

Seite: 15

Auflage: 11.958 (gedruckt) 11.258 (verkauft)
11.432 (verbreitet)

Ressort: GÄUBOTE / Herrenberg und das Gäu

Reichweite: 0,025 (in Mio.)

Gattung: Tageszeitung

Virtuell gelenkte Schnitzeljagd rund um den Hof

Jettingen: Entfremdung zwischen Kind und ländlicher Umwelt soll spielerisch überwunden werden

Ganz einfach kann jeder nun den Bauernhof entdecken: Willy Häberle lädt ein dazu. Häberle ist ein schrulliger Herr mit weißem Bart, nicht aus Fleisch und Blut, sondern aus Farbe, eine Comicfigur, das Maskottchen von Regio-Quest. Und Regio-Quest ist ein Spiel, das virtuell an die Wirklichkeit heranführt. Am Montag hatte es in Jettingen Premiere.

Die Höhenhöfe hinter Jettingen, der Martinshof im Deckenpfronner Tennental: Das sind die beiden Stellen, an denen sich junge Wanderer, Schulklassen, aber auch alle anderen, die des Weges kommen und von der Lust, das Land, den Bauernhof zu erkunden, angefallen werden, nun künftig einloggen können in die Natur, in die Landschaft. Steffen Schaal, Professor für Biologie und Biodidaktik an der Pädagogischen Hochschule in Ludwigsburg, hat mit seinem Team und mit den Landwirten vor Ort Regio-Quest entwickelt, eine virtuell gelenkte Schnitzeljagd mit vielen Aufgaben, vielen Lerneffekten rund um den Hof.

Am Montag kam Schaal nach Jettingen, um das Spiel dort vorzustellen. Wolf Eisenmann, Vorsitzender des EU-Förderprogramms Leader-Heckengäu, das die Entwicklung der App mit rund 17000 Euro förderte, brachte bei dieser Gelegenheit die zahlreichen Projekte, die seit 2003 durch das Programm realisiert wurden, in Erinnerung. Und Thomas Rott, stellvertretender Vorsitzender des Vereins Lernort Bauernhof, der als Träger des Projekts fungiert, sprach von den guten Möglichkeiten des Lernens, die das neue Spiel Kindern und Jugendlichen bietet.

Mit Filmen und Audiodateien

Regio-Quest wurde von Steffen Schaal, Gabriele Rietze, Veronica Smith – Mitarbeitern der PH Ludwigsburg – gemeinsam mit Ulrich Osterhild entwickelt, der dem Verein Lernort Bauernhof angehört; Osterhild gab den Anstoß zum Projekt. Wer auf Schnitzeljagd gehen will, der kann sich mittels Code eine App, eine Smartphone-Anwendung, auf sein Mobilgerät laden und sich von ihr ins Spiel einweisen, von Station zu Station lotsen lassen. Kleine Filme, Audiodateien – all das gehört dazu, liefert zusätzliche Informationen, macht das Lernen spielerischer. Und natürlich warnt die App auch und weist darauf hin, sich von Gefahrenbereichen fernzuhalten, Ställe nicht ohne Begleitung von Bauern zu betreten. Akustische Signale lenken die Schüler zu ihren Aufga-

ben hin.

Diese Aufgaben sind überall. In Jettingens Mitte steht ein Regiomat, betrieben von Familie Rinderknecht, die auch die Höhenhöfe bewirtschaftet – ein Lebensmittelautomat, in dem einmal nicht die ungesunden Süßwaren multinationaler Konzerne liegen, sondern die gesunden Erzeugnisse vom Bauernhof. Dort befindet sich der Quellcode für Regio-Quest in Jettingen, und dort wartete am Montag schon die erste Aufgabe auf die Kinder, eine Klasse der Jettinger Gemeinschaftsschule an diesem Premierentag. Was lässt sich zubereiten aus den Lebensmitteln, die im Automaten liegen? Linsen und Spätzle? Spaghetti und Tomatensoße? Wurstsalat? Schupfnudeln mit Sauerkraut? Eine kleine Hinführung an Ernährungsfragen ist das neue Spiel auf diese Weise auch. Auf dem weiten Weg durchs eiskalte Gäu des Montags kommt dann die nächste Aufgabe für die kleinen Gruppen, die sich mit jeweils einem Smartphone aufgemacht haben: Ein Selfie vor der Landschaft sollen sie machen. Schließlich erreichen sie die Höfe und berechnen den Platz, der einem Huhn zur Verfügung steht, das dort herumläuft. Oder lernen bei der Scheune etwas über den Kreislauf von Getreide, Futter, Düngemittel auf einem Bauernhof.

Von dort kommen gerade Michelle, Hanna, Ramona, Sarah und Jenni, begleitet von den Hunden Coon und Abby; das Smartphone liegt in den Händen der Mädchen, sie wissen nun Bescheid – auch wenn sie das vielleicht schon vorher wussten: „Ich kenne mich aus“, sagt eine von ihnen. „Meine Eltern haben einen Bauernhof.“ Regio-Quest zielt ein wenig doch auf anderes Publikum ab, versucht, die Entfremdung zwischen Kind und ländlicher Umwelt spielerisch zu überwinden – ein Lernen, das ein sehr wichtiges Element für ein Heranwachsen mit gesunden Perspektiven ist, sagt Steffen Schaal. Er war bereits an einer Anzahl ähnlicher Projekte beteiligt – in Jettingen und Deckenpfronn konnten er und sein Team ihr virtuelles Spiel mit der Umwelt im aktiven Austausch mit den jeweiligen Landwirten erarbeiten. So entstand ein perfekt auf die jeweiligen Orte abgestimmtes pädagogisches Konzept.

Noch sind Schülergruppen neugierig auf dem Gelände des Bauernhofes unterwegs. Jettingens Bürgermeister Hans Michael Burkhardt lobt derweil das fantasievolle Spiel, und Wolf Eisenmann übergibt eine Plakette des

Vereins Leader Heckengäu an die Familie Rinderknecht bereit.
und zeichnet sie damit für ihr Engagement aus. Eine Thomas Morawitzky
Plakette für den Martinshof in Deckenpfronn liegt schon



Wolf Eisenmann (links) und Hans Michael Burkhardt präsentieren mit Schülerinnen die App GB-Foto:
Bäuerle, Gerhard Bäuerle

Wörter: 699
Urheberinformation: Th. Körner Verlag

© 2017 PMG Presse-Monitor GmbH