltmeere, auch (Mikro-)Plastik führt zu weitreichenden Veränderungen unserer Meeresökosysteme.

Dieser Mission widmet sich OCEAN EYE, ein spannendes Gruppenspiel voller Herausforderungen. Im Fokus stehen die Zukunft und nachhaltige Entwicklung des blauen Planeten! Alle Mitspieler:innen engagieren sich für die Agenda 2030 und die 17 globalen Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen (Sustainable Development Goals, kurz SDGs).

GAME Plot

Lässt sich die Forscherin Miriam Patrik noch retten? Für einen Mord, den sie nicht begangen hat, soll die Meeresbiologin ins Gefängnis. Die Beweislast scheint erdrückend.

Ist Miriam schuldig oder unschuldig? Geht es um einen Umweltskandal? Gibt es Beweise, wissenschaftliche Fakten? Wo finden wir Hinweise? Hilft Kombinieren, den Fall zu lösen? Schon befinden wir uns mitten drin, suchen den Ausweg und die Uhr tickt!



ESCAPEBOX

Reale Erlebniswelt

Anders als in virtuellen Spielwelten wurde mit OCEAN EYE ein begehbare Raum geschaffen. Seine Elemente – Einschübe, Kästen, Medien, Dokumente – können interaktiv entdeckt und im Spielverlauf zunehmend erschlossen werden. Mit jedem Lösungsschritt entfaltet die Escapebox neue Perspektiven und Herausforderungen, aus dem Portfolio der Naturwissenschaften.

Wie im Labor führen Mikroskopie, physikalische Experimente und chemische Analysen auf die richtige Spur. Bekannte/klassische Escape-Rätsel lassen sich mit Phantasie und kombinatorischen Fähigkeiten lösen. Wer sein Wissen mit Anderen teilt, kommt schneller weiter.

PILOTPROJEKT

Modellcharakter

Die Escapebox hat Modellcharakter und soll eine Reihe weiterer Bildungsprojekte zur Lösung globaler Herausforderungen initiieren. Das innovative Konzept adressiert junge, game-affine Zielgruppen. Gespielt und gelernt wird jedoch in realen Szenarien, um sinnliche Erlebnisse, authentische Erfahrungen und soziale Interaktionen zu fördern.

Das Pilotprojekt Ocean Eye thematisiert Meeresverschmutzung durch Mikroplastik. Folgeprojekte zu weiteren Fokusthemen nachhaltiger Entwicklung sollen in Kooperation mit Bildung, Erziehung, Wissenschaft und Wirtschaft realisiert werden.

CHARAKTERISTIK Teilnehmer:innen

Live-Gruppenspiel für 3 bis max. 6 Personen
Jugendliche ab 15 Jahre, Familien,
Erwachsene
Bildungsstufen-übergreifend





ANSPRUCH Outcome

- Sensibilisierung für globale Herausforderungen
- Spielerisch-spannender Wissenserwerb
- Lösungs- und Handlungskompetenz
- Identifikation, Empathie und Motivation
- MINT-Kompetenzen (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik) als Lösung für gesellschaftliche Herausforderungen

ROADMAP Ocean Eye live erleben

Seit 2022 ist die mobile Escapebox auf Tour in Österreich. Stopps in Deutschland, der Schweiz und weiteren Ländern sind in Planung. Mögliche Standorte sind Museen, Science Center, Einkaufszentren, Firmen, Gemeinden, Schulen und Büchereien in ganz Österreich.

Ocean Eye ist auf Deutsch und Englisch verfügbar. Weitere Sprachen auf Anfrage.





Verein ScienceCenter- Netzwerk

Mental Home e.U.

Kontakt

für Standorte:

Michael Schöppl – Verein ScienceCenter-Netzwerk,
schoeppl@science-center-net.at
+43 676 897578-315

Hansjörg Mikesch – Mental Home e.U.,
office@mentalhome.eu

Dieses Projekt wurde gemeinsam mit
Planung&Vielfalt und technologykids e.V.
entwickelt und von AWS Impulse, der Straniak
Stiftung sowie der Wirtschaftsagentur Wien
unterstützt.

Hauptsponsor Borealis AG.

Verein
ScienceCenter
NETZWERK

MENTAL
HOME e.U.





DATEN für Standorte

Preis auf Anfrage

- Benötigte Fläche: ca. 35–40 m²; Grundfläche der geschlossenen Escapebox ca. 4 m²; Grundfläche komplett offen ca. 16 m²
- Höhe der Escapebox: 2,05 m; erforderliche Raumhöhe min. 2,50 m
- Anlieferung: min. Türhöhe 2,20 m, min. Türbreite 1,10 m
- Strom: 230V, 6 Steckdosen; eigene FI-Absicherung in Escapebox integriert; Stromaufnahme Escapebox bei Betrieb: 1,5kW/h
- Waschbecken in der Nähe für Reset
- zusätzlicher Tisch für Bildschirm notwendig
- Sprache(n): Deutsch, Englisch. Weitere Sprachen auf Anfrage
- Aufbau: 0,5 Tage
- Abbau: 0,5 Tage

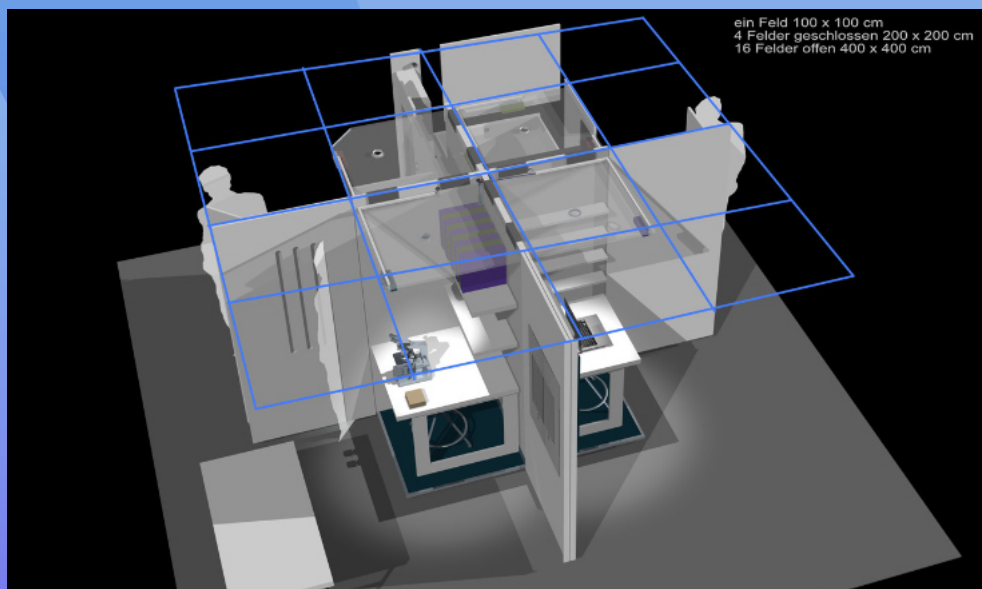
Box-Maße

- Geschlossen: 1,80x1,83x2,05 m (BTH)
- offen: ca. 4,00x4,00x2,05 m

Box-Bestandteile

- 4 Teile á 0,90x0,90x1,95 m (BTH)
- 1 Metallgerüst, bestehend aus 2 Teilen
- 1 Bodenplatte 1,80x1,83x0,05 m
- Gesamtgewicht ca. 800 kg

Das Metallgerüst wird verschraubt, die Bodenplatte eingesetzt, die vier Box-Teile auf die Bodenplatte gesetzt und mit dem Metallgerüst verschraubt.



A large, solid blue diagonal shape that starts from the top right corner and extends towards the bottom right corner, creating a triangular cutout in the white background.

www.escapebox.at

© 2023 Verein ScienceCenter-Netzwerk & Mental Home e.U.