

Escaperoom Micha Zondag

# X-PLOITATION

Eenvoudig te  
organiseren bij  
jou in de kerk,  
thuis of op  
school!

## DOEL

Tieners ontdekken op actieve wijze tijdens een escaperoom dat uitbuiting in de kledingindustrie nog steeds bestaat.

## INHOUD

🕒 +/- 60 MINUTEN

Introductie

Speluitleg

Inleiding

Puzzel 1

Voorjaarscollectie

Puzzel 2

Kledingfabrieken

Puzzel 3

Advertentie

Puzzel 4

Prijkaartjes

Puzzel 5

Milieuproblematiek

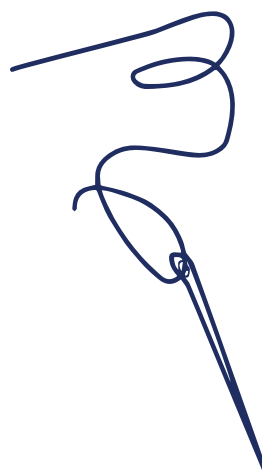
Puzzel 5

XL-variant

Logo X-ploitation & uitnodiging tieners

Opdrachtbrief spelers

Werkblad 1-14



# INTRODUCTIE

## Micha Zondag

Een einde maken aan moderne slavernij is met de coronacrisis urgenter dan ooit. Mannen, vrouwen en kinderen die worden uitgebuit, zijn door de impact van de lockdowns nog kwetsbaarder geworden. Nemen wij als kerken en christenen onze verantwoordelijkheid? Voor onze broers en zussen ver weg; de mensen die onze smartphones maakten en onze tomaten plukken?

Tijdens de Micha Zondag kun je samen met je gemeente aan de slag met het thema 'Delen in vrijheid'. Met dit escape-materiaal kan je op creatieve wijze met je tieners aan de slag met dit thema. Om het thema tastbaar te maken voor tieners is het materiaal toegespitst op de kledingindustrie.

Dit materiaal is in samenwerking met de missionaire jongerenorganisatie Youth for Christ en Verbuilding ontwikkeld.

## Micha Zondag-escaperoom

In deze Micha Zondag-escaperoom staat het fictieve kledingmerk X-ploitation (uitbuiting) centraal. Het merk wordt onder meer verdacht van uitbuiting van haar arbeiders. Een speciaal team van de politie is op deze zaak gezet. Zij heeft de hulp van de spelers, als (kleding)experts, ingeroepen.

De escaperoom speelt zich af op het kantoor van X-ploitation. X-ploitation heeft het [convenant Duurzame Kleding en Textiel](#) ondertekent, maar houdt zich niet aan de afspraken. Op dit kantoor zijn een vijftal bewijzen te vinden tegen het merk. Door middel van het oplossen van vijf puzzels ontdekken de spelers de bewijzen. Vinden de spelers de vijf bewijzen binnen de tijd, dan zijn ze ontsnapt. Deze puzzels zijn gelinkt aan

aspecten van de kledingindustrie en de misstanden die daarin plaats vinden. Door de escaperoom te spelen, ontdekken de spelers dat er heel wat mis kan zijn in de kledingindustrie. Na afloop van de escaperoom is er de mogelijkheid om daar met de tieners over in gesprek te gaan. Hiervoor is apart materiaal beschikbaar via [de site](#) van de Micha Zondag.

### Leiderstip

Zorg dat je na het spelen van de escaperoom tijd hebt om met de tieners na te praten. Ook wanneer je de extra verwerkingsopdrachten niet gelijk gaat doen, is het goed om tieners de ruimte te geven om hun ervaringen te delen. Misschien zijn er direct vragen of willen ze iets delen dat hen raakte.

## Escape-pakket

In dit escape-pakket vind je stap voor stap beschreven hoe je deze escaperoom met je tieners uitvoert. In de speluitleg vind je uitleg met wie je de escape speelt, in welke groep, hoe lang het duurt en wat je ervoor nodig hebt. Bij de puzzels vind je een uitleg, de benodigdheden en de voorbereiding. De puzzels verstopt je in de escaperoom.

Belangrijk: Print de uitleg en het spel eerst uit voordat je verder leest. Pak vervolgens de werkbladen bij de juiste uitleg van de puzzels om direct mee te kunnen kijken bij het lezen. Voorkom op deze manier veel heen en weer scrollen door het document.

# SPELUITLEGGING

## De escaperoom

Tijdens het spelen van een escaperoom worden de spelers letterlijk of figuurlijk opgesloten in een ruimte. Door middel van het oplossen van puzzels, vragen en raadsels kunnen zij 'de sleutel' vinden om te ontsnappen. Dit ontsnappen moet binnen een bepaalde, vooraf afgesproken, tijd gebeuren.

## Opsluiting

Het opgesloten zijn is maar relatief, omdat er altijd de mogelijkheid is om in geval van nood weg te komen. Daarnaast is deze escaperoom niet gericht op ontsnappen, maar op het ontdekken van bewijzen. In alle gevallen blijft staan dat dit binnen een bepaalde tijd dient te gebeuren.

## Einde spel

Deze escaperoom is uitgespeeld wanneer de spelers alle vijf de bewijzen tegen het (fictieve) kledingmerk X-ploitation gevonden hebben.

## Doelgroep

Deze escaperoom is voor tieners vanaf 12 jaar.

## Groepsgrootte

Het spel kan je met twee tot acht tieners spelen. Voor grotere groepen adviseren we de hierna beschreven XL variant.

## XL-variant

Wanneer je er voor kiest om het met een grotere groep te spelen, is het risico aanwezig dat sommige spelers niks te doen hebben of dat men elkaar in de weg gaat lopen tijdens het spelen. Wil je toch met een grotere groep spelen? Gebruik dan meerdere escaperooms. Verdeel de tieners dan in kleinere teams. Gebruik in dit geval bij puzzel 5 de XL-variant. De XL-variant is ook geschikt voor groepen die vanwege de coronamaatregelen (nog) niet bij elkaar komen.

## Speeltijd

Vaak is er een uur voor nodig om dit spel te spelen. In dit geval kan je ook kiezen voor een kortere spelduur, bijvoorbeeld 30 of 45 minuten. Dit heb je zelf in de hand door het verstoppen van alle bewijzen meer of minder ingewikkeld te maken.

Geef halverwege of om de tien minuten aan de spelers door hoeveel speeltijd er nog is. Of gebruik een digitale aftelklok die je met een beamer op de muur projecteert.

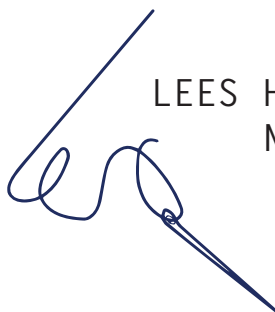
## Speelruimte

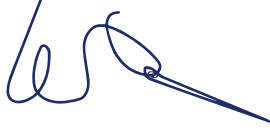
De ruimte om deze escaperoom te spelen, hoeft niet aan veel eisen te voldoen. Het kan een woonkamer, schoolklas of clubruimte zijn. De spelers moeten zich er in kunnen bewegen, zonder dat je elkaar snel in de weg loopt. Idealiter is er de mogelijkheid in de ruimte om wat puzzels te verstoppen, bijvoorbeeld onder een tafel of stoel, tussen boeken, onder een kleed of achter een schilderij. Dat maakt het extra leuk. Wees daar natuurlijk zelf ook creatief mee.

## Hulp bij het spel

Bedenk van te voren hoe je wilt checken of het de spelers zelfstandig lukt om het spel te spelen. Wellicht hebben ze af en toe een aanwijzing nodig. Bij een grote kamer kan je zelf ook mee de kamer in. Bij een kleinere speelruimte kan je er voor kiezen om buiten de kamer te wachten. Spreek af welk teken de spelers geven wanneer ze hulp nodig hebben, bijvoorbeeld drie keer kloppen op de deur.

LEES HIERONDER WAT JE NODIG HEBT.





## Vijf puzzels

Deze escaperoom bevat vijf puzzels, met als uitkomst een bewijs. De puzzels verschillen in moeilijkheid. In de meeste gevallen zullen de spelers eerst een aantal elementen bij elkaar moeten zoeken voordat ze de puzzel kunnen oplossen. Vinden de spelers de vijf bewijzen binnen de tijd, dan zijn ze ontsnapt. De puzzels hoeven de spelers niet in een bepaalde volgorde te maken.

Je verstopt de onderdelen van deze vijf puzzels in de escaperoom-ruimte. Afhankelijk van je groep en de ruimte kan je zelf bepalen hoe goed je de verschillende onderdelen wilt verstopten. Hier kan je de speeltijd van de escaperoom mee verlengen of verkorten.

**Let op!** Puzzel 5 kan je gebruiken om de escaperoom met meerdere teams tegelijk, in afzonderlijke ruimtes, te spelen. Kijk hiervoor bij de XL-variant van puzzel 5. Kies van te voren welke uitleg bij jullie past.

## Benodigdheden

De escaperoom is alleen te spelen door de puzzels uit te printen. Naast de geprinte puzzels heb je het volgende nodig:

- Timer
- Kleding
- Kledinghangers
- Schaar
- Pennen en/of potloden
- Plakband (voor het ophangen van puzzels of aanwijzingen)
- Perforator
- Lege keukenrol
- Lijm
- Touw

Voor de XL-variant van puzzel 5 heb je extra nodig:

- Mobiele telefoon met WhatsApp
- Klein (geld)kistje waar een telefoon in past, afsluitbaar met sleuteltje

Gebruik het logo van X-ploitation van het eerste werkblad om de tieners uit te nodigen voor deze speciale escaperoom-avond! Stuur een kaartje of gebruik de afbeelding voor een online-uitnodiging.

# TIENERS UITNODIGEN

Ontdek het geheim:

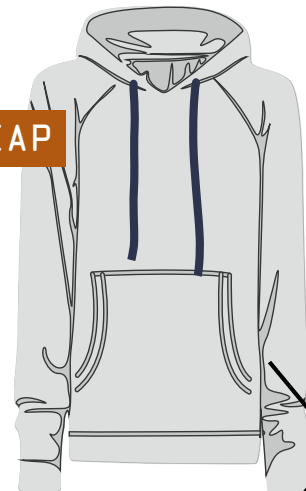
Wat verbergt kledingmerk X-ploitation achter de schermen?!

Kom je ook?!

We gaan een Escaperoom doen!

Datum: .....

CHEAP



~~X-  
PLOITATION~~



# INLEIDING

## Thema

X-ploitation heeft het Convenant voor Duurzame kleding en textiel ondertekend, maar het lijkt er op dat er achter de schermen van alles mis is!

## Uitleg

Met de opdrachtbrief gaan de spelers in de escaperoom aan de slag om de vijf bewijzen te ontdekken en verzamelen.

De vijf bewijzen zijn:

- Uitkomst puzzel 1: made by kids
- Uitkomst puzzel 2: minimaal twaalf uur per dag
- Uitkomst puzzel 3: slechte kwaliteit
- Uitkomst puzzel 4: alleen samen houden we de prijzen hoog
- Uitkomst puzzel 5: vijfenzeventighonderd liter water nodig

# X-PLOITATION

## Benodigheden

- Werkblad opdrachtbrief spelers
- Pennen
- Timer

## Vorbereiding

- Print de opdrachtbrief voor alle spelers uit.
- Geef de brief aan de spelers.
- Benadruk dat ze een belangrijke taak hebben!
- Benoem hoeveel tijd ze hebben.
- Start de timer.
- Laat de spelers de escaperoom instappen.

# PUZZEL 1

## VOORJAARSCOLLECTIE

### Thema

De voorjaarscollectie, elk merk heeft er één en dus ook X-ploitation. In deze puzzel staat de voorjaarscollectie centraal. Helaas vindt er in de wereld nog veel kinderarbeid plaats om deze collectie op de markt te brengen.

### Uitleg

De puzzel bestaat uit twee onderdelen:

1. Het eerste deel zijn de afbeeldingen van de concept-voorjaarscollectie. Als de spelers goed kijken, zien ze dat deze vrij eentonig is. Bijna alle kleding is dezelfde kleur, met uitzondering van vijf kledingstukken. Deze vallen uit de toon met andere kleuren.

2. Het tweede deel van de puzzel bestaat uit een cryptex. Een cryptex is een kokervormige puzzel. Door aan de koker te draaien en de juiste combinatie te maken, kunnen de spelers een code kraken. In dit geval gaat het om een eenvoudige variant: een lege keukenrol met een vijftal stroken om de keukenrol gewikkeld. Op de stroken staan verschillende kledingstukken waaronder de gekleurde kleding van voorjaarscollectie. Onder elk kledingstuk staan één of meerdere letters.

### Bewijs

Doel van de puzzel is om de gekleurde kledingstukken van deel één te zoeken op de cryptex en deze zo te draaien dat ze naast elkaar staan. Lezen de spelers de letters die op de cryptex onder de kledingstukken staan, dan vinden ze het eerste bewijs:

MADE BY KIDS

### Benodigdheden

- Werkblad puzzel 1 deel 1: Afbeeldingen concept-voorjaarscollectie
- Werkblad puzzel 1 deel 2: Stroken voor de cryptex
- Lege keukenrol
- Schaar
- Lijm

### Vorbereiding

1. Print de werkbladen.
2. Knip werkblad deel 2, de vijf stroken met kleding en letters uit.
3. Pak de lege keukenrol erbij.
4. Wikkel de stroken naast elkaar om de rol.
5. Plak de uiteinden zo aan elkaar dat de stroken nog wel om de rol heen kunnen draaien, maar er niet gemakkelijk afschuiven. Nu heb je een eenvoudige cryptex.

**Let op**  
Plaats de stroken in de goede volgorde (zie werkblad) om de keukenrol. Anders is het bewijs niet te ontcijferen.

6. Leg de cryptex en werkblad deel 1, de afbeeldingen met de voorjaarscollectie, niet bij elkaar in de buurt. Zo moeten de spelers zelf zien uit te vinden dat deze twee items bij elkaar horen.

# PUZZEL 2

## KLEDINGFABRIEKEN

### Thema

In deze tweede puzzel staan de kledingfabrieken centraal. In deze fabrieken van X-ploitation is vaak van alles mis. Arbeiders worden bijvoorbeeld uitgebuit. Uiteraard houdt X-ploitation dat het liefst geheim. Aan de spelers de taak om te ontdekken wat er mis is.

### Uitleg

Deze puzzel bestaat uit drie onderdelen:

1. In de ruimte hangt een kaart. Op deze kaart zijn verschillende plekken gemarkeerd met een letter en cijfer. Dit zijn de kledingfabrieken waar X-ploitation zegt de kleding te laten maken. Het gaat om de volgende codering:

3B - 2A - 1C - 2E - 5A

2. Op een andere plek in de kamer is een soort legenda te vinden. Op de legenda vinden de spelers een aanwijzing over de volgorde waarin ze de gemarkeerde plaatsen moeten ontcijferen en daarna lezen. Het ontcijferen kan met behulp van het derde deel van de puzzel.

3. Dit derde deel is een tabel gekoppeld aan de markering op de kaart. In de tabel zien de spelers dat de codering gekoppeld is aan een woord. Met behulp van de legenda kunnen de spelers de woorden in de goede volgorde zetten.

### Bewijs

Door de woorden in de goede volgorde te zetten, lezen de spelers het tweede bewijs:

MINIMAAL TWAALF UUR  
PER DAG

### Benodigheden

- Werkblad puzzel 2 deel 1: Landkaart
- Werkblad puzzel 2 deel 2: Legenda
- Werkblad puzzel 2 deel 3: Tabel

### Vorbereiding

1. Print de werkbladen.
2. Hang de landkaart op.
3. Verstop de legenda en de tabel.

# PUZZEL 3

## ADVERTENTIE

### Thema

Uiteraard investeert X-ploitation ook veel in promotie van de kleding. Zoveel mogelijk mensen moeten zo veel mogelijk kleding kopen. Dit doen ze door consumenten voor te liegen. In de escaperoom is ook de nieuwste reclamecampagne te vinden. Er hangt een proefdruk van een reclameposter aan de muur. In eerste instantie lijkt er niets aan de hand te zijn, totdat de spelers puzzelstukken vinden...

### Uitleg

De puzzelstukken vormen samen één puzzel. Wanneer de spelers deze puzzel maken, ontdekken ze dat het gaat om een proefdruk van de poster die aan de muur hangt. Het verschil is alleen dat er gaten in deze puzzelstukken zitten. Wanneer ze de puzzel op de proefdruk leggen, ontdekken ze dat er letters van de proefdruk te zien zijn in de gaten van de puzzel. Zetten ze deze letters achter elkaar, dan ontdekken ze het derde bewijs.

### Bewijs

Door de letters te lezen, ontdekken de spelers het derde bewijs:

SLECHTE KWALITEIT

### Benodigheden

- Werkblad puzzel 3 deel 1: Reclameposter
- Werkblad puzzel 3 deel 2: Puzzel met gaten
- Schaar

### Vorbereiding

1. Print de werkbladen.
2. Hang de proefdruk van de reclameposter van deel 1 op.
3. Knip de puzzelstukken van het tweede werkblad uit.
4. Verstop deze in de ruimte.

#### Let op

Vergeet bij de puzzelstukken niet de gaten erin te knippen, waar dit is aangegeven.

# PUZZEL 4

## PRIJСКАARTJES

### Thema

Deze vierde puzzel draait om prijskaartjes van de kleding. Er worden geheime prijsafspraken gemaakt die ervoor zorgen dat de uitbuiting van arbeiders in stand wordt gehouden.

### Uitleg

Deze puzzel bestaat uit twee onderdelen:

1. In de escaperoom hangen kledingstukken met prijskaartjes. Een aantal prijskaartjes vormen een soort legpuzzel. De prijskaartjes zijn aan elkaar verbonden door een lijn die over deze kaartjes loopt. Langs deze lijn vinden de spelers gecodeerde letters. De opdracht voor de spelers is om de kaartjes op de juiste volgorde aan elkaar te verbinden. Zo ontstaat een route van het begin- naar het eindpunt. De spelers kunnen daarmee de gecodeerde letters in de goede volgorde lezen.

2. Vervolgens moeten ze in de escaperoom de code vinden waarmee ze de gecodeerde letters kunnen ontcijferen. In deze code zijn steeds twee letters uit het alfabet aan elkaar gekoppeld. Ze wisselen op de prijskaartjes van plaats, dus waar een A hoort te staan staat nu een K. Het lijkt een onleesbare zin, totdat de spelers de code vinden.

### Bewijs

Met de code lezen de spelers het vierde bewijs:

ALLEEN SAMEN HOUDEN  
WE DE PRIJZEN HOOG

### Benodigheden

- Werkblad puzzel 4 deel 1: Prijskaartjes
- Werkblad puzzel 4 deel 2: Codetaal
- Touw
- Perforator
- Schaar
- Kleding
- Kledinghangers

### Vorbereiding

1. Print de werkbladen.
2. Knip de prijskaartjes uit.
3. Maak er een gaatje in met de perforator
4. Verbind deze aan verschillende kledingstukken met het touw.
5. Hang de kledingstukken op in de ruimte.
6. Verstop de codetaal.

# PUZZEL 5

## MILIEUPROBLEMATIEK

### Thema

In deze laatste puzzel draait het om de problemen die het milieu ondervindt van de kledingindustrie. Bij de productie van kleding gaat veel mis, ook op het vlak van milieuverontreiniging. In deze puzzel ontdekken de spelers dat X-ploitation probeert om de milieuschade die het veroorzaakt met de productie van kleding te bagatelliseren.

### Uitleg

De puzzel bestaat uit twee onderdelen:

1. Een proefversie van een persbericht van X-ploitation. Het persbericht bestaat uit zes losse alinea's die de spelers moeten vinden en in de juiste volgorde moeten leggen. In elke alinea vinden de spelers zes letters met een gekleurde cirkel erom heen wat op het eerste gezicht niks betekent.

2. Om te ontdekken wat de spelers met die zes lettercombinaties moeten, hebben ze de lege tabel en een pen nodig. Deze liggen ook ergens in de escaperoom. Kijk voor het antwoord op werkblad puzzel 5 deel 3.

### Bewijs

Wanneer de spelers de lettercombinaties op de juiste manier in de tabel invullen, vinden ze het antwoord. Ze lezen, van boven naar beneden en van links naar rechts, het laatste bewijs tegen X-ploitation:

VIJFENZEVENTIGHONDERD  
LITER WATER NODIG

### Benodigheden

- Werkblad puzzel 5 deel 1: Persbericht
- Werkblad puzzel 5 deel 2: Lege tabel
- Werkblad puzzel 5 deel 3: Antwoorden voor de jeugdleider
- Pen
- Schaar

### Vorbereiding

1. Print deel 1 en deel 2 van het werkblad uit.
2. Houd zelf deel 3 bij de hand voor de antwoorden.
3. Knip de zes alinea's van het persbericht uit.
4. Verstop deze in de ruimte.
5. Verstop ook een pen en de lege tabel.

### Let op:

Speel je het spel met twee of meer teams?  
Gebruik dan de XL-variant van puzzel 5.  
Bekijk de volgende pagina >>>



# PUZZEL 5

## XL - VARIANT

### Variant grote groep

Speel je het spel met twee of meer teams? Gebruik dan deze variant van puzzel 5. Gebruik alle informatie van puzzel 5 hierboven. Bij deze XL-variant ontbreken alleen vijf van de zes-lettercombinaties. De teams kunnen met elkaar in contact komen via een mobiele telefoon met WhatsApp om de ontbrekende combinaties bij elkaar op te vragen. Deze telefoon zit in een kistje. Als ze de sleutel van het kistje vinden, kunnen de spelers met de andere teams in contact komen en dus de lettercombinaties uitwisselen.

### Bij twee teams

Geef ieder team drie alinea's van het persbericht met lettercombinaties en drie alinea's van het persbericht zonder lettercombinaties. Zo heeft elk team drie lettercombinaties. Hiermee kunnen ze dus maar de helft van de tabel invullen en niet het volledige bewijs achterhalen. Ze hebben elkaar dus nodig om de lettercombinaties uit te wisselen.

### Bij zes teams

Speel je met zes teams? Geef dan elk team één alinea met een lettercombinatie en vijf alinea's zonder lettercombinatie. Zo kan ieder team wel ontdekken waar in de reeks de eigen lettercombinatie moet, maar moeten ze met elkaar in contact komen om te ontdekken wat de overige lettercombinaties zijn en op welke plek die moeten.

### Bij drie tot vijf teams

Speel je met drie tot vijf teams, verdeel dan de lettercombinaties zo eerlijk mogelijk.

### Benodigheden

- Werkblad puzzel 5 deel 2: Lege tabel
- Werkblad puzzel 5 XL-variant
- (Geld)kistje met sleutel
- Mobiele telefoon met WhatsApp
- Briefje met de toegangscode van de telefoon, met logo van WhatsApp en X-ploitation.
- Pen
- Schaar

### Vorbereiding

1. Print het werkblad met de lege tabel voor elk team. Zo kan ieder team afzonderlijk het vijfde bewijs ontdekken.
2. Print het persbericht voor de teams. Kies hierin welke alinea's je met of zonder code geeft aan welk team. Let bij de verdeling van de alinea's met lettercombinaties goed op dat er geen dubbele alinea's in verschillende teams zijn. Zo voorkom je dat je uiteindelijk een lettercombinatie mist.
3. Maak een appgroep aan met daarin de telefoonnummers van de telefoons van de andere groepen. Maak van het logo van X-ploitation de groepsafbeelding.
4. Stop de telefoon in het geldkistje.
5. Stop er het briefje bij met de toegangscode van de telefoon en de afbeelding met de logo's van WhatsApp en X-ploitation.
6. Zet het kistje bij de tabel.
7. Verstop de sleutel van het kistje.



BEKIJK HIERONDER DE WERKBLADEN.

Ontdek het geheim:

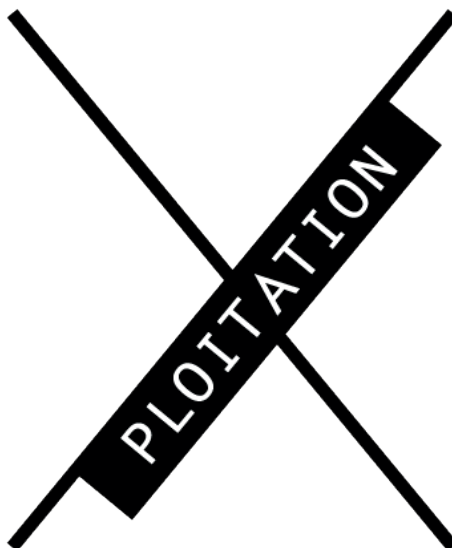
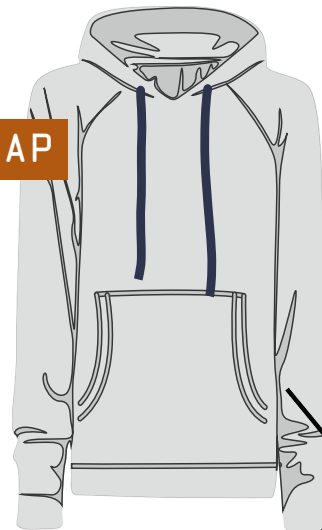
Wat verbergt kledingmerk X-ploitation achter de schermen?!

Kom je ook?!

We gaan een Escaperoom doen!

Datum: .....

CHEAP



Beste kledingexpert(s),

Over enkele ogenblikken stappen jullie het kantoor binnen van kledingmerk X-ploitation. Dit nieuwe, hippe kledingmerk timmert in korte tijd flink aan de weg. Het gaat zelfs zo goed, dat de handelwijze van het merk in twijfel wordt getrokken. X-ploitation heeft het Convenant voor Duurzame kleding en textiel ondertekent, maar het lijkt er op dat er achter de schermen van alles mis is. In het convenant zijn afspraken gemaakt over het eerlijk en duurzaam produceren van kleding. Dit is ter bescherming van onder andere arbeiders en het milieu.

De politie is, in opdracht van het Openbaar Ministerie, een onderzoek gestart om te ontdekken of X-ploitation zich houdt aan de afspraken van het convenant en of de manier van werken volgens de wet is. Omdat het hier om een zeer specifieke industrie gaat, heeft de politie jullie hulp nodig!

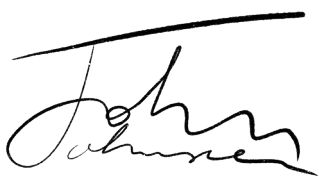
Aan jullie de opdracht om binnen de korte tijd die jullie hebben, antwoord te vinden op onderstaande vragen. Met deze 'bewijzen' in handen kan het Openbaar Ministerie beoordelen of X-ploitation strafbaar is en dus vervolgd moet worden.

Lees de vragen dus goed door!

Ga in het kantoor op zoek naar de antwoorden op deze vragen.

Breng zo snel mogelijk verslag uit aan jullie opdrachtgevers.

Succes!

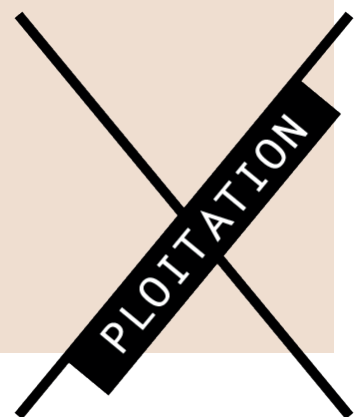
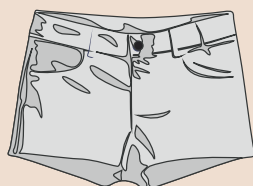
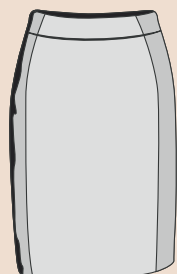
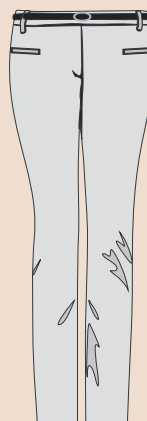
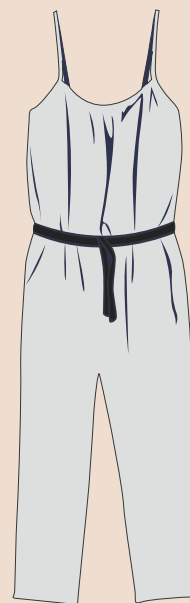
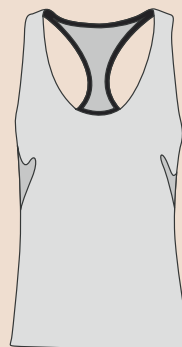
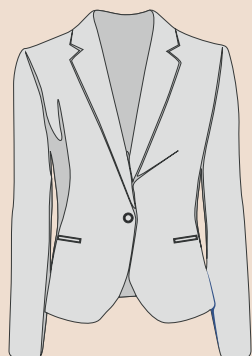
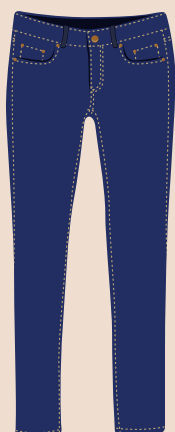
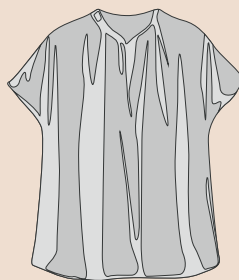
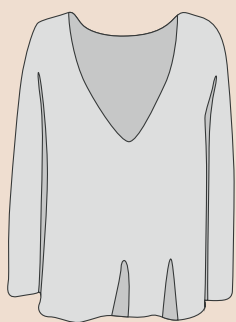


1. Door wie wordt de kleding van X-ploitation gemaakt? .....
2. Wat zijn de werktijden van de lokale arbeiders? .....
3. X-ploitation staat voor duurzaamheid. Maar wat zeggen ze intern over hun kleding? Het is: .....
4. Wat is de slogan van X-ploitation en haar zusterbedrijven als het gaat om eerlijke prijzen?.....
5. Hoeveel water wordt er nu echt gebruikt om een broek te produceren? .....

















































































































































































































































































































































































































## VOORJAARSCOLLECTIE

## 2020

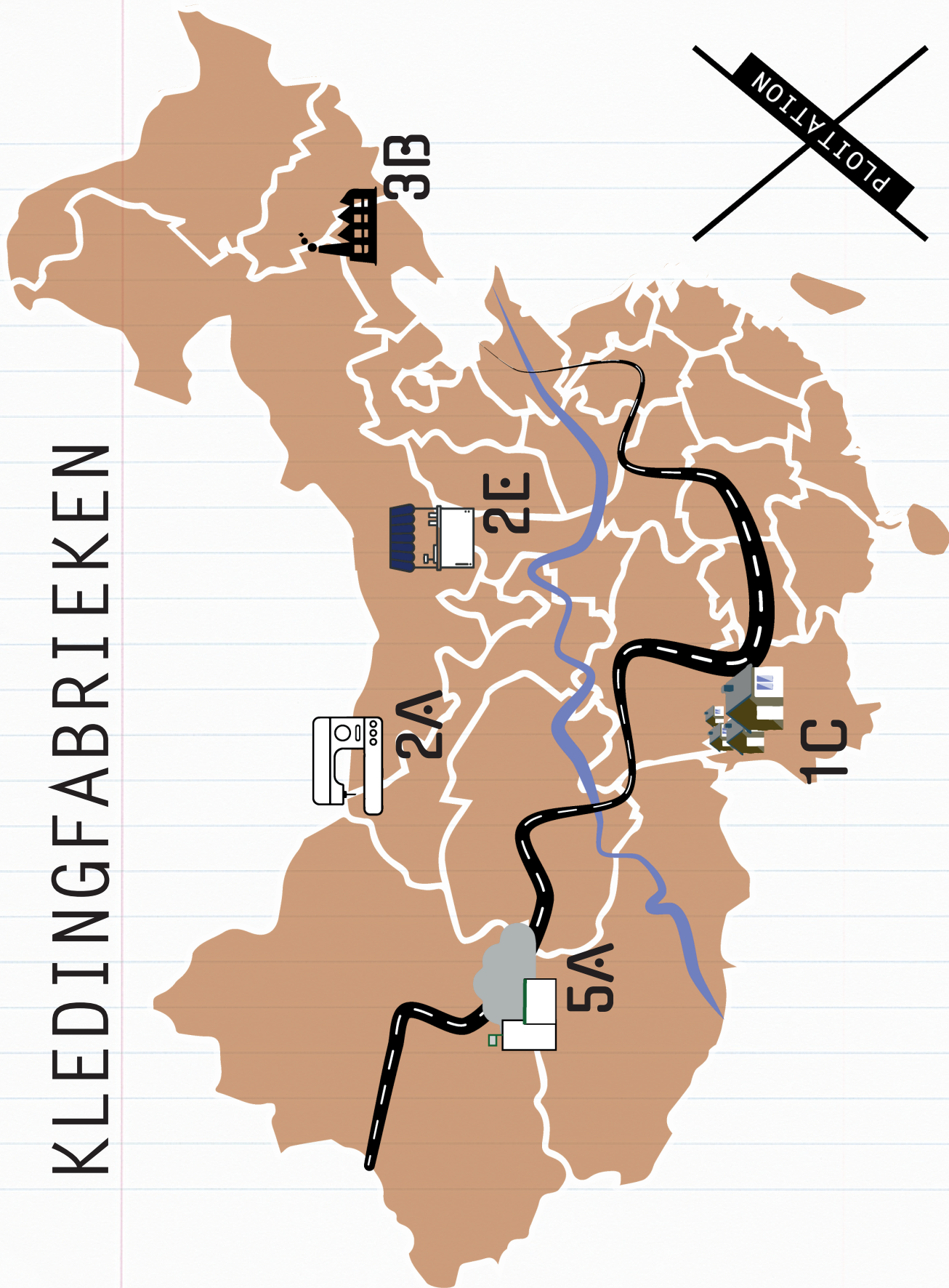


# WERKBLAD 4

## PUZZEL 1 DEEL 2


				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

## KLEDINGFABRIEKEN



	Kledingfabriek
	Naaiatelier
	Arbeiderswoningen
	Verkooppunt
	Textielfabriek
	Rivier
	Weg
3B-2A enz.	.....





	A	B	C	D	E
1	MILIEU	RICHT	UUR	WATER	DUMPEN
2	TWAALF	INDIA	LIJNEN	GRATIS	PER
3	RECLAME	MINIMAAL	MYANMAR	SCHADE	WINST
4	BEELD	VAK	PRODUCEREN	ATELIER	CONVENANT
5	DAG	MODE	VORMING	FABRIEK	PRIJS

**SALE**

Echte korting

**50% OFF**

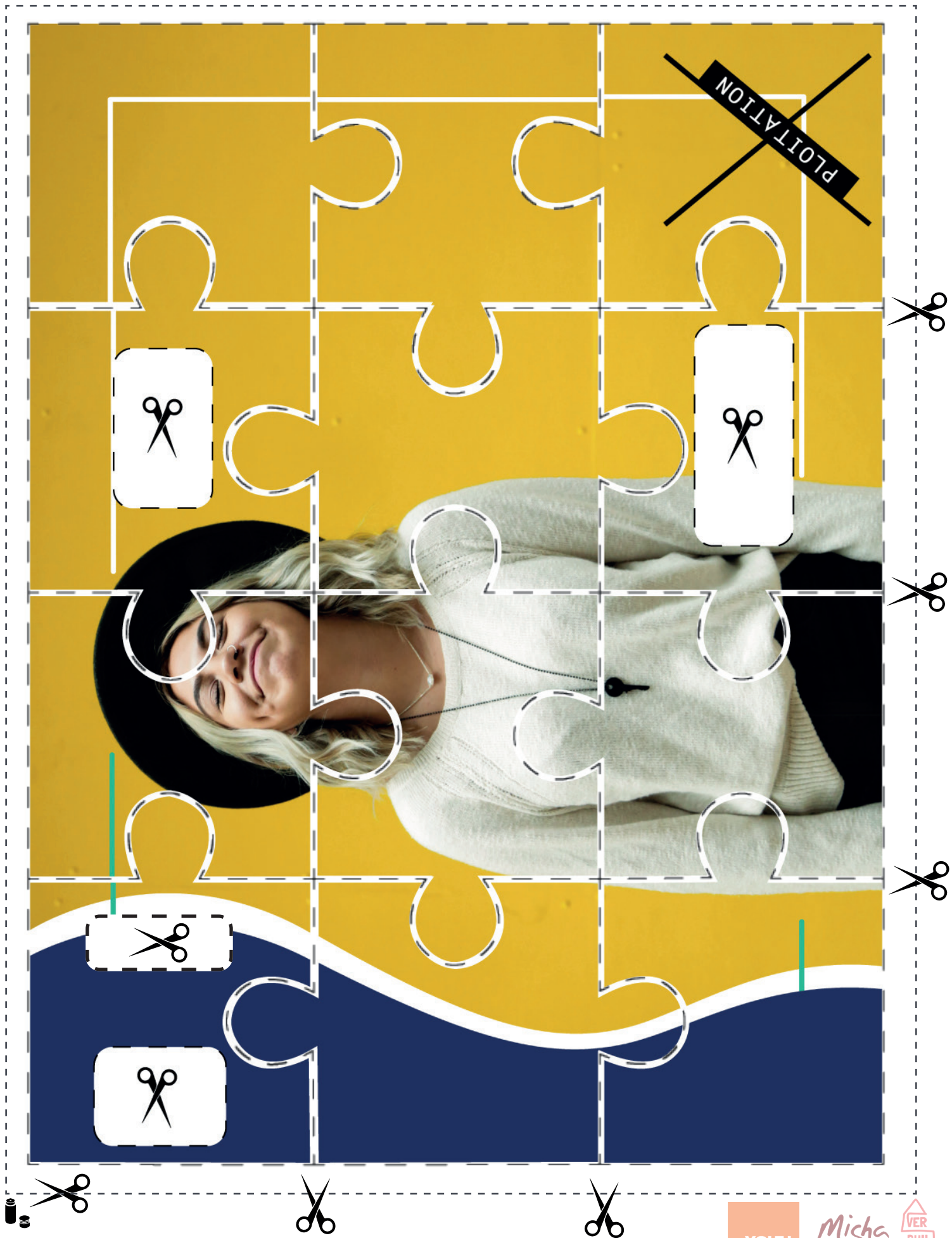
*Shop now!*

**Hoge**

**kwaliteit**

~~PLUFTIOTD~~






<p><b>JEANS</b> KVV € 4,99</p>	<p><b>ROK</b> XRY € 2,99</p>	<p><b>TOP</b> ENO € 1,95</p>	<p><b>SHORT</b> BSTJ € 12,45</p>	<p><b>JASJE</b> OXR € 9,95</p>
<p><b>JACK</b> OOX € 7,89</p>	<p><b>TOPJE</b> CKWO € 3,55</p>	<p><b>BROEK</b> XGO € 6,75</p>	<p><b>SHIRT</b> NOZ € 11,89</p>	<p><b>SHIRTJE</b> YYQ € 10,45</p>



A	=	K	=	N	=	X
B	=	L	=	O	=	Y
C	=	M	=	P	=	Z
D	=	N	=	Q	=	A
E	=	O	=	R	=	B
F	=	P	=	S	=	C
G	=	Q	=	T	=	D
H	=	R	=	U	=	E
I	=	S	=	V	=	F
J	=	T	=	W	=	G
K	=	U	=	X	=	H
L	=	V	=	Y	=	I
M	=	W	=	Z	=	J



## Persbericht X-ploitation

Recentelijk is er in diverse media ophef ontstaan over de milieuschade die de kledingindustrie en met name X-ploitation veroorzaakt. Wij betreuren deze berichtgeving en nemen afstand van wat er in de berichtgeving gesuggereerd wordt.

Helaas wordt de suggestie te vaak gewekt dat het belang van het milieu niet wordt erkend binnen ons bedrijf. Zo zou bij de productie van onze kleding te veel chemicaliën en te veel water worden gebruikt. Daarnaast zouden we ook nog verboden chemicaliën en grondstoffen gebruiken om zo snel en goedkoop mogelijk te produceren. We willen hierbij nogmaals benadrukken dat we deze aantijgingen verwerpen.

Uiteraard kunnen en willen wij als bedrijf niet ontkennen dat de combinatie van het produceren van kleding en het milieu een spannende uitdaging geeft voor elk kledingmerk. Prijs en kwaliteit van de kleding strijden met het belang van een duurzame productie. Ook voor X-ploitation is het een dagelijkse afweging hoe we dit in balans houden.

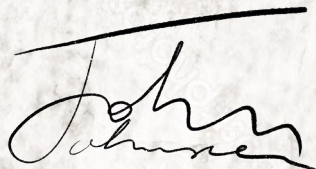
De grondstoffen, productiemiddelen en manier van produceren worden in goed overleg met de lokale producent uitgekozen en getest op milieuvriendelijkheid en duurzaamheid. Zo streven we naar een goede balans tussen duurzaamheid en milieuvriendelijkheid.

De hoeveelheid grondstoffen, met name water, worden in de productie tot het minimum gereduceerd. Er wordt bijvoorbeeld niet meer dan drieduizend liter water gebruikt voor de productie van spijkerbroeken zoals genoemd in tendentieuze berichten.

Ditzelfde geldt voor de productie van T-shirts en andere kleding waarbij water nodig is. We streven naar hergebruik en dus zo min mogelijk verspilling.

We hopen met dit bericht het gesprek over een eerlijke en duurzame kledingindustrie een positieve wending te geven zodat er weer gesproken wordt over vooruitgang en niet over hoe bedrijven de maat genomen wordt. Voor meer informatie verwijzen we u graag naar onze website.

Directie  
X-ploitation





## PUZZEL 5 DEEL 3

Let op:

OPLOSSING  
VOOR  
JEUGDLEIDER

Jeugdleiders, dit is de oplossing van puzzel 5!

Als de spelers het persbericht in de juiste volgorde neerleggen, vinden ze de volgende lettercombinaties:

VZIEER - IEGRRN - JVHDWO - FEOLAD - ENNITI - NTDEG

Deze vullen ze in de lege tabel op onderstaande manier in. Lees vervolgens van boven naar beneden en van links naar rechts. Dan krijg je het antwoord: vijfenzeventighonderd liter water nodig

V	Z	I	E	E	R
I	E	G	R	R	N
J	V	H	D	W	O
F	E	O	L	A	D
E	N	N	I	T	I
N	T	D	T	E	G

## Persbericht X-ploitation

Recentelijk is er in diverse media ophef ontstaan over de milieuschade die de kledingindustrie en met name X-ploitation veroorzaakt. Wij betreuren deze berichtgeving en nemen afstand van wat er in de berichtgeving gesuggereerd wordt.

Recentelijk is er in diverse media ophef ontstaan over de milieuschade die de kledingindustrie en met name X-ploitation veroorzaakt. Wij betreuren deze berichtgeving en nemen afstand van wat er in de berichtgeving gesuggereerd wordt.

Helaas wordt de suggestie te vaak gewekt dat het belang van het milieu niet wordt erkend binnen ons bedrijf. Zo zou bij de productie van onze kleding te veel chemicaliën en te veel water worden gebruikt. Daarnaast zouden we ook nog verboden chemicaliën en grondstoffen gebruiken om zo snel en goedkoop mogelijk te produceren. We willen hierbij nogmaals benadrukken dat we deze aantijgingen verwerpen.

Helaas wordt de suggestie te vaak gewekt dat het belang van het milieu niet wordt erkend binnen ons bedrijf. Zo zou bij de productie van onze kleding te veel chemicaliën en te veel water worden gebruikt. Daarnaast zouden we ook nog verboden chemicaliën en grondstoffen gebruiken om zo snel en goedkoop mogelijk te produceren. We willen hierbij nogmaals benadrukken dat we deze aantijgingen verwerpen.

Uiteraard kunnen en willen wij als bedrijf niet ontkennen dat de combinatie van het produceren van kleding en het milieu een spannende uitdaging geeft voor elk kledingmerk. Prijs en kwaliteit van de kleding strijden met het belang van een duurzame productie. Ook voor X-ploitation is het een dagelijkse afweging hoe we dit in balans houden.

Uiteraard kunnen en willen wij als bedrijf niet ontkennen dat de combinatie van het produceren van kleding en het milieu een spannende uitdaging geeft voor elk kledingmerk. Prijs en kwaliteit van de kleding strijden met het belang van een duurzame productie. Ook voor X-ploitation is het een dagelijkse afweging hoe we dit in balans houden.



De grondstoffen, productiemiddelen en manier van produceren worden in goed overleg met de lokale producent uitgekozen en getest op milieuvriendelijkheid en duurzaamheid. Zo streven we naar een goede balans tussen duurzaamheid en milieuvriendelijkheid.

De grondstoffen, productiemiddelen en manier van produceren worden in goed overleg met de lokale producent uitgekozen en getest op milieuvriendelijkheid en duurzaamheid. Zo streven we naar een goede balans tussen duurzaamheid en milieuvriendelijkheid.

De hoeveelheid grondstoffen, met name water, worden in de productie tot het minimum gereduceerd. Er wordt bijvoorbeeld niet meer dan drieduizend liter water gebruikt voor de productie van spijkerbroeken zoals genoemd in tendentieuze berichten.

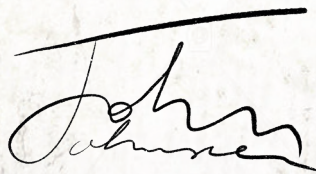
Dit zelfde geldt voor de productie van T-shirts en andere kleding waarbij water nodig is. We streven naar hergebruik en dus zo min mogelijk verspilling.

De hoeveelheid grondstoffen, met name water, worden in de productie tot het minimum gereduceerd. Er wordt bijvoorbeeld niet meer dan drieduizend liter water gebruikt voor de productie van spijkerbroeken zoals genoemd in tendentieuze berichten.

Dit zelfde geldt voor de productie van T-shirts en andere kleding waarbij water nodig is. We streven naar hergebruik en dus zo min mogelijk verspilling.

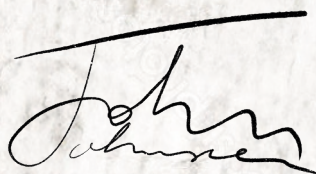
We hopen met dit bericht het gesprek over een eerlijke en duurzame kledingindustrie een positieve wending te geven zodat er weer gesproken wordt over vooruitgang en niet over hoe bedrijven de maat genomen wordt. Voor meer informatie verwijzen we u graag naar onze website.

Directie  
X-ploitation



We hopen met dit bericht het gesprek over een eerlijke en duurzame kledingindustrie een positieve wending te geven zodat er weer gesproken wordt over vooruitgang en niet over hoe bedrijven de maat genomen wordt. Voor meer informatie verwijzen we u graag naar onze website.

Directie  
X-ploitation



# COLOFON

X-ploitation is in samenwerking met Micha Nederland, Youth for Christ en Verbuilding ontwikkeld.

Eindredactie: Jan-Willem van Tienhoven ([Youth for Christ/Verbuilding](#)),  
Redactie: Christine Corstanje (Youth for Christ),  
Annemarthe Westerbeek ([Micha Nederland](#))  
Vormgeving: Nathalie Dankers (Mark Your Spot)  
Uitgave: augustus 2020



**Micha**  
NEDERLAND

## MICHA NEDERLAND

[Micha Nederland](#) komt op voor gerechtigheid. De organisatie verbindt, inspireert en activeert kerken en organisaties om actief christen te zijn in deze wereld. Dichtbij én ver weg. Met oog voor mens en natuur. Geïnspireerd en gedreven door de profeet Micha:

“Er is jou, mens, gezegd wat goed is, je weet wat de HEER van je wil: niets anders dan recht te doen, trouw te betrachten en nederig de weg te gaan van je God.” (Micha 6:8)

## YOUTH FOR CHRIST

[Youth for Christ](#) heeft een hart voor jongeren. We worden geraakt door de problemen waar veel jongeren mee worstelen en houden van hun openheid en onbevangenheid. Gedreven door Gods liefde zoeken we jongeren op. Dat doen we door heel het land, op schoolpleinen, straten, in buurthuizen en in kerken. Door wie we zijn, laten we Jezus zien en bieden hen hoop. Ook bieden we waar nodig praktische hulp en ondersteuning.



## Verbuilding

De droom van [Verbuilding](#) is om mensen, groot of klein, met elkaar te verbinden, te versterken en mee te nemen in verwondering. Deze droom krijgt handen en voeten in het bouwen van escaperooms.