



# Food Jungle

## – ein zeitgemäßer und junger Begleiter durch den Ernährungsdschungel

Gesunde Ernährung ist ein zentrales Handlungsfeld der Gesundheitspolitik. Auf nationaler Ebene wurde hierzu das Gesundheitsziel „Gesunde Ernährung mit qualitativ hochwertigen Lebensmitteln für alle zugänglich machen“ formuliert und der „Nationale Aktionsplan Ernährung“ entwickelt. Diese zeigen den inhaltlichen Rahmen der wirksamen Maßnahmen auf.

Die Sozialversicherung setzt hierbei Schwerpunkte mit entsprechenden Programmen und Maßnahmen. Kinder und Jugendliche stehen dabei zentral im Fokus, da die Ernährungsgewohnheiten oft schon im Kindesalter geprägt werden. Faktum ist, dass 20 bis 30 Prozent aller Kinder und Jugendlichen in Österreich übergewichtig sind. Damit erhöht sich ihr Risiko für eine chronische Erkrankung wie Diabetes und eine Herz-Kreislauf-Erkrankung. Dieser Entwicklung will die Sozialversicherung gemeinsam mit unterschiedlichen Akteuren entgegen wirken.

### Was ist „Food Jungle“?

Die erste österreichische Gaming-App, um Kinder und Jugendliche (11 bis 14 Jahre) spielerisch zu gesunder Ernährung zu motivieren. Die App kann auf Google Play kostenlos heruntergeladen und auf

Android-Handys gespielt werden, und wurde in Kooperation mit IBM Österreich und dem Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger entwickelt. Im Frühjahr 2018 wird es auch eine Version für Betriebssystem iOS von Apple geben.

### Seit wann gibt es „Food Jungle“?

Am 24. Oktober 2017 wurde Food Jungle im festlichen Rahmen in einer Wiener Schule vorgestellt. Vor Ort vertreten waren u. a. Schüler und Schülerinnen der „Neuen Mittelschule“ in der Leibnizgasse, Mag. Sonja Macher (Teach for Austria Alumna), Dir. Friederike Rodler-Mairhofer (NMS Leibnizgasse), DI Dr. Rassa Seyedi (Leiterin Global Businesses Services von IBM Österreich) und Generaldirektor Dr. Josef Probst (Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger).

### Wer hat die App „Food Jungle“ entwickelt?

Begonnen hat alles mit einem Schulprojekt, bei dem sich 18 Schüler und Schülerinnen der „Neuen Mittelschule“ Leibnizgasse gemeinsam mit IBM-Experten an die Entwicklung der App machten. So wurden Designvorschläge erarbeitet, erste Pro-



Stephanie Stürzenbecher MA ist Mitarbeiterin der Organisationseinheit „Gesundheitsförderung und Prävention“ im Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungsträger.

grammierschritte gemacht, Quizfragen entwickelt, Spielgeräusche aufgenommen und dabei auch sichergestellt, dass die Gaming-App für Jugendliche attraktiv ist. Die Schüler und Schülerinnen haben die App in allen Phasen der Entwicklung zentral mitgestaltet. Positiver Nebeneffekt: Bei den Workshops, die über das gesamte Schuljahr hindurch stattfanden, haben die Schüler und Schülerinnen auch viel über gesundes Essen gelernt. Der Hauptverband der österreichischen Sozialversicherungen hat seine Expertise im Bereich der Gesundheitsinformationen in der App eingebracht und dabei auch die Qualität gesichert. Expertinnen von der Agentur für Gesundheit und Ernährungssicherheit haben die Entwicklung begleitet. IBM brachte seine IT-Expertise ein. „IBM Österreich engagiert sich bereits seit vielen Jahren für die Bildung in Österreich und nimmt soziale Verantwortung sehr ernst. Mit der Entwicklung der Gaming-App ‚Food Jungle‘ erweitern wir unser Engagement in Gesundheitsthemen und können unsere IT-Expertise für die Ernährungskompetenz von Jugendlichen einbringen“, so Dr. Rassa Seyedi, Leiterin Global Businesses Services IBM Österreich.

### Wie funktioniert „Food Jungle“?

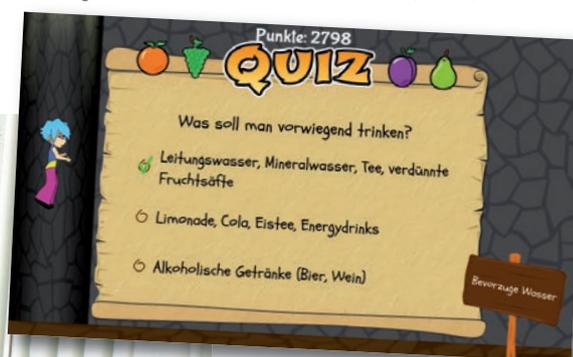
„Food Jungle“ basiert auf der österreichischen Ernährungspyramide und funktioniert nach dem Prinzip eines Jump’n’Run-Spiels. Die Spieler haben dabei die Aufgabe Lebensmittel aufzusammeln, die die Spielfigur mit Energie versorgen. Je ausgewogener die Spielfigur ernährt wird, desto leistungsfähiger ist sie. Das ist für den Spielverlauf wichtig, da die Hindernisse nur mit ausreichend Energie überwunden werden können. Bei den Hindernissen werden ernährungsbezogene Fragen gestellt, die beantwortet werden müssen. Dazu ist wiederum Ernährungswissen der Spieler notwendig.



Release-Event in der NMS-Leibnizgasse.

Zusätzlich zur App wurden Unterrichtsmaterialien rund um das Thema „Gesunde Ernährung“ entwickelt, die es Lehrern und Lehrerinnen ermöglichen, neben naturwissenschaftlichen Experimenten, auch die Gaming-App im Unterricht einzusetzen. Unter [www.teacherstryscience.org](http://www.teacherstryscience.org) (Stichwort: Food Jungle) finden Sie hierzu Unterlagen. „Food Jungle“ zeigt, dass die Zusammenarbeit zwischen Theorie und Praxis sowie die Einbindung der Zielgruppe in allen Phasen des Vorhabens gelingen kann. „Food Jungle“ wurde mit, und nicht nur für die Zielgruppe entwickelt. Das ist ganz wesentlich, damit die Botschaften bei den Jugendlichen auch ankommen. Ernährungswissen kann hier spielerisch und zielgruppengerecht über die App „Food Jungle“ an Jugendliche zeitgemäß vermittelt werden.

Stephanie Stürzenbecher BA MA (HVB)



Die Schüler und Schülerinnen haben die App in allen Phasen der Entwicklung wesentlich mitgestaltet.