

# Archiv der Materialien (zum Ausleihen)

## Aktionswürfel Aufkleber (Aids, Alkohol)

Alter: ab ca. 12

Anzahl: mindestens 1

Materialien: Würfelständer, 28 Karten Thema Aids,  
28 Karten Thema Alkohol

Ziel: Spielerische Wissensvermittlung



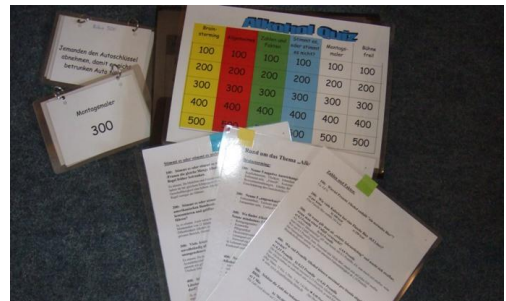
## Alkohol-Quiz (Alkohol)

Alter: 12-14

Anzahl: 2 Gruppen mit jeweils mind. 2 Personen,  
ein Spielleiter

Materialien: 1 Quizbogen, 10 Aufgabekarten  
5 Lösungs- bzw. Fragekarten

Ziel: Spielerische Wissensvermittlung



## Alkoholkoffer

Alter: ab ca. 14 Jahre

Anzahl:

Material: Methodenhandbuch „Alkoholprävention“  
mit CD, 4 Rauschbrillen, 10 Fußstapfen,  
1 Rolle Klebeband, 2 kleine Bälle, Schild „Warnhinweis“,  
3 Suchtverläufe und Praxisfälle, DVD Film „Du fehlst“,  
Alkoholquiz, Timer

Ziel: Wissensvermittlung

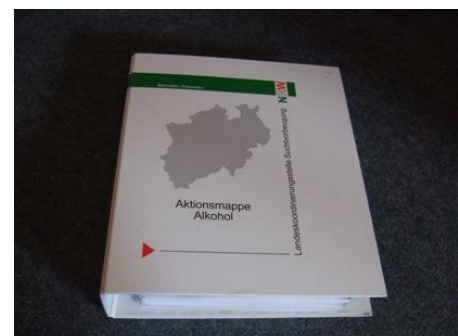


## Aktionsmappe Alkohol

Alter: ab ca. 12 Jahre

Anzahl:

Material: Ordner mit Inhalten : Grundlagen,  
Einstiegs- und Planspiele, Rollen- und Planspiele, Übungen zum  
Konsumverhalten, Übungen mit Medieneinsatz,



Quizspiele, Elternarbeit, Anregungen und Spiele zum Denken und Diskutieren,  
Wanderausstellung Farbenrausch

Ziel: Wissensvermittlung

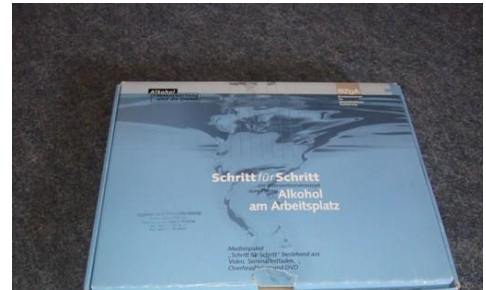
### **„Alkohol am Arbeitsplatz“**

Alter: Erwachsene, Auszubildende

Anzahl: unbestimmt

Material: DVD + VHS, BZGA Mappe mit Folien

Ziel: Wissensvermittlung



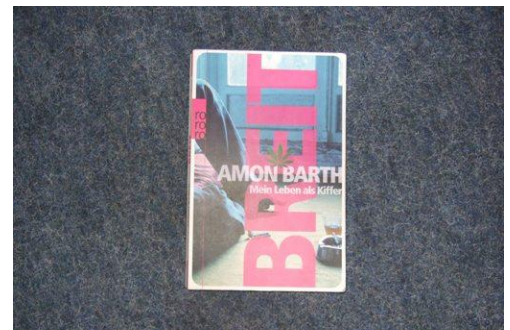
### **„Breit leben als Kiffer“ Buch (Cannabis)**

Alter: ab ca.

Anzahl: 1 Person

Material: 1 Buch

Ziel: Information, Betrachtung des Themas Cannabis  
aus Sicht eines ehemaligen Cannabisabhängigen



### **Check-it: allgemeines Suchtpräventionsprogramm für Schulen**

Alter: Klasse 8 und 9

Anzahl: Klassengröße

Material: eine Mappe mit : Vorbemerkung,  
inhaltliche Kurzdarstellung der einzelnen Bausteine,  
Auswertung, Vereinbarung zur  
Durchführung von „CHECK IT“

Ziel: u.a. Kooperation und Vernetzung von Schule,  
Polizei und Suchthilfesystem

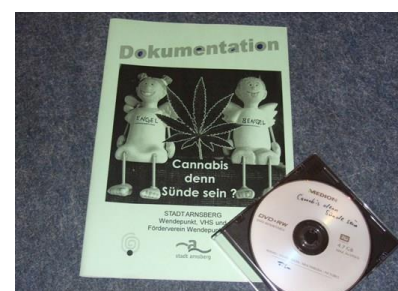


### **„Cannabis denn Sünde sein?“ (Cannabis)**

Alter: ab 16

Anzahl: egal

Material: 1 DVD, 1 Anleitung



Ziel: Sich dem Thema Cannabisgebrauch/-missbrauch affektiv nähern, aufmerksam werden auf die Suchtanteile im eigenen Leben und erkennen wie damit umgegangen wird, Risiken und Folgen des Cannabiskonsums aneignen(Risiko)

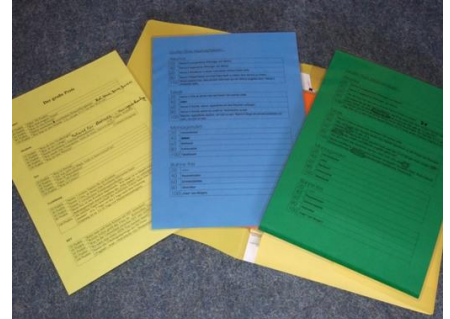
### Der große Preis (Sexualität, Tabak, Alkohol)

Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl Teilnehmer: mind. 8

Ziel: Spielerische Wissensvermittlung und Anregungen zur Diskussion rund um die Themen Sexualität, Nikotin, Alkohol

Materialien: 3 Lösungskarten, 42 Kategorie- und Punktekarten



### Drogendesigner (Drogen allgemein)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: mind. eine Gruppe mit mind. 4 Personen

Materialien: 1 Anleitung, Designbogen, Auswertungsfragen

Ziel: Methode zur Frage nach dem Warum des Konsums, eigene Wünsche und Bedürfnisse erkennen, Handlungsalternativen kennenlernen, Kraftpotentiale kennenlernen, Wissensvermittlung



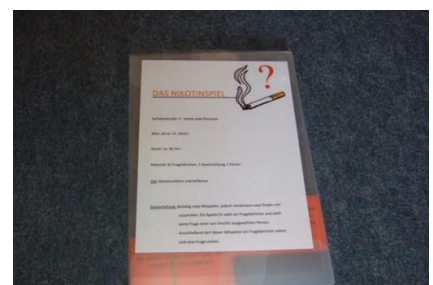
### Das Nikotinspiel

Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl: 2 bis beliebig viele

Material: 42 Fragekärtchen, 1 Spielanleitung, 1 Karton

Ziel: Kommunikation und Reflexion



### Das Situationen Spiel

Alter: ab ca. 12 Jahre bis ca. 17 Jahren

Anzahl: 3 – 18 Spielern pro Gruppe (3 Gruppen)

Material: 2 Spielbeschreibungen, 2 Karten mit vorgegebenen Situationen



Ziel: Situationsbedingtes Handeln üben,  
Beurteilung von Handlungsalternativen

### Fit rund um den Sprit (Alkohol)

Alter: ab ca. 12 Jahren – ca. 15 Jahren

Anzahl: 8 – 30 Teilnehmer

Material: 50 Zahlkarten, 1 Startkarte,  
Bedienungsanleitung, Begriffe für Montagsmaler  
und Pantomime, nicht inbegriffen: Würfel, Sanduhr,  
Kreppband, Stifte und Zeichenblock, Kassettenrecorder  
oder CD - Player



Ziel: Weitergabe von Infos, Austausch von persönlichen Meinungen und Einstellungen,  
Förderung von Handlungskompetenzen durch Rollenspiele u.ä.

### Genießen – Missbrauchen (Drogen allgemein)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: 8

Ziel: Standpunktbildung, Diskussion, Reflektion,  
Unterscheidung Genuss - Missbrauch

Materialien: 40 Meinungskarten, 5 Karten  
mit Suchtabstufungen



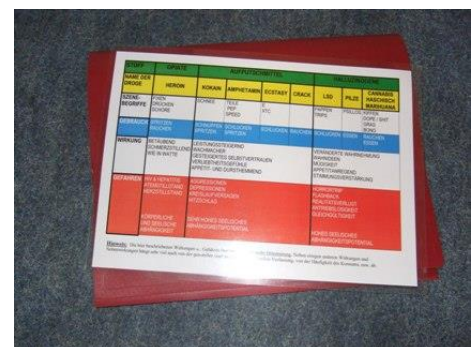
### Illegale Drogen (Aufputschmittel, Opiate, Halluzinogene)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: 2 Gruppen, ein Spielleiter

Materialien: 1 Spielanleitung, Lösungszettel,  
50 Karten Szenebegriffe, 7 Karten Drogen,  
5 Karten Oberbegriffe, 3 Karten Teilbereiche

Ziel: Wissensvermittlung, zur Unterscheidung von  
illegalen Drogen



## Konsumprofil (Drogen allgemein)

Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl Gruppe: mind. 8

Material: 1 Flipchart, Kopien des Profils

Ziel: Angaben zum Konsum verschiedener Drogen innerhalb einer Woche. Übersichterstellung, Statistik zum Konsumverhalten erstellen, Gruppenprofil erstellen

The form is titled 'Konsumprofil' and contains a grid for recording data. The columns are labeled 'Drogenart', 'Anzahl', 'Wann', 'Wo', and 'Zusätzliche Angaben'. The rows are labeled with various substances: 'Alkohol', 'Tabak', 'Koffein', 'Cannabis', 'Heroin', 'Kokain', 'Amphetamin', 'LSD', 'Ecstasy', 'MDA', 'Pflanzliche Drogen', 'Andere Drogen', and 'Sonstige'. There are also sections for 'Name', 'Alter', 'Geschlecht', and 'Datum'.

## Klötzchenübung (Drogen/Süchte allgemein)

Alter: ab ca. 14 Jahren

Anzahl: mind. 6 Personen

Material: 6 Holzklötze, 1 Besenstiel, Schokolinsen, 40 Beschreibungskarten, 1 Methodeneschreibung

Ziel: Verdeutlichung der Suchtdynamik und der damit verbundenen Interaktion im System



## Log-Ordner (Leben ohne Qualm)

Alter: Klasse 5 bis 10

Anzahl: Klassengröße

Material: Leitfaden, 4 Leben ohne Qualm Mappen

Ziel: der Weg zur rauchfreien Schule

## Meinungskarten (illegale Drogen, Alkohol, HIV)

Alter: ab ca. 10-12

Anzahl: ab 1

Material: 85 Meinungskarten

Ziel: Meinungsbildung, Wissensvermittlung, Reflektion



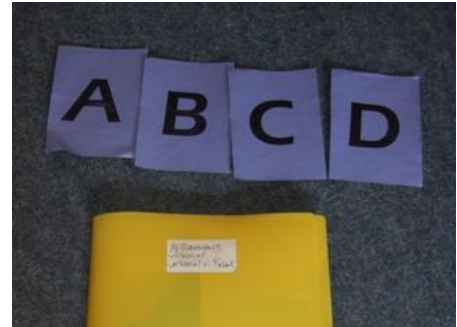
## Millionenquiz (Alkohol, Tabak, Cannabis)(in Anlehnung an „Wer wird Millionär“)

Alter: ab ca. 14 Jahren

Anzahl Teilnehmer: mind. 2

Ziel: Spielerische Wissensvermittlungen und Anregungen zur Diskussion rund um die Themen Alkohol, Cannabis und Tabak

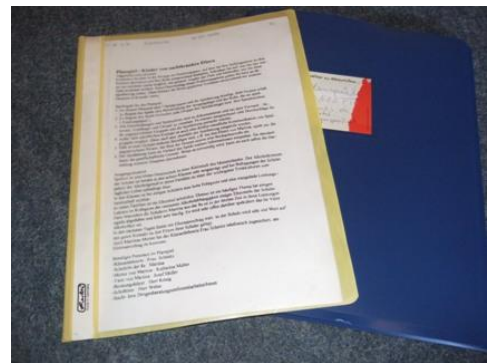
Materialien: 1 Spielanleitung, vier Quizbögen, ABCD- Antwortkärtchen



## „Nora am Mittag“ (Alkohol, Medien)

Alter: ab .ca.13-14

Diskussionsübung in Anlehnung an die TV Show „Vera am Mittag“



## Planspiele

### a) „Our Island“ (Tabak)

Alter: ab ca. 13 Jahren

Anzahl Gruppe: 9 Spieler/innen und zusätzliche Beobachter/innen

Ziel: Förderung einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Thema Rauchen

### b) „Eröffnung einer neuen Diskothek in Deiner Stadt“ (Alkohol)

Alter: ab ca. 13 Jahren

Anzahl: mind. 6

Ziel: - Auseinandersetzung mit Regeln, Normen und Gesetzen

- Diskussion über Eigenverantwortung und Selbstbestimmung gegenüber Fremdbestimmung und Bevormundung

- Entwicklung eines eigenen Standpunktes

### c) „Kinder von suchtkranken Eltern“ (Alkohol)

Alter: ab ca. 13 Jahren

Anzahl: 7 Spielgruppen, mindestens 7 Personen

Ziel: Reflektion, Empathie, Selbstbewusstsein

### d) „Blue Boys“

Planspiel für Jungen zu Alkoholkonsum und Sozialkompetenz

### e) „Cannabis an der Schule“

Alter: 14

Anzahl: mind. 6

Material: 1 Materialmappe (Kampagne „Stark statt Breit“

Ziel: Wissensvermittlung, Empathie, Diskussion, andere Standpunkte vertreten

## Promille – Test (Alkohol)

Alter: ab ca. 15 Jahren

Anzahl: mind. 2

Ziel: Verantwortungsvoller Umgang mit Alkohol, Sensibilisierung für Promillewerte und deren Abhängigkeit von Größe, Gewicht, Geschlecht, Zeit und Alkoholsorte, Wissensvermittlung



Material: Pinnwand, Promille – Test, 8 blaue Promillekarten, 8 gelbe Promillekarten, 14 gelbe Situationskarten, 2 Lösungskarten, 2 Formelkarten

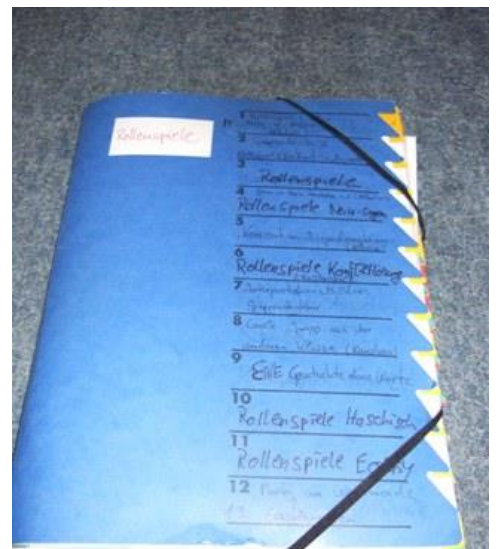
## Rollenspiele (Alkohol, Cannabis, Tabak, Ecstasy, Essstörung)

Alter: ab ca.

Anzahl Gruppe: mind.

Material:

Ziel: Vorlagen zu verschiedenen themenspezifischen Rollenspielen (Alkohol, Cannabis, Tabak, Ecstasy, Essstörung)



## Rauschbrillen (Alkohol)

Alter: ab 14

Anzahl: mind. 1

Material: 2 Rauschbrillen, 2 Beschreibungen

Ziel: Rauschsimulation, Erfahrungsaustausch, Einstiegshilfe für Gespräche über Rauschsituationen



## Suchtverlauf Vom Genuss zur Sucht

Alter: 14

Anzahl: mind.1

Materialien: Zettel zum Suchtverlauf  
„Vom Genuss zur Sucht“, 8 Karten mit Begriffen im Suchtverlauf, 2 Pfeile, 6 weitere Karten (Gefährdung, Hilfe, Behandlung, Kontrollverlust, ausweichendes Verhalten, Problemlösung) die man zu dem Suchtprozess legen kann



Ziel: Den Verlauf einer Sucht deutlich machen, den langen Weg vom Genuss zur Sucht erkenntlich machen

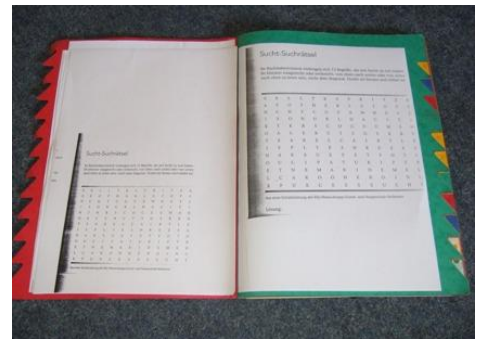
## „Suchtsuchrätsel“ (Süchte)

Alter: 10

Anzahl: mind. 1

Material: Suchträtzelzettel

Ziel: Diskussion, Wissensvermittlung, Konzentration



## Suchteinführungsübung (Süchte)

Alter: ab ca. 10-12

Anzahl: mind. 6

Material: Klebekärtchen mit verschiedenen Süchten

Ziel: Reflektion, Wissensvermittlung



## Suchtsack (Drogen/Süchte allgemein)

Alter: ab ca. 13

Anzahl: mind. 8

Material: Methodenbeschreibung, Inhaltsliste, 1 Sack mit Inhalt ( Wodkaflasche, Gewicht, Spritzen, Bierflasche, Computer-Maus, Joint, Medizin, Kleber,





Putzlappen, Fernbedienung, Kartenspiel, Handy, Portemonnaie, Kalorien-Checker, Kondom, Schraubenzieher, Dose Red Bull, Poker-Chips, Zigarettenschachtel)

Ziel: Erkennen, wie viele Suchstoffe (Drogen) es im alltäglichen Leben gibt und das ein täglicher Umgang damit bei uns allen (zumindest bei den meisten Suchtstoffen) stattfindet, Einteilung von Suchtstoffen in Legale- und Illegale-Suchtstoffe und in Verhaltens-Suchtstoffe, erweiterten Suchtbegriff klären

### **Sucht – Memory**

Alter: ab ca. 13-15 Jahren

Anzahl: min.2

Material: 44 Memorykarten

Ziel: spielerische Wissensvermittlung über unterschiedliche Suchterkrankungen



### **Tabak-Koffer**

Alter: 5. Bis 7. Klasse, auch älter möglich

Anzahl:

Material: Sammlung von Methoden, Inhaltsliste, Klötzchen, Quiz

Ziel: Wissensvermittlung



### **Tankmodell (Persönliche Erkenntnisse, Selbstbehauptung)**

Alter: ab ca. 12

Anzahl: min. 1

Material: Arbeitsblätter Tankmodell

Ziel: Eigene Bedürfnisse und Antriebskräfte kennenlernen und reflektieren. Sich selber gut kennenlernen und selbst behaupten.

### **Trau dich (Selbstbehauptung, Gefühlsreflexionen)**

Alter: ab ca.

Anzahl: min. 2 Personen

Material: 40 Meinungskarten, 1 Spielanleitung



Ziel: Gefühlsreflexionen, Kennenlernen der eigenen Person und der Anderen, Vertrauen zu anderen und zu sich selbst, Meinungsbildung

### TABU (Drogen allgemein, Sucht allgemein, Alltag)

Alter: ab ca. 10

Anzahl: mind. 2

Material: 109 Karten

Ziel: Erweiterung des Wortschatzes,  
Kennenlernen von Szenebegriffen, Wissensvermittlung,  
Hintergründe



### Ursachen und Faktoren von Sucht(Trias-Modell) (Drogen allgemein)

Alter: 14

Anzahl: 1

Material: Zettel Suchtkomplex

Ziel: Bewusstsein über Faktoren, die zur Sucht  
führen können, schaffen



### Zahlen-Daten-Fakten (Drogen allgemein)

Alter: ab ca. 12

Anzahl: mindestens 1

Materialien: 10 Zahlenkarten, 7 Drogenkarten,  
Zettel mit Hintergrundinfos

Ziel: Spielerische Wissensvermittlung  
quantitativer fakten



### Suchtspielbuch,

Alter: ab 10

Anzahl:

Material: Sammlung von Übungen

Ziel: Methoden zur spielerischen Auseinandersetzung mit  
dem Thema Sucht und Droge

