

Wilde Ideen realisieren

250 000 Euro für Grüne Werkstatt

in Lüchow. Innovativ, mutig, engagiert: Diese Qualitäten sind es, die den Stifterverband für die Deutsche Wissenschaft bewogen, die Grüne Werkstatt Wendland (GWW) als einen von vier Preisträgern im Wettbewerb Bildungscluster auszuwählen. Bei der Übergabe des mit 250 000 Euro dotierten Preises präzierte Nicolas Rüffin vom Stifterverband gestern in Lüchow, was mit diesen Qualitäten gemeint ist: Innovativ sei die Strategie, zur Nachwuchsförderung „Hochschulen in den Kreis zu holen“, mutig sei es gewesen, sich dem Wettbewerb mit 80 anderen Bewerbern um den Preis zu stellen, engagiert das Feuer, mit dem die Vertreter der GWW ihr Konzept im Wettbewerb präsentiert hätten.

Eigenes Büro

Das Konzept der GWW, in Zusammenarbeit mit aktuell sechs Hochschulen junge Designer und die regionale Wirtschaft in Kontakt zu bringen, sei „nicht am Reißbrett entstanden, sondern auf aktuelle Anforderungen zugeschnitten“, meinte Rüffin. Der Stifterverband wisse „das Preisgeld in guten Händen“. Einen Wunsch fügte Nicolas Rüffin an: Die GWW möge ihr Potenzial für die Übertragung auf andere Regionen nutzen.

Dazu mag ein Ereignis beitragen, das mit der Übergabe des Preises verbunden war: die Er-

öffnung der eigenen Räume des Projekts im Obergeschoss des früheren Lüchower Postamtes, die die GWW zusammen mit der Initiative für Ausbildung des Landkreises teilt. Für die GWW arbeiten dort Meike Koopmann und Nicole Servatius an der Schaffung von Netzwerken mit Hochschulpartnern und der Vorbereitung der Angebote in Lüchow-Dannenberg. Das neue Büro sei „ein Ort, von wo wir nach außen kommunizieren können“, sagte Nicole Servatius bei der Begrüßung.

Nistkästen und Portionsflaschen

Seit dem Start der Initiative habe es in vier Jahren „zehn Workshops und zwei Design-Camps gegeben, wobei rund 100 Studierende den Landkreis kennengelernt haben“, beschrieb Meike Koopmann die bisherigen Aktivitäten der GWW. Außer den Hochschulen seien rund 50 regionale Partner beteiligt. Eine Ausstellung zeigte, was bisher entstanden ist, vom Nistkasten im Werkhaus-Design bis zur Portionsflasche Bio-Saft.

Die Studenten seien Multiplikatoren in Sachen Außendarstellung des Wendlandes, sagte Koopmann. Derzeit arbeite man unter anderem an einem Konzept zur Förderung junger Design-Talente, die unter dem Label „Echt Wendland“ erfolgreich solle.

Der Lüchower Baumarktbe-

treiber Dirk Roggan und Holger Danneberg, Gründer der Firma Werkhaus, blickten als an der GWW Beteiligte auf die Aktivitäten zurück, der eine weitschweifig, der andere kurz. „Es ist das Wichtigste, aus den wilden Ideen etwas zu machen“, brachte Holger Danneberg den GWW-Ansatz knapp auf den Punkt. Ein zentraler Punkt der Diskussionen in der Initiative sei angesichts der eigenen Biografien das „Weggehen und das Wiederkommen wie das Herkommen“, sagte Roggan.

Junge Leute in die Region

Als der wahrscheinlich größte Sponsorenbetrag, der je nach Lüchow-Dannenberg vergeben wurde, passte der Preis gut zu

dem von Landrat Jürgen Schulz (parteilos) beschriebenen wirtschaftlichen Allzeithoch des Kreises: das größte Bruttoinlandsprodukt, die niedrigste Arbeitslosenquote. Angesichts des demografischen Wandels sei es eine zentrale Frage, wie solche Wirtschaftskraft zu sichern sei, meinte Schulz.

Dabei sei Bildung ein wichtiger Faktor, die Grüne Werkstatt sei ein Werkzeug dafür. Sie und die Akademie für erneuerbare Energien seien darin vergleichbar, dass es beiden darum gehe, „wie wir Fachwissen zu den Betrieben kriegen“ und darum, „junge Leute in die Region zu kriegen“. Wenn die GWW irgendwann einmal einen Ruf habe „wie das Bauhaus vor knapp 100 Jahren, dann haben wir es geschafft“.



Laudator und Preisüberbringer Nicolas Rüffin (Zweiter von links) mit Mitarbeitern und Sympathisanten der Grünen Werkstatt (von rechts): Michael Seelig, Landrat Jürgen Schulz, Meike Koopmann, Nicole Servatius und Holger Danneberg.

Aufn.: T. Janssen



Im gestern eröffneten Lüchower Büro der Grünen Werkstatt Wendland arbeiten Meike Koopmann (rechts) und Nicole Servatius. Vor ihnen liegt ein im Rahmen des Projekts entwickeltes Spiel.

Aufn.: T. Janssen