

# Evaluation der Spielbox „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 Spielbox „Aufgetischt!“ (Mai 2018 - August 2019) war es möglich, eine Stückzahl von 18.502 Spielboxen in **settingorientierte Interventionsprojekte** (z. B. Schule, KiTa und Institutionen der Flüchtlingshilfe usw.) primär durch Krankenkassen bundesweit zu verteilen.

## Fragestellung

### Hauptfragestellung:

Welche Potenziale liefert die Spielbox „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 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.

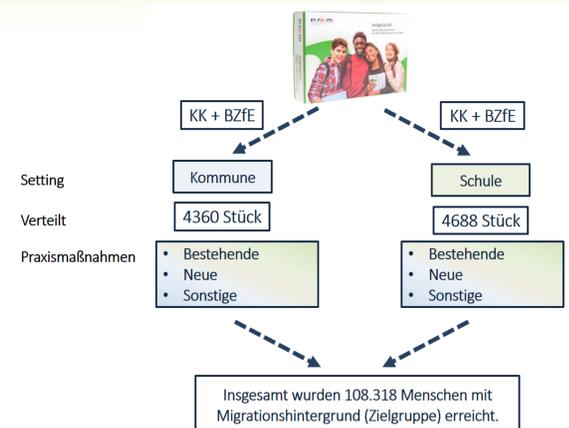


Abbildung 1: Verteilung der Spielboxen und die damit verbundene Erreichung der Zielgruppe (KK = Krankenkassen; BZfE = Bundeszentrum für Ernährung).

## Ergebnisse

### Aussagen aus der Praxis

„[...] lebhaftes Gespräch zwischen den Teilnehmerinnen und Teilnehmern untereinander (und Dozenten) zum Thema Ernährung, Leben in den Heimatländern, Kochen, Sitten und Gebräuche [...]“ (FB<sup>2</sup> 46)

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

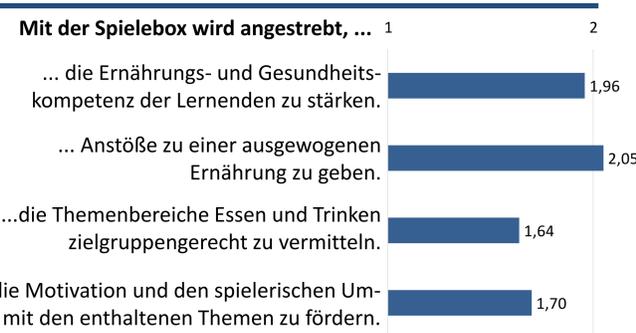
„[...] mittlerweile ist es auch oft so, dass die ihre Brotdosen aufmachen und zu mir kommen und sagen: ‚Das ist ein gesundes Frühstück, oder?‘“ (B3<sup>1</sup> Position 76)

Fotos aus Praxiseinsätzen (© 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 Spielbox 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 biografischen 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 Spielbox (1 = „sehr zufrieden“, 2 = „zufrieden“, 3 = „weniger zufrieden“, 4 = „gar nicht zufrieden“).

## Schlussfolgerung

Die Spielbox „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 Spielbox „Aufgetischt!“ gegeben. Die Ergebnisse der Evaluation zeigen vielfältige

**Potenziale für zukünftige Projekte, Möglichkeiten für Weiterentwicklungen** der Spielbox sowie für die **Entwicklung neuer Lehr- und Lernmaterialien** auf.

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

