

## Evaluation

im Rahmen des Kooperationsprojektes  
Spielbox „Aufgetischt!“



**Heft 3**

**Kurzfassung**

**August 2020**



# Evaluation

## im Rahmen des Kooperationsprojektes

### Spielebox „Aufgetischt!“

#### – Kurzfassung –

**Ausführende Stelle:**

Europa-Universität Flensburg (EUF)  
Institut für Gesundheits-, Ernährungs- und Sportwissenschaften  
Abteilung Ernährung und Verbraucherbildung  
Abteilung Sportwissenschaft

Auf dem Campus 1  
24943 Flensburg  
www.uni-flensburg.de

Prof. Dr. Ulrike Johannsen  
Dr. Nele Schlapkohl (im Rahmen des IN FORM Pro-  
jektes ALPHitEB)  
Katrin Lütjen

**Unter Mitarbeit von:**

Svenja Langemack  
Jule Timm

**In Kooperation mit:**

Bundeszentrum für Ernährung (BZfE)  
in der Bundesanstalt für Landwirtschaft und  
Ernährung (BLE)  
Dr. Barbara Kaiser  
Dr. Mareike Daum  
Annika Bilo  
Petra Daniels

**Gefördert und finanziert durch:**

Verband der Ersatzkassen e.V. (vdek)  
BKK Dachverband e. V.  
IKK e. V.  
KNAPPSCHAFT  
Sozialversicherung für Landwirtschaft,  
Forst und Gartenbau (SVLFG)

**Laufzeit:**

01.07.2017–15.11.2019

Die Kooperation entstand unter Vermitt-  
lung des Bundesministeriums für Ernäh-  
rung und Landwirtschaft (BMEL) und  
wurde durch diese fachlich begleitet.

**Berichtszeitraum:**

01.07.2018–20.08.2019

## Inhalt

1	Einleitung.....	6
2	Hintergrund .....	6
3	Evaluation.....	7
4	Ergebnisse .....	10
5	Handlungsempfehlungen .....	17
6	Best-Practice-Beispiele.....	20
6.1	DaZ-Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ an der Werner-von-Siemens-Realschule (Nordrhein-Westfalen).....	21
6.2	„Jugendwerkstatt Rotenburg“ – Lebensraum Diakonie e.V. ....	26
6.3	„Mama lernt Deutsch“ – Deutschkurs für Mütter vom ADS – Grenzfriedenverband e.V. (Schleswig-Holstein).....	30
6.4	Gesprächsgruppen „Dialog in Deutsch“ in den Bücherhallen Hamburg.....	34
6.5	„Sprachtreff – für die Integration auf Land“ von der Büchereifachstelle der Evangelischen Kirche im Rheinland .....	39
7	Schlussfolgerung.....	44
8	Ausblick .....	44
8.1	Poster-Präsentation der Evaluationsergebnisse .....	46
8.2	Posterpräsentation „Food Literacy durch Gamification“ .....	47
9	Literaturverzeichnis.....	48



## **Abkürzungsverzeichnis**

ALPHItEB	Alphabetisierung und Integration durch Ernährungsbildung und Bewegungsförderung
BKK	Betriebskrankenkasse
BLE	Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung
BMEL	Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft
BMI	Body-Mass-Index
Bufdi	Dienstleistende im Bundesfreiwilligendienst
BZfE	Bundeszentrum für Ernährung
DaZ	Deutsch als Zweitsprache
EUF	Europa-Universität Flensburg
EVA I	Teilevaluation I
EVA II	Teilevaluation II
FIS Bildung	Fachinformations-System Bildung
IKK	Innungskrankenkasse
KiTa	Kindertagesstätte
MH	Migrationshintergrund
SuS	Schülerinnen und Schüler
SVLFG	Sozialversicherung für Landwirtschaft, Forst und Gartenbau
TN	Teilnehmerinnen und Teilnehmer
vdek	Verband der Ersatzkassen e. V.
VHS	Volkshochschule
VK	Vorschulklassen
WHO	World Health Organisation (=Weltgesundheitsorganisation)

## **Abbildungsverzeichnis**

<b>Abbildung 1:</b> Der Verbleib von 18.502 Spieleboxen in den Settings oder als Restbestand zum Zeitpunkt 30.06.2019.....	10
<b>Abbildung 2:</b> Die Zufriedenheit der befragten Personen mit verschiedenen Aspekten der Spielebox („sehr zufrieden“ = 1, „zufrieden“ = 2, „weniger zufrieden“ = 3, „gar nicht zufrieden“ = 4). .....	12
<b>Abbildung 3:</b> Wortwolke über die Impulse, die mithilfe der Spielebox angestoßen werden (Datenbasis: Online-Befragung; n = 205).	13
<b>Abbildung 4:</b> Übersicht der Best-Practice-Beispiele nach den Maßnahmen und Lerngruppen in den Settings Schule und Kommune (SuS = Schüler*innen; MH = Migrationshintergrund). .....	20
<b>Abbildung 5:</b> Wort- und Bild-Karten abgelegt durch die Schüler*innen. ....	24
<b>Abbildung 6:</b> Eine Teilnehmerin beschriftet die abgebildeten Lebensmittel und malt sie farbig aus. ....	32
<b>Abbildung 7:</b> Zusätzliche Holzbausteine unterstützen die Visualisierung der Ernährungspyramide. ....	37
<b>Abbildung 8:</b> Zwei Teilnehmerinnen tauschen sich über die Ernährungspyramide aus. ....	37
<b>Abbildung 9:</b> Spielsituation „Ereignisrallye“ im Sprachtreff für Integration auf dem Land in Wülfrath .....	42

## ***Tabellenverzeichnis***

<b>Tabelle 1:</b> Zeit- und Arbeitsplan der Evaluation (EVA I und EVA II).....	9
<b>Tabelle 2:</b> Beispiele für inhaltliche Weiterentwicklungsmöglichkeiten für die Spielebox „Aufgetischt!“ der befragten Multiplikator*innen.....	15



# O1 | Einleitung

Im Rahmen des Kooperationsprojektes zur Spielbox „Aufgetischt! Spielend Deutsch lernen mit dem Thema Essen und Trinken“ entstand die vorliegende Kurzfassung über die wissenschaftliche Evaluation, um die wichtigsten Ergebnisse zu kommunizieren. Die Ergebnisse zeigen diverse Potenziale und Effekte mit entsprechenden Handlungsempfehlungen für neue Projekte und Lehr- und Lernmaterialien auf. Durch die zusätzlichen Best-Practice-Berichte wird beispielhaft demonstriert, wie das spielpädagogische Material die heterogenen Lernsituationen in unterschiedlichen Settings bei der sprachsensiblen Gesundheitsförderung unterstützen kann.

# O2 | Hintergrund

Die Spielbox „Aufgetischt! Spielend Deutsch lernen mit dem Thema Essen und Trinken“ ist ein Lernmedium, das für Menschen mit Migrationshintergrund, welche Deutsch als Zweitsprache (DaZ) lernen, konzipiert wurde. Dabei verspricht sowohl der methodische Zugang über das Konzept Food Literacy wie auch der spielpädagogische Ansatz und die Ansprache der Ziel- und Lerngruppe interessante präventionsbezogene Perspektiven. So soll neben dem Erwerb der deutschen Sprache eine implizite Gesundheitsförderung ermöglicht werden. Aus diesem Grund entstand 2017 unter Vermittlung des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) eine Kooperation zwischen den Krankenkassen (vdek, BKK, IKK, KNAPPSCHAFT, SVLFG), dem Bundeszentrum für Ernährung (BZfE) in der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) und der Europa-Universität Flensburg (EUF). Durch das Kooperationsprojekt Spielbox „Aufgetischt!“ war es möglich, eine Stückzahl von 18.502 Spielboxen in Settings (z. B. Schule, KiTa und Vorschule, Jugendeinrichtungen, Institutionen der Flüchtlingshilfe usw.) zu verteilen. Damit soll insbesondere sozialbedingte Ungleichheit von Gesundheitschancen bei der Zielgruppe Menschen mit Migrationshintergrund reduziert werden.

## 03 | Evaluation

Ziel der Evaluation ist es, aufzuzeigen, welche Potenziale die Spielbox „Aufgetischt!“ bei ihrem Einsatz in settingorientierten Maßnahmen im Rahmen der Gesundheitsförderung für Menschen mit Migrations- und Fluchthintergrund bietet. Ferner sollen Handlungsempfehlungen zur Qualitätssicherung abgeleitet werden. Das empirische Vorgehen orientiert sich an den Evaluations-Standards der Gesellschaft für Evaluation, wobei die Evaluation als Untersuchung des Nutzens der Spielbox „Aufgetischt!“ verstanden wird. Auf deren Basis sollen Schlussfolgerungen und Empfehlungen abgeleitet werden.

Aus dieser Zielformulierung resultieren folgende Unterfragen:

1. Welche **Verteilungswege** durch a) die Krankenkassen und b) das BZfE können beschrieben werden?
2. Welche **Maßnahmen** können aufgezeigt werden, in denen die Spielbox eingesetzt wird? Praxisbeispiele mit dem Fokus auf: Einsatz der Spielbox, Lerngruppen, Maßnahmen und Projekte, in denen die Spielbox eingesetzt wird, allgemeine Zufriedenheit und Zielerreichung sowie Impulse, Schwierigkeiten und hemmende Faktoren.
3. Welche **Potenziale** für zukünftige Projekte können, bezogen auf a) eine inhaltliche Weiterentwicklung, b) den spielpädagogischen und c) den lerngruppenübergreifenden Ansatz aufgezeigt werden?
4. Welche **Möglichkeiten** können beschrieben werden, um vulnerable Bevölkerungsgruppen im Kontext der Gesundheitsförderung besser zu erreichen?
5. Welche **Handlungsempfehlungen** für Krankenkassen, Akteur\*innen, Politik und Ministerien sowie sonstige Ebenen können abgeleitet werden?

Für die Zielerreichung wurde ein Mixed-Methods-Ansatz mit quantitativen und qualitativen Forschungsmethoden gewählt. Dabei sind die sechs allgemeinen Gütekriterien qualitativer Forschung nach Mayring berücksichtigt worden. Beispielsweise konnte durch die detaillierte Dokumentation der Durchführung und Auswertung das Gütekriterium der Verfahrensdokumentation erreicht werden. Insbesondere durch die Wahl des Mixed-Methods-Ansatzes erreicht die Evaluation das Gütekriterium Triangulation. So wurden

qualitative und quantitative Methoden eingesetzt. Die erzielten Ergebnisse ergänzen sich bestmöglich, um die Fragestellung der Evaluation zu beantworten. Die vorliegende Evaluation gliedert sich in die Teilevaluation I (EVA I) und die Teilevaluation II (EVA II; Tab. 1). Die Verteilungswege der Spieleboxen in die settingorientierten Maßnahmen wurden bei den Krankenkassen und dem BZfE tabellarisch abgefragt. Die Nutzer\*innen (Multiplikator\*innen) der Spielebox wurden mit einer Online-Befragung sowie in Interviews zum Einsatz der Spielebox befragt. Zusätzlich wurden ausgewählte Praxisbeispiele analysiert und aufgezeigt (Best-Practice-Beispiele).

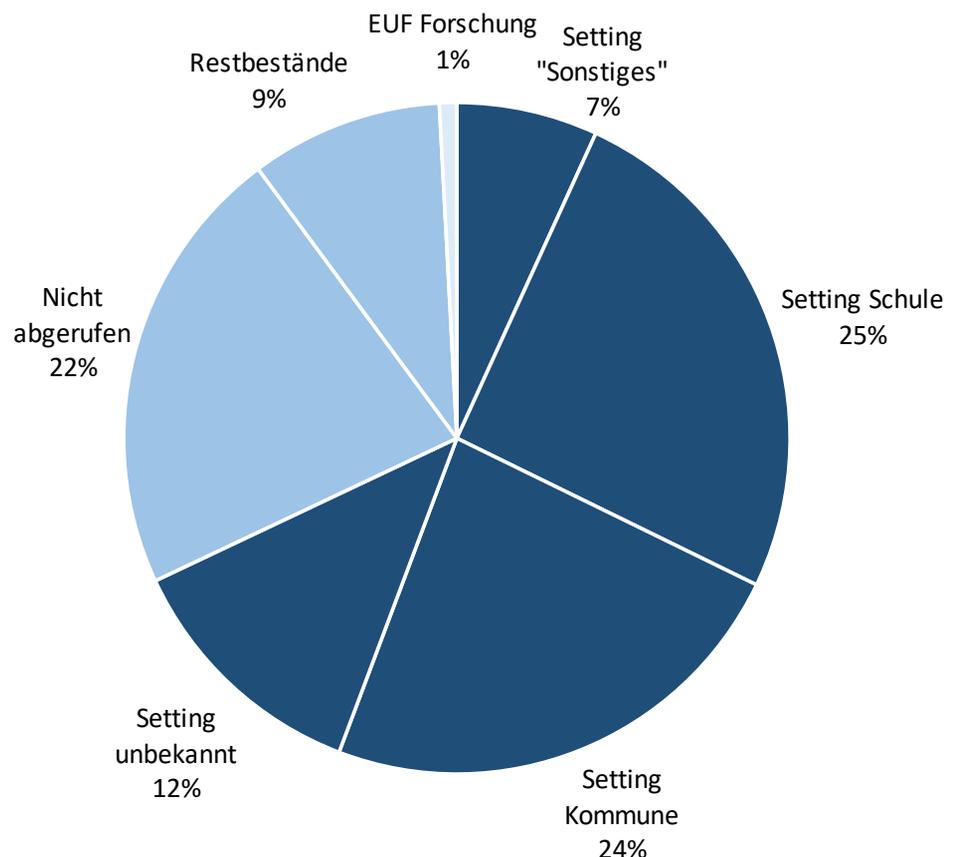
Teilevaluation I	2018												2019				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	
Vorbereitung Evaluationsdesign	→																
Aufbau der Teilevaluationen	→																
Entwicklung der neuen Instrumente und Pretests		→															
Zugang zum Setting Kommune		→															
In Schleswig-Holstein Aufbau der Zugänge im Setting Schule									→								
Interventionsphase durch die Box im Rahmen der Teilevaluation I																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Erfassung der Verteilungswege</li> <li>Online-Befragung</li> </ul>				→													
Auswertung der Teilevaluation I															→	→	
Berichterstattung (Zwischenbericht)															→		
Teilevaluation II	2018						2019										
	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
Vorbereitung Evaluationsdesign	→																
Entwicklung der neuen Instrumente und Pretests:																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Multiplikator*innen-Interviews</li> <li>Best-Practice-Beispiele</li> </ul>				→						→							
Zugänge zum Feld			→														
Interventionsphase durch die Box im Rahmen der Teilevaluation II:																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Erfassung der Verteilungswege</li> <li>Online-Befragung</li> <li>Multiplikator*innen-Interviews</li> <li>Best-Practice-Beispiele</li> </ul>																	
Auswertung der Teilevaluation II																	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Verteilungswege</li> <li>Online-Befragung</li> <li>Multiplikator*innen-Interviews</li> <li>Best-Practice-Beispiele</li> </ul>															→	→	
Berichterstattung (Abschlussbericht)																→	

**Tabelle 1:**  
Zeit- und Arbeitsplan der Evaluation (EVA I und EVA II).

## O4 | Ergebnisse

Von den 18.502 Spieleboxen (1. Charge: 7.000 Stück; 2. Charge: 11.502 Stück) wurden ca. 70 % bis zum 30.06.2019 in Settings (25 % Setting Schule, 24 % Setting Kommune, 7 % Sonstiges und 12 % mit einem unbekanntem Setting) verteilt (Abb. 1).

Verbleib der Spieleboxen (n = 18.502)



**Abbildung 1:**  
Der Verbleib von  
18.502 Spieleboxen  
in den Settings oder  
als Restbestand zum  
Zeitpunkt  
30.06.2019.

Es wurden 313 Online-Befragungen, 20 Multiplikator\*innen-Interviews und fünf Interviews (Einzel- bis Gruppeninterviews) mit 13 Multiplikator\*innen der Best-Practice-Beispiele für die Auswertung zum Einsatz der Spielebox herangezogen.

**Einsatz** Die Spielebox wird überwiegend in einer beruflichen Funktion (92,3 %, n = 288) von den Multiplikator\*innen eingesetzt. Die Auswertungen zeigen die zahlreichen und vielseitigen Möglichkeiten zum Einsatz der Spielebox „Aufgetischt!“ auf. So kann das Medium in verschiedensten kommunalen und schulischen Settings Verwendung finden. Allein im kommunalen Setting wird die Spielebox in Institutionen der Flüchtlingshilfe, in KiTas sowie in VHS-Kursen für

geflüchtete Personen oder Menschen, die Lesen und Schreiben lernen, eingesetzt. Im Setting Schule nutzen die befragten Multiplikator\*innen die Spielbox im Unterricht für DaZ, Ernährung und Soziales sowie in der Haushaltslehre. Darüber hinaus kann die Spielbox im Unterricht mit Schüler\*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf Anwendung finden. Die Ergebnisse zeigen weiterhin, dass die Spielbox als didaktische Reserve spontan in anderen Maßnahmen, wie beispielsweise im Vertretungsunterricht, oder durch Kolleg\*innen genutzt werden kann.

Die Lerngruppen in den Settings sind recht heterogen, wobei die Mehrheit der Multiplikator\*innen die Spielbox bei jüngeren Lernenden in KiTas, Vorschulen und Grundschulen einsetzt. Darüber hinaus zeigt sich, dass die Zielgruppe Menschen mit Migrationshintergrund im schulischen, wie auch kommunalen Setting erreicht wird. Im Setting Schule arbeiten die Multiplikator\*innen durchschnittlich mit 19 Schüler\*innen ( $n = 177$ ;  $\text{Min} = 1$ ;  $\text{Max} = 300$ ;  $\text{Sd} = 27,1$ ), wovon ca. 11 Schüler\*innen ( $n = 176$ ;  $\text{Min} = 0$ ;  $\text{Max} = 200$ ,  $\text{Sd} = 16,7$ ) einen Migrationshintergrund haben. Im kommunalen Setting wird die Spielbox durchschnittlich mit ca. 16 Personen ( $n = 140$ ;  $\text{Min} = 1$ ;  $\text{Max} = 120$ ;  $\text{Sd} = 16,9$ ) genutzt. Davon haben durchschnittlich 10 Personen ( $n = 144$ ;  $\text{Min} = 0$ ;  $\text{Max} = 60$ ;  $\text{Sd} = 9,6$ ) einen Migrationshintergrund. Die hohen Standardabweichungen im schulischen wie auch im kommunalen Setting weisen darauf hin, dass sowohl mit kleinen als auch mit großen Lerngruppen gearbeitet wird.

Aufgrund der vielfältigen Einsatzmöglichkeiten kann die Spielbox die Vielseitigkeit bestehender Maßnahmen und Projekte im Setting unterstützen. Das Material kann weiterhin in neue Settingmaßnahmen und -projekte integriert werden, initiiert diese jedoch nicht. Zusätzlich kann die Spielbox einen Anlass bieten, institutsinterne Kooperationen und Vernetzungen, wie beispielsweise zwischen den Multiplikator\*innen untereinander oder mit Akteur\*innen der Schulmensa, zu unterstützen.

Die allgemeine Zufriedenheit wird in der Online-Befragung von den Multiplikator\*innen zwischen „sehr zufrieden“ und „zufrieden“ bewertet (1,4 -1,7; Abb. 2).

### ***Lerngruppe***

### ***Vielfalt und Vernetzung***

### ***Zufriedenheit***

---

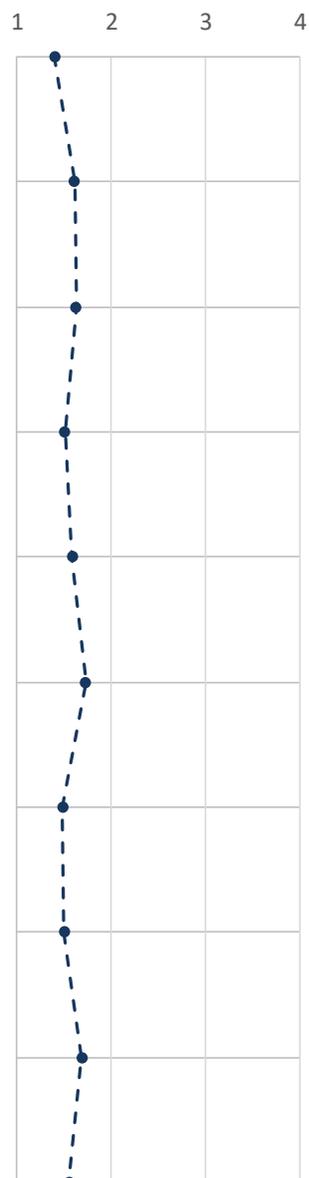
**Abbildung 2:**

Die Zufriedenheit der befragten Personen mit verschiedenen Aspekten der Spielbox („sehr zufrieden“ = 1, „zufrieden“ = 2, „weniger zufrieden“ = 3, „gar nicht zufrieden“ = 4).

---

Zufriedenheit...

- 5.1) ... mit der Größe (A5-Format) der Spielbox
- 5.2) ... mit der Anzahl möglicher Spieler
- 5.3) ... mit den Hintergrundinformationen
- 5.4) ... mit der gesamten Gestaltung
- 5.5) ... mit den Spielanleitungen
- 5.6) ... mit den Kopiervorlagen
- 5.7) ... mit den Spielkarten
- 5.8) ... mit der Anzahl der Spiele und Spielmöglichkeiten
- 5.9) ... mit dem selbsterklärenden Ansatz
- 5.10) ... mit dem spielpädagogischen Prinzip



n = 308 mw = 1,40  
Sd = 0,54

n = 310 mw = 1,61  
Sd = 0,61

n = 308 mw = 1,63  
Sd = 0,60

n = 311 mw = 1,51  
Sd = 0,59

n = 310 mw = 1,58  
Sd = 0,57

n = 290 mw = 1,73  
Sd = 0,62

n = 305 mw = 1,48  
Sd = 0,60

n = 307 mw = 1,50  
Sd = 0,60

n = 306 mw = 1,69  
Sd = 0,62

n = 307 mw = 1,55  
Sd = 0,59

Obwohl im Interview keine Leitfrage enthalten ist, die eine Zufriedenheit erfasst, wird von der Hälfte der Befragten von sich aus eine generelle Zufriedenheit angesprochen. Dies liegt im besonderen Maße an der einfachen Handhabung, der Vielseitigkeit im Einsatz und der zielgruppengerechten und ansprechenden Gestaltung des Materials. Zudem bereitet der Einsatz der Spielbox Freude am Lernen und an der jeweiligen settingorientierten Maßnahme.



dann auch über weitere Themen“ (FB 46<sup>1</sup>). Weiterhin nehmen die Multiplikator\*innen einen größeren Wortschatz der Lernenden sowie den richtigen Einsatz von Artikeln wahr.

### **Soziale Beziehungen**

Ein weiterer Effekt ist eine Verbesserung der zwischenmenschlichen Beziehungen in der Lerngruppe. Die Gespräche untereinander tragen dazu bei, dass sich die Lernenden miteinander auseinandersetzen. Durch das Spiel wird eine Integration bzw. eine Teambildung erkennbar, sodass die Spielebox auf diese Weise zu einer Förderung der Gruppenatmosphäre beiträgt.

Darüber hinaus kann die Spielebox durch Bewegungsaspekte eine Auflockerung der Maßnahme bewirken und die Motivation der Lernenden steigern.

### **Hemmende Faktoren**

Bezüglich der Schwierigkeiten beim Einsatz der Spielebox nennen die Multiplikator\*innen der Online-Befragung zahlreiche, meist einzelne als kritisch empfundene Aspekte. So sei die Spielanleitung nicht immer eindeutig, die Kopiervorlagen seien schwierig in der Handhabung und die vorhandene Zeit in der Maßnahme reiche für den Einsatz der Spielebox nicht immer aus. In den Interviews schildern die Multiplikator\*innen, dass Schwierigkeiten oder hemmende Faktoren zu Beginn auftreten können. Durch den geringen Wortschatz zum Thema „Essen und Trinken“ der Lernenden sind diese eventuell zunächst gehemmt, an der Maßnahme aktiv teilzunehmen. Des Weiteren bewerten die Befragten einige Bild- und Wort-Karten unterschiedlich. Lebensmittel wie Kichererbsen, Hummus oder Falafel sind in Lerngruppen mit Menschen ohne Migrationshintergrund meist unbekannt. Lehrende, welche mit Lernenden mit Migrationshintergrund arbeiten, wünschen sich hingegen mehr Wort-Bild-Karten mit Lebensmitteln aus den Herkunftsländern ihrer Lerngruppe.

### **Potenziale**

Die Ergebnisse der Evaluation über die Spielebox „Aufgetischt!“ zeigen weiterhin Potenziale für zukünftige Projekte, Möglichkeiten für Weiterentwicklungen der Spielebox sowie für die Entwicklung neuer Lehr- und Lernmaterialien auf:

---

<sup>1</sup> Die Fragebögen (FB) sind von 1 bis 349 durchnummeriert.

Bezogen auf die inhaltliche Weiterentwicklung zeichnen sich insbesondere lebensnahe Themen ab, die von den Multiplikator\*innen gewünscht werden (vgl. Tab. 2).

Themen	Beispiele
Essen und Trinken	Küchengeräte, Kochen und Zubereitungsmethoden; Weitere Lebensmittel-Karten;
Gesundheitsthemen	Körper und Körperhygiene; Medikamente, Erste Hilfe und Ärzte; speziell Frauenärzte, Prophylaxe und Schwangerschaftsverhütungen; Kinderärzte und die dortigen Vorsorgeuntersuchungen; Zahnärzte; das Gesundheitssystem in Deutschland; Ernährung und Bewegung;
Alltagsthemen	Wohnen, Mülltrennung und Stromablesen; Umgang mit Geld; Tiere und Umwelt; Wegbeschreibungen; Thema Supermarkt (nach dem Preis fragen); Gartenarbeit; Führerschein mit dem damit verbundenen Sehtest; Zugang zum Internet; Fahrrad (fahren) und Fahrten mit öffentlichen Verkehrsmitteln; Versicherungen und Verträge;
Nachhaltigkeit	Klimawandel; Energiesparen; Ein- und Mehrweg-System; Recycling sowie umweltschädliche Substanzen wie Putzmittel;

So werden bei den Verbesserungsvorschlägen für die Spielebox in der Online-Befragung alltagsnahe oder gesundheitsbezogene Themen genannt. Außerdem geben die Multiplikator\*innen an, weitere Lebensmittel-Karten mit einzelnen Gerichten und Lebensmitteln aus Deutschland und aus den Ländern der Menschen mit Migrationshintergrund gebrauchen zu können, um das Thema Essen und Trinken zu intensivieren. Die Multiplikator\*innen der Best-Practice-Beispiele wurden gezielt nach den Bedarfen ihrer Lerngruppe befragt. Die Ergebnisse bilden ebenfalls lebensnahe Themen ab. Von einzelnen Multiplikator\*innen wird besonders betont, dass ein hoher Bedarf an gesundheitsbezogenen Themen, wie „der eigene Körper“, bei den Lerngruppen

## Neue Inhalte

---

**Tabelle 2:**  
*Beispiele für inhaltliche Weiterentwicklungsmöglichkeiten für die Spielebox „Aufgetischt!“ der befragten Multiplikator\*innen.*

---

Frauen und Kinder bestehe. So sei das Gesundheitssystem den zugewanderten Menschen unbekannt und das Verständnis für regelmäßige Vorsorgeuntersuchungen, z. B. beim Kinder- oder Frauenarzt, fehle ihnen.

*„Also im Grunde, das Bewusstsein von Gesundheit ist, das ist ja schon Vorurteil von mir, bei einigen türkischen Frauen sehr unterentwickelt, weil sie sich ja nicht mal beim Arzt ausziehen. Also ‚dein Körper‘ ist ein großes Thema, der Körper müsste viel mehr eine Selbstverständlichkeit sein. [...] Also für Kinder unbedingt und eigentlich auch für Frauen, [...] die Frauen, also die werden manchmal von ihrem Mann begleitet zum Arzt und der Arzt [...]: ‚Gehen Sie bitte raus.‘ – ‚Aber Sie sind doch ein Arzt, ein Mann. Sie dürfen die Frau nicht alleine sehen‘, da ist noch viel Bedarf.“*

BP1 Position 87<sup>2</sup>

### **Spielpädagogik**

Darüber hinaus zeigen die Ergebnisse ein hohes Potenzial für den spielpädagogischen Ansatz als Lernform für den Spracherwerb. So wird die Methode Spiel von der Mehrheit der Multiplikator\*innen in den Interviews als positiv und wichtig für ihre Settingmaßnahmen angesehen. Das Spiel wird beispielsweise als automatischer Vorgang des Lernens oder als einzige Möglichkeit des Lernens, wenn noch keine Schreib- oder Sprachfähigkeiten in der Zielsprache Deutsch vorliegen, beschrieben. Durch diese Methode könnten auch lernschwache und zurückhaltende Lernende zur Teilnahme an der Maßnahme motiviert werden. Weiterhin könne das soziale Miteinander der Lernenden verbessert werden und die Lernenden würden Freude am Lernen entwickeln.

### **Lerngruppen- übergreifend**

Die Potenziale des lerngruppenübergreifenden Ansatzes liegen zum einen im Austausch innerhalb der Lerngruppe. So können beispielsweise Lernende unterschiedlicher Herkunft ihre Erfahrungen und Erinnerungen aus den Heimatländern mit der Gruppe teilen. Auf diese Weise wird das soziale Miteinander zusätzlich gestärkt und die Gruppenatmosphäre verbessert.

---

<sup>2</sup> Die Transkripte der Best-Practice-Interviews wurden folgendermaßen anonymisiert: BP = befragte Person, Nr. 1–12; bei Zitaten werden die Positionen der MAXQDA-Datei angegeben (= P).

Möglichkeiten, vulnerable Bevölkerungsgruppen im Kontext der Gesundheitsförderung zu erreichen, können zum einen durch die Verteilungswege und den Einsatz der Spielebox beschrieben und zum anderen durch die Interviews mit den Multiplikator\*innen der Best-Practice-Beispiele aufgezeigt werden. Die Auswertung der Verteilung durch die Krankenkassen und das BZfE zeigt, dass **ca. 55 % der Spieleboxen (10.316 Stück) in bestehende und neue Settingmaßnahmen in Schulen und Kommunen** verteilt werden konnten. Laut den Angaben der Befragten aus der Online-Befragung erreicht eine bzw. ein Multiplikator\*in im Setting Schule durchschnittlich 19 Schüler\*innen mit einer Spielebox. Im Setting Kommune werden durchschnittlich 16 Lernende pro Spielebox und Multiplikator\*in erreicht. Da die Spieleboxen fast zu gleichen Teilen auf die Settings Schule und Kommune verteilt wurden, kann rein rechnerisch davon ausgegangen werden, dass ca. 98.002 Schüler\*innen im schulischen Setting und weitere 82.528 Lernende im kommunalen Setting erreicht wurden. Dabei wurden **insgesamt 108.318 Personen der Zielgruppe Menschen mit Migrationshintergrund** – also insbesondere vulnerable Personen – durch das Kooperationsprojekt Spielebox im Zeitraum Mai 2018 bis Juni 2019 erreicht.

Darüber hinaus liegen weitere Potenziale in der Entwicklung von Lehr- und Lernmaterialien nach dem Prinzip der Spielebox sowie in der Öffentlichkeitsarbeit und in qualifizierten Vermittlungspersonen. Insbesondere das Zugehörigkeitsgefühl in der Lerngruppe, geschultes Personal sowie eine individuelle Anpassung des Angebots an die Lerngruppe können dazu beitragen, die Lernenden zur weiteren Teilnahme an der Maßnahme zu motivieren.

***Vulnerable Personen***

***Erreichung der Lernenden***

***Perspektiven***

## 05 | Handlungsempfehlungen

Aus den Ergebnissen der Evaluation lassen sich Thesen und Handlungsempfehlungen, die beispielsweise Akteur\*innen in der Politik und im Gesundheits- sowie Bildungswesen als Anregung für weitere settingbezogene Maßnahmen dienen können, ableiten. Auf diese Weise wird dem Mangel an evidenzbasierten Maßnahmen im Sinne des Präventionsgesetzes, Angebote im Rahmen der

Gesundheitsförderung an die Zielgruppen und ihre Bedarfe sowie die Zugangswege, Inhalte und Methodik der Leistungen anzupassen, entgegengewirkt.

***Herausforderung***

Die vorliegende Evaluation hat gezeigt, dass es nach wie vor eine Herausforderung ist, unter den strukturellen Rahmenbedingungen im Gesundheitswesen bzw. innerhalb der Gesundheitsförderung, Angebote und Maßnahmen zu entwickeln, die die Lernenden erreichen und deren Kompetenzen wirklich erweitern. Die Spielebox „Aufgetischt!“ leistet einen Beitrag dazu, neue und bestehende Angebote in ihrer Vielfalt zu unterstützen und Lernende in ihrer Heterogenität zu erreichen. Was gut funktioniert, sollte in diesem Kontext weiter aufrechterhalten werden. Unter Berücksichtigung der positiven Effekte und unterstützenden Impulse bezüglich des ernährungsbezogenen Wissens- und Spracherwerbs sowie des allgemeinen Integrationsprozesses ist es sinnvoll, die vorliegende Spielebox „Aufgetischt!“ weiter aufzulegen.

***Interdisziplinarität***

Auch zur Entwicklung neuer Materialien und zur Initiierung neuer Projekte sollen vorhandene Konzepte und Strukturen, die sich bewährt haben, genutzt werden. So zeigt sich im Hinblick auf den Spracherwerb, dass die Spielebox „Aufgetischt!“ einer linguistischen Überprüfung bezüglich des Leseerwerbs im Kontext einer Schülerschaft mit Beeinträchtigung standhält. Auch ist es mit dem Material der Spielebox möglich, sowohl die soziale als auch die gesundheitliche Teilhabe von Menschen mit Migrationshintergrund zu unterstützen. Durch den Setting-Ansatz werden alle Personen der Einzelmaßnahme gleichermaßen angesprochen, bedingt durch den spielpädagogischen Ansatz und die zahlreichen Gesprächsanlässe wird die Integration in die Lerngruppe gefördert.

***Erweiterung***

Aus diesem Grund empfiehlt es sich, neben einer weiteren Auflage die Entwicklung neuer Spieleboxen oder Ergänzungssets zu alltagsnahen und gesundheitsbezogenen Themen (Bewegung, Frauengesundheit, Kindergesundheit sowie das Gesundheitssystem allgemein mit Verordnungen und Rezepten vom Arzt) nach dem bewährten Konzept zu ermöglichen.

**Das Wichtigste auf einen Blick – Zusammenfassende Ergebnisse und Empfehlungen**

Zusammenfassung der Effekte und Impulse sowie von deren Ableitungen			
Bereiche	Ergebnisse		Empfehlung
 Thema Essen & Trinken	Die Interkulturalität des Themas schafft Vertrauen untereinander, wodurch Fremdheit überwunden werden kann. Zusätzlich werden Prozesse der Ernährungsbildung und des Handelns über Kognition, Emotion und Motivation eingeleitet.	1.	Bei der Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund in den Settingmaßnahmen gilt es, die Themen Essen und Trinken weiterhin in die Maßnahmen einzubinden und zu erweitern.
 Lese-, Schreib- & Sprachfähigkeit	Durch die Spielebox erfolgt das Lernen implizit, auch bei Lernenden, die noch keine Schreib- oder Sprachfähigkeiten aufweisen. Lernschwache oder zurückhaltende Lernende werden zur Teilnahme an den Maßnahmen motiviert und beteiligen sich stärker.	2.	Vorhandene Food Literacy-Materialien wie „Häppchenweise Deutsch“ und „Buchstäblich fit“ bieten sich gut als Ergänzung an.
 Spielpädagogischer Ansatz	Der Austausch untereinander bezüglich der biografischen Herkunft wird gefördert. Durch die soziale Interaktion des Spiels werden das Miteinander sowie die Atmosphäre in der Gruppe verbessert.	3.	Aufgrund dieser positiven Effekte lässt sich eine klare Empfehlung zum weiteren Einsatz der Spielebox „Aufgetischt!“ aussprechen. Der methodisch-didaktische Ansatz erleichtert den Zugang zur Sprache für Sprachanfänger über das lebensnahe Thema, die Methodik Spiel sowie die zahlreichen Gesprächsanlässe.
 Erreichbarkeit der Zielgruppe & Gruppenprozesse	Es wurden insgesamt 108.318 Menschen mit Migrationshintergrund durch das Kooperationsprojekt im Zeitraum Mai 2018 bis Juni 2019 erreicht. In den Settings fungieren die Multiplikator*innen nicht nur als Sprachförderer, sondern insbesondere als Ansprechpartner für alltagsbezogene Lebenslagen.	4.	Die Entwicklung weiterer Materialien mit spielpädagogischem Ansatz für den Spracherwerb wird empfohlen. Neue Materialien sollten einfache und variable Spielideen nutzen, da diese gut akzeptiert werden und auf bestehende Bedarfe und Gegebenheiten abgewandelt werden können.
		5.	Die Zielgruppe wird durch das Projekt gut erreicht. Es wird empfohlen, die Umsetzung der Verteilung durch eine einzelne beteiligte Krankenkasse oder einen Kooperationspartner durchzuführen.
		6.	Es gilt, die Integrationsarbeit der Multiplikator*innen auf vielfältige Weise zu unterstützen, z. B. durch weitere Informationsmaterialien zu Alltagsthemen. Multiplikator*innen-Schulungen sowie Programme mit qualifizierten Vertretern/Lotsen, welche die Settingmaßnahmen vor Ort besuchen und (Fach-) Informationen niederschwellig weitergeben, werden empfohlen.



 Weiterentwicklung & Öffentlichkeitsarbeit	Bedarfe an Materialien bestehen zu Themen mit Lebensweltbezug: Bewegung, Frauengesundheit, Kindergesundheit, Gesundheit und Verordnungen bzw. Arztrezepte.  Die Bewegungsaspekte im Spiel zeigen positive Wirkungen auf die Motivation, die Gruppenzugehörigkeit und den Lernerfolg.	1.	Neue Inhalte von Spieleboxen oder Ergänzungsmaterial sollten sich an alltagsrelevanten Bedarfen der Lerngruppen orientieren.
		2.	Es gilt, Weiterentwicklungen und Testungen wissenschaftlich zu begleiten und partizipativ zu gestalten.
		3.	Aufgrund der nachhaltigen Effekte werden mehr bewegungsbezogene Aufgaben für den Spracherwerb empfohlen.
		4.	Es bietet sich an, den integrativen Ansatz der Spielebox inkl. der Evaluation im Gesundheitsbereich als Best-Practice-Beispiel in Fachjournalen zu veröffentlichen und auf Kongressen zu kommunizieren.

# O6 | Best-Practice-Beispiele

**Abbildung 4:**

Übersicht über die Best-Practice-Beispiele nach den Maßnahmen und Lerngruppen in den Settings Schule und Kommune  
(SuS = Schüler\*innen; MH = Migrationshintergrund).

Die nachfolgenden Berichte beziehen sich auf Praxiseinsätze der Spielbox „Aufgetischt!“ in fünf verschiedenen Settings im schulischen und kommunalen Kontext. Dabei handelt es sich um unterschiedliche Lerngruppen von Jung bis Alt mit Menschen mit und ohne Migrations- und Fluchthintergrund (Abb. 4). Die Best-Practice-Beispiele können als Inspiration für die Unterrichtsgestaltung dienen und weisen auf die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Spielbox hin.

Best-Practice-Beispiele					
Setting	Schule		Kommune		
Institution	Realschule	Jugendwerkstatt	KiTa und Familienzentrum	Büchereifachstelle	Bücherhalle
Maßnahme	DaZ-Unterricht	berufsbildend	Erwerb erster deutscher Sprachkenntnisse	allgemeiner und berufsbezogener Spracherwerb	Gesprächsgruppen
Lerngruppe	SuS mit MH	Junge Menschen (14 bis 27 Jahre)	Mütter mit MH	1. Geflüchtete 2. Ehrenamtliche 3. Multiplikatoren	Menschen mit MH

## 6.1 DaZ-Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ an der Werner-von-Siemens-Realschule (Nordrhein-Westphalen)



Setting	Schule
Zielgruppe	14 Schüler*innen mit Migrationshintergrund der Werner-von-Siemens-Realschule, die am DaZ-Unterricht teilnehmen.
Kurzbeschreibung	Die Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ im DaZ-Unterricht unterteilt sich in drei Einheiten: 1. das Grundlagenwissen, bei dem sich die Schüler*innen einen Grundwortschatz aneignen, 2. das Thema Frühstück und 3. die Erarbeitung und Darstellung eines Rezeptes.
Zeitraum	ca. 4 Wochen

Schüler\*innen mit DaZ der Werner-von-Siemens-Realschule erhalten in der Regel über zwei Jahre eine Erstförderung durch DaZ-Unterricht. Die Schüler\*innen werden teilintegriert, sodass sie mindestens sieben Zeitstunden im DaZ-Unterricht und die restlichen Stunden in ihren Regelklassen unterrichtet werden. Die Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ wurde über eine Dauer von vier Wochen vor den Sommerferien 2019 durchgeführt. Während der Unterrichtseinheit sollten die Schüler\*innen ihren Wortschatz zum Thema Essen und Trinken erweitern. Darüber hinaus sollten sie sich Wissen über ein „gesundes“ Frühstück aneignen und zum Abschluss ein Rezept zu einem typischen Gericht aus Deutschland sowie aus ihrem Heimatland erstellen. In dem Kurs befanden sich 14 Schüler\*innen, welche im Juli 2019 die Erstförderung beendeten. Insgesamt erhielten 28 Schüler\*innen der Werner-von-Siemens-Realschule DaZ-Unterricht.

Die 14 Schüler\*innen der Lerngruppe weisen vier verschiedene Sprachniveaus auf. So sind einige der Schüler\*innen noch nicht alphabetisiert, ein\*e Schüler\*in ist alphabetisiert in der Muttersprache, spricht aber kein Deutsch oder Englisch, was die Kommunikation erschwert. Die anderen Schüler\*innen sind

### **Beschreibung**

### **Besonderheiten**

gerade alphabetisiert oder bereits gut in der lateinischen Schrift alphabetisiert. Aufgrund dieser Heterogenität innerhalb der Lerngruppe ist ein Frontalunterricht selten möglich und die Lehrkraft bereitet für jedes Sprachniveau andere Übungsaufgaben vor. Damit sich alle Schüler\*innen der Gruppe dazugehörig fühlen, ist die Transparenz wichtig. Die Lehrkraft erklärt den Schüler\*innen regelmäßig, weshalb sie unterschiedliche Übungsaufgaben erhalten oder einige Minuten warten müssen, bis die Lehrkraft Zeit für sie hat.

### ***Ziele und Erfolge***

Ein Beispiel für Erfolge aus der Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ ist, dass sich auch ruhigere Schüler\*innen mehr beteiligten, da sie etwas zum Unterricht beitragen konnten, worin sie sich auskennen. Sie konnten über Erfahrungen von zu Hause berichten und zeigen, was sie zum Thema Essen und Trinken bereits wissen.

Die Ziele und Erfolge des DaZ-Unterrichts orientieren sich an den individuellen Sprachniveaus der Schüler\*innen. Da einige Schüler\*innen vor ihrem Aufenthalt in Deutschland noch nie zur Schule gegangen sind, ist es z. B. ein großer Erfolg, wenn die Schüler\*innen nach den zwei Jahren DaZ-Unterricht in den Regelunterricht der Werner-von-Siemens-Realschule wechseln können und hier ihren Realschulabschluss mit Qualifikation erhalten.

### ***Verstetigung***

Durch die hohe Anzahl der Schüler\*innen mit DaZ wird der DaZ-Unterricht weiterhin Bestandteil der Werner-von-Siemens-Realschule bleiben. Die Unterrichtseinheit „Gesunde Ernährung“ weckt das Interesse der Schüler\*innen und bereitet sie auf das gemeinsame Frühstück im Klassenverband vor. Aus diesem Grund wird das Thema auch im nächsten Jahr Bestandteil des Unterrichts sein und die Inhalte werden für die neue Schüler-Gruppe individuell angepasst.

## **Einsatz der Spielebox**

Insgesamt drei Spieleboxen „Aufgetischt!“ sind an der Werner-von-Siemens-Realschule im Einsatz. Zwei Spieleboxen werden von den Lehrkräften im Biologieunterricht z. B. für das Thema Ernährung in der 5. Klasse genutzt. Die andere Spielebox befindet sich im Repertoire der DaZ-Lehrkraft. Die Beschreibungen zur konkreten Anwendung der Spielebox im DaZ-Unterricht basieren auf einer Hospitation und Beobachtung am 24. Juni 2019 sowie auf Gesprächen und schriftlichen Informationen der DaZ-Lehrkraft.

Im Unterrichtsraum der DaZ-Lehrkraft befinden sich Wörterbücher, Spiele, Bücher in einfacher Sprache und Arbeitshefte zum DaZ-Unterricht. Diese Materialien sind für den Unterricht eine wichtige Ergänzung, um auf die verschiedenen Sprachniveaus der Schüler\*innen eingehen zu können. Die Spielebox wird hauptsächlich zur Unterstützung der Wortschatzarbeit als Memory „Ich packe meinen Korb“ oder, wie während der Hospitation, für die Zuordnung der Bild- und Wort-Karten genutzt.

- Alle 52 Bild-Karten der Spielebox lagen offen auf einem Tisch (Abb. 5). Die Schüler\*innen standen um den Tisch herum und die Wort-Karten wurden an sie verteilt. Die Aufgabe bestand darin, die einzelnen Wort-Karten nacheinander laut vorzulesen und sie einer Bild-Karte zuzuordnen. Falls ein\*e Schüler\*in das Wort nicht kannte, durften die Mitschüler\*innen Hilfestellungen geben. Die Hilfestellungen mussten von der jeweiligen Schülerin bzw. dem jeweiligen Schüler in Form von Fragen, wie „Welche Farbe hat das Lebensmittel?“, „Ist es ein Gemüse?“ oder „Ist es auf einem Teller?“, erfragt werden. Sobald eine Wort-Karte neben eine Bild-Karte abgelegt wurde (Abb. 5), blieb diese dort liegen. Eventuelle Fehler wurden während des Spiels durch neue Wort-Karten oder am Ende von der Lehrkraft korrigiert.

## ***Vorgehensweise***

## ***Konkrete Anwendung***



Der Einsatz der Spielebox im Unterricht bereitet den Schüler\*innen Freude an der Wortschatzarbeit. Durch Aktivitäten mit Aufforderungscharakter, wie um den Tisch laufen oder Memory spielen, wird der Unterricht abwechslungsreich und die Schüler\*innen erzielen gute Lernerfolge, da sie sich an die „außergewöhnliche“ Situation erinnern können.

Durch das Thema „Gesunde Ernährung“ und die verschiedenen Übungen mit der Spielebox, das Ernährungstagebuch oder die Rezepte werden fachbezogene Sprechkanäle gefördert. Laut der Lehrkraft beteiligten sich zwei Schüler\*innen bei der Besprechung der Rezeptvorlage „gefüllte Weinblätter“ häufiger als im gesamten Schulhalbjahr. Sie kannten die Vorgehensweise bereits, da sie bei der Zubereitung schon regelmäßig zu Hause geholfen hatten, und waren motiviert, ihr Wissen im Unterricht einzubringen.

Zusätzlich werden Zusammenhänge zwischen dem DaZ-Unterricht, dem Regelunterricht (gemeinsames Frühstück) und den Gewohnheiten zu Hause aufgezeigt.

**Kontakt:**                    **Werner-von-Siemens-Realschule**  
Kortestraße 10  
45964 Gladbeck  
Homepage: [www.wvs-gladbeck.de](http://www.wvs-gladbeck.de)  
E-Mail: [info@wvs-gladbeck.de](mailto:info@wvs-gladbeck.de)

## 6.2 „Jugendwerkstatt Rotenburg“ – Lebensraum Diakonie e.V.

Setting	Kommune
Zielgruppe	Junge Menschen (14–27 Jahre) mit beruflichen Eingliederungshemmnissen und besonderem Förderbedarf mit und ohne Fluchterfahrung.
Kurzbeschreibung	Berufsbildende Maßnahme für Jugendliche mit speziellem Eingliederungsförderbedarf. Hier findet allgemeinbildender Unterricht sowie Fachpraxis und Theorievermittlung statt.
Zeitraum	6 Monate (mit der Möglichkeit zur Verlängerung; max. 2 Jahre)

### **Beschreibung**

Die Jugendwerkstatt Rotenburg entstand bereits in den 80er-Jahren. Mithilfe der Werkstatt sollte es Mädchen mit Migrationshintergrund ermöglicht werden, in das Berufsleben integriert zu werden. Im Laufe der Zeit entwickelte sich die Maßnahme weiter für Jugendliche mit beruflichen Eingliederungshemmnissen und besonderen Förderbedarfen. Das Geschlecht sowie ein bestehender oder nicht bestehender Migrationshintergrund sind nicht mehr Bestandteil der Aufnahmekriterien. Jugendliche, welche sich für das Angebot entscheiden, gehen mit der Jugendwerkstatt Rotenburg einen Vertrag für sechs Monate ein. Dieser Vertrag kann bei Bedarf verlängert oder auch wegen einer Arbeits- oder Ausbildungsaufnahme beendet werden, die maximale Vertragsdauer beläuft sich auf zwei Jahre. Zwei Dozent\*innen bieten allgemeinbildenden Unterricht an. Zusätzlich wird durch drei berufspädagogische Anleiter\*innen Fachpraxis und -theorie vermittelt. Die Bereiche der Fachpraxis sind Kaufmännisches, Handwerk, Hauswirtschaft, Gastronomie sowie Gesundheit und Soziales. Hier können 18 Jugendliche theoretische und praktische Erfahrungen sammeln.

Die Jugendwerkstatt Rotenburg begleitet alle teilnehmenden Jugendlichen individuell. Die Maßnahmen finden in Kleingruppen statt, um den unterschiedlichen Bedarfen der Jugendlichen gerecht zu werden. Neben dem allgemeinbildenden Unterricht durch die Dozierenden erfolgt eine sozialpädagogische Begleitung. Den teilnehmenden jungen Erwachsenen soll ermöglicht werden, sich eine Alltagsstruktur aufzubauen. Hier lernen sie auch niederschwellig, was für den Lebensalltag von Bedeutung ist; sie erwerben alltagsnahe Kompetenzen, wie z. B. die Erledigung von Behördengängen oder die selbstständige Durchführung von Terminen und Telefonaten.

### ***Besonderheiten***

Das vorrangige Ziel ist die Vermittlung in den ersten Arbeitsmarkt. Weitere Ziele und Erfolge sind so unterschiedlich wie die jungen Menschen, welche das kostenfreie Angebot der Jugendwerkstatt Rotenburg annehmen. Positive Beispiele dafür sind die persönliche Stabilisierung, der Aufbau von Arbeits- und Ausbildungsfähigkeiten sowie die Vermittlung zu nötigen Hilfsangeboten, Schulen, Firmen und Universitäten. Darüber hinaus kann die Begleitung bei Arbeitsproben oder Praktika ebenfalls ein Ziel darstellen, damit die Teilnehmenden Berufserfahrungen sammeln. Für einzelne Teilnehmende kann auch die Vermittlung von Schlüsselqualifikationen, sozialen Kompetenzen, sowie für Teilnehmende mit Fluchterfahrung die Vermittlung von Sprache oder Kultur in einem sicheren Umfeld ein Ziel sein.

### ***Ziele und Erfolge***

Der geschützte Rahmen ermöglicht es den Jugendlichen, Kontakt zu Gleichaltrigen und Erwachsenen aufzunehmen. Die Jugendlichen werden in ihrer individuellen Persönlichkeit wahrgenommen und sie können die anderen Anwesenden, Abläufe und Anforderungen überschauen. Ängstliche, traumatisierte oder desillusionierte Jugendliche bekommen hier die Möglichkeit, Selbstvertrauen und Selbstwirksamkeit aufzubauen. Dies ist ein wichtiger Schritt, um in den ersten Arbeitsmarkt integriert zu werden.

Das Angebot der Jugendwerkstatt wird weiterhin erforderlich sein, um Jugendliche, denen zwischen Schule und Beruf die selbstständige und selbstverständliche Integration in den Arbeitsmarkt nicht gelingt, zu unterstützen.

### ***Verstetigung***

Aufgrund des bestehenden Bedarfs und der Förderungen durch den Europäischen Sozialfond und das Jobcenter Rothenburg kann das Angebot weiterhin bestehen bleiben.

### **Einsatz der Spielebox**

#### ***Vorgehensweise***

Der Jugendwerkstatt Rothenburg steht eine Spielebox „Aufgetischt!“ zur Verfügung. Die berufspädagogische Anleiterin nutzt die Spielebox bei der Vermittlung von Schlüsselqualifikationen im Bereich „Ernährung und Gesundheit“ sowie bei der Vermittlung von Deutsch als Zweitsprache. Der Unterricht findet in kleinen Gruppen oder in Einzelbeschulungen statt. Die Beschreibungen in diesem Bericht basieren auf einem Telefon-Interview und dem schriftlichen Feedback der berufspädagogischen Anleiterin.

#### ***Konkrete Anwendung***

- Bei der Zweitsprachvermittlung konnte das Memospiel zur Wortschatzerweiterung bei jungen Menschen mit Fluchterfahrung eingesetzt werden. Hierzu legte die pädagogische Anleiterin alle Bild- und Wort-Karten verdeckt auf den Tisch. Ziel der Unterrichtseinheit war das Benennen der Lebensmittel mit dem dazugehörigen Artikel. Die Begriffe wurden zur Festigung in einem Vokabelheft notiert.
- Im Unterrichtsraum hängt ein Plakat der Ernährungspyramide. Hiermit wurden den Jugendlichen die unterschiedlichen Lebensmittelgruppen visuell nähergebracht. Durch die Kopiervorlage „richtig einsortiert“ konnte nachfolgend eine Themenvertiefung erfolgen. Beim Eingruppieren von Lebensmitteln in die Kategorien „Milch und Milchprodukte“ sowie „Getreideprodukte“ erfragten die Teilnehmenden weitere Hintergrundinformationen zur Herkunft der eigentlichen Lebensmittelrohstoffe.
- In einer weiteren Sitzung konnten die Bild-Karten als Einstieg in das Thema genutzt werden. Dafür händigte die pädagogische Anleiterin jedem teilnehmenden Jugendlichen Bild-Karten aus. Anschließend sollten die Teilnehmenden die Verwendungsmöglichkeiten aufzählen und der Gruppe die Möglichkeiten des Einsatzes ihrer abgebildeten Lebensmittel im Speiseplan beschreiben.

- Eine weitere Einsatzmöglichkeit in der Jugendwerkstatt Rotenburg besteht darin, dass die Jugendlichen in den Pausen selbstständig die Spiele, wie zum Beispiel das Lebensmittel-Domino, spielen können.

Aufgrund der unterschiedlichen Bedarfe und Einstellungen der Teilnehmenden wird die Spielebox sehr individuell und gezielt eingesetzt. So empfinden einige der Jugendlichen die Methode Spiel als unpassend oder „kindisch“ und verweigern es, mitzuspielen. Andere Jugendliche werden gerade durch das Spiel zum Lernen motiviert. Deshalb wird die Spielebox in der Jugendwerkstatt Rotenburg speziell für Einzelbeschulungen oder kleinere Gruppenmaßnahmen eingesetzt.

Durch den Einsatz der Spielebox vergleichen die Teilnehmenden in der Jugendwerkstatt Rotenburg ihre Ernährungsgewohnheiten und Vorlieben miteinander. Während des Spiels entstehen ungezwungene Gespräche über die familiäre Arbeitsteilung, Kochgewohnheiten oder Vorlieben mit den anderen Teilnehmenden. Auch Unterschiede im Klima und in der Pflanzenvielfalt der Länder werden thematisiert. So berichtete ein Teilnehmer aus Syrien, dass in seinem Garten viele Feigen und Granatäpfel an Bäumen wachsen würden, als eine deutsche Teilnehmerin die Feigenfrucht auf den Bild-Karten nicht kannte. Dieser Erfahrungsaustausch aus den verschiedenen Kulturen und Lebenswelten ermöglicht ein individuelles, verbindendes Kennen- und Schätzenlernen innerhalb der Peergroup.

**Teilnehmendenbezug**

**Fazit**

**Kontakt:** **Jugendwerkstatt Rotenburg**  
 Goethestraße 14  
 27356 Rotenburg/Wümme  
 Homepage: <https://lebensraum-diakonie.de/jugendwerkstatt-rotenburg.html>



### 6.3 „Mama lernt Deutsch“ – Deutschkurs für Mütter vom ADS – Grenzfriedenverband e.V. (Schleswig-Holstein)

Setting	Kommune
Zielgruppe	Zugewanderte Frauen, die ein Kind haben und deren Muttersprache nicht Deutsch ist.
Kurzbeschreibung	Zugewanderte Mütter können in „Mama lernt Deutsch“ erste deutsche Sprachkenntnisse erwerben. Das Angebot sowie eine zeitgleiche Kinderbetreuung finden kostenfrei statt.
Zeitraum	01.01.2019–31.12.2019

**Beschreibung** Der Deutschkurs „Mama lernt Deutsch“ wurde 2008 vom ADS-Grenzfriedensbund e.V. gegründet. Jeden Montag und Dienstag von 16 bis 17:30 Uhr haben zugewanderte Mütter die Möglichkeit, das kostenfreie Angebot im ADS-Kindergarten Schulgasse zu besuchen. Während dieser Zeit werden den Frauen erste deutsche Sprachkenntnisse vermittelt, zeitgleich können ihre Kinder betreut werden. Zurzeit sind zwei Kursleiterinnen für den Sprachkurs sowie drei sozialpädagogische Assistent\*innen für das Betreuungsangebot der Kinder zuständig. Weitere Merkmale sind, dass das Angebot „Mama lernt Deutsch“ freiwillig, niederschwellig und kostenlos ist.

**Besonderheiten** Eine Besonderheit des Angebots „Mama lernt Deutsch“ liegt in dessen Zielgruppe und dem Betreuungsangebot. Die Zielgruppe besteht aus Frauen, welche Mütter eines oder mehrerer Kinder sind. Diese Mütter kommen aus verschiedenen Kulturkreisen zusammen, um erste deutsche Sprachkenntnisse zu erwerben. Während des Angebots geben sie ihre Kinder in die Obhut von sozialpädagogischen Assistent\*innen. Frauen mit Babys bzw. Kleinstkindern, welche noch nicht fremdbetreut werden können, dürfen auch mit ihrem Kind am Unterricht teilnehmen. Somit stellen Kinder kein Hindernis dar, an dem Angebot teilzunehmen.

Eine weitere Besonderheit ist das Vertrauen, welches die Zielgruppe den durchführenden Personen entgegenbringt. Die Frauen geben während des

Angebots ihre Kinder in die Betreuung, sie sprechen auch über privatere Themen wie „Frauengesundheit“ mit der Kursleiterin und bringen kleine, selbst zubereitete Speisen als Geste der Gastfreundschaft mit.

„Mama lernt Deutsch“ möchte Müttern mit Migrationshintergrund den Zugang zu ersten deutschen Sprachkenntnissen bieten. So soll es den Müttern ermöglicht werden, trotz ihrer Kinder Grundkenntnisse in Deutsch für den Alltag zu erwerben, um sich beispielsweise beim Kinderarzt oder in der KiTa verständigen zu können. Darüber hinaus bereitet dieser spezielle Deutschkurs die Mütter auf weiterführende Sprachkurse vor. Eine Kursleiterin berichtete von den Erfolgen einer damals schwangeren Teilnehmerin. Die Teilnehmerin, welche nie einen Deutschkurs besucht hatte, konnte durch die Hilfe und Unterstützung von „Mama lernt Deutsch“ ihre Führerscheinprüfung bestehen.

Aufgrund der hohen Nachfrage der Mütter mit Migrationshintergrund kann das Angebot jährlich verlängert und durch Fördergelder finanziert werden. Die Honorarkräfte für die Kinderbetreuung konnten von einer Kinderbetreuungskraft auf drei aufgestockt werden, um auch der hohen Nachfrage nach zeitgleicher Kinderbetreuung gerecht zu werden.

### ***Ziele und Erfolge***

### ***Verstetigung***

## **Einsatz der Spielebox**

Insgesamt drei Spieleboxen stehen dem „ADS-Kindergarten Schulgasse“ sowie dem „Familienzentrum KiEZ“ (Kinder-Eltern-Zentrum) zur Verfügung. Die Inhalte des Deutschunterrichts werden durch die verschiedenen Kursleiter\*innen je nach Anzahl der Teilnehmenden und dem Alpha-Level individuell angepasst. Die Beschreibung in diesem Bericht basiert auf einer Hospitation am 11. Juni 2019.

Bevor der Kurs beginnt, treffen sich die Teilnehmenden und Kursleitenden vor dem ADS-Kindergarten Schulgasse. Hier werden die Kinder in die Betreuung gegeben und die Mütter in zwei Gruppen eingeteilt. Eine Gruppe wird im Besprechungsraum des Familienzentrums unterrichtet, die andere Gruppe darf die Räumlichkeiten der angrenzenden Schule nutzen. Da einige Kinder noch sehr jung sind oder sich nicht von ihrer Mutter trennen möchten, dürfen sie dem Unterricht beiwohnen. Aus diesem Grund bringt die Kursleiterin neben

### ***Vorgehensweise***

den Unterrichtsmaterialien für die jeweilige Stunde Spielzeug und eine Krabbeldecke für die Kinder mit.

### **Konkrete Anwendung**

Die Bild-Karten der Spielebox „Aufgetischt!“ lagen auf den verschiedenen Tischen der Teilnehmerinnen aus, sodass vor jeder Person andere Bild-Karten zu sehen waren. Zusätzlich verteilte die Kursleiterin eine dreiseitige Schwarz-Weiß-Liste mit Lebensmittelbildern und -wörtern von „Deutsch.fit“ an die Teilnehmerinnen. Deren Aufgabe bestand darin, das abgebildete Lebensmittel sowie seine Farbe zu benennen und es in dieser Farbe auf der Liste auszumalen (vgl. Abb. 6). Die Bild-Karten aus der Spielebox konnten zur Visualisierung als Hilfe genutzt werden. So bildeten die Teilnehmerinnen einfache Sätze, wie „Die Gurke ist grün“. Da vor jeder Teilnehmerin andere Bild-Karten lagen, tauschten sich die Frauen untereinander aus und der Gesprächsbeitrag im Plenum wechselte unter den Teilnehmerinnen ab. Nach dieser Übung konnte jede Teilnehmerin eine farbige Lebensmittelübersicht abheften. Zum Abschluss sollten die Teilnehmenden berichten, was sie am Abend essen. Ein Beispiel war: „Heute esse ich Brot mit Butter und Marmelade. Dazu trinke ich Tee.“

Für die nächste Unterrichtsstunde beabsichtigte die Kursleiterin, mithilfe der Kopiervorlage „Richtig einsortiert“ über die verschiedenen Lebensmittelgruppen zu sprechen.

---

**Abbildung 6:**  
Eine Teilnehmerin  
beschriftet die  
abgebildeten  
Lebensmittel und  
malt sie farblich aus.

---



Aufgrund der hohen Anzahl von 12 teilnehmenden Frauen hatte sich die Kursleiterin dagegen entschieden, ein einzelnes Spiel der Spielebox zu spielen. Stattdessen hatte sie die Spielebox ihrem individuellen Bedarf angepasst und mit zusätzlichen Materialien erweitert.

### ***Teilnehmendenbezug***

Mithilfe der Spielebox „Aufgetischt!“ können die Lerninhalte des freiwilligen Deutschunterrichts „Mama lernt Deutsch“ visuell und alltagsnah unterstützt werden. Durch die realistisch dargestellten Abbildungen fällt es den Teilnehmerinnen leicht, die Lebensmittel zu erkennen. Auf diese Weise können auch Sprachanfänger mit geringen Deutschkenntnissen dem Unterricht folgen. Darüber hinaus entstehen einfache Gespräche über die verschiedenen Varianten der Lebensmittelzubereitung.

### ***Fazit***

**Kontakt:**                    **ADS-Kindergarten Flensburg Schulgasse**  
Schulgasse 6  
24939 Flensburg  
Homepage: [www.ads-flensburg.de](http://www.ads-flensburg.de)  
E-Mail: [adskigaschul@versanet.de](mailto:adskigaschul@versanet.de)

## 6.4 Gesprächsgruppen „Dialog in Deutsch“ in den Bücherhallen Hamburg

<b>Setting</b>	Kommune
<b>Zielgruppe</b>	Zugewanderte Menschen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist; seit 2015 vermehrt geflüchtete Personen
<b>Kurzbeschreibung</b>	Zugewanderte Menschen können in Gesprächsgruppen das Deutschsprechen üben und andere Menschen kennenlernen. Im Fokus stehen die Freude am Sprechen sowie das Knüpfen von sozialen Kontakten.
<b>Zeitraum</b>	Seit 2009

### **Beschreibung**

Die Gesprächsgruppen „Dialog in Deutsch“ wurden 2009 von den Bücherhallen Hamburg gegründet. Es werden heute 109 wöchentliche Gruppen in 33 Bücherhallen angeboten. Hier können zugewanderte Menschen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist, in kleinen Runden das Sprechen üben und soziale Kontakte mit anderen Menschen knüpfen. Das Angebot ist kostenlos, zeitlich unbefristet und die Teilnehmer\*innen können jederzeit ohne Anmeldung an den Gruppengesprächen teilnehmen. Insgesamt 270 geschulte Ehrenamtliche leiten und moderieren die verschiedenen Gesprächsgruppen.

### **Besonderheiten**

In den Gesprächsgruppen von „Dialog in Deutsch“ findet kein Sprachunterricht im eigentlichen Sinne statt. Der Fokus liegt auf der Freude am Sprechen, wodurch die deutsche Sprache im Dialog trainiert wird. Neben den Gesprächsgruppen für alle zugewanderten Menschen bestehen spezielle Gruppen für junge Erwachsene bis 28 Jahre, für Sprachanfänger\*innen sowie für Frauen. Auf diese Weise können spezielle Gesprächsthemen, die für die jeweiligen Personengruppen interessant sind, ausgewählt werden.

Eine Teilnehmerin aus dem Iran, die seit sechs Jahren an den Gesprächsgruppen teilnimmt, beschreibt „Dialog in Deutsch“ als besonders, da sie hier das Gelernte aus anderen Sprachkursen anwenden kann. Sie muss sich an Wörter erinnern und übt, diese auszusprechen, anstatt Wörter abzulesen und diese

zu schreiben. Eine andere Teilnehmerin aus Italien kommt fast jeden Tag in die Gesprächsgruppen. Ihr fällt es leichter, bei „Dialog in Deutsch“ das Deutschsprechen zu üben, da die Teilnehmenden und die Gruppenleiter\*innen langsamer sprechen als Menschen mit Deutsch als Muttersprache.

„Dialog in Deutsch“ möchte die sprachliche und soziale Teilhabe von zugewanderten Menschen fördern. Umgesetzt wird dieses Ziel durch das Sprechen der deutschen Sprache und das Kennenlernen anderer Menschen in den Gesprächsgruppen. Der Erfolg von „Dialog in Deutsch“ lässt sich u. a. an der hohen Beteiligung der Teilnehmenden an den Gesprächsgruppen erkennen. Einige Teilnehmer\*innen nutzen das Angebot schon seit mehreren Jahren, andere kommen fast täglich in die Gesprächsgruppen. Darüber hinaus erhielt „Dialog in Deutsch“ den „Max-Brauer-Preis“ (2012) und gewann den Wettbewerb „Aktiv für Demokratie und Toleranz“ (2013). Außerdem wurde „Dialog in Deutsch“ der Ehrenpreis beim Wettbewerb „Menschen verbinden – Zukunft stiften“ (2013) verliehen.

Zur fortlaufenden Verstetigung wurden und werden den ehrenamtlichen Gruppenleitungen Fortbildungen angeboten, um die Gesprächsgruppen zu bereichern. Ein wichtiges Element ist im Besonderen die „einfache Sprache“, welche von den Teilnehmenden geschätzt wird. Weitere Inhalte der Fortbildungen sind z. B. der Umgang mit Smartboard und Internet in den Gruppen, der Einsatz von Hilfsmaterialien und Spielen, die Themenfindung für Gespräche und vieles mehr.

### ***Ziele und Erfolge***

### ***Verstetigung***

## **Einsatz der Spielebox**

### ***Vorgehensweise***

Insgesamt werden 50 Spieleboxen „Aufgetischt!“ bei „Dialog in Deutsch“ eingesetzt. Die Inhalte der Gesprächsgruppen werden durch die verschiedenen ehrenamtlichen Gruppenleitungen je nach Anzahl der Teilnehmer\*innen individuell angepasst. Die Beschreibung in diesem Bericht basiert auf einer Hospitation am 21. Mai 2019 in der Zentralbibliothek in Hamburg.

Die Atmosphäre im Raum wurde durch Wasser, Tee und Gebäck auf dem Tisch aufgelockert. Damit die Teilnehmenden und die Gruppenleiterinnen sich im Dialog mit ihrem Namen ansprechen konnten, erhielt jede Person ein Namensschild. Zum Einstieg schrieben die Gruppenleiterinnen den Begriff „aufgetischt“ auf ein Whiteboard, mit dem sie das Gespräch einleiteten. Im weiteren Verlauf der Gesprächsgruppen verteilten die Gruppenleiterinnen Fragen und Abbildungen sowie einzelne Kärtchen der Spielebox an die Teilnehmenden. Diese Elemente wurden als Anregung für Partnergespräche, aber auch für Gruppengespräche genutzt.

### ***Konkrete Anwendung***

- Die Pyramidenkarten wurden an die Teilnehmer\*innen ausgeteilt, so dass sich je zwei Teilnehmende die Rückseite der jeweiligen Karte mit dem Abbild der Pyramide anschauen konnten. Ziel war es, über das Gesehene zu sprechen. Es wurde außerdem darüber gesprochen, welche Lebensmittelgruppen existieren und was die Farben der Lebensmittelgruppen bedeuten. Als visuelle Unterstützung hatten die Gruppenleiterinnen Holzbausteine, um eine Pyramide nachzubauen (vgl. Abb. 7 und 8), sowie drei leere Blätter in den Farben Rot, Grün und Gelb mit in die Gesprächsgruppe gebracht. Ergänzend wurde ein Zettel im DIN-A4-Format mit einer Lebensmittelpyramide und mit Beschreibungen der verschiedenen Stufen verteilt. Zusätzlich hatten die Gruppenleiterinnen die Bildkarte „Gummibärchen“ vergrößert kopiert, um „Snacks“ visualisieren und im Gespräch näher thematisieren zu können.



---

**Abbildung 7:**  
Zusätzliche Holzbau-  
steine unterstützen  
die Visualisierung der  
Ernährungspyramide.

---



---

**Abbildung 8:**  
Zwei Teilnehmerin-  
nen tauschen sich  
über die Ernährungs-  
pyramide aus.

---

- Die Gruppenleiterinnen teilten die Teilnehmenden in drei gleich große Gruppen ein und händigten ihnen vorsortierte Bildkarten aus. Aufgabe der Teilnehmer\*innen war es, die verdeckten Karten nach und nach aufzudecken und das abgebildete Lebensmittel zu benennen. Anschließend wurde darüber gesprochen, warum die Gruppenleiterinnen die Lebensmittel den entsprechenden Gruppen zugeordnet hatten.

**Teilnehmendenbezug**

Aufgrund der Anzahl von 12 teilnehmenden Personen und der Tatsache, dass es sich bei diesen um Erwachsene handelte, hatten sich die Gruppenleiterinnen dagegen entschieden, ein Spiel der Spielebox zu spielen. Stattdessen hatten sie die Spielebox ihrem individuellen Bedarf entsprechend angepasst und erweitert.

**Fazit**

In den Gesprächsgruppen entstehen verschiedene Gespräche zum Thema Essen und Trinken, wodurch ein Erfahrungsaustausch zwischen den anwesenden Personen möglich wird. So berichtete ein Teilnehmer von einem Erlebnis in einem deutschen Supermarkt, in dem die Ampelfarben (Rot – Gelb – Grün) an den Regalen zu finden waren. Eine weitere Teilnehmerin aus Peru teilte ihre Erinnerungen aus der Kindheit mit der Gruppe. So erzählte sie, wie ihr Großvater durch Salzen frischen Fisch lange haltbar machen konnte. Weitere Gespräche drehten sich um verschiedene Zubereitungsmethoden, Instant- und Convenienceprodukte im Vergleich zu selbst gekochtem Essen oder um unbekannte Gemüsesorten wie beispielsweise „Okra“. Die Spielebox „Aufgetischt!“ kann auf diese Weise als Impulsgeber dienen und die Teilnehmenden in ihrer Lebenswelt und ihren Erfahrungen sowie Erinnerungen abholen.

**Kontakt:**

Bücherhallen Medienprojekte gGmbH  
Projekt „Dialog in Deutsch“  
Hühnerposten 1  
20097 Hamburg  
Homepage: [www.dialog-in-deutsch.de](http://www.dialog-in-deutsch.de)

## 6.5 „Sprachtreff – für die Integration auf Land“ von der Büchereifachstelle der Evangelischen Kirche im Rheinland

Setting	Kommune
Zielgruppe(n)	Insgesamt handelt es sich um drei Zielgruppen: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ehrenamtliche, die Geflüchtete beim allgemeinen und berufsbezogenen Spracherwerb unterstützen,</li> <li>2. Geflüchtete, die ihre Sprachkenntnisse verbessern möchten und</li> <li>3. Multiplikator*innen der Flüchtlingsarbeit, die sich vor Ort vernetzen.</li> </ol>
Kurzbeschreibung	Das EU-geförderte Projekt „Sprachtreff – für Integration auf dem Land“ will Geflüchtete beim allgemeinen und berufsbezogenen Spracherwerb unterstützen und die lokale Flüchtlingsarbeit stärken und bündeln.
Zeitraum	01.07.2018 – 30.06.2020

**SPRACHTREFF**  
für Integration auf dem Land

„Sprachtreff – für Integration auf dem Land“ entstand aus einem Angebot für Geflüchtete der Büchereifachstelle der Evangelischen Kirche im Rheinland. An fünf Pilotstandorten wurden Sprachtreffs als Begegnungs-, Sprachlern- und Informationsräume eingerichtet und mit Medien sowie einem Computerarbeitsplatz ausgestattet. An diesen Orten treffen sich Ehrenamtliche mit Geflüchteten, um an deren Spracherwerb zu arbeiten und ihnen so den Einstieg in die Arbeitswelt sowie das Ankommen und Einleben in der Gemeinde zu erleichtern. „Sprachtreff – für Integration auf dem Land“ ist eine Ergänzung zu bestehenden Flüchtlingsangeboten vor Ort. Multiplikator\*innen aus der lokalen Flüchtlingsarbeit können im Sprachtreff Informationsmaterial hinterlegen oder Veranstaltungen durchführen.

### **Beschreibung**

**Besonderheiten**

Das niederschwellige und kostenfreie Angebot ermöglicht ein individuelles und gezieltes Lernen. Mithilfe der zwanglosen Begegnungsorte wird den Geflüchteten die Scheu vor Fehlern beim Sprechen und Schreiben genommen. Die Herzlichkeit und das Engagement der Ehrenamtlichen ermutigen und motivieren die Geflüchteten. Durch die Kontakte zu den Ehrenamtlichen erhalten die Geflüchteten neue Zugänge zu den Gemeinden. So werden in den Sprachtreffs auch Fragen und Probleme des Alltags, wie beispielsweise der Bezug von funktionierendem Internet in der eigenen Wohnung, der Erwerb eines fahrtüchtigen Fahrrads sowie das Fahrradfahren selbst besprochen.

Eine weitere Besonderheit des Sprachtreffs ist die geplante Zusammenarbeit der Flüchtlingsangebote vor Ort, wodurch Parallelstrukturen abgebaut werden und ein Miteinander gefördert werden soll.

**Ziele und Erfolge**

Die Einrichtung von Sprachtreffs als Begegnungs-, Lern- und Informationsraum, die Gewinnung von Ehrenamtlichen sowie der Aufbau einer lokalen Netzwerkarbeit zur Bündelung von Flüchtlingsarbeit vor Ort sind Hauptziele des Projektes. Weitere Ziele sind die Verbesserung des allgemeinen und berufsbezogenen Spracherwerbs von Geflüchteten, um ihnen den Berufseinstieg zu erleichtern. Außerdem soll die lokale Flüchtlingsarbeit durch die gemeinsamen Angebote und die gegenseitige Unterstützung gestärkt werden.

Ein Ehrenamtlicher nannte weiterhin ganz persönliche Erfolge, welche die Teilnehmenden aus den Sprachtreffs mitnehmen würden. So motiviere es die Ehrenamtlichen, den Fortschritt im Spracherwerb bei den Geflüchteten mitzuerleben und ganz nebenbei etwas Neues aus anderen Ländern und Kulturen zu erfahren.

**Verstetigung**

Derzeit wird „Sprachtreff – für Integration auf dem Land“ an Standorten in Hessen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz und im Saarland durchgeführt, wissenschaftlich begleitet und evaluiert. Weitere Standorte sollen zum Einrichten eines Sprachtreffs animiert werden und können durch Erfahrungen und Arbeitshilfen unterstützt werden.

## **Einsatz der Spielebox**

In jedem Sprachtreff befindet sich mindestens eine Spielebox „Aufgetischt!“ im Medienangebot, welche vor Ort eingesetzt oder auch von den Teilnehmenden nach Hause ausgeliehen werden kann. Die Beschreibungen zum Einsatz der Spielebox basieren auf einer Hospitation im Sprachtreff Wülfrath in der Kulturkirche am 24. Juni 2019.

Der Sprachtreff Wülfrath findet dreimal wöchentlich statt. Montags bietet sich den Geflüchteten die Möglichkeit, den Sprachtreff im Anschluss an einen Sprachkurs, der in denselben Räumlichkeiten erfolgt, zu besuchen. Im Sprachtreff befinden sich vier Gruppentische mit farbenfrohen Tischdecken, einer ausreichenden Stuhlanzahl sowie eine Sofaecke. Den Teilnehmer\*innen werden Wasser und Gebäck angeboten. Zusätzlich stehen Lernmaterialien sowie ein Laptop mit Internetzugang zur Nutzung bereit. Wenn die Spielebox zum Einsatz kommt, werden die Spiele häufig nach den Vorschlägen und Regeln aus dem beiliegenden Info-Heft gespielt.

Eine ehrenamtliche Teilnehmerin schlug vor, das Spiel „Ereignisrallye“ zu spielen, und begann, das Spielfeld vorzubereiten. Niemand der anwesenden Personen hatte zuvor das Spiel gespielt oder kannte die genauen Spielregeln. Bei der Spielvorbereitung wurden allen Mitspieler\*innen acht Bild-Karten zugeteilt und einige Wort-Karten, die Ereignisfelder wurden zu einem Viereck auf dem Tisch ausgelegt. Reihum würfelte jeder bzw. jede Mitspieler\*in und las das Wort des erreichten Feldes vor. Wenn er oder sie die zugehörige Bild-Karte besaß, konnte er oder sie außen an die Wort-Karte anlegen. Zusätzlich bestand die Möglichkeit, auf ein Ereignisfeld zu gelangen. Spieler, die auf ein solches Feld kamen, sollten die entsprechende Aktion durchführen (z. B. „Laufe einmal um den Tisch herum“) oder die jeweilige Frage (z. B. „Hat Blumenkohl Blüten?“) beantworten. Während des Spiels fiel den Mitspielern auf, dass gar nicht alle Wort-Karten auf dem Tisch auslagen, sodass nicht alle Bild-Karten der Spieler abgelegt werden konnten. Aus diesem Grund dauerte das Spiel länger als erwartet.

## ***Vorgehensweise***

## ***Konkrete Anwendung***

Durch die Kreativität der Mitspieler\*innen wurde das Spielfeld mit neuen Karten aus der Spielebox verändert und angepasst, damit es weiterhin spannend blieb und Freude bereitete.

---

**Abbildung 9:**  
Spielsituation „Ereignisrallye“ im Sprachtreff für Integration auf dem Land in Wülfrath (Aufnahme: Lütjen, EUF).

---



### **Teilnehmendenbezug**

Da in den Sprachtreffs kein vorgegebener Unterricht durchgeführt wird, orientiert sich das Angebot immer an der Nachfrage der anwesenden Teilnehmenden. Die Spielebox wird somit ganz individuell in den Sprachtreffs eingesetzt.

### **Fazit**

Die Spielebox „Aufgetischt!“ kann spontan ohne eine intensive Vorbereitung zum Spracherwerb eingesetzt werden. In Wülfrath amüsierten sich die Teilnehmenden besonders über die Scherzfragen der „Ereignis plus“-Karten. Die Antwort auf die Frage, ob Blumenkohl Blüten habe, wurde mithilfe des Internets überprüft. Es entstanden vielseitige Gespräche, wie z. B. über die aktuellen Preise für Johannisbeeren zum Kochen von Marmelade, die Zusammensetzung von Ketchup oder das Haltbarmachen von Lebensmitteln durch Zucker. Eine Teilnehmerin aus Somalia nannte bei der Suche nach Lebensmitteln, die während des Spiels noch nicht genannt worden waren, Cassava (Maniok). Aufgrund des großen Interesses der anderen Teilnehmenden wurde das Spiel kurz unterbrochen, um zu erfahren, wie Cassava am besten für den Verzehr zubereitet wird.

Dieses Beispiel zeigt, dass die Spielbox neben dem Spracherwerb der geflüchteten Teilnehmenden auch das Wissen aller Mitspieler\*innen bereichert und neue ernährungs-bezogene Sprachanlässe ermöglicht.

**Kontakt:** Büchereifachstelle der Evangelischen Kirche im Rheinland  
Hans-Böckler-Straße 7  
40476 Düsseldorf  
Homepage: [www.sprachtreff.ekir.de](http://www.sprachtreff.ekir.de)



Dieses Projekt wird mit Mitteln des Asyl-, Migrations- und Integrationsfonds kofinanziert.

## 07 | Schlussfolgerung

Die Spielbox „Aufgetischt!“ bedient primär heterogene Einzelmaßnahmen auf kommunaler und schulischer Ebene, aber ergänzt und erweitert diese sinnvoll. Es zeigt sich, dass neben dem Wissens- und Spracherwerb die Gesundheitsförderung, der Spaß und die Motivation am Lernen in den Einzelmaßnahmen durch den Einsatz der Spielbox begünstigt und gefördert werden. Darüber hinaus hat die Spielbox das Potenzial, sozial zu verbinden sowie gesellschaftliche und gesundheitliche Teilhabe zu fördern, aber auch zu konfrontieren, z. B. mit dem eigenen Ess- und Einkaufsverhalten, und fordert dadurch auf unterschiedlichen Ebenen heraus. Auf diese Weise unterstützt sie den Vermittlungsprozess der Multiplikator\*innen und lenkt ihr Interesse auf eine sprachensible Ernährungsbildung. Die Akzeptanz und der Nutzen bei den Lernenden **und** Lehrenden sind hoch. Die Spielbox verbindet die Bereiche Wissen – Spiel – Sprache immer wieder neu miteinander und füllt die Inhalte mithilfe eines kreativen Prozesses.

## 08 | Ausblick

Die Evaluation hat gezeigt, dass es nach wie vor eine Herausforderung darstellt, unter den strukturellen Rahmenbedingungen im Gesundheitswesen bzw. innerhalb der Gesundheitsförderung Angebote und Maßnahmen zu entwickeln, die die Lernenden erreichen und deren Kompetenzen wirklich erweitern. Die Spielbox „Aufgetischt!“ leistet einen Beitrag dazu, neue und bestehende Angebote in ihrer Vielfalt zu unterstützen und die Lernenden in ihrer Heterogenität zu erreichen. Was gut funktioniert, sollte in diesem Kontext weiter aufrechterhalten werden. Unter Berücksichtigung der positiven Effekte und unterstützenden Impulse bezüglich des ernährungsbezogenen Wissens- und Spracherwerbs sowie des allgemeinen Integrationsprozesses ist

es sinnvoll, die vorliegende Spielbox „Aufgetischt!“ auch weiterhin aufzulegen sowie die Ergebnisse öffentlich zu verbreiten.

Seitens der EUF wurden bereits wissenschaftliche Vorträge über die Evaluation und die Spielbox „Aufgetischt!“ als Best-Practice-Beispiele auf Fachkongressen durchgeführt oder geplant:

- Haushalt in Bildung & Forschung Jahrestagung (HaBiFo) 2020 „Essen und Trinken im Lern- und Lebensort Schule“ – HaBiFo e. V.,
- „57. Wissenschaftlicher Kongress“ – Deutsche Gesellschaft für Ernährung (DGE; entfallen),
- „World Congress 2020“ – International Federation for Home Economics (verschoben auf 2022)  
und
- Kongress Armut und Gesundheit 2021 – Gesundheit Berlin-Brandenburg e.V.

Das nachstehende Poster, welches für die HaBiFo-Fachtagung 2020 gestaltet wurde, visualisiert das Vorgehen der Evaluation sowie die Ergebnisse (vgl. 8.1). Das zweite Poster „Durch Gamification gesellschaftliche Teilhabe fördern – Chancen für eine lerngruppenbezogene Ernährungsbildung“ (vgl. 8.2) wurde für den 57. DGE-Kongress erstellt. Thematisiert wird der Einsatz der Spielbox bei Lerngruppen mit geringer Literalität oder mit Migrationshintergrund zur Verbesserung der Food Literacy durch den spielpädagogischen Ansatz. Aufgrund der Corona-Pandemie konnte der DGE-Kongress nicht in gewohntem Rahmen stattfinden. Alle geplanten Vorträge und Posterbeiträge sind im Abstractband zum 57. Wissenschaftlichen Kongress („Proceedings of German Nutrition Society“) zusammengefasst (DGE 2020).

# 8.1 Poster-Präsentation der Evaluationsergebnisse

## Evaluation der Spielebox „Aufgetischt!“ Spielend Deutsch lernen mit dem Thema Essen und Trinken“

Katrin Lütjen, Ulrike Johannsen

### Hintergrund

Das Spiel- und Lernmaterial ist für Menschen mit Migrationshintergrund, welche **Deutsch als Zweitsprache (DaZ)** lernen, konzipiert worden. Dabei versprechen sowohl der methodische Zugang über das **Konzept Food Literacy** wie auch der **spielpädagogische Ansatz** und die Ansprache der Ziel- und Lerngruppe interessante präventionsbezogene Perspektiven. So soll neben dem

Erwerb der deutschen Sprache eine **implizite Gesundheitsförderung** ermöglicht werden, um letztendlich sozialbedingte Ungleichheit von Gesundheitschancen zu reduzieren. Hierfür entstand 2017 unter Vermittlung des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) eine Kooperation zwischen den Krankenkassen (vdek, BKK, IKK, KNAPPSCHAFT, SVLFG), dem

Bundeszentrum für Ernährung (BZfE) und der Europa-Universität Flensburg (EUF). Durch das Kooperationsprojekt Spielebox „Aufgetischt!“ (Mai 2018 - August 2019) war es möglich, eine Stückzahl von 18.502 Spieleboxen in **settingorientierte Interventionsprojekte** (z. B. Schule, KiTa und Institutionen der Flüchtlingshilfe usw.) primär durch Krankenkassen bundesweit zu verteilen.

### Fragestellung

**Hauptfragestellung:**  
Welche Potenziale liefert die Spielebox „Aufgetischt!“ im Einsatz innerhalb evtl. bestehender settingorientierter Maßnahmen in Schule und Kommune im Rahmen der Gesundheitsförderung für Menschen mit Migrations- und Fluchthintergrund? Zusätzlich sollen Handlungsempfehlungen zur Qualitätssicherung für die Gesundheitsförderung herausgearbeitet werden.

### Methodisches Vorgehen

Qualitative und quantitative Forschungsmethoden (**Mixed-Methods-Ansatz**)

- Befragung der Krankenkassen über die Verteilungswege der Spieleboxen,
- Online-Befragung der Nutzer\*innen (Multiplikator\*innen) der Spieleboxen (n = 313),
- 20 Multiplikator\*innen-Interviews sowie
- Beobachtungen und Interviews zum Einsatz der Spielebox in verschiedenen Maßnahmen mit 13 Multiplikator\*innen im Rahmen von 5 Best-Practice-Beispielen.

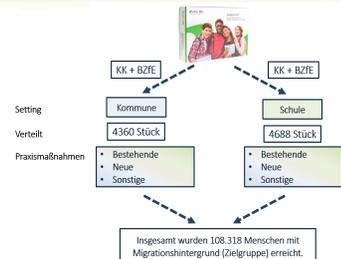


Abbildung 1: Verteilung der Spieleboxen und die damit verbundene Erreichung der Zielgruppe (KK = Krankenkassen; BZfE = Bundeszentrum für Ernährung).

### Ergebnisse

#### Aussagen aus der Praxis

„[...] lebhaftes Gespräche zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern untereinander (und Dozenten) zum Thema Ernährung, Leben in den Heimatländern, Kochen, Sitten und Gebräuche [...]“ (FB\* 46)

„Durch das Spiel habe ich Impulse für die Deutschstunde bekommen, vorher war Ernährung immer nur ein Thema für Sachkunde.“ (FB 57)

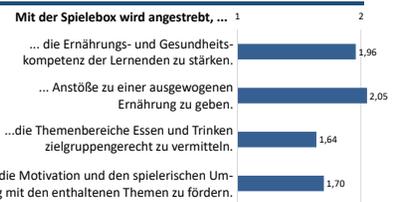
„[...] mittlerweile ist es auch oft so, dass die ihre Brotdosen aufmachen und zu mir kommen und sagen: „Das ist ein gesundes Frühstück, oder?““ (B3\* Position 76)

Fotos aus Praxiswortsätzen (© Katrin Lütjen, EUF)

#### I Thema Essen und Trinken

Die Interkulturalität des Themas schafft **Vertrauen** untereinander, wodurch Fremdheit überwunden werden kann. Zusätzlich werden Prozesse der **Ernährungsbildung** und des Handelns über Kognition, Emotion und Motivation eingeleitet. Auf diese Weise wird die gesellschaftliche und gesundheitliche Teilhabe der Lernenden gefördert.

Abbildung 2: Ziele, die mit der Spielebox angestrebt wurden. Nach den Angaben der Befragten (1 = „sehr deutlicher Beitrag“; 2 = „erkennbarer Beitrag“; 3 = „kleiner Beitrag“; 4 = „kein Beitrag“).



#### II Sprach-, Lese- und Schreibfähigkeiten

Der methodisch-didaktische Ansatz erleichtert den Zugang zur Sprache für Sprachanfänger über das lebensnahe Thema, die Methodik Spiel sowie die zahlreichen Gesprächsanlässe. So werden insbesondere **Sprachanlässe** gefördert, der **Wortschatz** zum Thema Essen und Trinken erweitert sowie der **richtige Einsatz von Artikeln** verbessert.



#### III Spielpädagogischer Ansatz

Der **Austausch untereinander** bezüglich der biographischen Herkunft wird gefördert. Es werden durch die soziale Interaktion des Spiels **das Miteinander** sowie die **Atmosphäre in der Gruppe** verbessert. Durch die Methode Spiel erfolgt das Lernen implizit, auch bei Lernenden, die noch keine Schreib- oder Sprachfähigkeiten aufweisen. Lernschwache, zurückhaltende Lernende werden zur Teilnahme an Maßnahmen motiviert und beteiligen sich stärker. Ferner entwickeln die Lernenden **Freude am Lernen**.

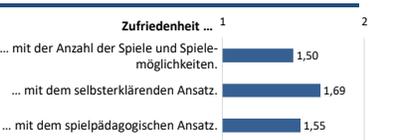


Abbildung 3: Die Zufriedenheit der befragten Personen mit verschiedenen Aspekten der Spielebox (1 = „sehr zufrieden“, 2 = „zufrieden“, 3 = „weniger zufrieden“, 4 = „gar nicht zufrieden“).

### Schlussfolgerung

Die Spielebox „Aufgetischt!“ bedient primär heterogene Einzelmaßnahmen auf kommunaler und schulischer Ebene, ergänzt und erweitert diese jedoch sinnvoll. Die Möglichkeit, vulnerable Bevölkerungsgruppen im Kontext einer sprachsensiblen Gesundheitsförderung zu erreichen, ist durch die Spielebox „Aufgetischt!“ gegeben. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen vielfältige

**Potenziale für zukünftige Projekte, Möglichkeiten für Weiterentwicklungen** der Spielebox sowie für die **Entwicklung neuer Lehr- und Lernmaterialien** auf. So hat die Spielebox das Potenzial, sozial zu verbinden sowie gesellschaftliche und gesundheitliche Teilhabe zu fördern, aber auch zu konfrontieren, z. B. mit dem eigenen Ess- und Einkaufsverhalten, und fordert dadurch

auf unterschiedlichen Ebenen heraus. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, neben einer weiteren Auflage die Entwicklung neuer Spieleboxen oder Ergänzungssets zu alltagsnahen und gesundheitsbezogenen Themen (Bewegung, Frauengesundheit, Kindergesundheit u.v.m.) zu ermöglichen.

Getördert durch:



ausdrück eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Das Programm ist ein Projekt der Bundesregierung

1= Die Fragebögen (FB) sind von 1 bis 349 durchnummeriert. 2= Die Transkripte der Interviews wurden folgendermaßen anonymisiert: B = befragte Person, Nr. 1-20; bei Zitaten werden die Positionen der MAXQDA-Datei angegeben.

Literatur



## 8.2 Posterpräsentation „Food Literacy durch Gamification“



Europa-Universität  
Flensburg

Johannsen, U. & Lütjen, K.



# Food Literacy durch Gamification

## Spielend Deutsch lernen mit dem Thema Essen und Trinken

### 1 Hintergrund

Das Spiel- und Lernmaterial ist für Menschen mit Migrationshintergrund konzipiert worden. Dabei versprechen sowohl der methodische Zugang über das **Konzept Food Literacy** wie auch der **spielpädagogische Ansatz** und die Ansprache der Zielgruppe interessante präventionsbezogene Perspektiven. So soll neben dem Erwerb der deutschen Sprache eine **implizite Gesundheitsförderung** ermöglicht werden, um letztendlich sozialbedingte Ungleichheit von Gesundheitschancen zu reduzieren.

Ein **Kooperationsprojekt** zwischen den Krankenkassen (vdek, BKK, IKK, KNAPPSCHAFT, SVLFG), dem Bundeszentrum für Ernährung (BZfE) in der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) unter Vermittlung des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL).

### 2 Methoden

Qualitative und quantitative Forschungsmethoden / **Mixed-Methods-Ansatz:**

- Befragung der Krankenkassen über die Verteilungswege der Spielboxen,
- „Online-Befragung der Nutzer\*innen“ (Multiplikator\*innen) der Spielboxen (n = 313),
- 20 Multiplikator\*innen-Interviews sowie Beobachtungen und Interviews zum Einsatz der Spielbox in verschiedenen Maßnahmen mit 13 Multiplikator\*innen im Rahmen von 5 Best-Practice-Beispielen.

**Fragestellungen:** Potenziale der Spielbox „Aufgetischt!“ innerhalb Schule und Kommune im Rahmen der Gesundheitsförderung für Menschen mit Migrations- und Flucht-Hintergrund? Beschreibung von Handlungs-empfehlungen zur Qualitätssicherung.

### 3 Erreichbarkeit

Insgesamt wurden **18.502** Spielboxen für **settingorientierte Interventionsprojekte (Schule, Kommune)** bundesweit aufgelegt.

In den Settings fungieren Multiplikator\*innen nicht nur Sprachförderer, sondern auch als Ansprechpartner für alltagsbezogene Lebenslagen, so dass Fremdheit überwunden werden kann.

Die Welt sitzt an einem Tisch, hier wird „Aufgetischt“ wortwörtlich genommen, Gebräuche und Traditionen der Herkunftsländer spielen eine große Rolle.

Es wurden insgesamt **108 TNSD** Menschen mit Migrationshintergrund innerhalb **180 TNSD** Lernende, **40 TNSD** Multiplikator\*innen im Zeitraum 5/2018 – 6/2019 erreicht.

### 4 Thema Essen & Trinken

Die Interkulturalität des Themas schafft Vertrauen untereinander, wodurch Fremdheit überwunden werden kann. Zusätzlich werden Prozesse der Ernährungsbildung und des Handelns über Kognition, Emotion und Motivation angeleitet.

Für die Arbeit mit Menschen mit Migrationshintergrund in den Settingmaßnahmen gilt es, die Themen Essen und Trinken weiterhin in die Maßnahmen einzuschließen und zu erweitern.

### 5 Lese- und Schreibfähigkeit

Durch die Spielbox erfolgt das Lernen implizit, auch bei Lernenden, die noch keine Schreib- oder Sprachfähigkeiten aufweisen. Lernschwache, zurückhaltende Lernende werden zur Teilnahme an Maßnahmen motiviert und beteiligen sich stärker.

Der methodisch-didaktische Ansatz erleichtert den Zugang zur Sprache für Sprachanfänger über das lebensnahe Thema, die Methodik Spiel sowie die zahlreichen Gesprächsanlässe.

### 6 Spielpädagogischer Ansatz

Der Austausch untereinander bezüglich der biografischen Herkunft wird gefördert. Es werden durch die soziale Interaktion des Spiels das Miteinander sowie die Atmosphäre in der Gruppe verbessert. Ferner können Motivation und Freude am Lernen zielgruppenorientiert gesteigert werden.

Neue Gamification-Materialien sollten einfache und variable Spielideen nutzen, da diese gut akzeptiert und auf bestehende Bedarfe und Gegebenheiten abgewandelt werden.

### 7 Weitere Bedarfe

Themen mit Lebensweltbezug: Bewegung, Frauengesundheit, Kindergesundheit, Arztrezepte. Es gilt, die Integrationsarbeit der Multiplikator\*innen auf vielfältige Weise zu unterstützen, z.B. durch weitere Materialien zu Alltagsthemen.

Multiplikator\*innen-Schulungen sowie Programme mit qualifizierten Vertretern/ Lotsen aufbauen, welche die Settingmaßnahmen vor Ort besuchen und (Fach-) Informationen niederschwellig weitergeben.

### 8 Fazit

Die Ergebnisse zeigen vielfältige Potenziale für Projekte, Maßnahmen sowie implizite Effekte durch den spielpädagogischen Ansatz: Einstieg, didaktische Reserve, Auflockerung, motivationsfördernd, Wiederholungen, Spaß u. Freude, partizipativ, Potenzial, sozial zu verbinden, gesundheitliche Teilhabe zu unterstützen, aber auch mit dem eigenen Ess- u. Einkaufsverhalten zu konfrontieren. Empfehlung zum weiteren Einsatz u. Erweiterung von Gamification-Lernmaterial im Kontext von Food Literacy.

### Ergebnisse

### Zusammenfassung

- ... mit der Anzahl der Spiele und Sprachfähigkeiten: 1.500
- ... mit dem selbstbestimmten Ansatz: 1.019
- ... mit dem spielpädagogischen Prinzip: 1.155

1 = der Teilnehmer\*in, 2 = Lehrer\*in, 3 = weitere Anbieter\*in, 4 = nicht sichtbar

### Was die Spielboxen weiter angeht...

- ... die Erhaltung- und Gesundheitskompetenz der Lernenden zu fördern: 1.436
- ... Anreize zu einer integrierteren Einbindung in Projekte zu schaffen: 1.205
- ... die Themen Ess- und Trinken in der Lebenswelt der Teilnehmer\*innen zu verankern: 1.404
- ... die Motivation und den operativen Umgang mit dem erlernten Thema zu fördern: 1.210

1 = Lehrer\*in, 2 = Teilnehmer\*in, 3 = „andere Setting“ (z.B. „andere Setting“), 4 = „andere Setting“

## 9 Literaturverzeichnis

Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) (Hrsg.) (2018). Spielbox Aufgetischt! Spielend Deutsch lernen mit dem Thema Essen und Trinken. Bonn: Bundeszentrum für Ernährung.

DeGEval – Gesellschaft für Evaluation e. V. (2016). Standards für Evaluation. Erste Reversion 2016. 1. Auflage. Mainz. Verfügbar unter: [https://www.degeval.org/fileadmin/Publikationen/DeGEval-Standards\\_fuer\\_Evaluation.pdf](https://www.degeval.org/fileadmin/Publikationen/DeGEval-Standards_fuer_Evaluation.pdf). Zugriff am 10.01.2019.

Deutsche Gesellschaft für Ernährung e. V. (DGE) (2020). Proceedings of the German Nutrition Society. Abstractband zum 57. Wissenschaftlichen Kongress. Volume 26. Verfügbar unter: <https://www.dge.de/fileadmin/public/doc/wk/2020/DGE-Proc-Germ-Nutr-Soc-Vol-26-2020.pdf>. Zugriff am 01.07.2020

Mayring, P. (2016). Einführung in die qualitative Sozialforschung: Eine Anleitung zu qualitativem Denken. 6. überarbeitete Auflage. Weinheim, Basel: Belt.

**Über die Spielbox „Aufgetischt!“:** Die Spielbox „Aufgetischt!“ wurde mit Förderung des Bundesministeriums für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) durch das Bundeszentrum für Ernährung (BZfE) in der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE) in Kooperation mit der EUF im Rahmen des Nationalen Aktionsplans „In Form – Deutschlands Initiative für gesunde Ernährung und mehr Bewegung“ entwickelt. Ziel der Spielbox „Aufgetischt!“ ist es, insbesondere jungen Migranten im Rahmen von schulischen und außerschulischen Maßnahmen mittels eines spielerischen Umgangs Ernährungs- und Gesundheitskompetenzen zu vermitteln, damit diese Menschen befähigt werden, ihr Lebensumfeld und ihr Verhalten gesundheitsförderlich zu gestalten.

**Über IN FORM:** IN FORM ist Deutschlands Initiative für gesunde Ernährung und Bewegung. Sie wurde 2008 vom Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) und vom Bundesministerium für Gesundheit (BMG) initiiert und ist seitdem bundesweit mit Projektpartnern in allen Lebensbereichen aktiv. Ziel ist, das Ernährungs- und Bewegungsverhalten der Menschen dauerhaft zu verbessern. Weitere Informationen unter: [www.in-form.de](http://www.in-form.de)

Kooperationsprojekt mit:

Europa-Universität Flensburg  
Institut für Gesundheits-, Ernährungs-  
und Sportwissenschaften

Auf dem Campus 1  
24943 Flensburg  
[www.uni-flensburg.de](http://www.uni-flensburg.de)

Prof. Dr. Ulrike Johannsen  
Abt. Ernährung und Verbraucherbildung

Dr. Nele Schlapkohl  
Abt. Sportwissenschaften  
(im Rahmen des IN FORM Projektes  
ALPHitEB)

Katrin Lütjen  
Abt. Ernährung und Verbraucherbildung