



Abschlussbericht

FEBRUAR 2023

AZ 35025

Förderverein des SCHUBZ e.V. | Gesellschaft zur Erhaltung alter Nutztierassen e.V.

Inhalt

1. Zusammenfassung des Projektvorhabens	1
2. Aktivitäten und Meetings	3
2.1. Auftakt mit Beirat (Zoom)	3
2.2. Info-Meetings mit Landwirt*innen (Zoom)	5
2.3. Online-Fortbildung für Lehrkräfte	6
2.4. Workshop für Landwirt*innen	7
2.5. Auftaktveranstaltung im Arche-Park Lüneburg	9
2.6. Hofbesuche und Coachings	12
2.7. Aktionen der Arche-Klassen	13
2.8. Abschlussveranstaltung im Tierpark Sababurg.....	14
2.9. Verstetigung und Verbreitung der ProjektIdee	15
2.10. Zusammenarbeit von SCHUBZ und GEH	17
3. Konzeptionen.....	17
3.1. Inhalt der Konzeptionen Escape Game und 5. / 6. Klasse	17
3.2. Testspielung der Konzeption für 5. und 6. Klasse.....	28
3.3. Testspielung des Escape Games.....	28
3.4. Explainity-Erklärfilm	28
3.5. Inhalt des Handbuches	29
4. Teilnehmende Betriebe und Schulen.....	31
5. Evaluierung.....	33
5.1. Lehrkräfte	35
5.2. Landwirt*innen	38
5.3. Projektteam	42
6. Fazit.....	43
7. Ausblick und Perspektiven der Arche-Schule.....	47
8. Medienspiegel	Fehler! Textmarke nicht definiert.

1. Zusammenfassung des Projektvorhabens

Die Bedeutung von Ernährungsvielfalt kennenlernen und gemeinsam aktiv werden - das ist das Motto des Bildungsprojektes Arche-Schule. In Niedersachsen und Hessen wurden 20 "Arche-Schulen" auf landwirtschaftlichen Höfen ins Leben gerufen!

Das Bildungsprojekt greift das Bildungspotential von Arche-Betrieben auf, die real mit alten Nutztierassen wirtschaften: Der ökologische aber auch ökonomische Nutzen einer Erhaltung der Biodiversität wird als hoch eingeschätzt und in der Nationalen Strategie thematisiert: so auch der Wert alter Nutztierassen für zukünftige Züchtungen, für extensive Landwirtschaft und Landschaftspflege.

Im Rahmen des Projektes wurden Arche-Halter als Experten mit Schulen zusammengebracht. Sie bieten einen besonderen Zugang für Lernende zu nachhaltigen Ernährungssystemen und geben Impulse für einen bewussten Konsum, regionale Lieferketten und Regionalvermarktung.

Lehrkräfte erhielten umfangreiches pädagogisches Material. Schüler*innen erlebten einen spannenden Hofbesuch auf einem Arche-Betrieb (Klasse 5/6: ErlebnisTag rund um die Nutztiervielfalt / Klasse 9/10: Escape Game zur Ernährungsvielfalt und- souveränität).

Nach dem Hofbesuch verstanden sich die Schüler*innen als Multiplikatoren und gaben ihr Wissen weiter. Hierfür planten sie eine öffentlichkeitswirksame Aktion. Für ihr Engagement wurden die Schüler*innen als Arche-Klasse ausgezeichnet.

Das Netzwerk der Arche-Schulen besteht nach dem Förderzeitraum weiter und wird nach erfolgreichem Abschluss ausgeweitet.

Details

In der beantragten Bildungs- und Qualifizierungsoffensive „Alte Haustierrassen als Bildungsanlass für Schüler*innen über die Sicherung von Ernährungsvielfalt“ wurde das thematische Bildungspotential von Betrieben mit alten Nutztierassen aufgegriffen und in Form einer Gesamtstrategie Bildungsangebote für Schulen geschaffen. Die Ernährungssicherung und der Erhalt der Biologischen Vielfalt zur Generhaltung bei Nutztieren stehen bei der Initiative thematisch im Fokus.

Das SCHUBZ Umweltbildungszentrum Lüneburg als Projektträger hat jahrelange Erfahrung mit überregionalen und internationalen Bildungsinitiativen und die Gesellschaft zur Erhaltung alter und gefährdeter Haustierrassen e.V. (GEH) als Kooperationspartner die fachliche Expertise zur Erhaltungszucht gefährdeter Nutzierrassen auf der praktischen aber auch der politischen und öffentlichen Ebene.

In dem Pilotprojekt mit dem späteren Titel „Arche-Schule – Aktiv für die Ernährungsvielfalt“ wurde innerhalb von zwei Jahren in den Bundesländern Hessen und Niedersachsen ein Qualifizierungskonzept in der Bildungsarbeit für landwirtschaftliche Betriebe mit alten Nutzierrassen erstellt, innovative Bildungsmodule und -konzepte entwickelt, erprobt und langfristig in der Bildungslandschaft verankert. Hierfür wurden in Niedersachsen und Hessen jeweils 10 unterschiedliche Betriebe mit alten Nutzierrassen in Voll- oder Nebenerwerb akquiriert. Diese wurden zu den unterschiedlichen Bildungskonzepten bei Online- und Präsenz-Workshops geschult und im Anschluss, in Begleitung von fachlich qualifizierten Coaches, Hofbesuche durchgeführt. Diese Hofbesuche fanden je Betrieb durch eine Klasse der 5./6. Stufe und eine Klasse der 9./10. Klassenstufe statt. Diese kamen von weiterführenden Schulen im näheren Umkreis zu den Betrieben. Vorbereitend auf die Hofbesuche haben die Lehrkräfte an einer Online-Fortbildung teilgenommen und konnten so mit ihren Klassen die Hofbesuche auch inhaltlich vor- und nachbereiten. Die Landwirt*innen der Arche-Schulen haben sich bei Online- und Präsenzveranstaltungen unter anderem mit den Bildungskonzepten vertraut gemacht, um den Hofbesuch zu planen und durchzuführen. Bei einem abschließenden Arbeitsworkshop im Tierpark Sababurg wurde die Pilotphase von den unterschiedlichen Akteuren besprochen und evaluiert.

2. Aktivitäten und Meetings

2.1. AUFTAKT MIT BEIRAT (ZOOM)

Das Projekt wurde von einem interdisziplinären Beirat begleitet. Er hat das Projekt bei fachlichen Fragen beraten und die Vernetzung unterstützt. Der Beirat setzte sich aus neun Akteuren aus dem landwirtschaftlichen und pädagogischen Umfeld zusammen und unterstützte das Vorhaben mit fachlicher Expertise.

Beirat

- Malte Bombien (Vorsitzender der Regionalwert AG Hamburg)
- Hans-Joachim Meyer zum Felde (Vorsitzender der Bundesarbeitsgemeinschaft Lernort Bauernhof e. V., BagLob)
- Malte Bickel (Koordinator für Transparenz schaffen)
- Martina Henning (Institut für Nutztiergenetik im Friedrich Löffler Institut)
- Jost Grünhaupt (Bereich Tierzucht im Landesbetrieb Landwirtschaft Hessen, LLH)
- Dr. Anita Idel (Tiermedizinerin und u.a. Leadautorin des UN-Weltagrарberichtes (IAASTD)) vertrat Dr. Franz-Theo Gottwald (Vorstand der Schweisfurth Stiftung, Honorarprofessor für Agrar-, Ernährungs- und Umweltethik an der Humboldt-Universität zu Berlin)

Für die Stiftungen im Beirat

- Frau Dr. Wiese-Willmaring (DBU)
- Herr Dr. Lindemann (NBU)

Gäste

- Birte Eilenbecker (BNE-Fachberaterin beim Landesamt für Schule und Bildung (RLSB) Lüneburg)
- Stefanie Klingel (päd. Leitung Arche-Warder)
- Karl-Martin Ricker (Friedrich Verlag, Studienberater SH)



Anregungen aus dem Beirat mit seinen Gästen

Impulse...

... zur Akquise und Einstiegsphase

- Erste Phase /Einstiegsphase ist entscheidend für die Begeisterung der Lehrer und Schüler. Die Lehrkräfte müssen vor dem Hofbesuch für das Thema gewonnen werden, sie müssen die spannenden Lehrmöglichkeiten in den Betrieben sehen! Anschließend können sie für die fachlichen Inhalte ebenfalls begeistert werden – so kann eine fachliche Vertiefung erfolgen.
- Begeisterung der Lehrkräfte wecken bei Qualifizierung, denn sind sie auch bereit mehr Unterrichtsstunden zu investieren.

...zur Vor- und Nachbearbeitung

- Inhalte stark reduzieren für die Zielgruppen, vertiefenden Einstieg in 2h ist nicht zu schaffen – Mut haben mehr Stunden für den Einstieg einzuplanen; vor allem Nachbereitung sollte länger sein.
 - Lehrkräften Anregungen geben für längere Projektwochen - Möglichkeiten aufzeigen wie Lehrer die Thematik vertiefen können
- Erfahrungswerte zeigen, dass Lehrkräfte bereit sind mehr Stunden in die Nachbereitung zu geben, wenn aktive, künstlerische Methoden eingebunden sind. Die Schülerinnen und Schüler (SuS) können beispielsweise einen Erklärfilm selbst erstellen und müssen sich dafür eigenständig Fachwissen aneignen.

1 Anregungen aus dem Beirat

Themen eingebracht, anhand derer deutlich wurde, dass die thematischen Inhalte dort häufig nur angerissen werden und gutes Ergänzen, Aufgreifen und Erklären der Thematik im Nachgang daher wichtig sind.

Wichtig war dem Beirat darüber hinaus, dass die Thematik wertfrei besprochen wird – Chancen, Risiken und Hemmnisse können thematisiert werden, sollten aber als Fakten behandelt und nicht konnotiert werden.

Eine Vernetzung mit anderen Bildungsprojekten aus dem Bereich der Landwirtschaft wurde als sehr wünschenswert angesehen. Die Anregungen aus dem Beirat mit seinen Gästen sind in einem Gesprächsprotokoll festgehalten.

Am 20.04.2021 fand der Auftakt mit dem Beirat online via ZOOM-Konferenz statt. Den Teilnehmenden des ersten Treffens wurden die Ziele und die ersten Konzeptideen zu den Bildungsmaterialien vorgestellt. Anhand der vorgestellten Folien konnten viele Anregungen aus dem Beirat mitgenommen werden. Dabei ging es vor allem um die Entwicklung eines begeisternden Einstiegs in das Thema und eine realistische Einschätzung dessen, was an wichtigen Inhalten innerhalb der Zeit zu vermitteln ist. Die Entwicklung eines Escape Games für die Klassenstufe 9 und 10 wurde vom Beirat positiv gesehen. Es wurden praktische Erfahrungen mit Escape Games zu verschiedenen



2 Teilnehmende an der Beiratssitzung

2.2. INFO-MEETINGS MIT LANDWIRT*INNEN (ZOOM)

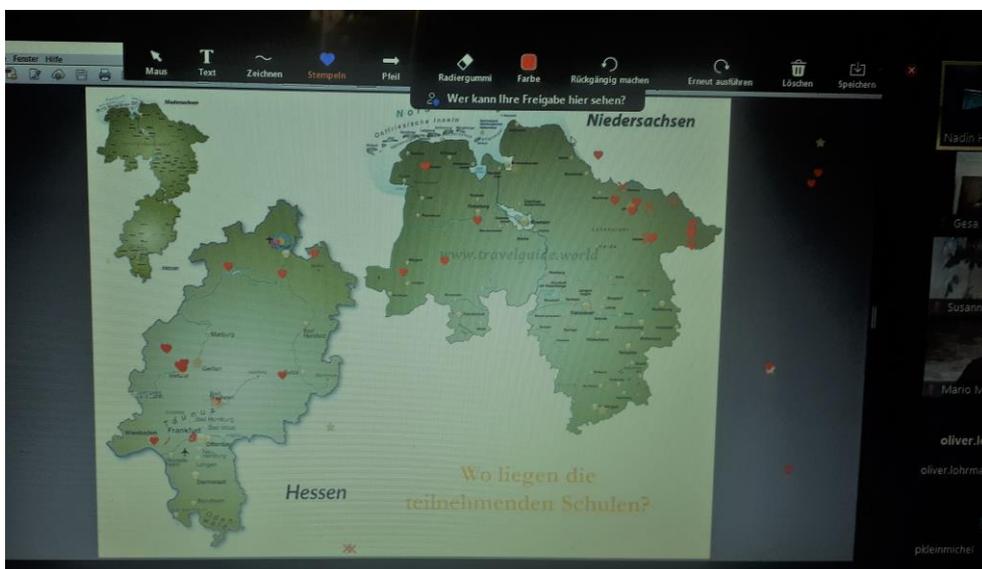
Am 12.03.2021 und am 19.03.2021 fanden für die Landwirt*innen Informationstreffen als ZOOM-Konferenzen statt. Teilgenommen haben interessierte Tierhalter*innen von 21 Betrieben. Da sich ein Betrieb anschließend gegen eine Teilnahme entschieden hat, konnten alle Projektplätze an die Interessierten vergeben werden. Neben der Vorstellung aller Beteiligten, wurden die geplanten Projektaktivitäten und Bausteine der Offensive präsentiert. Hier wurde ein besonderer Schwerpunkt auf die Aufgaben der Betriebe innerhalb des Projektes gelegt, so dass die Teilnehmenden einen guten Überblick über die einzelnen Projektschritte und insbesondere ihre Rolle auf den Höfen erhielten. Deutlich gemacht wurde, inwiefern sie Unterstützung durch das Projektteam erhalten. Im Anschluss wurde für die Landwirtinnen und Landwirte ein „Wunschraum“ eröffnet, in dem sie die Möglichkeit hatten Erwartungen an das Projekt zu nennen und Themen hervorzuheben, die ihnen wichtig sind oder bei denen sie Bedenken haben. Die Betriebe wurden eingeladen, bei Interesse auch an der Entwicklung der Materialien teilzuhaben. Insgesamt war das Interesse der Betriebe nach wie vor groß, Sorgen machten sich einige vor allem hinsichtlich versicherungsrechtlicher Fragen und bei fehlenden Sanitäreinrichtungen am Standort der Tierhaltung. Alle Fragen konnten jedoch aufgegriffen werden und können bei den Fortbildungen intensiv besprochen werden.



3 Teilnehmende an der Infoveranstaltung für Landwirt*innen

2.3. ONLINE-FORTBILDUNG FÜR LEHRKRÄFTE

Anders als ursprünglich geplant, fand die Fortbildung für Lehrkräfte am 24. Februar 2022 coronabedingt nicht in Präsenz, sondern online via Zoom-Konferenz statt. Mit 38 Teilnehmenden von 23 unterschiedlichen Schulen wurde dieses Angebot gut angenommen. Zunächst gab es eine kleine Vorstellungsrunde. In einer animierten Karte konnten die Lehrkräfte zeigen, wo sich ihre jeweilige Schule befindet.



4 Interessierte Schulen stellen sich vor und zeigen wo sie sich in Hessen bzw. Niedersachsen befinden. Foto: GEH

Anschließend konnten sich die Teilnehmenden mit der Methode des Escape Game vertraut machen. Hierfür hat jede Lehrkraft einige Tage vor dem Zoom-Meeting einen Umschlag zugeschickt bekommen, in dem ein beispielhaftes kleines Escape Game enthalten war. So

konnte auch aus der Distanz gemeinsam gerätselt und die Methode kennen gelernt werden. Daraufhin wurden in einer Präsentation die Projektidee sowie die Bildungskonzepte für die Klassenstufen 5/6 und 9/10 vorgestellt. Auch einige Vorschläge für eigenständige Projekte der zukünftigen Arche-Klassen, die im Anschluss an den Hofbesuch durchgeführt werden sollten, sind präsentiert worden. Abschließend wurden den Schulen im Vorhinein mit den Betrieben abgesprochene Termine präsentiert, die dann in die Planung des Schulhalbjahres mit einbezogen werden konnten. In den folgenden Wochen wurden so gemeinsame Termine für Betriebe Schulen und Coaches gefunden. Am Schluss der Veranstaltung war noch genug Zeit um offene Fragen und das weitere Vorgehen zu besprechen.

2.4. WORKSHOP FÜR LANDWIRT*INNEN

Am 12. und 19. März 2022 fanden Qualifizierungs- und Informations-Workshops für die teilnehmenden Landwirt*innen in Hessen und Niedersachsen statt. Am 12. März im Schloss Rauschholzhausen bei Gießen nahmen 14 Landwirt*innen aus Hessen teil. Am 19. März auf dem Schäferhof Seel in Stemshorn haben 10 Landwirt*innen aus Niedersachsen teilgenommen.



*5 Teilnehmende am Workshop Arche-Schule in Hessen vor dem Schloss Rauschholzhausen.
Foto: SCHUBZ*

Eine Vorstellungsrunde zu Beginn der Veranstaltung schuf eine entspannte und vertraute Atmosphäre. Im Anschluss wurden die vorangegangenen Aktivitäten des Projektteams vorgestellt und Möglichkeiten zur finanziellen Förderung von Hofbesuchen aufgezeigt. Bei

einem gemeinsamen Mittagessen und anschließendem Kaffeetrinken bestand die Möglichkeit zu Austausch und gemeinsamen Diskussionen. Kennenlernen und Ausprobieren der Bildungskonzepte standen am Nachmittag im Fokus. Das Ziel war, dass die Landwirte und Landwirtinnen vertraut mit den Materialien wurden und die Anmoderation der unterschiedlichen Stationen der Erlebnis Module sowie das Escape Games verinnerlichen. Außerdem bestand jederzeit die Möglichkeit alle Fragen und Bedenken zu äußern. Daraufhin konnten im Anschluss an die Veranstaltungen wichtige Anpassungen in der Anmoderation des Escape Game vorgenommen werden. Zudem wurde von den Teilnehmenden der Wunsch nach einer schriftlichen Anleitung zu den Bildungsmodulen und dem Escape Game geäußert. Sodass auch hier nachträglich unterstützendes Material erstellt werden konnte.



6 Teilnehmende am Workshop Arche-Schule in Niedersachsen im Schafstall von Michael Seel. Foto: GEH



*7 Während dem Workshop hatten Landwirt*innen die Gelegenheit die Bildungsmodule auszuprobieren. Foto: GEH*

2.5. AUFTAKTVERANSTALTUNG IM ARCHE-PARK LÜNEBURG

Start in die Praxisphase mit Landwirten

Der Auftakt zur Praxisphase mit dem damaligen Niedersächsischen Umweltminister Olaf Lies als Schirmherr fand am 29.04.2022 im Arche Park Lüneburg statt. Geladen war der Beirat, die Partner und Akteure aus der Landwirtschaft und aus der regionalen Politik. Bei schönstem Sonnenschein wurde die Veranstaltung kurzerhand ins Freie organisiert, da Corona natürlich immer noch ein Thema war. Olaf Lies hob bei seinem Grußwort als Schirmherr die Bedeutung des Projektes hervor: „Die Arche-Schule zeigt Kindern und Jugendlichen und damit den Verbrauchern von morgen, wie Ernährung, Landwirtschaft und Naturschutz zusammenspielen.“

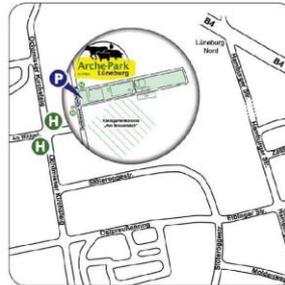
Auftakt zur Praxisphase „Arche-Schule – aktiv für Ernährungsvielfalt“

DATUM

29.04.2022, 10.00 - 12.00 Uhr

ORT

Arche-Park Lüneburg
 Ochtmisser Kirchsteig 69
 21339 Lüneburg



Programm:

- 09.30 Uhr **Ankommen** bei Kaffee und Tee
 - 10.00 Uhr **Begrüßung für den Projektträger und den Kooperationspartner**
Dr. Frank Corleis (Geschäftsführende Leitung SCHUBZ)
 - 10.05 Uhr **Grußworte...**
 ...des Nds. Umweltministers und Schirmherrn **Olaf Lies**
 ...des Landrates Landkreis Lüneburg **Jens Böther**
 ...der ehrenamtlichen Bürgermeisterin Lüneburgs **Hiltrud Lotze**
 - 10.30 Uhr **Einleitende Worte zur Initiative durch die Förderer**
 Dr. Susanne Wiese-Willmaring (Deutsche Bundesstiftung Umwelt),
 Dr. Andreas Lindemann (Nds. Bingo-Umweltstiftung)
 - 10.40 Uhr **Vorstellung der Projektaktivitäten**
Dr. Nadin Hermann (Projektleitung Arche-Schule)
 - ab 11.00 Uhr **Pressefotos und Ausprobieren der Bildungsmaterialien**
 - ab 11.30 Uhr **Mittagsimbis** aus der Arche-Region
- Anschließend besteht Gelegenheit zu einem geführten Rundgang durch den Arche-Park.



Neben Olaf Lies sprachen auch der Landrat des Kreises Lüneburg Jens Böther, die ehrenamtliche Bürgermeisterin Hiltrud Lotze sowie Dr. Wiese-Willmaring für die DBU und Dr. Lindemann für die NBU-Grußworte an das Projekt aus. Nachdem die neu entwickelten Materialien allen Teilnehmenden vorgestellt wurden, nahm der feierliche Auftakt seinen Ausklang bei einem Mittagstisch mit Produkten ausschließlich aus der Arche-Region.



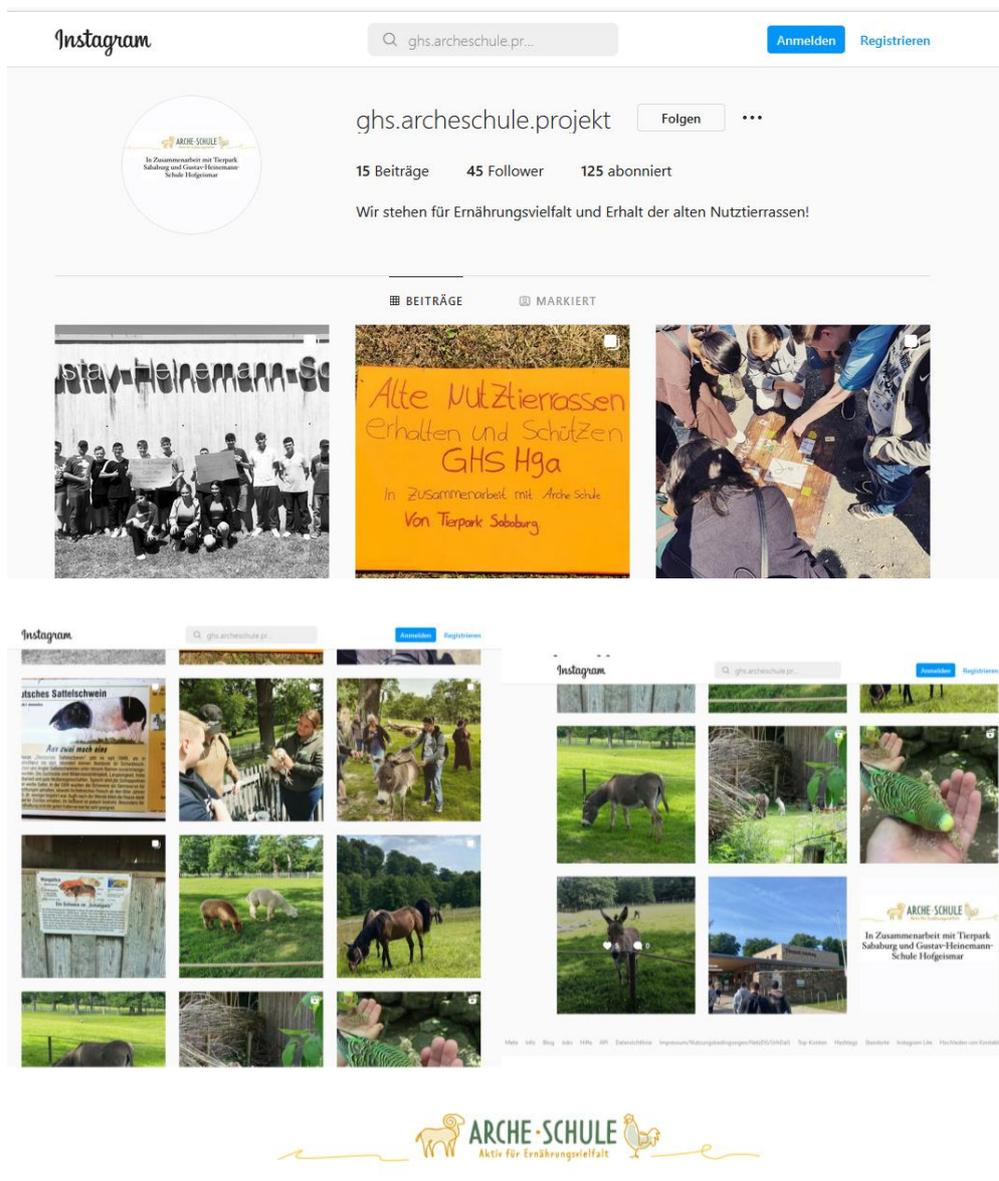


2.6. HOFBESUCHE UND COACHINGS

Aus organisatorischen Gründen wurden, anders als ursprünglich geplant, keine externen Coaches für die Hofbesuche eingesetzt. Stattdessen begleiteten Mitarbeiterinnen aus dem SCHUBZ sowie der GEH die Hofbesuche. Diese waren sowohl mit den Bildungskonzepten als auch mit dem fachlichen Hintergrund sehr gut vertraut, sodass dies als gute Alternative angesehen wurde. Acht Betriebe in Niedersachsen wurden bei den Hofbesuchen von SCHUBZ-Mitarbeiterinnen begleitet und 12 Betriebe von GEH-Mitarbeiterinnen, zwei davon in Niedersachsen und 10 in Hessen. Erfreulicherweise konnten alle geplanten Hofbesuche stattfinden. Ein krankheitsbedingt entfallener Termin im Tierpark Sababurg konnte nach den Sommerferien nachgeholt werden. Die Hofbesuche fanden im Zeitraum vom 5.5. bis zum 18.07 bzw. einem Nachholtermin am 27.9.2022 statt. 21 Schulklassen reisten mit dem öffentlichen Nahverkehr an, 10 Klassen mit dem Reisebus und neun Klassen konnten mit dem Fahrrad oder zu Fuß anreisen. Die Hofbesuche fanden immer vormittags häufig zwischen 9-13 Uhr statt. Zu Beginn des Hofbesuchs, bevor die Klassen eintrafen wurden gemeinsam mit dem Landwirt oder der Landwirtin, die Bildungsmodule bzw. das Escape Game aufgebaut und dabei besprochen welche Stationen an welchem Ort auf dem Hof thematisch besonders gut passen. Die Anleitung der Klassen während des Hofbesuchs wurde, je nach Absprache mit dem Landwirt oder der Landwirtin, überwiegend von den SCHUBZ- bzw. den GEH-Mitarbeiterinnen übernommen, die Landwirt*innen aber immer eng mit eingebunden. Im Anschluss an den Hofbesuch wurde dieser gemeinsam reflektiert und wichtige Hinweise und Tipps für die eigenständige Durchführung mitgegeben.

2.7. AKTIONEN DER ARCHE-KLASSEN

Die zukünftigen Arche-Klassen konnten im Anschluss an den Hofbesuch, zur weiteren Vertiefung der Lehrinhalte in der Schule eigene Projekte verwirklichen. Ursprünglich war dieses eigenständige Projekt als Voraussetzung zur Qualifizierung als Arche-Klasse vorgesehen. Es stellte sich jedoch heraus, dass die Schulklassen vor allem coronabedingt stark belastet waren, was das teilweise Nachholen von Lehrplaninhalten oder Herausforderungen im Klassengefüge anging. Zudem fanden viele Hofbesuche kurz vor den Sommerferien statt. So haben sich drei Schulen im Anschluss an den Hofbesuch durch eigene Projekte vertiefend mit der Thematik befasst. Die Klasse H9a der Gustav-Heinemann-Schule hat eine Instagram-Seite mit Bildern und kurzen Beiträgen gestaltet.



8 Instagram-Seite der Klasse H9a der Gustav-Heinemann-Schule

Eine ganz besondere Aktion hat sich die Gutenbergschule in Lönigen ausgedacht. Für die Jubiläumsfeier und Tag der offenen Tür wurde von der Arche-Schule Hof Meyer das Escape Game geliehen. Ein Klassenraum wurde als Escape-Room umfunktioniert. Hierfür ist der Raum mit Silofolie in fünf Räume aufgeteilt worden. Um Zugang zu bekommen musste zunächst ein Anfangsrätsel gelöst werden. Der EscapeRoom kam richtig gut an und wurde kräftig bespielt!

50 Jahre Gutenbergschule
Lönigen, Hauptschule

Einladung
Tag der offenen Tür
Ehemaligentreff
Schulfest

09.09.2022
13.00 - 17.00 Uhr

AKTIONEN
Schwarzlichtspiele
Glücksrad mit Preisen
Gruselkabinett
Escaperoom
Hüpfburg

VIDEO- UND FOTODOKUMENTATIONEN AUS 50 JAHREN
Schule früher - heute
Lönigen im Bilde
Verkauf einer Schulchronik

STÜNDLICHE AUFFÜHRUNGEN
Tanz
Theater
und vieles mehr

ESSEN & TRINKEN
Pommes
Bratwurst
Waffeln
Kaffee
Candybar
Cocktailbar

Alter Postweg 7 · 49624 Lönigen

2.8. ABSCHLUSSVERANSTALTUNG IM TIERPARK SABABURG

Mit der Abschlussveranstaltung am 06.10. 2022 wurde ein Rahmen für die Landwirt*innen und Lehrkräfte mit ihren Schüler*innen geboten, mit dem Projektteam ein Fazit in Bezug auf die Meilensteine des Pilotprojektes zu ziehen und sich gegenseitig auszutauschen. Die Veranstaltung fand im Tierpark Sababurg im nordhessischen Reinhardswald statt. Mit einer teilweise 2 ½-stündigen Anfahrt aus Hessen und Niedersachsen und vermehrt auftretenden Coronafällen konnten keine Schulklassen und nicht alle Betriebe an der Veranstaltung teilnehmen. Wir passten das Programm entsprechend einem Workshop an. Mit 24 Personen waren ausschließlich die landwirtschaftlichen Betriebe und eine Lehrkraft aus der Umgebung angereist. Sie ermöglichte den Blick aus schulischen Gesichtspunkten. Aus dem Beirat konnte Frau Dr. Henning teilnehmen und Dr. Lindemann für die Niedersächsische Bingo-Umweltstiftung als Förderer.



9 Anerkannte Arche-Schulen präsentieren stolz ihre Auszeichnungen bzw. Hofschilder. Foto: GEH

Nach gemeinsamem Ankommen bei Kaffee und Tee wurden alle Teilnehmenden begrüßt und rückblickend ein Blick auf die Meilensteine geworfen. Es folgte ein Bericht über das Feedback der Lehrkräfte zu den Hofbesuchen sowie im Anschluss ein kurzes Blitzlicht mit Fotos der Hofbesuche und ein gemeinsames Feedback zu den Projektaktivitäten. Nach feierlicher Übergabe der Hofschilder und Anerkennung der Arche-Schulen folgte ein Mittagessen im tollen Ambiente. Am Nachmittag standen Zukunftsperspektiven mit einer Podiumsdiskussion und der gemeinsame Austausch im Fokus, bis abschließend eine Führung zum Bauernhof des Tierparks erfolgte.

2.9. VERSTETIGUNG UND VERBREITUNG DER PROJEKTIDEE

Für die Weiterverbreitung der Projektidee und auch um auf die in der Pilotphase bereits qualifizierten Arche-Schulen aufmerksam zu machen wurde eine Unterseite auf der GEH-Homepage erstellt. Hier wird das Projekt kurz vorgestellt und den einzelnen Betrieben eine Plattform geboten sich und ihren Betrieb vorzustellen. Hier finden interessierte Lehrkräfte einen teilnehmenden Arche-Betrieb in ihrer Nähe auf einer Landkarte und können für Buchungen Kontakt aufnehmen. Zusätzlich wurde ein Flyer erstellt und grafisch gestaltet sowie an die Betriebe versandt, der an interessierte Schulen gerichtet ist. So haben die Betriebe die Möglichkeit sich gezielt an umliegende Schulen zu wenden und ihre Arche-Schule zu bewerben.



SPANNENDER UNTERRICHT IN DER



ARCHE-SCHULE

Aktiv für Ernährungsvielfalt



**KOMMEN SIE MIT IHRER KLASSE
AUF UNSEREN HOF!**

In verschiedenen Mitmach-Aktionen und einem spannenden Escape-Game klären wir wichtige Fragen rund um regionalen Fleischkonsum.

Worum geht's?

Bei uns in der Arche-Schule erfahren die Schüler*innen viel Wissenswertes über **Ernährungssicherung und -vielfalt**. Spielerisch lernen sie die Bedeutung alter Nutztierassen in Bezug auf die regionale Fleischproduktion kennen.

Während die jüngeren Schüler*innen in verschiedenen Mitmachstationen die **Vielfalt der Nutztierassen erleben**, lösen die Jugendlichen der 9. oder 10. Klasse ein **spannendes Escape-Game** um das mysteriöse Verschwinden eines Millionen-Ebers.

Eine **Hofführung** ist immer dabei. **Sehr gern können wir vorab besprechen, was Ihnen inhaltlich besonders wichtig ist.**





Anfahrt und Kosten

Der Hofbesuch dauert ca. **3 Stunden** und beinhaltet auch eine Hofführung.

Die **Kosten** für den Hofbesuch klären wir, wenn alle Details zum Ablauf und evtl. Schwerpunktthemen geklärt sind.

Die **Anfahrt** ist von der Schule selbst zu organisieren.



Wir sind geschult

Um uns im Umgang mit Schulklassen fit zu machen, haben wir an einer **Qualifizierung** teilgenommen. Wir wurden von professionellen Umweltpädagog*innen begleitet und umfangreich **gecoacht**.

Als zertifizierte „Arche-Schule“ freuen wir uns über viele Kinder und Jugendliche auf unserem Hof.



Alle machen mit

In Deutschland engagieren sich mit uns mehr als 2.100 Züchter und Förderer in der **Gesellschaft zur Erhaltung alter und gefährdeter Haustierrassen e.V. (GEH)**. Ganz gleich ob Hobbyhalter, Nebenerwerbs- oder Vollerwerbsbetrieb – uns allen geht es darum, bedrohte Nutztierassen vor dem Aussterben zu bewahren. Viele von uns öffnen für Interessierte ihre Höfe, um alte Landrassen wieder bekannt zu machen.



Interesse?

Melden Sie sich gern bei uns, damit wir alle Details für einen Hofbesuch mit Ihrer Klasse besprechen können. Wir freuen uns über Ihren Anruf oder eine E-Mail.

Kontakt

Projektentwicklung




Die Projektentwicklung wurde von 2020 bis 2022 gefördert von der Deutschen Bundesstiftung Umwelt (DBU) und der Niedersächsischen Bingo-Umweltstiftung.




Das Konzept wurde und wird bei GEH-Veranstaltungen den Mitgliedern, häufig selbst Halter*innen alter Nutztierassen, präsentiert. Zum Beispiel auf dem GEH-Workshop am 12.11.2022 mit 27 Teilnehmenden. Auch bei der Jahreshauptversammlung 24.-26.2.2023 wird die Arche-Schule thematisiert und vorgestellt. Die GEH ist zudem auf vielen Bundesweiten Messen und Veranstaltungen, wie zum Beispiel der Grünen Woche in Berlin mit einem Info-Stand präsent. Hier wird das Konzept der Arche-Schule einem breiten Publikum präsentiert und weitere Kontakte geknüpft.

Am 24.09.2022 wurde das Escape Game auf dem Schulgeografentag in Lüneburg Lehrkräften in einem Workshop vorgestellt und stieß auf großes Interesse. Außerdem wird das Konzept der Arche-Schule im November 2023 bei einer Fortbildung für Umweltbildner aus Zoos und Tiergärten vom Deutschen Wildgehege Verband präsentiert und bespielt.

2.10. ZUSAMMENARBEIT VON SCHUBZ UND GEH

Während der gesamten Pilotlaufzeit haben das SCHUBZ und die GEH eng zusammengearbeitet und Pädagogik und Fachexpertise miteinander abgestimmt. Es fanden für die Entwicklung der Bildungsmodule fünf ganztägige Konzeptionsmeetings statt. Davon wurden drei in Präsenz am 22.04. und 07.05.2021 im SCHUBZ in Lüneburg und am 25.05.2021 bei der GEH in Witzenhausen sowie zwei online (02.06. und 16.11.2021) durchgeführt. So wurden bei den Meetings angefangen mit einem Roten Faden und den Lehrzielen, über erste Ideenfindung der Umsetzung bis hin zur Verfeinerung die Inhalte und Materialien zwei spannende Bildungsangebote entwickelt. Zudem wurde bei den Treffen die Fortbildung für die Lehrkräfte und der Workshop für die Landwirt*innen organisiert, sowie stetig der Stand der Schulakquise besprochen. Die Abschlussveranstaltung wurde ebenfalls gemeinsam organisiert und Inhalte für die Abschlussevaluation abgestimmt.

3. Konzeptionen

3.1. INHALT DER KONZEPTIONEN ESCAPE GAME UND 5. / 6. KLASSE

Dieses Kapitel stellt zwei Bildungsangebote für die 5. und 6. Klasse sowie für die 9. und 10. Klasse vor, die von April bis Dezember 2021 konzipiert und anschließend für 20 Höfe multipliziert wurden. Bei der Konzeption mussten die Rahmenbedingungen der Betriebe mit alten Nutztierassen beachtet werden:

Herausforderungen

Jeder Hof unterschiedlich, teilweise keine Schulungsräume vorhanden, Mobiliar nicht einheitlich, Tierarten nicht einheitlich, große Klassen (Escape Games normalerweise max. 5 - 15 TN)



Bedingungen für Konzeption

Spiel muss überall funktionieren, alle Materialien müssen in Box enthalten sein, Spiel ist nur Auftakt zur Hofführung, Klasse muss in Gruppen geteilt werden

Die beiden Module müssen für alle Formen der Betriebe und alle Rahmenbedingungen auf den Höfen funktionieren, was bei der Konzeption eine Herausforderung darstellte.

Die zwei Erlebnis-Module enthalten unter dieser Prämisse verschiedene Materialien, die für die Durchführung gebraucht werden. Methodische Elemente sind Rätsel, Spiele, Ausprobieren, Erkunden, selbst erleben: der Spaß steht bei allem im Vordergrund, denn bei den Zielgruppen soll auch Begeisterung und Wertschätzung für das Thema geweckt werden.

Was lernen die Kinder und Jugendlichen kennen?

Die Schüler*innen...

- lernen bedrohte Haustierrassen kennen.
- erkennen, dass Nutztiervielfalt zur Ernährungsvielfalt und zur Ernährungssicherung beiträgt.
- entdecken vielfältige Wirtschaftsweisen in der Landwirtschaft.
- gewinnen Erkenntnisse über Verarbeitung und Vermarktung tierischer Produkte.
- verstehen, dass Verbraucherverhalten die Bedingungen in der Landwirtschaft mitbestimmt (bewusster Konsum und Regionalität).

Je nach Altersstufe werden thematisch unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt.

Klasse 5 + 6:

- erkennen, dass Genetische Vielfalt bei Nutztieren zum Erhalt der biologischen Vielfalt beiträgt.
- Sehen wie Landwirtschaft heute funktioniert (Produktionsketten und Zusammenhänge weltweit).
- reflektieren Grenzen der Lebensmittelproduktion und eigenes Handeln, bewerten Folgen.

Klasse 9 + 10:

- erfahren, dass Vielfalt der Nutztierarten Teil eines Wandels in der modernen Landwirtschaft sein kann.
- erkennen Zwänge des Systems und Grenzen der derzeitigen Landwirtschaft (z.B. Abhängigkeit vom Handel etc.).
- nehmen Perspektivwechsel zwischen Landwirt und Verbraucher ein: der Landwirt wünscht sich Arbeitserleichterung und Wertschätzung (Landwirt hat häufig wenig ökonomischen Entscheidungsspielraum – hohe Verbrauchererwartungen bei geringer Zahlungsbereitschaft führen dazu, dass die Berücksichtigung des Tierwohls zum Spannungsfeld werden kann)

Was erleben die Kinder?

- **Realerfahrung:** Authentische Begegnung mit Landwirten und der Lebensmittelproduktion
- **Wertschätzung von Lebensmitteln:** Erleben den Arbeitsaufwand für die Produktion von tierischen Produkten
- **Begeisterung:** Vielfalt der Nutzierrassen als Kulturgut

Modul für die 5. und 6. Klasse

Der Rote Faden:

Die Schüler*innen schlüpfen in die Rolle von „Jungbauern“ und werden kleine Hofexperten. Als frischgebackene Landwirte müssen sie sich gut in der Thematik auskennen und lernen innerhalb von 5 Hands-On-Stationen die Vielfalt der Nutzierrassen kennen und erfahren wie die unterschiedliche Vermarktung von Fleisch funktioniert.

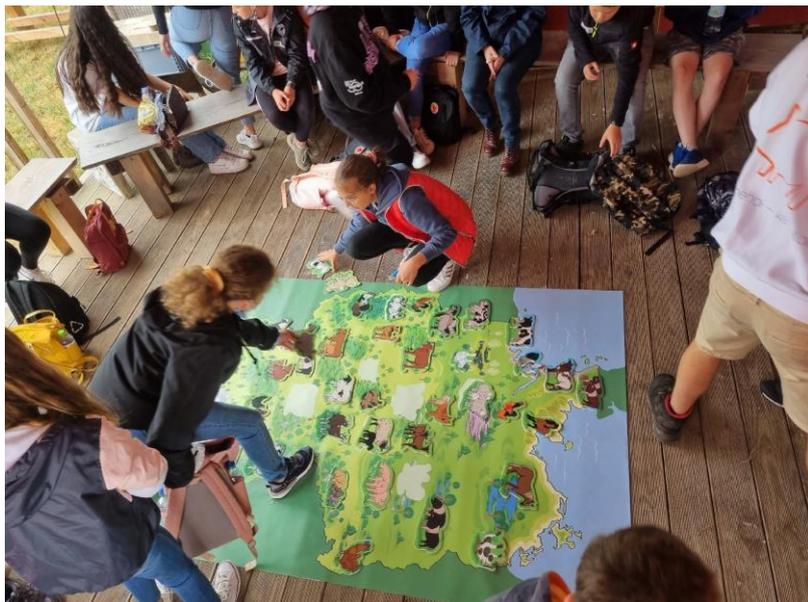
Station 1: Vielfalt der Nutzierrassen in Deutschland kennenlernen

Als erstes müssen sich die jungen Landwirt*innen entscheiden, welche Tierrassen sie halten möchten. Um die verschiedenen Rassen in ganz Deutschland kennenzulernen, gibt es eine große

Deutschlandkarte. Jedes Kind erhält ein Puzzleteil aus Holz, auf denen jeweils eine alte Nutzierrasse abgebildet ist. Auf der Rückseite stellt sich das Tier mit seinen besonderen Eigenschaften kurz vor.

Heute werden in der modernen

Landwirtschaft eher Hochleistungsrassen



10 Das große Puzzle veranschaulicht Vielfalt. Foto: Johannes-Kepler-Schule

gezüchtet, da diese bessere Erträge bringen. Dafür ist die Vielfalt der Nutztiere und deren regionale Anpasstheit nicht mehr so wichtig, sodass in ganz Deutschland nur noch einige wenige Rassen gehalten werden. Die Puzzleteile werden von der Karte entfernt und stattdessen mehrere Holzscheiben mit Hybridschweinen, Hybridhühnern und Fleischrindern überall in Deutschland auf die Karte gelegt. Mit den Kindern wird besprochen, dass die alten Nutztierassen nicht weg sind, aber viel weniger gehalten werden.

Station 2: Schweine füttern im Vergleich



Diese Station wird idealerweise vor der Futterküche aufgebaut. Es geht darum, dass die Schüler*innen unterschiedliche Schweinerassen füttern sollen. Die zugehörigen „Futterpuks“ (Holzscheiben mit Getreide, Mais, Soja, Heu und Grassymbolen) werden vorher um die Futterküche herum „gepflanzt“; d.h. sie werden in unmittelbarer Umgebung zur Station verteilt.

Bevor das Spiel losgeht, kann das reale Futter gezeigt werden.

11 sind die Schweine fertig gefüttert beginnt die Reflektion in der Gruppe. Foto: Johannes-Kepler-Schule

Letztlich geht es nicht darum, welche Klasse gewonnen hat (das gibt das Spiel vor), sondern, dass die Schüler*innen erfahren, dass die unterschiedlichen Rassen, unterschiedliche Ansprüche ans Futter und

eine andere Leistung haben.

Station 3:

Finde dein Glück, heißt diese Station – denn die Landwirtschaft ist vielfältig. Es gibt nicht „DEN einen Landwirt“. Jeder Hof wirtschaftet anders. Das sollen die Schüler*innen hautnah erfahren.

Jedes Kind dreht einmal das Glücksrad und erhält eine entsprechende Rollenkarte. Die Felder spiegeln die Vielfältigkeit der Betriebe wider. Das Rad zeigt also die Verteilung der

Betriebe in Deutschland – aufgeteilt in Großbetriebe, Kleinbäuerlicher Betriebe oder Familienbetriebe und Arche-Betriebe.

Der Statistik folgend wird die Klasse daher in wenige Großbetriebe, sehr wenig Arche-Betriebe und viele kleine bis mittlere oft familiengeführte Höfe aufgeteilt. Die zugehörigen Rollenkarten zeichnen – didaktisch reduziert – einen typischen Betrieb dieser Größenordnung nach. Angegeben ist zum Beispiel die Anzahl der Mitarbeitenden, die eingesetzte Technik, die Anzahl der Tiere, der Verkaufswert der Tiere etc.

Um diese Vielfalt sichtbar zu machen, wird eine metrische Aufstellung angeleitet.

Mögliche Fragen können sein:

- Ordnet euch nach der Anzahl der Tiere in eine lange Schlange. Welche Betriebe stehen jetzt vorne?
- Wer arbeitet häufig mit Familienmitgliedern zusammen? Tretet aus der Schlange hervor.
- Wer hat mehr als 20ha Fläche?
- Wer kommt mit weniger Technik aus?
- Wessen Tiere werden als Landschaftspfleger bezeichnet.
- Wer muss Futter zukaufen und wer hält die Tiere auf der Weide?
- Abschlussfrage: Wer ist 24h für seine Tiere da? (Hier treten natürlich alle nochmal nach vorne und du kannst thematisieren, dass jeder Landwirt für Leben verantwortlich ist und alle Betriebe diese Aufgabe natürlich sehr ernst nehmen.)



*12 Per Zufallsprinzip werden die Kinder zu Landwirt*innen. Foto: Henry-Benrath-Schule*

Station 4:



13 Wie viele Schweine werden gehalten - anschaulich dargestellt. Foto: SCHUBZ

Um zu verdeutlichen, dass die Haltung von Tieren in großer Stückzahl besonders wirtschaftlich ist, wird die Anzahl der Tiere in den einzelnen Betrieben nochmals visualisiert. Die Kinder stecken entsprechend der Tieranzahl auf ihren Rollenkarten unterschiedlich große Holzkugeln in Plexiglasröhren. Wieder der Statistik folgend werden die Tiere der Wirtschaftsrassen deutlich mehr sein, die von wenigen Großbetrieben kommen.

Dass das auch mit uns als Verbraucher zu tun hat, sehen die Kinder an der letzten Station.

Station 5:

Als ausgebildete kleine Jungbauern und -bäuerinnen möchten die Kinder ihr Fleisch nun natürlich auch verkaufen. Die Station ist daher vor dem Hofladen, Verkaufsautomat oder der Käserei am idealsten aufgebaut. So kann der Landwirt seine eigene Vermarktungsstrategie in die Besprechung nach dem Spiel direkt einbinden.

Die Station ist besonders wichtig, weil hier das Verbraucherverhalten thematisiert wird. Wir möchten hier nicht polarisieren, sondern verdeutlichen, dass das Verbraucherverhalten Auswirkungen auf die Wirtschaftsweise der Landwirte hat.



14 Die Kinder haben großen Spaß beim "Vermarkten" des Fleisches. Foto: SCHUBZ

Die Gruppen (Großbetriebe, Kleinbäuerliche Betriebe und Arche-Betriebe) werfen nacheinander auf eine Wurfwand mit drei Vermarktungsmöglichkeiten (Supermarkt, Hofladen und regionaler Schlachter). Die Löcher haben unterschiedliche

Schwierigkeitsstufen und bekommen unterschiedliche Punktzahlen. Die Punkte werden mit Kreide auf dem Boden gezählt.

Damit das Spiel fair ist – die Gruppen sind ja unterschiedlich groß – bekommen die Gruppen jeweils 3 Minuten Zeit, um ihr Fleisch zu verkaufen. Die Arche-Betriebe müssen dann natürlich öfter werfen als ihre Kollegen.

Spielbesprechung: Der Landwirt fragt die Kinder wie sie sich in ihren Rollen gefühlt haben? Was kam ihnen fair und was unfair vor? Welche Möglichkeiten haben sie etwas zu ändern? Wichtig ist dann, dass der Landwirt erläutert, warum er sich für einen Arche-Betrieb entschieden hat. Welche Motivation hat er selbst, was treibt ihn an.

Escape-Room/ Game

Escape-Games werden auch im Bildungsbereich immer häufiger eingesetzt, um Inhalte zu bestimmten Themen spielerisch und scheinbar nebenbei zu vermitteln. Die Teilnehmenden werden im Rahmen des Spiels mit inhaltlichen Fakten und Botschaften konfrontiert, die später in der Reflexion noch einmal vertieft werden können.

Im Rahmen eines Escape Rooms erleben die Jugendlichen ein bestimmtes Szenario. Als Opener wird eine Geschichte erzählt, in der etwas Spannendes und Rätselhaftes passiert. Alle werden aufgefordert, das Rätsel zu lösen. Die nötigen Hinweise und Materialien dafür sind im „Raum“ vorhanden, wenn auch nicht sofort als Teil der Geschichte erkennbar. Um die Spannung zu erhöhen, wird meistens eine bestimmte Zeit vorgegeben.

Zusammenfassend besteht ein Escape-Game also aus den drei Elementen:

- spannende, möglichst realistische Geschichte
- knifflige Rätsel, die nicht als solche erkennbar sind
- eine Zeitbeschränkung

Im Rahmen unserer Geschichte lernen die Jugendlichen die Lebenswelt verschiedener Akteure im landwirtschaftlichen Bereich kennen und tauchen dadurch hautnah in die Thematik ein. Nebenbei erfahren sie etwas über fachliche Hintergründe und nehmen Kernaussagen auf. In Kleingruppen spüren sie den Tatmotiven der Akteure nach und finden

Beweise für deren Alibis. Das große Finalrätsel kann nur gemeinsam gelöst werden, denn am Ende wird es nur einer gewesen sein...



15 Kurz vor der Auflösung - wer hat den Millioneneber geklaut? Foto: Henry-Benrath-Schule

Die Story: Der Millionen-Eber ist verschwunden!

In der industrialisierten Schweinezucht ist das Genmaterial bestimmter Zuchtlinien besonders wertvoll. Die Gebäude von großen internationalen Zuchtunternehmen gleichen Hochsicherheitstrakten, in die niemand hineindarf. Neben der Spezialisierung auf Hybridrassen wurde erkannt, dass es von sehr großer Bedeutung ist, altes, ursprüngliches Genmaterial von Nutztieren zu erhalten. So geraten die alten Nutztierassen wieder in den Fokus. Einige Rassen gelten schon fast als ausgestorben. Die Rotbunten Husumer Schweine zum Beispiel stehen auf der Roten Liste der GEH in der Kategorie „extrem gefährdet“. 2018 gab es deutschlandweit nur noch 47 Eber! Ein wertvoller Bestand, den es zu schützen gilt.

Der besuchte Arche-Betrieb ist einer der wenigen, auf denen so ein seltener Eber der Rotbunten Husumer zu Hause ist. Natürlich wird besonders auf sein Wohlergehen und seine Gesundheit geachtet. Es gibt bereits diverse Kaufanfragen, sodass deutlich wird, wie sehr der Wert dieses Tieres steigt. In Fachkreisen wird bereits vom „Millionen-Eber“ gesprochen...

Auf deinem Hof gibt es deshalb seit Neuestem einen Mitarbeiter, der sich ausschließlich um den Eber kümmert. Er heißt Tim.

Nach der Begrüßung wird schnell klar, dass der Millioneneber verschwunden ist und Tim ist auch nicht aufzufinden. Die Jugendlichen müssen aushelfen und herausfinden, was mit dem Eber passiert ist.

Während die Jugendlichen die Rätsel lösen, lernen und erfahren Sie Hintergrundinformationen zu...

- ... regionaler Schlachtung
- ... internationalen Zuchtunternehmen
- ... Bedeutung der genetischen Vielfalt
- ... unterschiedlichen Wirtschaftsformen in der Landwirtschaft

Gespielt wird das Escape Game in Kleingruppen, damit alle Teilnehmenden einbezogen werden können. Jede Kleingruppe bearbeitet einen von 5 Verdächtigen und sein entsprechendes Alibi und fokussiert somit auf einen Themenbereich beim regionalen Fleischkonsum: regionale Schlachtung, weltweite Zuchtunternehmen, Betriebsaufgaben, regionale Ernährung, Verbraucherwünsche und Tierschutz. Aufgelöst wird das Rätsel um den verschwundenen Millionenerbe wieder gemeinsam in der Klassenstärke. Hier müssen die Schüler*innen ihre Ergebnisse und Erkenntnisse im Peer-Learning Ansatz austauschen, um hinter das Geheimnis zu kommen. Gemeinsam knacken sie den Code für ein mysteriöses Tablet. Ein Instagram-Video zeigt Ihnen dort, welcher der Verdächtigen hinter der Aktion steckt. Für die Filmaufnahme konnten wir einen Tierpfleger im Tierpark Sababurg gewinnen, der sehr authentisch den Täter spielt und seine Motivation für die Entwendung des Ebers erklärt. Grafisch aufgearbeitet und mit einem großen Augenzwinkern erklärt das Video die Bedeutung alter Nutztierassen und die Entführung des Ebers für die Zeugung neuer Nachkommen.

Nach dem Spiel können diese Thematiken als Gesprächsanlässe aufgegriffen werden. Eine ausführliche Anleitung hilft dem Landwirt/der Landwirtin dabei dies bei einer anschließenden Hofführung zu tun.

VOR UND NACHBEARBEITUNG

Teilnehmende Lehrkräfte erhalten für beide Bildungsmodule Arbeitsmaterial zur Vor- und Nachbereitung und zur Umsetzung eigener Ideen im schulnahen Umfeld. Die Klassen der Stufe 5 und 6 werden bei der Zeichnung alter Nutztierassen nach deren Namen kreativ und schließen das Projekt mit einem Erfahrungsbingo ab.



Die älteren Schüler*innen spielen zunächst im Stil von Wer wird Millionär ein Wissensquiz, um alte Nutztierassen zu retten. Nach dem Hofbesuch bereiten sie eine Ernährungs-Challenge vor und erhalten dafür ein vorbereitetes Projekt-Canvas. Die Schüler*innen haben auf dem Hof viel über Tierhaltung in der Landwirtschaft gelernt und alte Nutztierassen als Teil einer Lösung für die Ernährungssicherung kennengelernt. Dies ist ein guter Einstieg in die gemeinsame Aktion, die im Klassenverband realisiert wird.

Wichtig ist nun, dass aus den vielen kleinen Ideen der Schüler*innen eine einzige Aktion mit konkreten Schritten wird. Drei vorbereitete Methoden helfen den Schüler*innen dabei:

- **Mehrpunkt-Entscheidung**
- **Aktionsplan nach Verantwortlichkeiten und Zeitplan**
- **Projekt Canvas**

In der Schule



Wer wird Arche-Retter?

Ein ungewöhnlicher Einstieg in der Schule soll die Schüler*innen in ihrem Ehrgeiz packen. Im Stil von „Wer wird Millionär?“ spielt die Klasse das Quiz „Wer wird Arche-Retter?“ Im Wettbewerb um die meisten Punkte steigen die Jugendlichen ganz nebenbei ins Thema ein und du als Lehrkraft hast einen Gesprächsanlass geschaffen. Wer die meisten Punkte hat, ist „Arche-Retter“!

Bilde hier für 5 Kleingruppen. Jede Kleingruppe bespricht sich kurz und gibt **nach jeder Frage** dann einen Tipp ab. Dieser Tipp wird an der Tafel notiert.

Nach jeder Auflösung kannst du die richtigen Antworten umkreisen und Punkte verteilen.

Das Quiz findest du als **PowerPoint-Dat** in deiner Mail.

Tabelle				
Frage	1	2	3	4
1.				
2.				
3.				

Warum alte Nutztierassen retten?

Zeige ihnen dazu als erstes den Erklärfilm:

YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=3Nwec0rF>

Nachdem die Schüler*innen hier einen guten Überblick zur Thematik bekommen haben, ist die letzte Szene die perfekte Überleitung, eine Challenge vorzuschlagen. Mit der Frage „Und was kannst du tun?“ motiviere die Jugendlichen, sich selbst eine Challenge zu überlegen. **Wichtig** ist, dass sie in zwei Doppelstunden realisierbar ist und im schulischen Umfeld erfolgt.

Ein **Arbeitsblatt** dazu findest du in deiner Mail.

Im Fokus stehen Fragen zum Team, zu den Stärken und zu den Aktivitäten. Die Jugendlichen entscheiden, was sie umsetzen möchten und was sie für realisierbar halten. Teile die Klasse dazu in 3er oder 4er Gruppen.

Am Ende ihrer Überlegungen sollen sich die Schüler*innen ihre Ideen gegenseitig vorstellen – ein kurzer Pitch gibt ihnen die Möglichkeit, die anderen von ihrer Idee zu überzeugen! Hier dürfen sie richtig kreativ werden.

Nach dem Hofbesuch

Die Schüler*innen haben auf dem Hof viel über Tierhaltung in der Landwirtschaft gelernt und alte Nutztierassen als Teil einer Lösung für die Ernährungssicherung kennengelernt. Du kannst jetzt noch einmal auf die Challenge der Schüler*innen zurückkommen. Das könnte ein guter Einstieg in eine nachfolgende **gemeinsame** Aktion sein, die wirklich im Klassenverband realisiert wird.

Wichtig ist nun, dass aus den vielen kleinen Ideen eine einzige Aktion mit konkreten Schritten wird. Entscheiden könnt ihr euch mit einer Punkteverteilung.

Mehrpunkte-Entscheidung

Diese Methode ermöglicht es schnell und demokratisch zwischen mehreren Vorschlägen zu entscheiden. Alle Teilnehmenden erhalten hierzu drei Klebpunkte, die neben die verschrifteten Vorschläge (an der Tafel, auf einem Flipchart) geklebt werden.

Bevor ihr aber loslegt mit der Abstimmung solltet ihr nochmal **gemeinsam Argumentationen** für und gegen die einzelnen Vorschläge sammeln:

1. Was spricht für und was gegen den Vorschlag?
2. Welcher Vorschlag kann wirklich innerhalb der Zeit und mit den vorhandenen Materialien realisiert werden?
3. Ist ein Vorschlag zu provokant?
4. Was könnte die Schulgemeinschaft von der Aktion halten?

Habt ihr euch geeinigt, könnt ihr einen Aktionsfahrplan aufstellen! Den Fahrplan für die gemeinsame Aktion könnt ihr an der Tafel oder auf einem langen Band Packpapier notieren.

Tafelbild: Nächste Schritte

Was wurde bereits erledigt?	Was wird erledigt?	Wer erledigt es?	Detaill. es dem Schritt

Eure Challenge



Motiv

Warum ist die Aktion/Challenge **wichtig** und **bedeutsam**?

Die Problematik der aussterbenden alten Nutztierassen ist in der Gesellschaft fast unbekannt. Der Verlust von Nutztierassen bedeutet einen Verlust von Vielfalt im Bereich Ernährung und Landwirtschaft. Die Vielfalt der Nutztiere ist zudem ein wichtiges Kulturgut.

Team

Wer ist dabei? Was sind eure Stärken und Fähigkeiten?



Zweck

Was müchtet ihr mit eurer Challenge erreichen?



Aktivitäten

Was genau müchtet ihr machen? Wie seht eure Vorbereitungen aus? Was sind eure nächsten Schritte?



Kanäle

Wie verbreitet ihr eure Botschaft? Wie erreicht ihr die Menschen?

Zielgruppe

Wen müchtet ihr ansprechen? Warum habt ihr euch für diese Zielgruppe entschieden?



Budget

Mehren euch Materialien zur Verfügung?



Pitch

Eure Challenge in drei Sätzen!



3.2. TESTSPIELUNG DER KONZEPTION FÜR 5. UND 6. KLASSE

Mit der Wilhelm-Raabe-Schule Lüneburg konnte am 13.10.2021 mit jeweils 2 Klassen das Modul für die 5. Klassen und für die 6. Klassen pilotiert werden. Es wurde sowohl von den Kindern als auch von den begleitenden Lehrkräften ein Feedback eingeholt. Die Rückmeldungen waren durchweg positiv. Die Kinder meldeten zurück, dass Ihnen besonders die Hands-On-Stationen gefallen haben, weil sie viel selbst machen und erfahren konnten. Auch, dass Sie viel dabei gelernt haben, wurde rückgemeldet.

Allerdings war festzustellen, dass sich die 6. Klassen mehr Hintergrundinfo wünschen als die 5. Klassen. Dabei können Redekarten für den Landwirt helfen. Denn in der Tat ist es schwierig für zwei Klassenstufen und alle Schulformen ein Modul zu entwickeln, das für alle funktioniert. Deswegen werden die Redekarten die Altersstufen differenzierter behandeln. So können zum Beispiel für die höheren Stufen und gymnasiale Klassen weitere aktive Methoden eingebaut werden, die die Stationen als Gesprächsanlass aufgreifen.

3.3. TESTSPIELUNG DES ESCAPE GAMES

Im Rahmen der Wissenschaftstagung von Lernort Bauernhof und Transparenz schaffen mit Landwirt*innen am 07.10.2021 konnte im Arche-Park Lüneburg als Exkursion das Escape Game getestet werden. Gemeinsam mit den Bauernhofpädagog*innen wurde das Escape Game zunächst gespielt und dann gemeinsam reflektiert.

Da die Gruppe aus erfahrenen Bauernhofpädagog*innen bestand, bekamen wir nochmal wertvolle Tipps für die weitere Planung der Rätsel und vor allem auch für das Finale des Spiels.

Die beiden Konzeptionen wurden auch dem Beirat auf einer ZOOM-Sitzung am 03.12.2021 vorgestellt und auch hier Anregungen gesammelt, die für die weitere Umsetzung wertvoll waren.

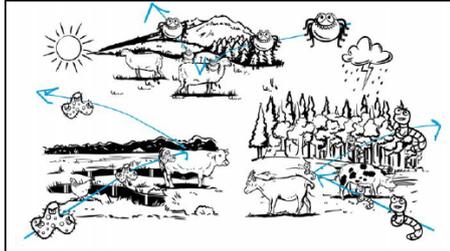
3.4. EXPLAINITY-ERKLÄRFILM

Gemeinsam mit Explainity Hamburg wurde ein Erklärfilm zum Thema gestaltet, der in Kurzform die Bedeutung von alten Nutztieren für die nachhaltige Landwirtschaft und unsere Ernährungsvielfalt aufgreift. Der Film wurde dem Beirat vorgestellt und nochmal wichtige fachliche Änderungen vorgenommen. Der finale Film wird nun Anfang Januar 2022 vorliegen und in das Education-Projekt von Explainity eingebunden.

Die teilnehmenden Landwirt*innen und Lehrkräfte im Projekt können ihn für ihre Bildungsarbeit nutzen. Hierfür ist er in die Vor- und Nacharbeitungsphasen eingebunden.

Storyboard
Kunde: SCHUBZ
Titel: Ernährungsvielfalt

explainity
14.10.21

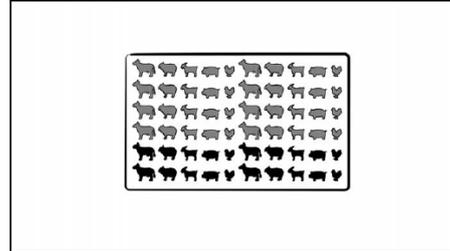


Text:
Zudem sind sie robust bei jedem Wetter und unempfindlich gegen die meisten Krankheitserreger.

Scribble:
Gewitter (es blitzt einmal, Blitz invertiert) und heiße Sonne (Effekt: Sonne flackert),
Vire/Würmer prallen an Tieren ab (siehe blaue Pfeilbewegung)

Storyboard
Kunde: SCHUBZ
Titel: Ernährungsvielfalt

explainity
14.10.21



Text:
Trotzdem sind heute viele alte Nutztierassen vom Aussterben bedroht.

Scribble:
Übersicht viele Tiere (voll ausgefüllt/nur noch 1/3 aufgef.üft)

Animation:
- 1/3 der Tiere blenden aus

16 Ausschnitt aus dem Explainity-Film zur Arche-Schule

3.5. INHALT DES HANDBUCHES

Das Handbuch informiert die Landwirte zu den Themen Schule, Pädagogik und Rechtliches. Es bietet fachlich eine gute Grundlage, um sich als Laie und Neueinsteiger im Umgang mit Kindern zurecht zu finden.

Das Handbuch ist ein umfassender Leitfaden für mögliche Angebote auf den Arche-Höfen. Er fasst zusammen, worauf geachtet werden sollte, wenn Kinder zu den Landwirten kommen. Es gibt einen Pädagogik-Teil, in dem allgemeine Informationen zur Zusammenarbeit mit Schulen und Lehrkräften und vor allem zum Umgang mit Kindern vorgestellt werden. Fragen, wie Kinder gut lernen können, was eigentlich Didaktik ist oder wie der



17 Das Handbuch zum Projekt Arche-Schule ist ein praktischer Leitfaden. Foto: GEH

Themenkomplex alte Nutztierassen an Schulen bisher Beachtung findet, werden beantwortet. Wichtig ist auch der rechtliche Hintergrund bei Veranstaltungen außerhalb der Schule.

Ein praktischer Teil stellt die im Rahmen des Projektes erarbeiteten Bildungsmodule vor und gibt ebenfalls Hinweise und Tipps für die Umsetzung auf dem eigenen Hof.

Die Tierhalter sind sicherlich Experten, wenn es um den Erhalt alter Nutztierassen geht. Manch einer wird jedoch vor allem auf die Haltung einzelner Tierrassen spezialisiert sein und vielleicht nicht mit allen Facetten des Themenkomplexes Ernährungssicherung vertraut sein. Deshalb wird es im Handbuch hierzu vertiefende Informationen geben, die das Wichtigste noch einmal in Kürze und übersichtlich zusammenfassen.

Da davon auszugehen ist, dass die Zielgruppe des Handbuches nicht viel Zeit und Aufwand in die Lektüre stecken kann, ist es wichtig, alle Inhalte besonders lesefreundlich und auf den Punkt zu formulieren. Infoboxen, Leitfäden, Zusammenfassungen und Kurztexte sollen die Hemmschwellen bei den Interessenten minimieren und durch eine gelungene optische Aufmachung bestenfalls sogar Neugierde wecken, sich mit dem Thema zu beschäftigen.

Das Handbuch richtet sich gemeinsam an Lehrkräfte und Landwirte. Für die entsprechenden Zielgruppen gibt es hervorgehobene Bereiche. Die Gliederung setzt sich wie folgt zusammen:

Einleitung

- Grußwort Schirmherr Olaf Lies
- Über dieses Buch

Landwirtschaft

- Status quo der modernen Landwirtschaft
- Landwirt*in – einer der ältesten Berufe der Welt
- Industrialisierung der Landwirtschaft
- Landwirtschaftliche Regelungen auf Europäischer Ebene
- Strukturwandel in der Landwirtschaft
- Auswirkungen der Globalisierung auf die Nutztierhaltung
- Risiken der intensiven Landwirtschaft
- Zukunft der Landwirtschaft
- Alte Nutztierassen als Teil des Wandels

Lernen in der Arche-Schule

- Warum Kinder und Jugendliche auf Arche-Höfe bringen
- Tipps: So gelingt der Hofbesuch

- Wie plane ich eine Veranstaltung inhaltlich?
- Wie kann ich Gefahren vermeiden?
- Auf was muss ich noch achten?
- ... etc.

Aktionen auf dem Hof

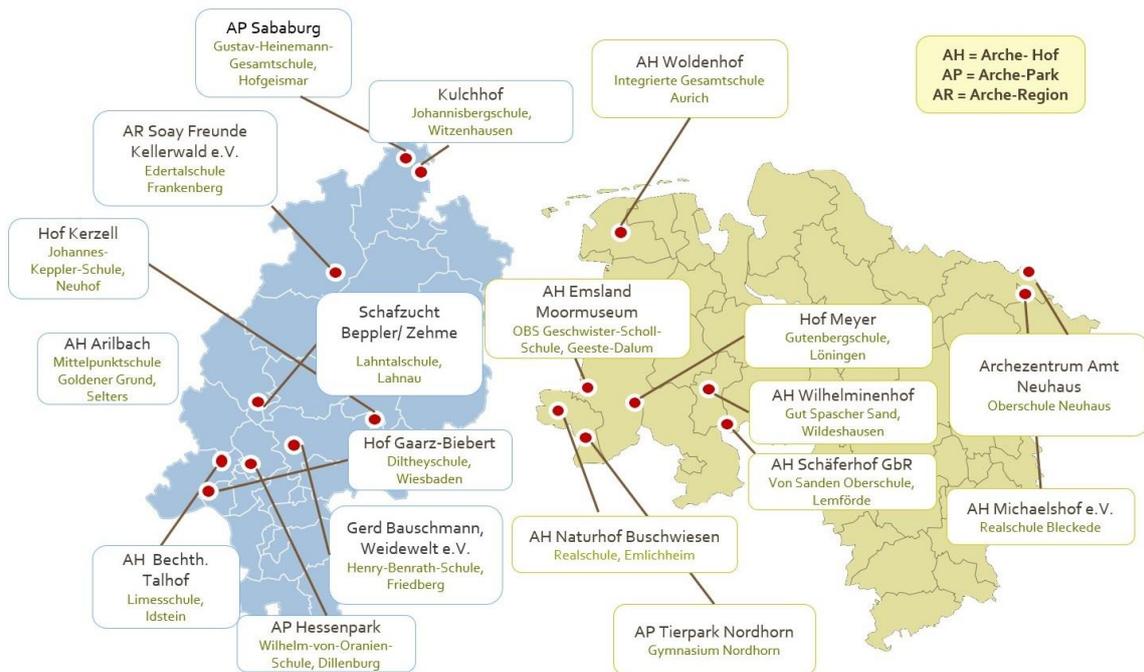
- Erlebnis Modul für 5. und 6. Klasse
- Escape-Game für 9 und 10. Klasse

4. Teilnehmende Betriebe und Schulen

In Hessen sowie Niedersachsen haben jeweils zehn interessierte Betriebe aktiv an dem Pilotprojekt teilgenommen. Darunter sind zwei Arche-Parks in Niedersachsen und zwei in Hessen. Neben einer Arche-Region in Hessen und dem Archezentrum in Niedersachsen, setzten sich die Betriebe in beiden Bundesländern aus drei Vollerwerbs- und elf Nebenerwerbsbetrieben zusammen. In Hessen befinden sich die Betriebe überwiegend im südwestlichen Teil, mit zwei Betrieben in Nordhessen und zwei in Mittelhessen. In Niedersachsen befinden sich sechs Betriebe im Südwesten, drei im Kreis Lüneburg, und einer in Aurich. 12 der 20 Betriebe haben Vorerfahrung mit Besuchen bzw. Bildungsangeboten für weiterführende Schulen. Die meisten Betriebe konnten sich zudem vorstellen, an der Materialentwicklung unterstützend mitzuwirken.

Eine Herausforderung war der teilweise sehr lange Anfahrtsweg für die Schulen. Da fast alle Arche-Betriebe real wirtschaften, liegt ihr Augenmerk nicht unbedingt in der guten Erreichbarkeit für Kunden. Ohne die Fördermöglichkeit der Anfahrtskosten hätten einige Schulen sicherlich nicht den Hofbesuch unternommen. Diese Förderung diene somit dem

Abbau des Hindernisses „Fahrtweg“ und die Schulen konnten sich auf das Hoferlebnis unbelastet einlassen. Bedingt durch die gelungenen Hofbesuche und die anschließende Begeisterung der Lehrkräfte gaben einige an, dass sie versuchen würden die Fahrtkosten für kommende Schulklassen über die Fördervereine der Schulen zu akquirieren.



18 Arche-Schule Betriebe und ihre Partnerschulen

Akquise der Schulen

Im Januar 2021 wurde mit der Akquise der Hof nahen Schulen begonnen. Aufgrund der Corona-Pandemie waren die Rückmeldungen zunächst verhalten, sodass wir eine intensive persönliche Kommunikationsakquise im Juni 2021 starteten. Acht der 12 Betriebe, die bereits mit weiterführenden Schulen zusammenarbeiteten, nahmen selbst Kontakt zu den jeweiligen Schulen auf, um eine gemeinsame Teilnahme am Projekt Arche-Schule anzuregen. Hierfür wurden vom Projektteam ein Anschreiben und ein Info-Flyer zur Verfügung gestellt. Bei den übrigen Betrieben wurden in Frage kommende Schulen in nächster Umgebung zu den Betrieben erfragt und diese telefonisch kontaktiert oder es

wurden passende Schulen recherchiert und zunächst per E-Mail angeschrieben. In einem anschließenden Telefongespräch wurde das Projekt weiter beworben und offene Fragen geklärt. Eine Schwierigkeit, die sich während der Akquise ergab, war die sich zum Herbst/Winter verändernde Coronalage mit steigenden Infektionszahlen. Einige Schulen zeigten grundsätzlich Interesse an dem Vorhaben, konnten sich aber in Zeiten der unsicheren Coronalage schwer zusätzliche Projekte außerhalb des Schulalltags vorstellen. Trotzdem haben in Hessen und in Niedersachsen je Hof zwei Schulen die Teilnahme zugesagt. Das Projekt stieß insgesamt auf großes Interesse von Seiten der Schulleitung und Lehrkräfte. Hemmnis blieb jedoch die unsichere Corona-Lage. Den Schulen wird daher höchste Flexibilität zugesagt, wie zum Beispiel online-Module für die Fortbildung und Terminverschiebungen bei stärkeren Einschränkungen.

Einzig die Coaching-Termine mussten auf den Höfen mit Kindergruppen stattfinden – da diese aber in den Sommer gelegt wurden, ergab sich keine Gefährdung der Projektziele.

5. Evaluierung

Zur optimalen Prozessteuerung der Konzeption der Bildungsmaterialien wurde eine Pilotierung und entsprechende Befragung der Schulklassen und Lehrkräfte in das Projekt eingebunden. An der Pilotierung nahmen 6 Schulklassen aus Lüneburg teil und sowohl Schüler*innen als auch Lehrkräfte gaben nach erfolgreicher Durchführung der Projekte ein mündliches Feedback zu den entwickelten Bildungsangeboten:

Schüler*innen (Auszug):

- Selbst aktiv sein, macht viel Spaß.
- Auf die Methode Escape Game muss man sich zunächst einlassen.
- Rätseln und Knobeln sind spannend und man lernt nebenbei etwas.
- Nutztiervielfalt war gar nicht bewusst.
- Am Glücksrad gab es eine zu lange Wartezeit.
- Mischung aus Tierführung und Stationen hat sehr gut gefallen.

Lehrkräfte (Auszug):

- 6. Klasse darf mehr gefordert werden als die 5. Klassen.
- Escape Game passt gut in den Geografieunterricht.

- Escape Game könnte auch in der Schule angeboten werden, wenn ein Arche-Hof nicht erreichbar ist.
- Die Puks für das Spiel „Schweinefüttern“ gehen schnell verloren.
- Einige Kinder könnten den Einstieg „der Millioneneber ist verschwunden“ albern finden.
- Begriffe müssen öfter geklärt werden. Einige Kinder wissen beispielsweise nicht, was ein Eber ist.
- Die Aufteilung in Gruppen ist gut gelungen und entschlackt die Klasse.

Zusätzlich zur Pilotierung mit den Schulklassen erfolgte eine Probespielung des Escape Games mit Landwirten im Netzwerk „Transparenz schaffen“ im Rahmen der Jahreshauptversammlung. Basierend auf den gesammelten Rückmeldungen wurden die Bildungsangebote entsprechend angepasst.

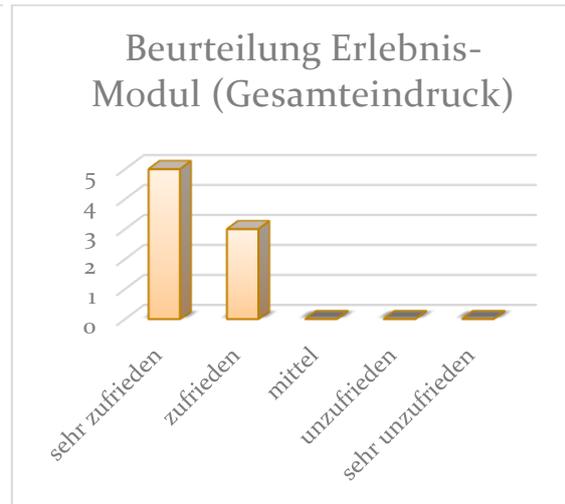
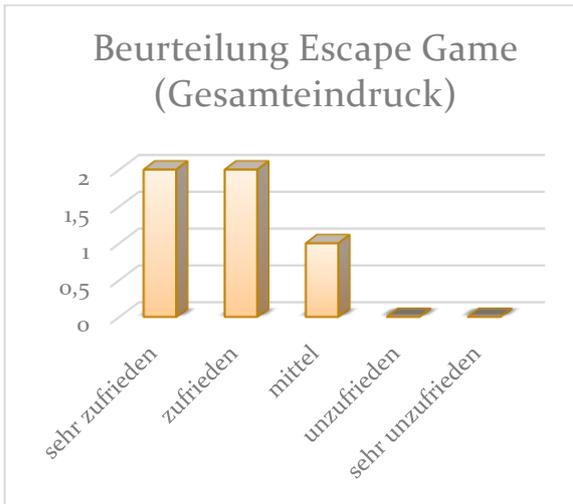
Mit einem standardisierten Fragebogen zum Ende des Projektzeitraumes wurden die gesamten Aktivitäten des Projektes auf ihre Wirkung überprüft und sowohl Lehrkräfte als auch Landwirte befragt.

Feedback der Lehrkräfte (n=14)

GESAMTURTEIL

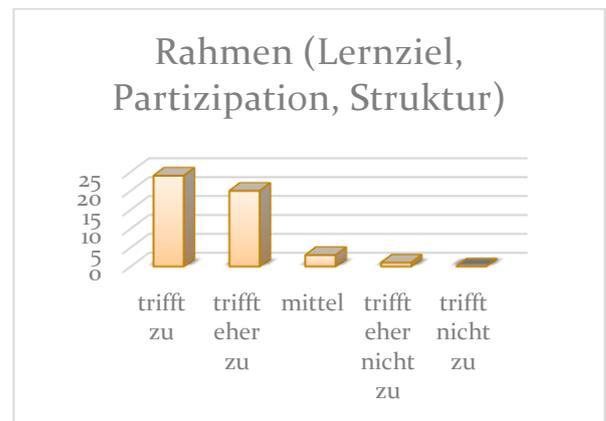
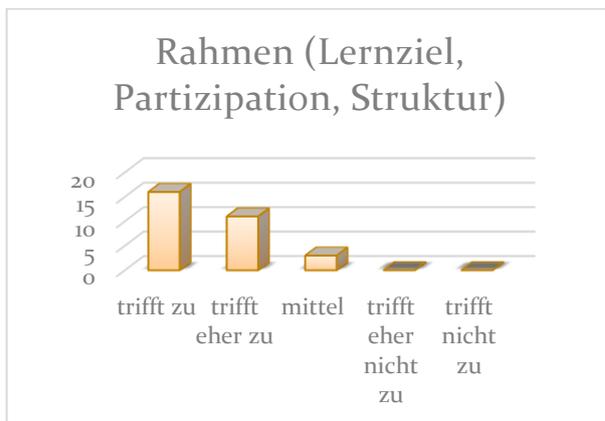
Escape Game

Erlebnis-Modul

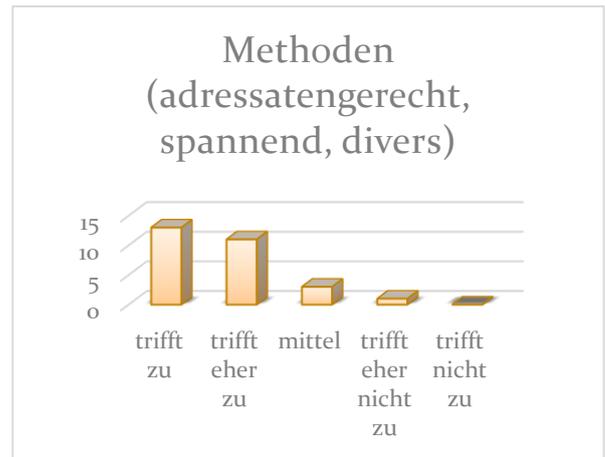
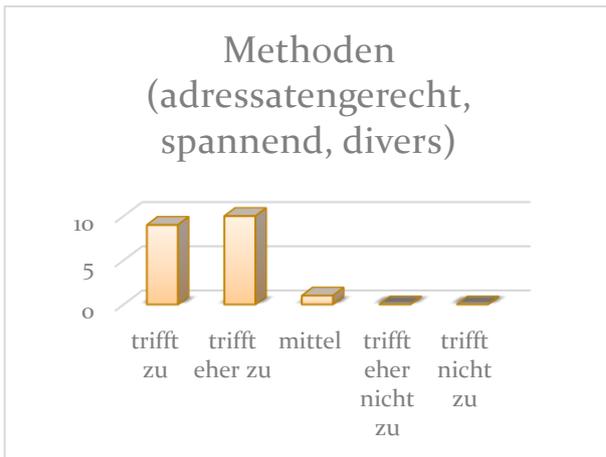


MODUL

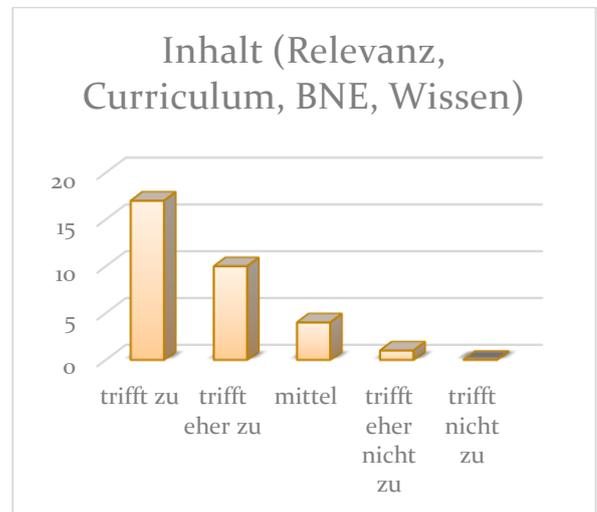
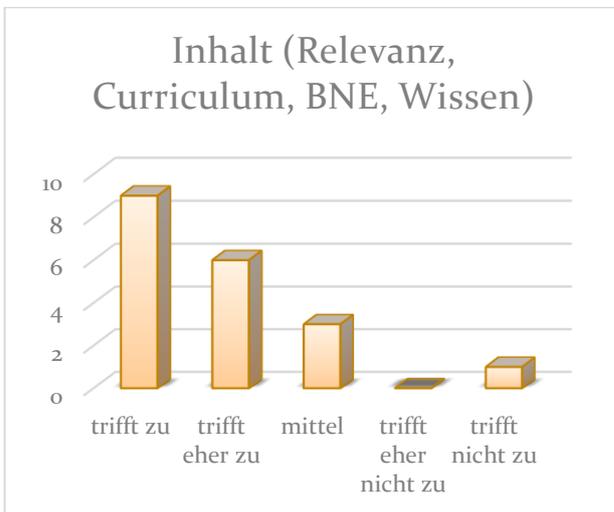
Rahmen



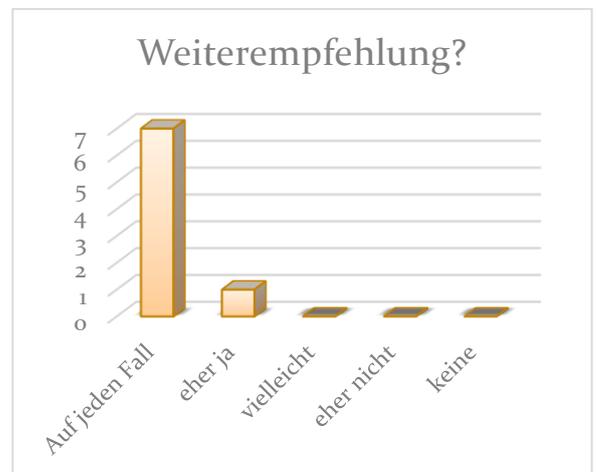
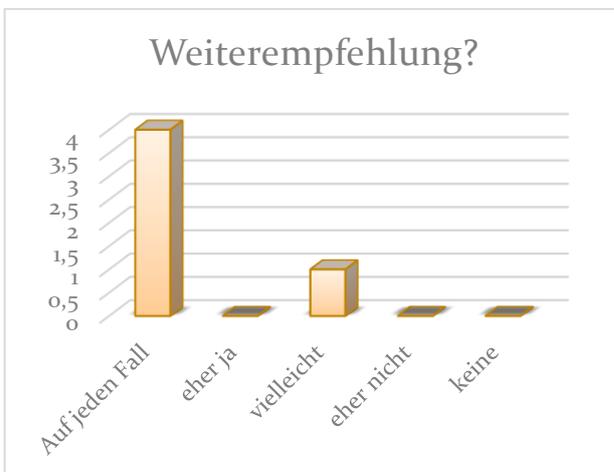
Methoden



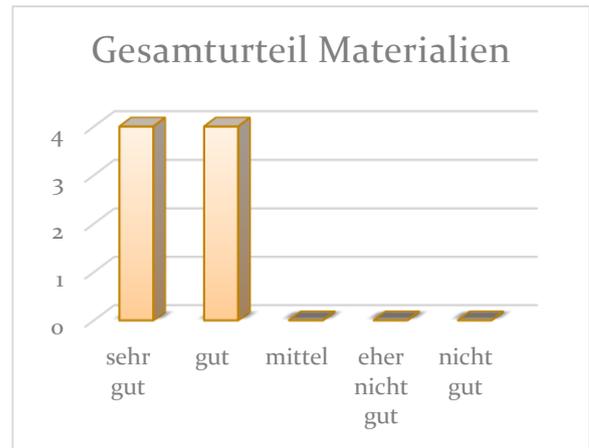
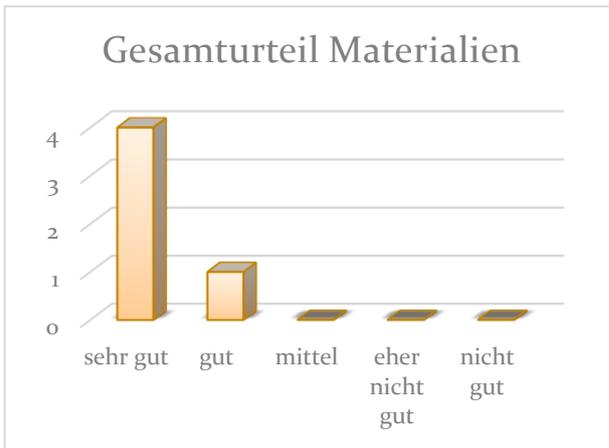
Inhalt



Würden Sie das Modul weiterempfehlen?



Wie hat Material gefallen?



IDIVIDUELLE STIMMEN

Escape Game

- Einbindung der Erkundung des jeweiligen Hofes (mehrfach)
- Bei Curriculum waren sich die Lehrkräfte uneinig. Einige sagten, es passt hervorragend in den Erdkundeunterricht der 9. Klasse andere sahen keine Anbindung an das Curriculum
- „Zwang“ zur Zusammenarbeit/Teamarbeit ist gut!
- Escape Game könnte auch in der Schule gespielt werden
- man muss sich zunächst auf die Methode einlassen, dann wurde es immer spannender
- Schüler*innen wurden mal anders erlebt – die Stillen waren Knobelmeister etc.
- Vor- und Nachbereitung ist wichtig. Erfolgt dies nicht (wegen hohem Krankenstand in Schule) nehmen die Schüler*innen inhaltlich weniger mit.
- kniffligen Spiele waren anregend

Erlebnis-Modul

- Unruhige Gruppen etwas kleiner wählen oder Stationen anbieten, damit Wartezeit nicht zu lang
- für die Klasse 6 darf es mehr Informationen geben als für Klasse 5.
- Hintergrundinfos des Landwirtes waren besonders wichtig nach den Spielen
- Konzept spannend und ansprechend
- pädagogisch sehr gut durchdacht
- Kinder lernen, dass sie einen eigenen Beitrag leisten können.
- Nachdenken über viele Themen
- Vertiefung der Themen in der Schule ist sinnvoll
- mehr praktische Einbindung direkt auf den Hof (Helfen)
- Gegenüberstellung zu modernen Ställen wäre noch interessant
- haben ganz praktisch erfahren, dass Nachhaltigkeit mehr Mühe

- würde auch ins Fach Ethik passen
- Tierbegegnung war spannender als das Spiel an sich.

macht und daher auch mehr kostet

- Blick ins „echte Leben“ – Schüler*innen verhalten sich in außerschulischen Lernorten anders als in der Klasse
- Schüler*innen lernen, dass wir Verantwortung haben
- anspruchsvoller für höhere Klassenstufen / mehr Infos

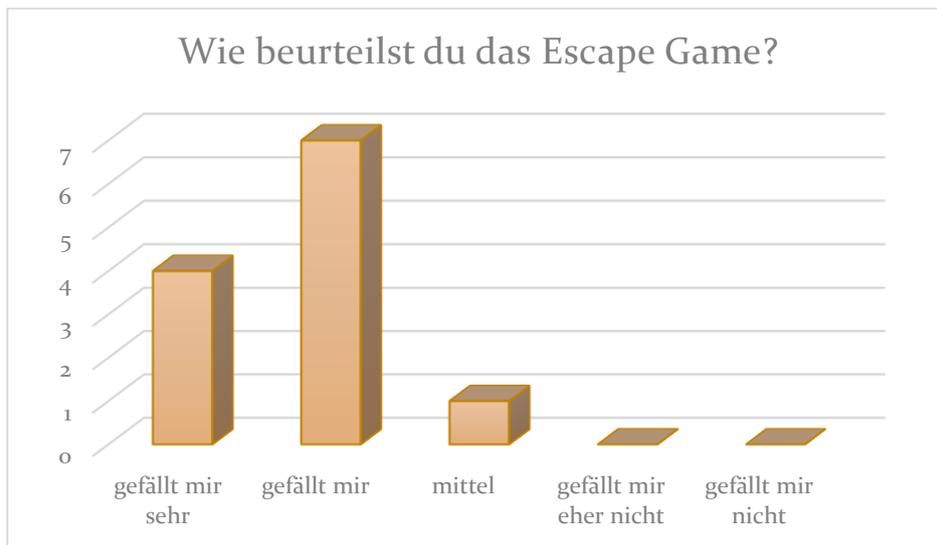
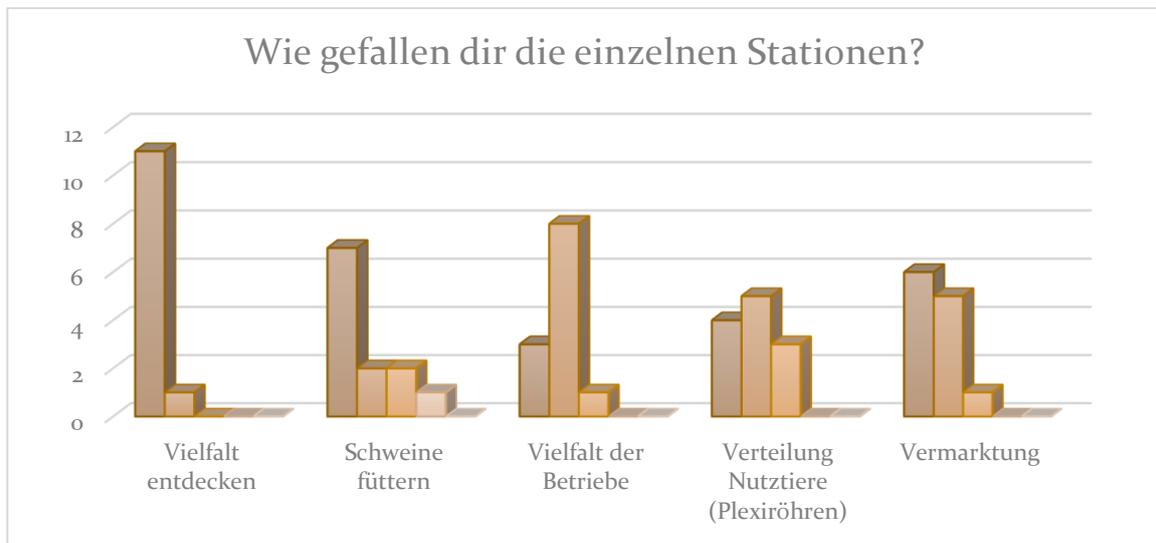
5.2. LANDWIRT*INNEN

Feedback der Landwirte (n=12)

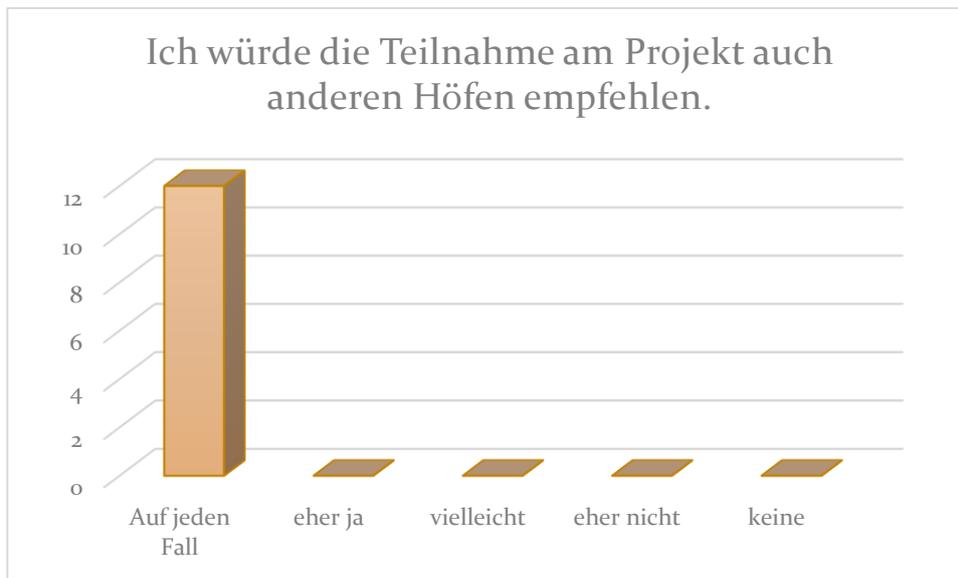
GESAMTURTEIL



FEEDBACK ZU DEN BILDUNGSMODULEN



WEITEREMPFEHLUNG...



INDIVIDUELLE STIMMEN

Gesamtbeurteilung

- Bereicherung der pädagogischen Arbeit
- Erwartungen positiv übertroffen
- Aufklärung über Ernährung und artgerechte Tierhaltung sowie Umweltschutz
- online-Seminare zur Schulung ungeeignet
- Präsenzseminare hätten dann länger sein können
- Ausarbeitung der Materialien ganz toll
- Ausweitung des Angebotes für ältere Schüler*innen
- Tolle Ergänzung zu unseren Führungsinhalten
- Wir haben gute Ideen mitgenommen und können einige Elemente auch dauerhaft bei uns integrieren.
- Die Materialien sind toll, aber nicht selbsterklärend. Benötigen viel Moderation.
- Professionalität der Gesamtorganisation und Betreuung hat beeindruckt.
- differenziertes, abwechslungsreiches Angebot
- Die Inhalte können mit geringem Aufwand an unseren Hof angepasst werden.
- Hilfestellung durch Praxisanleitung hat alles sehr entspannt
- tolle Anregungen dabei
- gerne nochmal Nachtreffen organisieren
- Es werden viele Themen angesprochen.

- Sehr profitiert von der Fürsorge der Projektbegleiter
- Infotafeln würden die Materialien abrunden

Bereich Schule

- Vorbereitung müsste seitens der Schulen intensiver erfolgen
- Vorbereitung der Schule war nicht sehr intensiv
- Leider bereiten viele Lehrkräfte ihren Besuch bei uns nicht vor oder nach...
- Die Klasse war gut vorbereitet. Das hätte aber noch mehr sein können.
- Die super vorbereiteten SuS waren für mich lehrreich.

Escape Game

- Die Akteure sollten im Vorfeld des Spiels vorgestellt werden. Dann kennen alle die Verdächtigen
- Umgang mit Schlössern muss geübt werden. (2x genannt)
- Inhalte sind versteckt und müssen im Nachgang besprochen werden.
- Bedarf eigene Vorbereitung, damit alle Stationen und Rätselabläufe erfasst werden. (mehrfach)
- Anfangs fanden die Jugendlichen das Spiel langweilig oder blöd. Im Verlauf des Spiels merkten sie, dass es immer spannender wurde, was viele Fragen zum Betrieb und den Tieren zur Folge hatte.
- Video noch nicht ganz auf dem Punkt / Ergebnis muss für alle Spieler deutlicher werden (kleines Tablet)
- einige Aussagen sollten objektiver sein, damit die SuS eine kritische Meinung bilden können.
- Hatte noch nie etwas mit Escape Games zu tun. Die Jugendlichen waren aber begeistert.
- Wenn die Gruppe nicht vorankommt, ist es mit Frust verbunden

Erlebnis-Modul

- Kritische Seiten der Landwirtschaft können deutlicher rausgearbeitet werden.
- Eigene Tiere im Vorfeld vorstellen.
- Da auch jüngere Kinder und Kitas Interesse haben, habe ich einzelne Stationen angepasst und die Kinder hatten großen Spaß.
- Profitiert am meisten von der Station „Vielfalt der Betriebe“
- Das päd. Angebot war dank der Unterstützung ein voller Erfolg. Es blieb auch genügend Zeit für die eigene Umsetzung: Besuch der Tiere, Erklärung zur Beweidung
- Das Material ist sehr gut nutzbar.
- Module können auch bei anderen Veranstaltungen genutzt werden.
- Das Schweinespiel fand ich etwas langweilig.
- Ohne Vorbereitung funktioniert es nicht gut.
- Bei uns sehr gut einsetzbar. Es kommen viele Schulklassen zu uns.

- TN laufen Gefahr sich nur mit den Rätseln zu beschäftigen
- Eher nichts für spontan und flexibel, braucht Vorbereitung
- Die Rätsel sind nur mit Vorwissen zu lösen. (Anmerkung: eigentlich werden sich Inhalte erarbeitet im Verlauf der Rätsel)
- Die Klasse 9 tat sich schwer mit dem Spiel. Sehr anspruchsvoll.
- Sehr viel Input für die SuS.

5.3. PROJEKTTEAM






Trägerschaft:



Niedersachsen

und:

- Förderverein des SCHUBZ e.V.
- SCHUBZ-Management

Gemeinnütziger Verein seit 1981:

bundesweit

Herausgabe der Roten Liste:



Dr. Nadin Hermann



Dr. Frank Corleis



Sandra Harms



Gesa Utz



Katrin Dorkewitz



Antje Feldmann



Aufgrund von Corona bedingten Projektverschiebungen im SCHUBZ Umweltbildungszentrum wurde Anfang des Jahres 2021 eine Personalstundenumwidmung beantragt. Die Personalstunden wurden innerhalb der ersten 8 Monate der Projektlaufzeit umverteilt. Seitens der GEH hat sich im Zuge des Projektes ein Mitarbeiterinnenwechsel ergeben. Dabei hat Frau Gesa Utz die Projektkoordination in Hessen von Frau Katrin Dorkewitz im Juni 2021 übernommen. Die Übergabe erfolgte mit einer intensiven Einarbeitung, sodass im laufenden Projekt kein Verzug in der Arbeitserledigung entstand und die Zusammenarbeit zwischen GEH und SCHUBZ nahtlos funktionieren konnte.

6. Fazit

Neuentwicklung von Bildungsangeboten

Die Projektplanungen sahen vor, dass in dem Pilotvorhaben innerhalb der zwei geförderten Projektjahre in zwei Bundesländern (Niedersachsen und Hessen) ein Qualifizierungskonzept für Arche-Betriebe und Arche-Parks in der Bildungsarbeit sowie innovative Bildungsmodule und -materialien entwickelt, erprobt und in der Bildungslandschaft verankert werden sollten. Ziel sollte es sein, die Schüler*innen an einen bewussten und nachhaltigen Umgang mit Lebensmitteln heranzuführen und ihnen einen Einblick in die Bedeutung von Ernährungsvielfalt und Ernährungssicherung zu geben und ihr eigenes Handeln daraufhin zu reflektieren und bestenfalls zu verändern.

Eine Analyse der Curricula in Hessen und Niedersachsen zeigte, dass sich die Klassenstufen 5 und 6 sowie 9 und 10 für diese Thematik besonders gut eignen.

Das Bildungskonzept sollte aus vier wesentlichen Modulen bestehen:

- Thematischer Einstieg in der Schule – Lehrkraft
- Hofbesuch/ Bildungsmodul auf dem Arche-Betrieb – Landwirt
- Inhaltliche Vertiefung in der Schule – Lehrkraft
- ggf. partizipatives Arbeiten in der Schule/ Ideenwettbewerb –

Schüler*innen/ Lehrkraft



Zusätzlich zu den Bildungsmaterialien für die Durchführung wurde eine Lehrerhandreichung geplant und Qualifizierungsunterlagen für die Landwirte vorbereitet.

Dieses Grundgerüst wurde im Verlauf des ersten Projektjahres vertiefend gestaltet und konkretisiert. Für die Entwicklung der Module wurden die teilnehmenden Landwirte im März bei einem Online-Meeting einbezogen und konnten Wünsche und Anregungen kommunizieren.

Aufgrund der Vielfalt der teilnehmenden Höfe war es eine Herausforderung, alle Bildungsmaterialien so zu erarbeiten, dass sie überall funktionieren konnten und einsetzbar waren – egal, ob in einer Schäferei oder einem Schweinestall.

Zusätzlich wurde deutlich, dass die Materialien wetterbeständig und robust sein mussten, um auf den realen Höfen einsetzbar zu sein.

Diese Voraussetzungen im Hinterkopf wurden die Module zusätzlich adressatengerecht geplant. Um die Jugendlichen zu erreichen, wurde ein innovatives Bildungs-Escape-Game geplant, das die Themen Ernährungsvielfalt, Ernährungssouveränität und regionalen Fleischkonsum behandelt sollte.

Für die jüngeren Schüler*innen wurde ein Erlebnis-Modul entwickelt, das in eine Hofführung integriert werden konnte und die Thematiken „Vielfalt, regionaler Fleischkonsum und Marketing“ fokussierte.

Es zeigte sich, dass der Zeitplan für die Neuentwicklung der Bildungsmaterialien aufgrund der oben genannten Voraussetzungen doch eher knapp bemessen war. Vor allem die Entwicklung und grafische Gestaltung inklusive Pilotierung mit Prototypen aus Pappe sowie die spätere Reproduktion für 20 teilnehmenden Höfe bedeuteten hohe Arbeitszeitspitzen und Überstunden, um die Zeitplanung von insgesamt 24 Projektmonaten einhalten zu können.

Zeitschiene der Entwicklung der Bildungsmaterialien



Um zukünftig zu vermeiden, dass Neuentwicklungen von Bildungskonzeptionen den Rahmen von zeitlich begrenzten Drittmittelprojekten übersteigen, würden wir die Förderung von Vorab-Studien bzw. Machbarkeitsanalysen vorschlagen. In einer Machbarkeitsanalyse könnte eine intensive Integration der geplanten Zielgruppen (in unserem Fall der Landwirte und Lehrkräfte) erfolgen und die Konzeptionen gemeinsam gründlich vorüberlegt werden. Die Einbindung könnte über enge Arbeitsgruppen erfolgen, die auch nach einer Projektbewilligung weiterhin den Projektverlauf begleiten. Auf diese Weise werden Rahmenbedingungen der Einrichtungen und Anforderungen der Zielgruppen von Anfang an bei der Antragsentwicklung berücksichtigt und eventuelle „Fallstricke“ schnell aufgedeckt und aufgefangen.

Entwicklung adressatengerechter Bildungsangebote

Als Bildungszentrum lag unser Fokus bei der Entwicklung der Bildungsmaterialien stark auf der Passung für Kinder- und Jugendliche. Die Pilotierung mit 6 Schulklassen bestätigte uns sowohl von Seiten der Schüler*innen als auch von Seiten der Lehrkräfte, dass uns dieser Anspruch sehr gelungen ist.

Obwohl das finale Feedback der Landwirte am Projektende beide Module (Erlebnis-Modul und Escape Game) positiv bewertet, ist uns bei den Schulungen aufgefallen, dass die Durchführung des Escape Games für einige Landwirte nicht ganz einfach war. Dies lag zum einen daran, dass viele der Landwirte mit dieser Methode zuvor noch keine Berührungspunkte hatten und zum anderen an der unterschiedlichen Neigung der Personen zum Rätseln und Knobeln.

Eine Machbarkeitsanalyse mit intensiver Einbindung der Zielgruppen über Arbeitsgruppen hätte im Vorfeld sicherlich auch diese Rahmenbedingungen besser aufgedeckt. Die zusätzliche Einschränkung von Präsenztreffen durch Corona während des Projektes machte eine Vertrautheit mit der Methode zuvor leider nicht möglich. Wir versuchten dies durch ein Online-Seminar aufzufangen, für das wir zuvor kleine Rätsel an alle teilnehmenden Landwirte per Post versandten, die gemeinsam am Bildschirm gelöst wurden. So gelang es uns, die Landwirte bei der Entwicklung des Escape Games etwas mitzunehmen. Echte Vertrautheit gelang uns dann erst bei den Schulungen in Präsenz aufzubauen. Hier zeigte sich dann auch der weitere Schulungsbedarf zu dieser Methode, den wir glücklicherweise durch die Coachingtermine realisieren konnten.

Online-Seminare

Die Corona-Einschränkungen ließen im ersten Projektjahr keine größeren Projekttreffen in Präsenz mit den Landwirten zu. Diesen Umstand haben wir mit 3 Online-Seminaren aufgefangen. Neben der reinen Information zum Stand des Projektes bauten wir aktive Methoden in die Seminare ein, indem wir beispielsweise kleine Rätselaufgaben im Vorfeld verschickten und gemeinsam am Bildschirm lösten. Auf diese Weise stellten wir die Methoden des Escape-Games vor.

Allen Bemühungen zum Trotz waren es dennoch die Präsenztreffen im zweiten Projektjahr, durch die wir uns eine engere Bindung zu unseren Projektpartnern und unseren Teilnehmenden aufbauen konnten. Erst durch die realen Treffen konnten wir unsere Begeisterung für die Thematik mit den Lehrkräften und Landwirten teilen, was sich durch deutlich erhöhte Aktivität seitens der Landwirte und Lehrkräfte im Vergleich zum ersten Projektjahr zeigte. Vor allem sind Schulungen durch Online-Seminare nicht zu ersetzen. Hier bedarf es enger Absprachen und Gespräche in Präsenz.

7. Ausblick und Perspektiven der Arche-Schule

Die 20 Arche-Schulen haben nach der Pilotphase ihre Arbeit aufgenommen und wurden für die weitere Akquise von Schulen mit Flyern versorgt. Bei Fragen zum Schulkontakt und bei Materialverlust oder anderen Fragen zu den Bildungsangeboten können sich die Landwirte jederzeit an die Projektkoordinatorinnen der jeweiligen Länder wenden.

Die Bildungsmodule werden weiterhin auf Veranstaltungen vorgestellt. Auf der BagLob-Tagung im März 2023 wird es beispielsweise einen Workshop zum Escape Game geben.

Um weitere Arche-Schulen ins Leben rufen zu können, ist das Projekt weiter auf Fördermittel angewiesen, um die Arche-Höfe mit den innovativen Bildungsmaterialien ausstatten zu können. Die Nds. Bingo-Umweltstiftung sieht für das Land Niedersachsen Fördermöglichkeiten über die Stiftung und würde die Projektidee somit bei entsprechend erfolgreicher Antragstellung weiter unterstützen können. Für die weiteren Bundesländer sollen Sponsoren und Drittmittelgeber ermittelt und angeschrieben werden.

Über die Arche Nova, das Mitgliedermagazin der GEH, wird es eine Interessenabfrage geben. Interessierte Höfe werden zu der kommenden Mitgliederversammlung der GEH eingeladen und über die Details einer Fortführung und deren Rahmenbedingungen informiert.

Zudem wurden die Arche-Schulen und die Bildungsmaterialien des Projektes von der GEH auf der Grünen Woche 2023 in Berlin vorgestellt.