



Ort

Gesunde Gemeinden in der Steiermark

Dauer

Ca. 1,5 Jahre; ca. 6 Monate für Planung/Vorbereitung/Umsetzung der Workshops, nach Freischaltung 1 Jahr Nutzung der App.

Kurze Projektbeschreibung

Die Gesundheits-Rallye ist ein beteiligungsorientiertes Angebot für Gesunde Gemeinden, die die Bewegung im Freien und die Gesundheitskompetenz Jugendlicher fördern wollen. Bei der Gesundheits-Rallye werden an ca. 8-10 Stationen, auf einer Wegstrecke von ca. 2-3 km, Aufgaben zu den Themen gesunde Ernährung, Bewegung und psychosoziale Gesundheit sowie zu gemeindespezifischen Fragen (z.B. zur Geschichte der Gemeinde oder zur Bedeutung von Gebäuden in der Gemeinde) gelöst.

Anlass und Hintergrund

Die Idee der Gesundheit-Rallye ist im Rahmen eines Design Thinking-Prozesses entstanden, bei dem es darum ging, kreative Kommunikationswege zu entwickeln, um Menschen für gesundheitsförderliche Themen zu begeistern, die mit herkömmlichen Methoden schwer zu erreichen sind. Die Idee wurde von Styria vitalis weiterentwickelt und wird im Rahmen des Programms steirischen Gesunden Gemeinden als Praxisprojekt angeboten. Styria vitalis begleitet die Umsetzung und initiiert gemeinsam mit Gemeindeverantwortlichen einen Beteiligungsprozess mit der Zielgruppe Jugendlicher. Mit ihnen gemeinsam wird eine interaktive Schnitzeljagd, auch als Geocaching bekannt, erarbeitet.

Beteiligte Institutionen sind Gemeinden und weitere KooperationspartnerInnen wie z.B. Jugendzentren, Schulen (Mittelschulen, AHS-Unterstufe) oder der Kindergemeinderat.

Ziel(e)

Ziel der Gesundheits-Rallye ist es, Jugendliche aktiv in die Gestaltung des öffentlichen Raums einzubinden, sie zu gemeinsamer Bewegung im Freien zu motivieren und auf lustvolle und spielerische Art Wissen zu Gesundheitsthemen zu vermitteln.

Prozessdesign und Ablauf

Entwicklungsschritte:

- **Informationsgespräch** mit Gemeindeverantwortlichen, Gesunde Gemeinde-Kontaktperson bzw. -Arbeitskreis
- **Entwicklungsworkshop** (Teil 1) mit Gemeindeverantwortlichen, Schlüsselpersonen (z.B. Leiter:in eines Jugendzentrums, Streetworker, leidenschaftliche Geocacher) und Jugendlichen (grundlegende Information, partizipativ Wegstrecke/Stationen festlegen, Inhalte der Stationen/Aufgaben entwickeln)

- **Begehung** der Wegstrecke mit Gemeindeverantwortlichen, Schlüsselpersonen und Jugendlichen (auf Sicherheit und Barrierefreiheit hin checken)
- **Programmierung** der Gesundheits-Rallye durch Styria vitalis
- **Begehung** der Wegstrecke mit Gemeindemitarbeiter:in (Geocaches/Hinweise werden an Stationen angebracht)
- **Testung** der Gesundheits-Rallye mit Jugendlichen
- **Freischaltung** der Gesundheits-Rallye

Ergebnisse des Beteiligungsprozesses

Die Jugendlichen nutzen und gestalten den öffentlichen Raum in der Gemeinde, beschäftigen sich intensiv mit dem Thema Gesundheit und finden ihre eigene Definition zu Gesundheit. Sie setzen sich darüber hinaus mit Aufenthaltsorten in der Gemeinde auseinander und erarbeiten selbstständig Fragen und Rätsel an den verschiedenen Stationen, in verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Warum es sinnvoll war, mit Beteiligung zu arbeiten

Aufgrund des Bottom-up-Zuganges identifizieren sich Jugendliche als Gestalter:innen des öffentlichen Raums mit der Gemeinde. Sie werden als Teil der Gemeinschaft wahr- und ernstgenommen. Darüber hinaus machen sie das Projekt zu ihrem eigenen. Sie nutzen das Spiel und verbreiten es in ihrer peer-group bzw. in der Gemeindebevölkerung. Die Möglichkeit, dass Jugendliche zu ihren Gedanken und Ideen befragt werden, wird gerne angenommen.

Für Auftraggeber:innen ist das Projekt eine Möglichkeit, ein beteiligungsorientiertes Angebot für die Zielgruppe Jugendliche zu schaffen. Durch Beteiligung von Personen aus der Zielgruppe, kann eine höhere Bekanntheit & Nutzung angeregt werden.

Für Durchführende ist das Projekt insofern spannend, als dass es sich um einen kreativen und ergebnisoffenen Prozess handelt, der in jeder Gemeinde anders funktioniert und unterschiedliche Ergebnisse erzielt. Dieses Projekt zeigt: Jugendliche bringen sich gerne in die Gestaltung ihrer unmittelbaren Lebenswelt ein und haben so die Möglichkeit, sich auf gesundheitsförderliche Weise öffentlichen Raum anzueignen.

Erfahrungen zum Weitergeben / Lessons learned

Der Prozess erfordert ein hohes Maß an Flexibilität. Die Zielgruppe ist selten konstant, d.h. bei den verschiedenen Workshops sind nicht immer dieselben TeilnehmerInnen zu erwarten. Auch die Subsettings der Gemeinde, in denen Jugendliche anzutreffen sind, wie etwa Schulen oder offene Jugendzentren, weisen sehr unterschiedliche Charakteristika auf, die ein flexibles Vorgehen notwendig machen.

Die Arbeit mit Jugendlichen zeigt außerdem, dass es „die Jugendlichen“ nicht gibt - denn abgesehen vom Alter haben wir es mit Burschen und Mädchen zu tun, mit jungen Menschen mit verschiedenen Interessen, Erfahrungen, Wünschen und sozioökonomischen wie kulturellen Hintergründen. Dieser Heterogenität muss mit Offenheit und Sensibilität begegnet werden.

Angewandte Methoden

x	Methode	Methode	x
	Agenda Konferenz	Kooperativer Diskurs	
	Aktivierende Befragung	Laddering	
	Anwaltsplanung	Mediation	
	Appreciative Inquiry	Neo-Sokratischer Dialog	

	Bürger_innenbudget	Online Konsultation	
	Bürger:innenrat (Wisdom Council)	Open Space Konferenz	
	Bürger:innenrat (Citizens Assembly)	Planning for Real	
	Bürger:innenversammlung	Planspiel	
	Community Organizing	Planungszelle	
x	Design Thinking	Pro Action Café	
	Dialog	Runder Tisch	
	Dragon Dreaming	Soziokratie	
	Dyade	Strategische Umweltprüfung am runden Tisch	
	Dynamic Facilitation	Systemisches Konsensieren	
	Ephesos-Modell	THANCS	
	Fish Bowl	Workshop	x
	Fokusgruppe	World Café	
	Gewaltfreie Kommunikation	Zukunftskonferenz	
	Holacracy	Zukunftswerkstatt	
	Konsensus-Konferenz	Andere: Begehung des öffentlichen Raums	x

Anwendungsfeld(er)

x	Thematischer Bereich	Thematischer Bereich	x
x	Klimaschutz	Wasserwirtschaft	
	Energie und Energiewende	Naturgefahren	
	Bauen	Sozialraum-Analyse	
x	(aktive) Mobilität	Soziale Bewegungen	
	Lokale Agenda 21	Kinder- und Jugendpartizipation	x
	Kooperative Wohn- und Lebensformen	Technologiefolgenabschätzung	
	Raum-Planung	Nuklearkoordination	
	Kreislaufwirtschaft	Anderer: Gesundheitsförderung	x

Auftraggeber:in

Gesunde Gemeinden

Prozessbegleitung und -beratung

Styria vitalis, Abteilung Gesunde Gemeinde

Kosten und Finanzierung

€ 1.500 pro Gemeinde, wird von der Gemeinde finanziert
Weiterführende Nutzung der App nach Projektende: 100 €/Jahr

Publikationen und Links zu diesem Verfahren

<https://styriavitalis.at/angebote/gesundheits-rallye/>

Angaben zur Person, die dieses Fallbeispiel zur Verfügung stellt

