

Archiv der Materialien (zum Ausleihen)

Medienkoffer (Materialsammlung) **NEU**

Alter: 4. Bis 9. Klasse, auch älter möglich

Anzahl: Gruppen

Material: Sammlung von Methoden, Inhaltsliste, Quiz

Ziel: Wissensvermittlung



Cannabis-Koffer (Materialsammlung)

Alter: 8. Bis 9. Klasse, auch älter möglich

Anzahl: Gruppen

Material: Sammlung von Methoden, Inhaltsliste, Klötzchen, Quiz

Ziel: Wissensvermittlung



Alkoholkoffer (Materialsammlung)

Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl: Gruppen

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

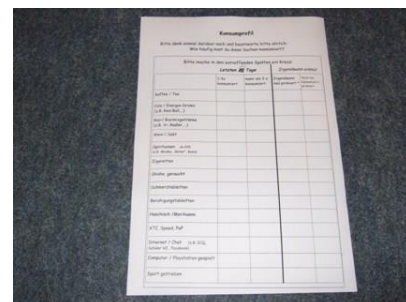


Konsumprofil (Drogen allgemein) Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl Gruppe: mind. 8

Material: 1 Flipchart, Kopien des Profils

Ziel: Angaben zum Konsum verschiedener Drogen innerhalb einer Woche. Übersichterstellung



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

Alter: ab ca. 13

Anzahl Gruppe: mind. 5

Material: Ideensammlung mit Rollenspielen

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



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

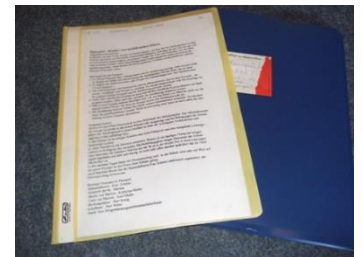
- Entwicklung eines eigenen Standpunktes

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

Alter: ab ca. 13 Jahren

Anzahl: 7 Spielgruppen, mindestens 7 Personen

Ziel: Reflektion, Empathie, Selbstbewusstsein



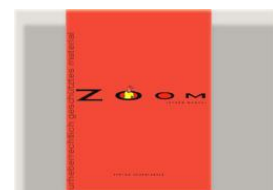
Zoom

Alter: ab ca. 10 Jahren

Anzahl Teilnehmer : Mindestens 8

Ziel: Gesprächsführung in der Gruppe fördern. Jeder muss sein Bild
beschreiben, ansonsten kann die Gruppe die Aufgabe nicht lösen.

Materialien: 1 Anleitung, laminierte Bilder(Je nach Anzahl der
Teilnehmer)



Millionenquiz (Alkohol, Tabak, Cannabis)

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- Kärtchen



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



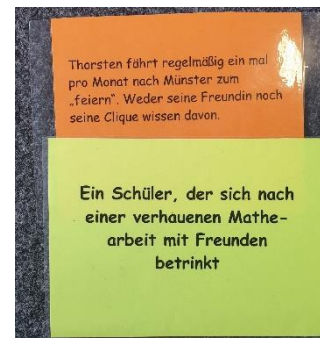
Genießen – Missbrauchen (Drogen allgemein oder Medien)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: 8

Ziel: Standpunktbildung, Diskussion, Reflektion

Materialien: 40 Meinungskarten, 5 Karten mit Suchtabstufungen



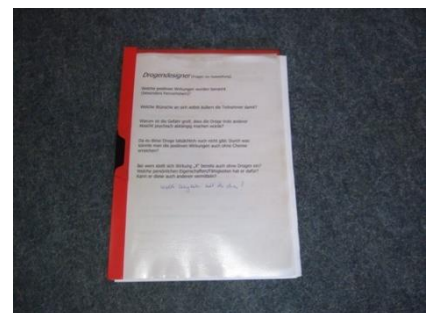
Drogendesigner (Drogen allgemein)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: mind. eine Gruppe mit mind. 4 Personen

Materialien: 1 Anleitung, Designbogen, Auswertungsfragen

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



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



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



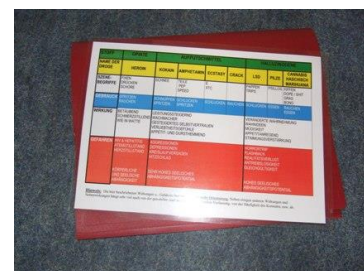
Illegale Drogen (Aufputschmittel, Opiate, Halluzinogene)

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



„Suchtsuchträtsel“ (Süchte)

Alter: 10

Anzahl: mind. 1

Material: Suchträtselzettel

Ziel: Diskussion, Wissensvermittlung, Konzentration



Suchteinführungsübung (Süchte)

Alter: ab ca. 10-12

Anzahl: mind. 6

Material: Klebekärtchen mit verschiedenen Süchten

Ziel: Reflektion, Wissensvermittlung



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



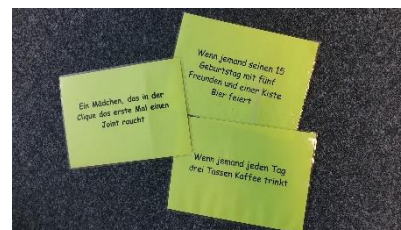
Meinungskarten (Drogen allgemein, Alkohol, Cannabis, Sexualität, Medien)

Alter: ab ca. 10-12

Anzahl: ab 1

Material: 85 Meinungskarten

Ziel: Meinungsbildung, Wissensvermittlung, Reflektion



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



Rauschbrillen (Alkohol)

Alter: 12

Anzahl: mind. 1

Material: 2 Rauschbrillen, 2 Beschreibungen

Ziel: Rauschsimulation, Erfahrungsaustausch, Einstiegshilfe für Gespräche über Rauschsituationen



Klötzchenübung (Drogen/Süchte allgemein)

Alter: ab ca. 13 Jahren

Anzahl: mind. 6 Personen

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

Ziel: Praktische Übung zur Verdeutlichung der Suchtdynamik und der damit verbundenen Interaktion im System



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

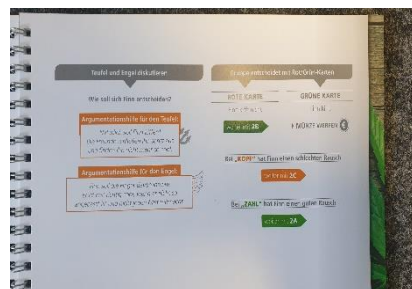
„Wenn Finn kifft“ Interaktives Buch (Cannabis)

Alter: ab ca. 15

Anzahl: mindestens 8 Personen

Material: 1 Buch

Ziel: Information, Betrachtung aus anderem Blickwinkel, Kommunikation



„Wenn Ben spielt“ Interaktives Buch (Glücksspiel)

Alter: ab ca. 14

Anzahl: mindestens 8 Personen

Material: 1 Buch

Ziel: Information, Betrachtung aus anderem Blickwinkel, Kommunikation



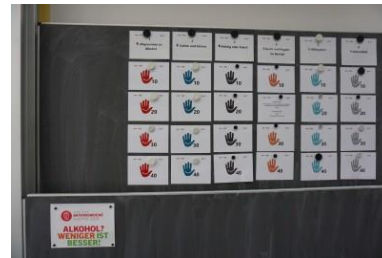
Alkohol-Quiz (2020)

Alter: ab ca. 12-14 Jahren

Anzahl: Gruppen,

Material: Quiz im Jeopardy Format mit Lösungszettel

Ziel: Wissensvermittlung, Strukturgestaltung an Schulen oder Jugendeinrichtungen



Check-it

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: Strukturgestaltung von Sucht und Drogenprävention in Schule

Loq-Zigarette

Alter: Klasse 5 bis 10

Anzahl: Klassengröße

Material: 1m große Zigarette zum Aufklappen mit Inhaltsstoffen einer Zigarette

Ziel: der Weg zur rauchfreien Schule



Das Nikotinspiel

Alter: ab ca. 12 Jahren

Anzahl: 2 bis beliebig viele

Material: 42 Fragekärtchen, 1 Spielanleitung, 1 Karton

Ziel: Kommunikation und Reflexion zur Raucherprävention

