



Europa-Universität
Flensburg

Institut für Gesundheits-, Ernährungs-
und Sportwissenschaften

Evaluation

im Rahmen des Kooperationsprojektes
Spielbox „Aufgetischt!“



Kurzfassung des Abschlussberichtes

Dezember 2019

Evaluation

im Rahmen des Kooperationsprojektes

Spielebox „Aufgetischt!“

Kurzfassung des Abschlussberichtes

Ausführende Stelle:

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

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

Prof. Dr. Ulrike Johannsen
Dr. Nele Schlapkohl (im Rahmen des IN FORM Projektes ALPHItEB)

Projektmitarbeiterin: Katrin Lütjen

Laufzeit:

01.07.2017–15.11.2019

Berichtszeitraum:

01.07.2018–20.08.2019

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)
In Kooperation mit der Bundesanstalt für Landwirtschaft und Ernährung (BLE)

O1 | 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.

O2 | 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 Evaluationsstandards 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, Akteure, 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 Spielboxen in die settingorientierten Maßnahmen wurden bei den Krankenkassen und dem BZfE tabellarisch abgefragt. Die Nutzer*innen (Multiplikator*innen) der Spielbox wurden mit einer Online-Befragung sowie in Interviews zum Einsatz der Spielbox befragt. Zusätzlich wurden ausgewählte Praxisbeispiele analysiert und aufgezeigt (Best-Practice-Beispiele).

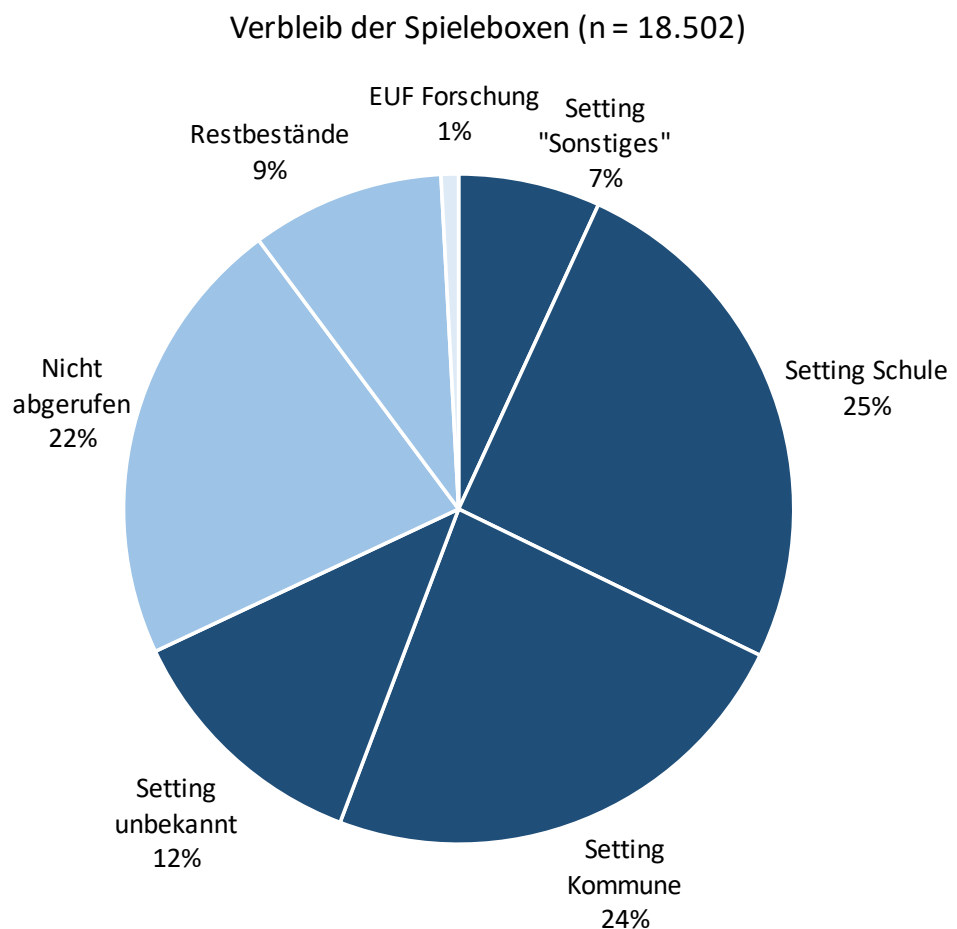
Teilevaluation I	2018												2019					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4		
Vorbereitung Evaluationsdesign	→																	
Aufbau der Teilevaluationen	→																	
Entwicklung der neuen Instrumente und Pretests		→																
Zugang zum Setting Kommune		→																
In Schleswig-Holstein Aufbau der Zugänge im Setting Schule									→									
Interventionsphase durch die Box im Rahmen der Teilevaluation I																		
• Erfassung der Verteilungswege					→					→								
• Online-Befragung							→											
														14.12.2018				
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:																		
• Multiplikator*innen-Interviews				→														
• Best-Practice-Beispiele									→									
Zugänge zum Feld			→															
Interventionsphase durch die Box im Rahmen der Teilevaluation II:																		
• Erfassung der Verteilungswege						→		→		→								
• Online-Befragung					→													
• Multiplikator*innen-Interviews					→					→								
• Best-Practice-Beispiele										→								
Auswertung der Teilevaluation II																		
• Verteilungswege													→					
• Online-Befragung														→				
• Multiplikator*innen-Interviews											→		→					
• Best-Practice-Beispiele													→					
Berichterstattung (Abschlussbericht)														→				

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

03 | Ergebnisse

Von den 18.502 Spielboxen (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 unbekannten Setting) verteilt (Abb. 1).

Abbildung 1: Der Verbleib von 18.502 Spielboxen 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 Spielbox herangezogen.

Einsatz

Die Spielbox 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 Spielbox „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 Spielebox im Unterricht für DaZ, Ernährung und Soziales sowie in der Haushaltslehre. Darüber hinaus kann die Spielebox im Unterricht mit Schüler*innen mit sonderpädagogischem Förderbedarf Anwendung finden. Die Ergebnisse zeigen weiterhin, dass die Spielebox 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 Spielebox 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 Spielebox 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 Spielebox 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 Spielebox einen Anlass bieten, institutsinterne Kooperationen und Vernetzungen, wie beispielsweise zwischen den Multiplikator*innen untereinander oder mit Akteuren 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

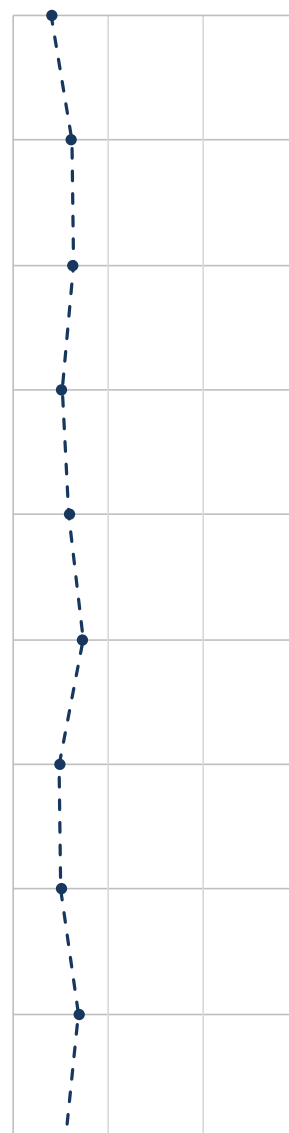
5.7) ... mit den Spielkarten

5.8) ... mit der Anzahl der Spiele und Spielmöglichkeiten

5.9) ... mit dem selbsterklärenden Ansatz

5.10) ... mit dem spielpädagogischen Prinzip

1 2 3 4



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 46¹). 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 Kopievorlagen 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:

¹ 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 Spielbox 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 Spielbox „Aufgetischt!“ der 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 87²

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.

² 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 Spielbox 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 Spielboxen (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 Spielbox. Im Setting Kommune werden durchschnittlich 16 Lernende pro Spielbox und Multiplikator*in erreicht. Da die Spielboxen 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 Spielbox im Zeitraum Mai 2018 bis Juni 2019 erreicht.

Darüber hinaus liegen weitere Potenziale in der Entwicklung von Lehr- und Lernmaterialien nach dem Prinzip der Spielbox 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

O4 | Handlungsempfehlungen

Aus den Ergebnissen der Evaluation lassen sich Thesen und Handlungsempfehlungen, die beispielsweise Akteuren 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 Spielbox „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 Spielbox „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 Spielbox „Aufgetischt!“ einer linguistischen Überprüfung bezüglich des Leseerwerbs im Kontext einer Schülerschaft mit Beeinträchtigung standhält. Auch ist es mit dem Material der Spielbox 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 Spielboxen 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 Spielbox 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 Spielbox „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.

Implementation

 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 Spielboxen 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 Spielbox inkl. der Evaluation im Gesundheitsbereich als Best-Practice-Beispiel in Fachjournalen zu veröffentlichen und auf Kongressen zu kommunizieren.

O5 | 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.

Eine Initiative des



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

Kooperationsprojekt mit:



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

Auf dem Campus 1
24943 Flensburg
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