



Interaktive Gärten
im Ostseeraum

Grüner, nachhaltiger, gesünder

Wie können öffentliche Grünanlagen bewusst und aktiv genutzt werden, um das Wohlbefinden der Menschen zu steigern? Dieser Frage geht das Projekt »Interactive Gardens« nach: Projektpartner aus fünf Ostseeländern entwickeln neue funktionale Räume, dynamische Programme und niedrigschwellige Angebote.

Text: Andrea C. Bayer | Fotos: Elonkierto



Traditionelles Getreide, finnische Nutztierassen: Im Park Elonkierto kommt man Natur und Landwirtschaft ganz nah.

Seit dem Projektbeginn im November 2023 kommen Akteure aus lokalen und regionalen Verwaltungen sowie aus Forschung und Lehre zusammen, um zukunftsfähige Modelle und Ansätze für die gesundheitsfördernde Nutzung öffentlicher Grünanlagen zu kreieren. Gefördert aus Mitteln des INTERREG Baltic Sea Region Programms 2021–2027, haben sich 13 Projektpartner aus Dänemark, Estland, Finnland, Lettland und Litauen auf den

Weg gemacht. Die einzige Nichtregierungsorganisation (NGO) im Bunde ist der finnische Verein der Freunde von Elonkierto. Elonkierto ist ein Park, der sich den Themen Natur, Landwirtschaft und Nahrungsproduktion verschrieben hat. Er liegt eineinhalb Autostunden nordwestlich von Helsinki. Auf rund 19 Hektar streift man hier – ohne Eintritt zu bezahlen – zwischen Feldern, Wiesen und Infobereichen umher und lernt seit der Gründung im Jahr



»Klassische Gärten sollen mehr sein als einfach nur schön und durch die neuen Konzepte Wohlbefinden, soziale Interaktion und Wissensvermittlung und -bildung fördern.«

1998 viel über den Ackerbau und das Verhältnis zwischen Mensch und Natur in Finnland.

Konkrete Erlebnisse in Elonkierto

Die Rolle von Elonkierto im Projekt »Interactive Gardens« ist nicht nur aufgrund der Rechtsform eine herausragende, sondern vor allem, weil hier bereits publikumswirksame Angebote

umgesetzt und getestet werden können. Projektmanagerin Sirpa Kurppa erklärt: »Während es für andere Projektpartner darum geht, Konzepte für gänzlich neue Grünanlagen zu entwickeln und infrastrukturelle Voraussetzungen für Angebote zu schaffen, haben wir mit Elonkierto bereits einen vollumfänglich funktionierenden grünen Raum, den wir nutzen können.« Das bedeutet konkret: Im Jahr 2025 wurden insgesamt 24 neue Veranstaltungen getestet. Die

Formate reichen von Spaziergängen, welche die Sinne ansprechen, über Outdoor-Lesungen mit Gedichten bis zu Touren mit Forschern, die Spannendes rund um das Thema »nachhaltige Ernährung« vermitteln. Die Zielgruppe sind überwiegend Einheimische, darunter junge Menschen und Zugezogene.

Projektkoordinatorin Erja Mattila beschreibt diese Pilotphase als Erfolg: »Wir haben insgesamt 1.873 Personen mit diesen neuen Angeboten erreicht«, sagt sie und weist darauf hin, dass es im Projekt eben primär darum geht, interaktive Formate auszuprobieren, die später von anderen Partnern, auch jenseits der »Interactive Gardens«, adaptiert werden können.

Was so einfach klingt, ist ein großes Unterfangen: Durch die heterogene Struktur im Projekt und die unterschiedlichen Grundvoraussetzungen der Partner sind die Bedürfnisse stark diskrepant. Im litauischen Biržai wird beispielsweise direkt am Krankenhaus ein neuer Therapie- und Lernort gebaut. Bäume, Blumen, Bänke und Kräutergärten werden im Hinblick auf ihre künftigen Funktionen geplant und angelegt. Die teilnehmenden Universitäten arbeiten an einer interaktiven digitalen Lösung für virtuelle Gärten, die Planern, Entscheidungsträgern, Forschern, NGOs und Akteuren aus dem Gesundheitssektor bei weiteren Realisierungen helfen soll. Zentral nämlich sind zwei Dinge im Projekt: Da ist zum einen die Verbindung von physischer Infrastruktur, digitaler Innovation und Interaktion zwischen Projektpartnern und Anwendern. Und da ist zum anderen die Idee, dass alle entwickelten Prototypen auf andere Orte, Regionen und Organisationen im Ostseeraum und darüber hinaus übertragbar sind. Das alles mit dem Gedanken, dass der Mensch im Zentrum steht und der grüne Raum gezielt für sein Wohlbefinden genutzt wird.

Grünanlagen und mentale Gesundheit

Bei dem Verständnis von Wohlbefinden geht es gleichermaßen um Alltagspausen für Kopf und Körper, um ein Bewusstsein für gesunde, zukunftsfähige Räume und um therapeutische Ansätze. Was in Biržai direkt am Klinikum gebaut wird, geht ebenso in diese Rich-



- ↑ Kunst aus natürlichen Materialien
- Der Umgang mit Tieren macht nachweislich glücklich.
- Gemeinsam eine Weidenhütte bauen
- Frische Ernte, frische Suppe: Veranstaltungen zum Mitmachen, Genießen und Lernen stehen im Fokus der Projektaktivitäten von Elonkierto.



tung wie ein Konzept, das Elonkierto in diesem Sommer testen wird: »Ab Juni werden wir Besuch von Gruppen bekommen, die Elonkierto für therapeutische Ansätze im Bereich der mentalen Gesundheit nutzen«, so Sirpa Kurppa. Damit der Erfolg dokumentierbar wird, gibt es gleich noch ein neues Messsystem obendrauf, welches die Effekte, die der Besuch im weitläufigen Garten hat, sichtbar macht. Getestet wird mit Freiwilligen. Das wiederum eint etliche der konkreten Ansätze im gesamten Projektgebiet: Die Einheimischen werden aktiv mit einbezogen.

Im lettischen Tukums etwa werden Gartenseminare und Infoveranstaltungen zum neu entstehenden Pilotprojekt »Ziedonis' Garden« angeboten. Dieser Garten soll ein interaktiver Lernort im Grünen werden, der Natur, Kultur und Literatur verbindet. Im Unterschied zu Elonkierto geht es hier um eine komplette Neuanlage – inspiriert von dem namensgebenden lettischen Dichter und Schriftsteller Imants Ziedonis. Die Vermittlung ist in lettischer und englischer Sprache vorgesehen. Die Inhalte und

Veranstaltungen sollen Einheimische ebenso erreichen wie Schulklassen und Gäste aus anderen Regionen. Das Projekt ist so ausgerichtet, dass es auch auf die touristischen Ziele von Tukums einzahlt. Damit zeigt dieses Beispiel, was dem gesamten »Interactive Gardens«-

winnen, arbeitet Elonkierto eng mit dem zweiten finnischen Partner, dem Natural Resources Institute Finland, kurz »Luke«, zusammen. Die Forschungseinrichtung fördert Unternehmen, die auf die verantwortungsbewusste Nutzung erneuerbarer natürli-

»Bewahren und neu anlegen, analog erleben und digital planen – die Aufgaben der »Interactive Gardens« sind vielfältig.«

Projekt zugrunde liegt: Es geht um die mehrdimensionale Entwicklung der grünen Räume für unterschiedliche Anspruchsgruppen. Klassische Gärten sollen mehr sein als einfach nur schön und durch die neuen Konzepte Wohlbefinden, soziale Interaktion und Wissensvermittlung und -bildung fördern.

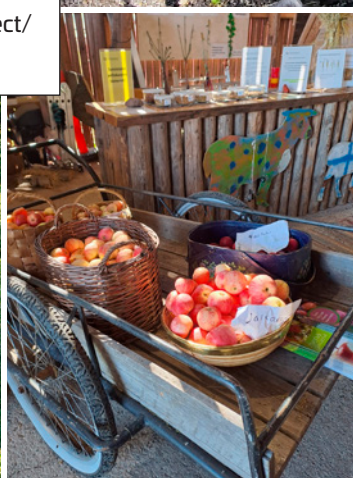
Gutes Verhältnis zur Natur

Um die Projektziele zu erreichen und möglichst viel für Finnland als Projektpartner aus dem Projektrahmen zu ge-

cher Ressourcen, das Wohlbefinden der Menschen und die Vitalität der Landschaft setzen. Sirpa Kurppa hat hier selbst als Professorin geforscht. Ihre Schwerpunkte liegen unter anderem auf der nachhaltigen Produktion von Lebensmitteln, der Verantwortung für unseren Lebensraum und der integrierten Produktpolitik. Kein Wunder also, dass sie sich ebenso besonnen wie energievoll für Elonkierto und die »Interactive Gardens« einsetzt! Sirpas Verständnis des Zusammenspiels von Mensch und Natur ist ein holisti-



Weitere Infos und Updates zum Projekt »Interactive Gardens«:
www.interreg-baltic.eu/project/interactive-gardens



↑ Der Aufenthalt in der Natur und gemeinsame Zeit am Lagerfeuer stärken das Miteinander und das Wohlbefinden.
 ← Frisch gepflückt schmeckt einfach am besten.
 ←← Grüne Räume stehen im Fokus des Projekts »Interactive Gardens«.
 ↘ Tiere sind in Elonkierto sehr beliebt – hier können Besucher die Schweine aus nächster Nähe erleben.

sches: »Mit unseren sozialen Gewohnheiten sind wir Menschen Teil unserer Umwelt. Wir sollten also in der Lage sein, mit der Natur zu kooperieren«, sagt sie und meint damit: »Die Natur hält uns am Leben, wir sollten ein gesundes Verhältnis zu ihr haben, mit einem natürlichen Geben und Nehmen.« Elonkierto vermittelt diesen Aspekt mit großem Fokus auf das finnische Erbe in Sachen Umwelt, Landwirtschaft und Artenvielfalt. Der Natur- und Landwirtschaftspark ist so etwas wie ein Bewahrungsgarten für typisch finnische Arten. Seinen Ursprung hat er in der ernährungs- und landwirtschaftsrelevanten Biodiversität. Über die Jahre wurde deren Bedeutung für das menschliche Wohlbefinden immer weiter in den Mittelpunkt gerückt. So weit, bis die »Interactive Gardens« dieser Bedeutung nun eine weitere Dimension verleihen. Recht neu sind nämlich die Tiere, die den Sommer im Park verbringen. Die Interaktion mit Kühen, Schweinen, Pferden, Ziegen und Hühnern haben Sirpa und ihre Kollegin Erja besonders überrascht: »Wir hätten nicht

gedacht, dass der Kontakt zu Tieren eine so große Rolle für das Wohlbefinden unserer Besucher spielt«, verrät Sirpa. Ausgesprochen gut kamen die Formate an, die den Besuchern die Körpersprache und das Verhalten der Tiere nahebrachten. »Die finnischen Kühe beispielsweise sind kleiner als gewöhnliche Milchkühe«, so Sirpa. »Sie verhalten sich anders, sind sehr menschenfreundlich und beschützen ihre Kälber bei Gefahr, indem sie einen Kreis um sie bilden.« Auch bei den Tieren also liegt der Fokus auf den einheimischen Rassen.

Noch mehr Dialog

Bewahren und neu anlegen, analog erleben und digital planen – die Aufgaben der »Interactive Gardens« sind vielfältig und werden im Rahmen dieser initialen Zusammenarbeit der 13 Projektpartner und ihrer jeweiligen Netzwerke auf sehr unterschiedliche Weise umgesetzt. Wenn sich Sirpa Kurppa eines wünschen dürfte, so wäre es ein noch intensiverer Dialog innerhalb des Projektes und das Einbeziehen von

Studierenden. »Junge Menschen stellen oftmals gute und bereichernde Fragen. Ich denke zum Beispiel an Themen wie Gartentechnologien, soziale Aspekte und Wissensvermittlung«, reflektiert sie. Sirpa und Erja sind sich einig: Für Elonkierto ist das Projekt eine gute Sache. Es ergänzt die eigenen Initiativen und passt zu weiteren nationalen und regionalen Ansätzen wie »Green Care Finland«. Die Organisation arbeitet seit 2010 im Bereich von Gesundheit und Wellbeing mit Methoden, die aktiv die Natur und auch Tiere einbeziehen. Für Elonkierto ist klar: »Wir werden alles dafür tun, nach dem Ende des Projekts im Oktober dieses Jahres ein weiteres zu starten. Das Thema der Wirkung von Natur auf uns Menschen und auf unsere Gesundheit ist ein sehr bedeutendes«, resümiert Sirpa und öffnet damit auch gegenüber ihren Projektpartnern den Raum, in einem eventuellen Folgeprojekt mit den Erkenntnissen aus der ersten Zusammenarbeit ziel- und bedarfsorientiert weiterzugehen. ■

