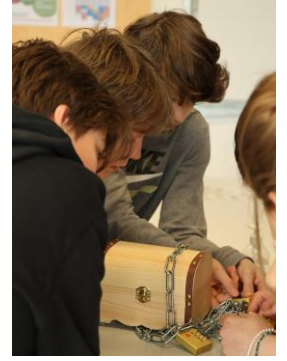


CLEVER Escape Spiel in Zürich Glattal – Informationen für Lehrpersonen

Juli 2026



Das CLEVER Escape Spiel

Mit dem CLEVER Escape Spiel der Stiftung Biovision wird das Thema gesunde und nachhaltige Ernährung mit der Öffentlichkeit und insbesondere mit Jugendlichen vertieft und diskutiert. Die Teilnehmenden begegnen auf ihrem Weg durchs Ernährungssystem verschiedenen Rätseln, die es ihnen ermöglichen, ihre Konsumgewohnheiten auf spielerische Weise zu hinterfragen.

Storytelling

Ein Team von Expert:innen hat eine Methode namens CLEVER-Methode entwickelt. Sie soll der Menschheit helfen, sich nachhaltig und gesund zu ernähren. Kurz bevor diese Methode der Welt vorgestellt werden sollte, wurde das streng geheime Dokument gestohlen und in Stücke gerissen, um es für immer auszulöschen.

Die Aufgabe ist es, als CLEVER-Agent:in die Teile des verschwundenen Dokuments und die Codes zu finden, um die Schatztruhe mit dem Material zu öffnen, mit dem diese wertvolle Methode der ganzen Welt zugänglich gemacht werden soll. Die Zeit ist knapp: Sie haben eine Stunde Zeit!

Ziel

Die Auseinandersetzung mit dem Einfluss des eigenen Konsumverhaltens auf die Umwelt, Menschen und Tiere erfolgt spielerisch und mit Alltagsbezug.

Mithilfe von den 5 CLEVER-Tipps werden konkrete Handlungstipps für den Alltag mitgegeben.

1. Verwenden Sie, was Sie gekauft haben.
2. Ernähren Sie sich vorwiegend pflanzlich.
3. Kaufen Sie saisonal, regional und vielfältig ein.
4. Wählen Sie Produkte mit Nachhaltigkeitslabel.
5. Setzen Sie sich bewusst mit dem Thema Essen auseinander.

Zielgruppe

Das Angebot richtet sich an Schulklassen vom Zyklus 3, vom Gymnasium und von der Berufsschule.

Vorbereitung

Wir bitten die Lehrperson, mit der Klasse vorgängig die Vorbereitungsaufgabe zu lösen und so die Nachhaltigkeitsbewertung exemplarisch an einem Produkt vorzunehmen. Der Zeitaufwand beläuft sich auf 20-30 Minuten und die Aufgabe wird mit der Führungsbestätigung versandt. Dieses Wissen hilft beim Escape Spiel, um das Bewertungssystem besser zu verstehen.

CLEVER in der Schule

Die Schülerinnen und Schüler lösen Rätsel und entdecken dabei viele Informationen über die Ernährung. Das Hauptziel besteht darin, sie auf dem Weg zum Handeln zu begleiten, indem ein Raum für Fragen und gemeinsame Überlegungen darüber geschaffen wird, was es bedeutet, sich gesundheits- und umweltbewusst zu ernähren. So bietet das CLEVER Escape Spiel eine gute Ergänzung zum Unterricht, sei es als Einführung oder als thematische Erweiterung.

Das Angebot stützt sich auf den Lehrplan21 und deckt insbesondere folgende Kompetenzen ab:

Bezug zum Lehrplan21 :

[WAH.3.1](#) Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse auf die Gestaltung des Konsumalltages erkennen.

[WAH.3.2](#) Die Schülerinnen und Schüler können Folgen des Konsums analysieren.

[WAH.3.3](#) Die Schülerinnen und Schüler können kriterien- und situationsorientierte Konsumententscheidungen finden.

[WAH.4.2](#) Die Schülerinnen und Schüler können Einflüsse auf die Ernährung erkennen und Essen und Trinken der Situation entsprechend gestalten.

[WAH.4.3](#) Die Schülerinnen und Schüler können Nahrung kriterienorientiert auswählen.

[WAH.4.5](#) Die Schülerinnen und Schüler können globale Herausforderungen der Ernährung von Menschen verstehen.

CLEVER in Zürich Glattal

Im Rahmen des Pilotprojekts BNE-Glattal gastiert das CLEVER Escape Spiel vom 20. Oktober – 12. November 2026 in Zürich Glattal im Regina-Kägi-Hof, ehemaliger Kindergarten und bietet Workshops für Zyklus 3 Schulklassen der Stadt Zürich an. Die Kosten werden grosszügigerweise vom Umwelt- und Gesundheitsschutz der Stadt Zürich übernommen. Ausserdem besteht die Möglichkeit, das Klimatopfkochbuch für die weiterführende Nutzung in der Schule kostenlos zu erwerben. Interesse bitte bei der Anmeldung angeben.

Ablauf des Escape Spiels

Das Escape Spiel dauert zwei Lektionen.

Eine fachlich und pädagogisch kompetente Person von Biovision begleitet die Klasse durch die Unterrichtseinheit. Die Lehrperson erhält ebenfalls eine Rolle im Escape Spiel und betreut eine Station.

Die Klasse wird in bis zu sechs Gruppen geteilt, in welchen sie die verschiedenen Stationen des Ernährungssystems besuchen.

Schritt	Dauer 90'
Im Plenum: - Begrüssung - Ausfüllen Umfrage - Anleitung und Storytelling - Vorwissen aktivieren	15'
Escape Spiel in Kleingruppen, Besuch dieser Stationen: - Supermarkt - Marktplatz - Bauernhof - Schule des Nachdenkens - Marketingbüro - Fabrik - Lastwagen - Restaurant	60'
Im Plenum: - Abschluss und Zusammenfassung des Escape Spiels - Diskussion über eigenes Handlungspotenzial anhand von den fünf CLEVER-Tipps - Ausfüllen Umfrage	15'

Kontakt

Anmeldung über die BNE-Glattal Webseite:

<https://www.bne-glattal.ch/anmeldung-konsum-zyklus-3>

Mehr Informationen und weiterführendes Unterrichtsmaterial über die Biovision Webseite:

<https://www.biovision.ch/bildung/ueber-die-bildungsplattform/>

Für Fragen, Anliegen oder Rückmeldungen melden Sie sich an:

Laura Schmid und Franziska Fischer

Co-Projektleitung CLEVER

clever@biovision.ch

Biovision Stiftung für ökologische Entwicklung

Heinrichstrasse 147

8005 Zürich

www.biovision.ch

Beteiligte und standortspezifische Partner

Ausstellungskonzept:	Stiftung Biovision, Zürich
Umsetzung und Bau:	ecovia – Landschaft, Wasser, Bildung, Wolhusen
Bewertungssystem:	INFRAS, Zürich
Grafische Umsetzung:	Noé Féret, Genf und Stiftung Biovision, Zürich
Pilotprojekt BNE-Glattal:	Kreisschulbehörde Zürich Glattal
Finanzielle Unterstützung in Zürich Glattal:	Umwelt und Gesundheitsschutz der Stadt Zürich