

Eat and meet – Hamborn kocht

Das Thema Ernährung scheint auf den ersten Blick simpel zu sein. Doch bei genauerer Betrachtung wird jedem klar, wie viele Problematiken sich dahinter verbergen. Was ist gesundes Essen? Wie koche ich richtig? Wo kaufe ich ein? Was bedeutet das für mich und meine Umgebung? Diese und noch viele Fragen ergeben sich.

Eine tiefgehende Analyse des Themas Ernährung verdeutlicht dessen Komplexität und Ambivalenzen. Auf der Grundlage nichtrepräsentativer Interviews ließen sich für die Bewohner des Duisburger Stadtteils Hamborn folgende Problematiken feststellen: geringe Kenntnisse und Kompetenzen im Themenfeld, kein Spaß am Thema, mangelnde Zeit und Möglichkeiten, fehlende Anreize.



Eine Hierarchisierung der Problematiken zeigt die herausragende Bedeutung der Motivation für eine bewusste Ernährung. Dies führt zu der Frage: „Wie können wir Spaß und Interesse für eine langfristige Verbesserung, hin zu einer gesunden und ausgewogenen Ernährung wecken, die Jugendliche im Alter von 16-25 auf das Leben vorbereitet?“

Die Zielgruppe wurde ausgewählt, da eine langfristige Wirkung angestrebt wird. Ebenso wichtig ist, dass der Lernerfolg mit Spaß und nicht mit Zwang erzielt werden soll. Personen der Zielgruppe sollten sich dem Thema freiwillig und gerne öffnen.

Aus dieser Fragestellung heraus und um einen Lösungsansatz für die Problematik zu entwickeln, wurde eine App mit dem Namen *eat and meet* konzipiert. Da es um den Standort Hamborn ging, wird diese App zunächst lokal für Hamborn entwickelt. Sie hat aber definitiv das Potenzial auf andere Städte übertragen zu werden.

Die App hat verschiedenste Funktionen, die über Menüpunkte verwaltet werden können. Es werden News angezeigt, wie beispielsweise: Wo findet etwas statt und was gibt es Neues? Um möglichst breite Teile der Zielgruppe zu erreichen, bedarf es einer strategischen Produkteinführung.

Als zielführend wird hier eine Doppelstrategie, zum einen per social media und zum anderen über ein „Street-Food-Festival“, auf dem die Nutzer gleich die erste große Neuerung kennen lernen kann, eingeschätzt.

Die App versucht darüber hinaus mit Kooperationspartnern offene Küchen zu schaffen. Offene Küchen sind Küchen von beispielsweise Schulen, die in der Nachmittags- und Abendzeit nicht genutzt werden. Hier sollen neue Treffpunkte geschaffen werden, an denen zusammen gekocht und der persönliche Kontakt zu anderen gepflegt werden kann. Die Jugendlichen sollen lernen für sich selbst zu sorgen.

Der nächste Menüpunkt der App ist das Kochbuch. Hier werden je nach gewünschten Auswahlkriterien Rezepte vorgeschlagen, die zu den Bedürfnissen des jeweiligen Nutzers passen.

Das zugrunde liegende Selektionskonzept heißt: 2 aus 6 und es stehen folgende Kategorien zur Auswahl:

1. AUSGEWOGEN 2. REGIONAL 3. EINFACH 4. SCHNELL 5. LECKER 6. GÜNSTIG.

Alle 6 Kategorien zu vereinen würde das Rezeptspektrum sehr einschränken, deswegen muss eine Auswahl getroffen werden.

Da das Thema Ernährung mit Spaß angegangen werden soll, ist eine Registrierung in der App möglich um die Funktion Map zu nutzen. Die Map zeigt registrierte Mitglieder an und man kann sich über die Chatfunktion zum Kochen in den Offenen Küchen verabreden. So soll den Jugendlichen gezeigt werden, dass sie nicht alleine gelassen werden mit diesem schwierigen Thema. Dieser Zusammenhalt soll langfristig ihr Bewusstsein für das Thema Ernährung stärken. Es wird gehofft, dass neue Mitglieder Hilfe von denjenigen bekommen, die schon länger dabei sind (Peeransatz) und das so Ernährung kein Thema mehr ist, das einem langweilig und nutzlos erscheint.

Eine vergleichbare App ist auf dem Markt nicht vorzufinden und das Prinzip der Offenen Küche gibt es bis jetzt auch noch nicht in dieser Form. Es gibt viele Kochbücher, die für junge Menschen geschrieben sind, doch der Gruppen- und Gemeinschaftsansatz wird dabei nicht berücksichtigt. Es ist signifikant das alles was bereits vorhanden ist voraussetzt, dass sich die Jugendlichen sowieso schon mit dem Thema auseinandersetzen und Lust darauf haben. Das innovative an dieser App ist, dass sie versucht die Freude zu wecken und dafür mit den offenen Küchen reale Räume schafft.

App's sind im heutigen Zeitalter gut umzusetzen in der Entwicklung sowie in der Nutzung, da ein Großteil aller Sechzehn- bis Fünfundzwanzigjährigen ein Smartphone besitzt.

Da für die offene Küche auf bereits bestehende Küchen zurückgegriffen werden soll, minimiert sich das zu investierende Startkapital, sowie die schwierige Suche nach einem geeigneten Standort. Denn wo eine Schule ist, sind auch Jugendliche. Die Finanzierung könnte des Weiteren über ausgewählte Lebensmittelhersteller erfolgen, diese haben die Möglichkeit in der App Werbung zu schalten. Denkbar wären auch regionale Bauern, die ihre saisonalen Produkte gegen Bezahlung bewerben.

Projektteam: Ariane Moellmann (Dozentin), Elvan Emir, Patrick Hettenberge, Mike Margciok, Larissa Michalik, Lena Reidick und Thilip Sritharan

Bericht: Pia Klappert

