

LIPS - Das Lipizzanerheimat Spiel

THEMENBEREICH | INNOVATION

UNTERGLIEDERUNG | TOURISMUS | JUGEND | LEADER | BILDUNG & LEBENSLANGES LERNEN | INNOVATION

PROJEKTREGION | STEIERMARK

LE-PERIODE | LE 14-20

PROJEKTLAUFZEIT | 2017-2019

PROJEKTKOSTEN GESAMT | 31839,67€

FÖRDERSUMME AUS LE 14-20 | 25471,71€

MASSNAHME | FÖRDERUNG ZUR LOKALEN ENTWICKLUNG (CLLD)

TEILMASSNAHME | 19.2. FÖRDERUNG FÜR DIE DURCHFÜHRUNG DER VORHABEN IM RAHMEN DER VON DER ÖRTLICHEN BEVÖLKERUNG BETRIEBENEN STRATEGIE FÜR LOKALE ENTWICKLUNG

VORHABENSART | 19.2.1. UMSETZUNG DER LOKALEN ENTWICKLUNGSSTRATEGIE

PROJEKTRÄGER | KARL-FRANZENS-UNIVERSITÄT GRAZ

KURZBESCHREIBUNG

Das Projekt LipS - Das Lipizzanerheimat - Spiel hat es sich zum Ziel gesetzt, auf möglichst ungezwungene Art und Weise und damit auf breiter Basis, eine Auseinandersetzung der Spielerinnen und Spieler mit den vielfältigen Angeboten der Region zu erreichen.

Um das Produkt bestmöglich in der Region zu verankern und besonders bei Kindern und Jugendlichen einen Bewusstmachungsprozess zu initiieren, startete das Projekt mit einer Reihe von Kick-off Workshops mit Vertreterinnen und Vertretern von Schulen, der Wirtschaft, der Landwirtschaftskammer und des Tourismus sowie der LEADER Steuerungsgruppe. Ziel des Spiels war es, Fakten über Administration, Bildung/Ausbildung, Energie, Geschichte und Politik, Kunst, Kultur, Kulinarik, Landwirtschaft, Naturraum, Sport, Tourismus (inklusive Sehenswürdigkeiten), Verkehr und Wirtschaft der Lipizzanerheimat auf altersgerechte, und gleichzeitig spannende, unterhaltsame Weise zu präsentieren.

AUSGANGSSITUATION

Dem Projekt lag die Idee zu Grunde die Region den Schülerinnen und Schülern auf spielerische Art und Weise in Form eines Gesellschaftsspiels näher zu bringen und dadurch das im Unterricht vermittelte Wissen zu vertiefen.

Ein neues Produkt unter der Dachmarke Lipizzanerheimat sollte entwickelt werden, das zur Sensibilisierung für die vielfältigen Angebote der Region und der Schaffung eines neuen geistigen, regionalen Erlebnisraumes beitragen würde. Hervorzuheben ist des Weiteren der Beitrag den das Projekt zur Stärkung der regionalen Identität und der Bewerbung der Tourismusregion Lipizzanerheimat leistet. Die Spielerinnen und Spieler erhalten durch die Auseinandersetzung mit verschiedenen thematischen Aspekten (realisiert über Ereigniskarten, Fragekarten) eine Verbesserung/Abrundung des Bildes der Region und gewinnen neue Informationen zu den unterschiedlichen Highlights und Stärkefelder der Lipizzanerheimat.

ZIELE UND ZIELGRUPPEN

Ziele:

- Aufbau eines umfangreichen Wissens zur Region und ihren Besonderheiten und daraus resultierende Stärkung des Regionsbewusstseins.
- Auseinandersetzung der Spielerinnen und Spieler mit den vielfältigen Angeboten der Region.
- Initiierung eines Bewusstmachungsprozess bei den Kindern und Jugendlichen über die Vielfalt und die Qualitäten der Region, um mittel- bis langfristig Abwanderungstendenzen entgegen zu wirken.
- Die Stärkung des Bewusstseins der vorhandenen Ausbildungsmöglichkeiten.
- Die Einbindung aller Gemeinden der Region bei den Fragestellungen. Den Spielenden soll damit aufgezeigt werden, welche Vielfalt die Lipizzanerheimat besitzt.
- Präsentation regionaler Leitbetriebe.
- Förderung eines generationenübergreifenden lebenslangen Lernens.
- Entwicklung eines neuen Produktes, das unter der Dachmarke Lipizzanerheimat vermarktet wird, zur Bewerbung der bestehenden touristischen Angebote und der Schaffung eines neuen geistigen, regionalen und touristischen Erlebnisraumes. Der Tourismus wurde im Endprodukt als regionales Stärkefeld präsentiert. Wissen über Angebote und Sehenswürdigkeiten wird in den Fragen- und Ereigniskarten abgefragt. Die Themenfelder entsprechen den Anforderungen des Unterrichts in den Bereichen Sachunterricht, Geographie und Wirtschaftskunde, Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung und vieles mehr. Der Fragenkatalog umfasst die Schwerpunkte Administration, Bildung/Ausbildung, Energie, Geschichte und Politik, Kunst, Kultur, Kulinarik, Landwirtschaft, Naturraum, Sport, Tourismus (inklusive Sehenswürdigkeiten), Verkehr und Wirtschaft.
- Leistung eines Beitrags zur Stärkung der regionalen Identität. Die Spielerinnen und Spieler, insbesondere die Schülerinnen und Schüler lernen ihre Region besser kennen und können sich über verschiedenste Inhalte (zum Beispiel Fragen zu ihrer Heimatgemeinde) besser mit den Inhalten des Spiels und damit der Region identifizieren.
- Bewerbung der Tourismusregion Lipizzanerheimat. Durch die Berücksichtigung des Stärkefeldes Tourismus werden die Spielerinnen und Spieler auf die touristischen Angebote aufmerksam gemacht. Touristinnen und Touristen erhalten dadurch beispielsweise Informationen über bestehende Angebote. Auch heimische Zielgruppen werden auf gewisse Angebote aufmerksam gemacht, die diese uU. noch nicht für sich erschlossen haben.
- Information über die Tourismusregion Lipizzanerheimat.

Zielgruppen:

- Schülerinnen und Schüler
- Pflichtschulen aller Typen
- Touristinnen und Touristen
- Tourismusverbände
- Gastronomie- und Beherbergungsbetriebe
- Kommunale Einrichtungen
- Regionale Vereine
- Wirtschaftstreibende (Werbegeschenk), KonsumentInnen
- Interessensvertretungen (AK, WK etc.)
- Alle Bewohnerinnen und Bewohner der Nachbarregionen jedweder Altersgruppe (vorzugsweise potenzielle Kundinnen und Kinder aus dem Großraum Graz)
- Touristinnen und Touristen mit temporärem Aufenthalt in Graz
- Alle Bewohnerinnen und Bewohner der Region jedweder Altersgruppe (zum Beispiel: über Freizeiteinrichtungen für jung/alt/alle/Familien/Frauen/...)

Das Produkt richtet sich in erster Linie an die Schülerinnen und Schüler zwischen 8 und 15 Jahren, die vor richtungweisenden Lebensentscheidungen stehen und denen auf diesem Wege wichtige Qualitäten der Region nähergebracht werden sollen.

PROJEKTUMSETZUNG UND MASSNAHMEN

Mit dem Projekt wurde die Region Lipizzanerheimat in Form eines Gesellschaftsspiels den Schülerinnen und Schülern näher gebracht und diesen Wissenswertes über den Raum vermittelt. Neu ist das spielerische Element, das dabei eingesetzt wurde! Ein neues Produkt unter der Dachmarke Lipizzanerheimat ist entstanden: **"LIPI" - Das Lipizzanerheimat Spiel.**

Als thematische Ebenen, die im Rahmen der Spielentwicklung berücksichtigt werden, lassen sich durch folgende (sich teilweise überlappende) Handlungsrahmen identifizieren: Zunächst der Bereich der Natur und ihrer Produkte (egal ob ästhetisch iim Sinne von wertvoller Landschaft/Naturdenkmäler oder – besser „begreifbar“ in Form ihrer Produkte); selbiges gilt für den Bereich der Kultur, der die gesamte Spannweite zwischen kulturellen Objekten (etwa Baudenkmälern) und dem kulturellen „Geschehen“ abdeckt. Das Spiel reflektiert die bestehenden touristischen Angebote vom Wandern über sportliche Angebote, wie Rad- oder Skifahren, über Kulturdenkmäler und kulturelle Einrichtungen bis zum Gesundheits- und Wellnesstourismus.

Um eine möglichst vollständige Abbildung der Stärkefelder und Highlights der Region zu erreichen und einen Beitrag zur Stärkung des Regionsbewusstseins und eine Sichtbarmachung der Qualitäten der Region Lipizzanerheimat zu erreichen, wurden folgende Themen im Endprodukt berücksichtigt:

- Administration,
- Bildung/Ausbildung,
- Energie,
- Geschichte und Politik,
- Kunst, Kultur, Kulinarik,
- Landwirtschaft,
- Naturraum,
- Sport,
- Tourismus (inklusive Sehenswürdigkeiten),
- Verkehr und Wirtschaft.

Bei dem Spielkonzept selbst handelt es sich prinzipiell um eine Kombination aus rundenbasiertem Würfelspiel für 2 – 8 Personen (das Spielen in vier 2er Teams ist möglich), wobei das Element des Würfels dafür sorgt, dass den Spielerinnen und Spielern über Aktionskarten zufällig unterschiedlichste Aufgaben mit Regionsbezug zugewiesen werden. Durch die Beantwortung der Fragen wird regionales Wissen vermittelt/abgefragt.

Zu den Aktivitäten des Projektträgers gehörten: Die Konzeption und Bereitstellung des organisatorischen Projektrahmens, die Leitung und wissenschaftliche Begleitung des Projekts, die Auswahl der Samples, die Betreuung und Auswertung der Evaluierung sowie alle grundsätzlichen Entscheidungen bezüglich des Inhalts und des Designs sowie die Überwachung der Produktion. Diese Leistungen wurden ergänzt durch die Erarbeitung und Bereitstellung zusätzlicher wissenschaftlicher Informationsebenen und Vorschläge zur Sicherung der Nachhaltigkeit der Projektergebnisse.

Die Meilensteine des gegenständlichen Projektes stellten die Konzeption, die Fertigstellung des

Prototyps, der erfolgreiche Abschluss der Testphase und Beauftragung der Serienproduktion dar.

ERGEBNISSE UND WIRKUNGEN

Das Spiel, das den Titel "**LIPPI**" - Das Lipizzanerheimat Spiel trägt, wird gerne im Unterricht aber auch in der Nachmittagsbetreuung eingesetzt. Neben der Steigerung des inhaltlichen Wissens über die Region, zum Beispiel in den Fächern Sachunterricht, Geographie und Wirtschaftskunde oder Geschichte und Sozialkunde/Politische Bildung, trägt es auch zur Steigerung der sozialen Kompetenz und der Identifikation mit der Lipizzanerheimat bei.

ERFAHRUNG

Als besonders vorteilhaft hat sich die Einbeziehung von Vertreterinnen und Vertretern regionalen Institutionen (LAG Steuerungsgruppe, Gemeindevertreterinnen und -vertreter, Wirtschafts-, Landwirtschaftskammer, Tourismusverband, Energieversorgungsunternehmen und viele mehr), Direktorinnen und Direktoren, Lehrerinnen und Lehrern sowie von Schülerinnen und Schülern erwiesen. Diese haben bei der Gestaltung des Fragenkatalogs, der Eregnisarten und der Testspiele einen wertvollen Beitrag in der Spieleentwicklung geleistet.



Heinrich Schvienbacher

DOWNLOADS

[Bericht WOF Journal 2019](#)

(<https://le14-20.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=2460>)

[Bericht WOF Journal 2018](#)

(<https://le14-20.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=2461>)

[Bericht WOF Journal 2017](#)

(<https://le14-20.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=2462>)

[Bericht Kleine Zeitung](#) (<https://le14-20.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=2463>)

[Bericht Woche Voitsberg](#)

(<https://le14-20.zukunftsraumland.at/index.php?inc=download&id=2464>)