

Erfolgreich und folgenreich – Das CoRe Projekt

Seit 2024 läuft an vier Sekundarschulen in Uganda unser dreijähriges CoRe Projekt. Die Abkürzung „CoRe“ steht für *Cooperation & Responsibility*. Gleichzeitig weist der Begriff „core“ daraufhin, dass die Module der „Kern“ bzw. die Essenz unserer Arbeit in den vergangenen Jahren sind.

In früheren Newslettern haben wir bereits über die drei Module *Kinderfreundliche Schule*, *Business Game* und *STEP Entrepreneurship Training* berichtet, aus denen sich das Projekt zusammensetzt. CoRe kommt bei allen Beteiligten sehr gut an – so gut, dass dies nun Folgen hat. Folgen, die unsere Pläne bei ADEPT verändern.



Spielen und lernen – das kommt bei den Schülern gut an! Das Business Game ist Teil von CoRe – aber nicht nur das. Es wurde inzwischen in die Landessprache Luganda übersetzt und verbreitet sich weiter.

In Uganda besteht der ausdrückliche Wunsch, CoRe nach der noch laufenden Implementierungsrunde auf weitere Schulen auszuweiten. ADEPT wollte sich ursprünglich nach der Abwicklung von CoRe zurückziehen bzw. auflösen. Erfreulicherweise hatte sich die *T.&H. Hoene Stiftung*, die das CoRe Projekt sehr schätzt, bereit erklärt, die Weiterführung ab 2027 zu übernehmen. Doch bestimmte Regeln bei der Beantragung öffentlicher Gelder lassen dies zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht zu.

Da niemand ein Interesse daran hat, den Schwung des Südpartners zu bremsen und eine Ausweitung von CoRe ins Leere laufen zu lassen, hat ADEPT beschlossen, seine Arbeit noch weiter fortzuführen. Die Vorbereitungen für ein „CoRe 2.0“ laufen bereits, wobei die *T.&H. Hoene Stiftung* und ADEPT dabei eng zusammenarbeiten. ADEPT wird außer CoRe 2.0 jedoch keine weiteren Projekte mehr betreuen. Und die ganzen Pläne für CoRe 2.0 hängen noch davon ab, ob die anteilige Finanzierung durch Bundesmittel genehmigt wird. Aber wir arbeiten daran und hoffen auf ein erfolgreiches CoRe 2.0 in den Jahren 2027 – 2029.



Das Müll- und Recyclingspiel fasziniert die ganze Schulgemeinschaft. Spielerisch wird der Blick auf Ressourcen und Umwelt geschärft. Das von der ELM-Recycling entwickelte Spiel soll ab 2027 Teil von CoRe 2.0 werden.