



**Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz  
Baden-Württemberg**

📅 08.10.2015

ESSEN UND TRINKEN

# Digitale Medien in der Ernährungsbildung / Verbraucherministerium stellt neue App zur digitalen Schnitzeljagd für Jugendliche vor

📷 Jan Potente

Im Rahmen eines vom Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz (MLR) geförderten Forschungsprojekts haben die Pädagogischen Hochschulen Karlsruhe und Ludwigsburg eine bisher einzigartige App entwickelt, mit der Jugendliche mehr zum Thema Essen und Lebensmittelherkunft erfahren können. Die App des Verbraucherministeriums steht ab heute bereit zum Spielen digitaler Erlebnisrouten, sogenannter Spiele-Missionen, und macht eine zielgruppengerechte Herangehensweise an die Themen Essen und Trinken noch einfacher. „Um Jugendliche für Ernährungs- und Verbraucherfragen zu interessieren, müssen wir neue Wege gehen. Mit unserem innovativen digitalen Bildungsangebot machen wir Ernährungs- und Verbrauchertemen für Jugendliche alltagsnah

erlebbar“, sagte der Amtschef im Ministerium für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz, Ministerialdirektor Wolfgang Reimer, am Donnerstag (8. Oktober) in Stuttgart. Stellvertretend für viele weitere digitale Erlebnisrouten im Land testete Reimer heute gemeinsam mit Jugendlichen die Stuttgarter Route „Stuttgart erleben – Zwischen Hektik und Genuss“. Landesweit können nun mit der neuen App des Ministeriums spannende Routen zum Thema Anbau, Produktion und Verarbeitung von Lebensmitteln durchgespielt werden.

Besonders im Jugendalter, wenn Selbstbestimmung und Eigenverantwortung wichtiger werden, entscheiden Jugendliche weitgehend selbst, was, wo und mit wem sie essen. Bewusstes und ausgewogenes Essen sowie das Interesse für die Herkunft der Lebensmittel rücken oftmals in den Hintergrund. Fest im Alltag der Jugendlichen verankert ist jedoch der Umgang mit digitalen Medien. „Online sein, sich in sozialen Netzwerken austauschen und digitale Medien zur Wissensaneignung einsetzen: Das ist die Lebenswelt von Jugendlichen. Genau diesen Weg wollen wir nutzen und über die digitalen Spiele-Missionen Interesse wecken an der Zubereitung von Lebensmitteln und Lust machen auf Bewegung sowie auf ausgewogenes und genussvolles Essen“, betonte Reimer.

Unter dem Motto „MACH'S MAHL – gutes Essen kann jeder“, der Offensive des Ministeriums, können Jugendliche diese digitalen Routen in ihrer Freizeit und im schulischen Umfeld an Projekttagen nutzen. Begleitet und unterstützt werden sie dabei von „Blickpunkt Ernährung“-Teamern, speziell geschulten Ernährungsfachkräften des Landes. Darüber hinaus bietet sich die App als Element der Medienbildung in Schulen an. Neue Routen können mit Hilfe des sogenannten MILE.Designers auch einfach und schnell selbst erstellt werden.

## Hintergrundinformation

Das Forschungsprojekt MILE wird im Auftrag des Ministeriums für Ländlichen Raum und Verbraucherschutz von den Pädagogischen Hochschulen Karlsruhe und Ludwigsburg durchgeführt. MILE steht für Move, Interact, Learn und Eat. Das Forschungsprojekt beinhaltet die technische Entwicklung der Ernährungs-App.

Landesweit können mit der im Rahmen des MILE-Projektes entwickelten App des Ministeriums Routen zum Thema Anbau, Produktion und Verarbeitung von Lebensmitteln durchgespielt werden. Smartphone oder Tablet dienen als Navigator, um die einzelnen Spielstationen in der eigenen Region aufzuspüren, Aufgaben zu lösen und Neues zu erfahren. Ansprechpartner sind die Landratsämter und Ernährungszentren, die verschiedene Routen ausgearbeitet haben und Interessierten den Kontakt zu den „Blickpunkt Ernährung“-Teamern vermitteln.

## „Stuttgart erleben – zwischen Hektik und Genuss“: Ein gelungenes Beispiel der digitalen Erlebnisrouten im Land

Mit dem Titel „Stuttgart erleben – zwischen Hektik und Genuss“ greift die Stuttgarter Erlebnisroute eine gesellschaftliche Tendenz der heutigen Zeit auf. Auch Jugendliche haben häufig Stress: Zwischen Schule, Ausbildung und Hobbies bleibt manchmal wenig Zeit, sich ausgewogen zu ernähren. Durch die Stuttgarter Erlebnisroute erfahren Jugendliche spielerisch mehr über regionale Lebensmittel und

Genussinseln vor Ort. Eingebettet in eine Erzählung über Prinz Ludwig von Württemberg aus dem 18. Jahrhundert und begleitet von digitalen Protagonisten unterschiedlicher Epochen, können Aufgaben rund um das Thema Essen und Trinken gelöst werden. Reale Spielstationen wie Bäckerei, Dönerladen, Urban Gardening-Fläche und Smoothie-Bar machen die digitale Spiele-Mission spannend und erlebbar.

Um die Route selbst auszutesten, können Interessierte die Ernährungs-App des MLR unter <http://mile.fit.fraunhofer.de/download/> kostenlos herunterladen. Der Startpunkt befindet sich am Eingang des IB Jugendgästehaus, Richard-Wagner-Straße 2 in Stuttgart und ist öffentlich zugänglich. Wer die digitale Erlebnisroute gerne in organisierten Gruppen ausprobieren möchte, kann sich an das Jugendgästehaus wenden. Hier ist die Route fester Bestandteil des Freizeitprogramms für jugendliche Gäste und andere interessierte Spieler.

Weitere Informationen zu MILE unter: [www.mile-bw.de](http://www.mile-bw.de).

Informationen rund um Essen und Trinken sowie Mitmachaktionen unter [www.machs-mahl.de](http://www.machs-mahl.de) und [www.ernaehrung-bw.de](http://www.ernaehrung-bw.de).