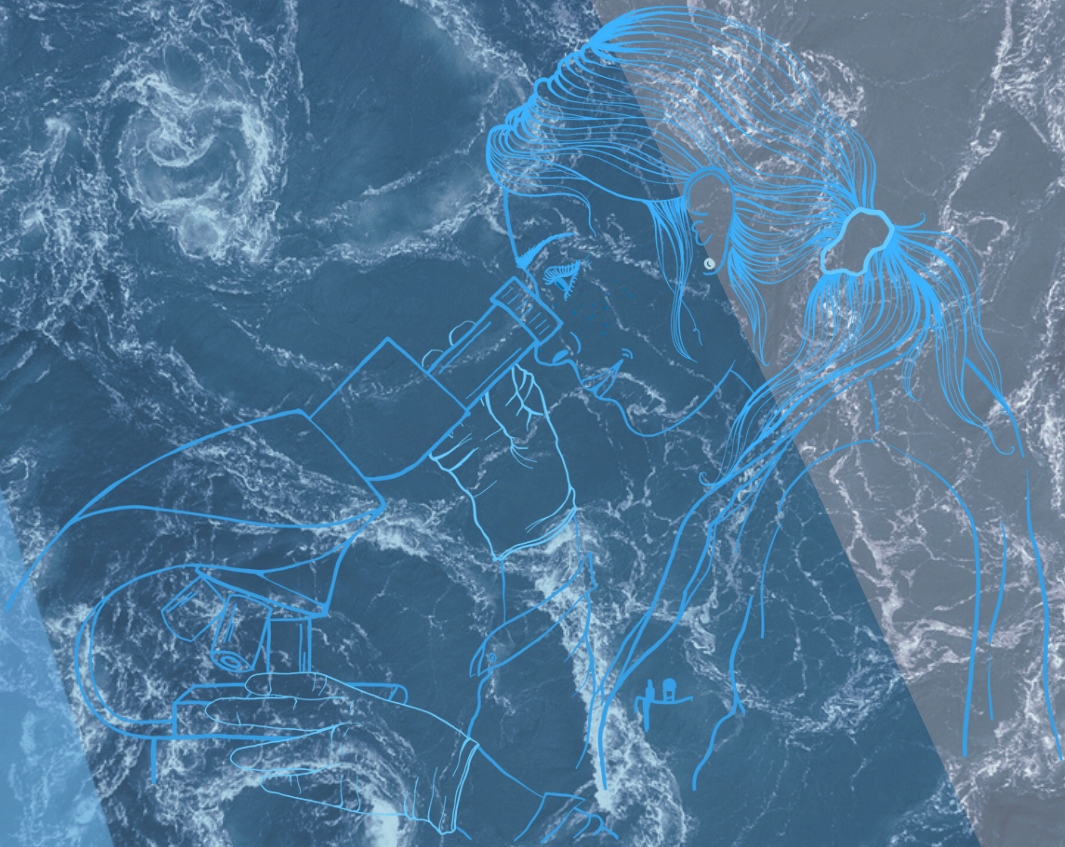


ScienceCenter  
NETZWERK

MENTAL  
HOME<sup>EU</sup>



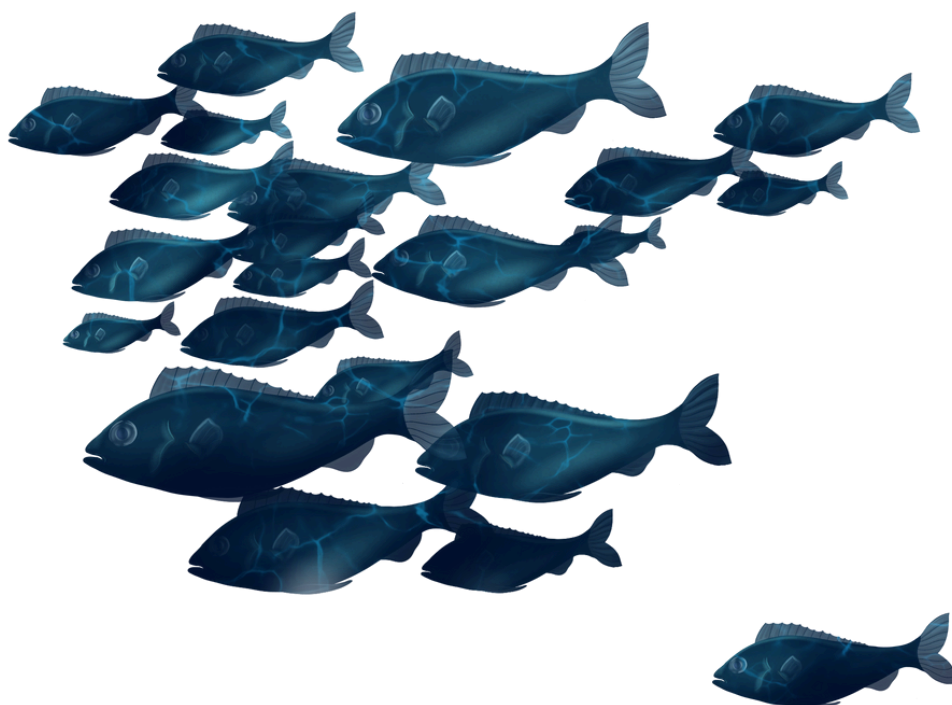
# ESCAPEBOX Ocean Eye

DAS ERLEBNISORIENTIERTE BILDUNGSFORMAT

# WARUM?

Innovatives **BILDUNGSFORMAT** Escapebox  
“Ocean Eye” als wirksames Mittel um:

- Bewusstsein für **GLOBALE HERAUSFORDERUNGEN\*** zu schaffen
- **EIGENINITIATIVE** zu fördern  
(**EMPOWERMENT**)
- **FORSCHUNG** niederschwellig erlebbar zu machen
- **TEAMBUILDING** der besonderen Art zu bieten



\*v.a. zu SDG 14 - Leben unter Wasser und SDG 4 - Hochwertige Bildung

# WORUM GEHT ES?

## NACHHALTIGKEIT

Ocean Eye thematisiert die Meeresverschmutzung durch Mikroplastik, denn Meeresforscher:innen warnen: Nicht nur die Erwärmung bedroht die Weltmeere, auch (Mikro-)Plastik führt zu weitreichenden Veränderungen unserer Meeresökosysteme.



## IMPACT - Vorbild und Forschung erleben

Die Geschichte dreht sich um die Meeresbiologin Miriam Patrik. Sie ist ein Vorbild, das die Spieler:innen nicht nur in die Geschichte von Ocean Eye eintauchen lässt; sie ist eine starke Identifikationsfigur und steht beispielhaft für verschiedene Berufsbilder aus dem MINT-Bereich.

Wie im Labor führen Mikroskopie, physikalische Experimente und chemische Analysen auf die richtige Spur. Escape-Rätsel lassen sich mit Fantasie und kombinatorischen Fähigkeiten lösen.



## KOMMUNIKATION & KOORDINATION

Wer sein Wissen mit anderen teilt, gut kommuniziert, sich im Team koordiniert und Stärken der Spielenden erfolgreich einsetzt, kommt schneller weiter. Teamfähigkeiten werden trainiert und Beziehungen gestärkt.

# WAS BRINGT OCEAN EYE?



## STÄRKT DEN STANDORT



Ocean Eye eröffnet Möglichkeiten sich für MINT-Nachwuchsbildung zu engagieren – in Ihrer Region und Ihrem Umfeld. So entsteht ein Mehrwert für alle rund um Ihren Standort. Der Platzbedarf ist minimal. Ocean Eye hilft Nachhaltigkeits- und MINT-Themen zu verbreiten und neue Zielgruppen zu erschließen. Ein Highlight, das alle gleichermaßen fasziniert und begeistert.



## TEAMBUILDING

Escape Games wie Ocean Eye eignen sich perfekt als Teambuilding-Aktivität. Spielerisch gemeinsam Probleme lösen, inklusive einem Fokus auf relevante Nachhaltigkeitsthemen. Gespielt und gelernt wird in realen Szenarien, um sinnliche Erlebnisse, authentische Erfahrungen und soziale Interaktionen zu fördern. Direkt und unkompliziert für Arbeitsteams, Freundesgruppen, Klassen, Familien,... vom Alltag losgelöst. Ein spannendes Gruppenspiel voller Herausforderungen.



## EMPOWERMENT DER TEILNEHMER:INNEN

Es werden vielfältige Kompetenzen trainiert und gleichzeitig Wissen zu Nachhaltigkeitszielen wie Mikroplastik erworben. Dies erleichtert auch fachfremden Personen den Zugang zur Forschung, erweitert den Horizont und stärkt das Selbstvertrauen, Neues zu wagen. Durch das immersive Erlebnis und die emotionale Einbindung in das Spielthema, werden die Teilnehmer:innen motiviert, sich auch in der realen Welt für die im Spiel behandelten Themen einzusetzen.

# DIE ESCAPEBOX OCEAN EYE



[TEASER VIDEO](#)



[ERKLÄRUNGSVIDEO](#)

# GLÜCKLICHE STANDORTE

„Es war zu 100% die richtige Entscheidung Ocean Eye einzusetzen. Für Erwachsene und Jugendliche ein sehr wertvolles Erlebnis, um das Bewusstsein für die SDGs und Problematik von Mikroplastik zu schärfen und Forschungs- sowie Teamfähigkeiten zu trainieren.“

**Verena Brandstetter, beta campus Waidhofen/Ybbs / net for future GmbH**

„Wir streben danach, für alle Besuchergruppen sowohl relevant als auch interessant zu sein. Dank Ocean Eye haben wir das Museumserlebnis durch spielerische Elemente neu belebt. Oftmals besuchen Kinder unser Museum zuerst im Rahmen eines Schulausflugs und bringen später ihre Familien mit. Es ist bereichernd, auf diese Weise langfristige Beziehungen zu unseren Gästen aufzubauen.“

**Julia Schlager, Museum Wiener Neustadt**

„Ocean Eye bei uns im Innovation Headquarter in Linz zu haben, war für das gesamte Team in vielerlei Hinsicht eine wertvolle Erfahrung: Zum einen bot es die Möglichkeit, sich mit wichtigen Themen wie den Schutz unserer Ozeane spielerisch auseinanderzusetzen. Zum anderen nutzten wir es, um als Teambuilding-Aktivität flexibel in den Alltag unserer Kolleg:innen integriert zu werden. Es war ein Gewinn für uns alle.“

**Thorsten Löhl, Location Leader Borealis Linz**

stadt **wien** marketing



**GRAND GARAGE**

part of  
**TGW** Future Wings

**beta  
campus**



Keep Discovering



*di:* **angewandte**

Universität für angewandte Kunst Wien  
*University of Applied Arts Vienna*

# BEGEISTERTE SPIELER:INNEN

„Ich hab jetzt **große Lust** mich noch einmal **intensiver** mit den Inhalten **zu beschäftigen.**“

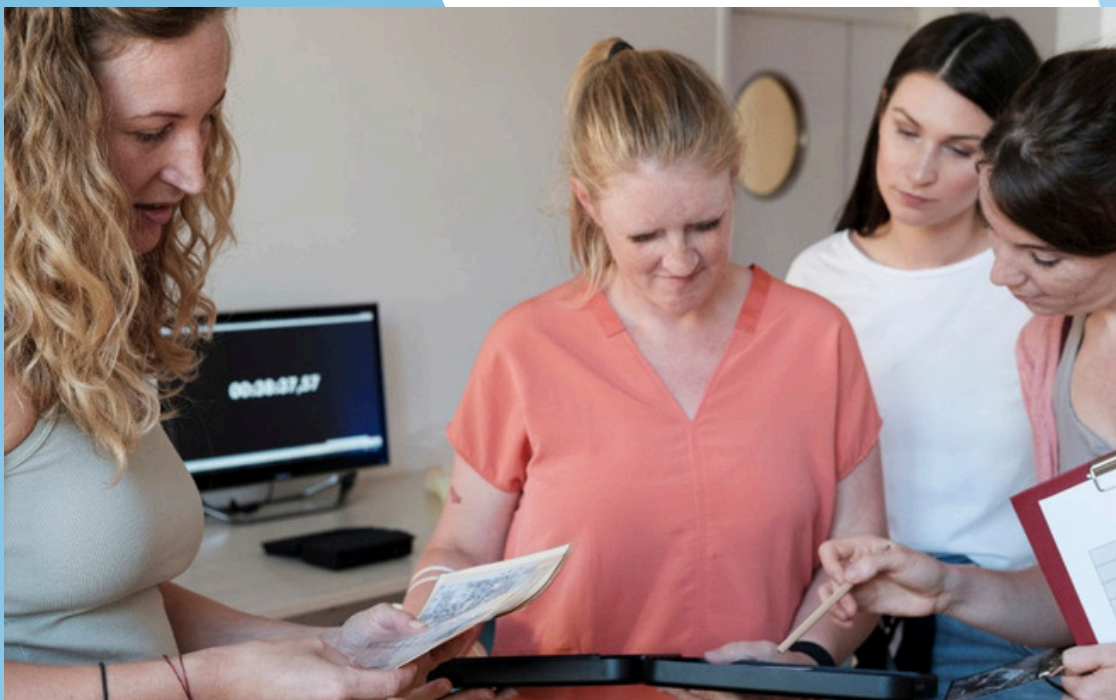
„Man hat **Lust die Welt zu retten.**“

„Man ist nicht eingesperrt, will aber wo rein.  
**Fühlt sich gut an und macht neugierig.**“

Was für eine **kreative und unterhaltsame Art** und Weise, mit den Kolleginnen in Kontakt zu treten und den Teamgeist in der hektischen Zeit zum Jahresende zu fördern und gleichzeitig die Bedeutung der Nachhaltigkeit zu unterstreichen. **Absolut empfehlenswert!**“

„Coole Räume, **spannendes, aktuelles Thema, Experimente cool (es blubbert!), super abwechslungsreich.**“

„Eine wirklich **einzigartige Erfahrung**, besser als erwartet. Eine schöne Geschichte, die mit Nachhaltigkeit zu tun hat, knifflige Rätsel (Hut ab vor den Machern von Ocean Eye!) und viele Momente des Nachdenkens, gefolgt von Erfolgen. Erstaunlich, **was man in Zusammenarbeit mit Kollegen erreichen kann!**“



# KEY FACTS FÜR STANDORTE

## SPIELER:INNEN

Live Gruppenspiel für 3 bis max. 6 Personen  
Ab 15 Jahren  
Altersübergreifend, kein Vorwissen nötig

## DAUER

Spielzeit inkl. Nachbesprechung von max. 75 Minuten  
Reset 20 Minuten  
Einsatzzeitraum mind. 2 Monate

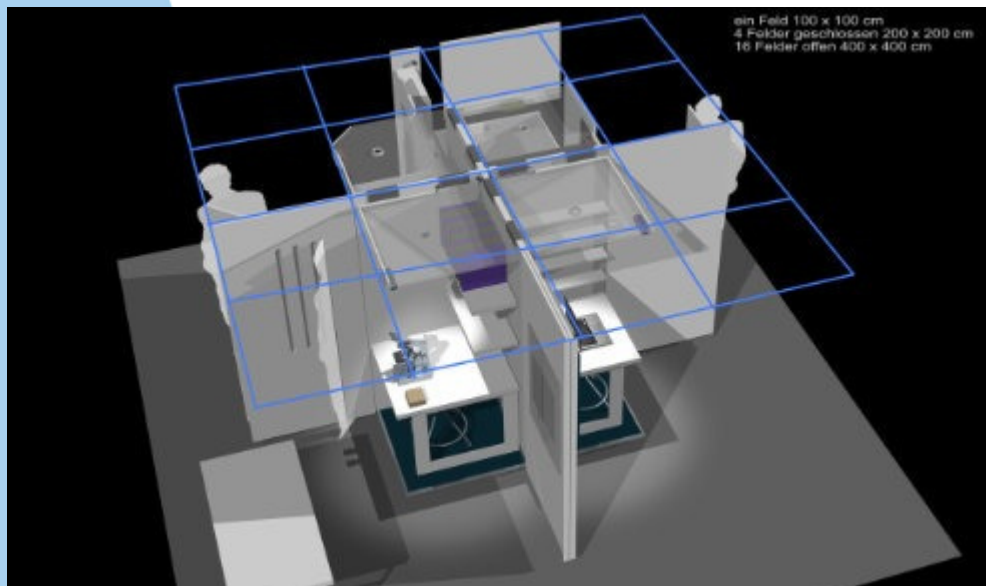
## STANDORT-ANFORDERUNGEN

**Fläche:** 35 m<sup>2</sup>, Raumhöhe: 2,50 m, Strom: 230V

**Anlieferung:** min. Türhöhe 2,20 m, min. Türbreite 1,10 m,  
Gesamtgewicht 800kg

**Spielleitung:** durch Standorte, Schulung durch den Verein  
ScienceCenter-Netzwerk

Für den Einsatz mit Schulklassen bieten wir ergänzende  
Forschungsmodule und Materialiensammlung zur Rotation.





# IMPRESSIONEN



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



[www.escapebox.at](http://www.escapebox.at)

Anfragen:

[escapebox@science-center-net.at](mailto:escapebox@science-center-net.at)