

Problem

Fast Fashion heizt den Klimawandel an, verschmutzt die Umwelt und beutet Menschen aus. Es braucht Auswege aus diesem System. Jede und jeder kann etwas tun, um dies zu stoppen und zu verändern.

Ziel

Wir möchten junge Menschen gewinnen, sich insbesondere mit den ökologischen Folgen der Fast Fashion-Industrie auseinanderzusetzen, ihren eigenen Kleider-Konsum zu überdenken, Kritik an Modeunternehmen und Politik zu üben und aktiv zu werden für einen „Exit Fast Fashion“.

Methoden

Angebot von Informationen, Aktionsideen, Spielen, Workshops sowie Beratung und Unterstützung für die praktische Jugendarbeit.

- > umfassende Factsheets
- > digitales und analoges Escape Game
- > Ideen zur spielerischen Erarbeitung der Thematik
- > Anregungen zum weiteren Aktiv werden

Ergebnisse

Insbesondere das Workshopangebot und das digitale Escape Game werden sehr gut angenommen. Haupt- sowie Ehrenamtliche haben das Projekt kennengelernt und nutzen Materialien aktiv und eigenständig in ihrer Arbeit mit Kindern und Jugendlichen. Bei den Jugendlichen ist vorerst hauptsächlich ein Umdenken und Reflektieren des eigenen Konsumverhaltens zu beobachten.

Exit Fast Fashion

Diskussion

Neben Wissen werden auch niedrigschwellige Handlungsoptionen für eine klimagerechte Zukunft vermittelt. Für alle Jugendliche, unabhängig von ihrem sozio-ökonomischen Hintergrund, gibt es Anknüpfungspunkte. Mit Ideen, wie Upcycling und Tauschbörsen, werden zudem die Grenzen von Gender und Bodyshaming überwunden. Dank der kirchlichen Anbindung werden Jugendliche flächendeckend erreicht. Jugendliche werden nicht nur als Konsument*innen adressiert, sondern auch als Bürger*innen aufgefordert politisch aktiv zu werden. Dabei werden sie in ihren Lebenswelten abgeholt, unterschiedliche Hintergründe und Voraussetzungen beachtet und durch hohe Partizipation eine intrinsische Motivation geweckt. Die Materialien wurden so gestaltet, dass sie für jegliche Akteur*innen in der Jugendarbeit langfristig nutzbar sind.

Ein Projekt von

Gefördert durch die