

BZgA

Bundeszentrale
für
gesundheitliche
Aufklärung



JUGENDFILMTAGE

***Nikotin und Alkohol
Alltagsdrogen im Visier***

Die Mitmach-Aktionen

**Kontakt im Auftrag der
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)**

Sinus - Büro für Kommunikation
Habsburgerring 3
50674 Köln
Fon 0221/272255-0
Fax 0221/272255-10
Mail info@sinus-bfk.de

Stand: Vorläufige Arbeitsfassung Dezember 2011

Inhalt

Einführung und Zielsetzung	3
Überblick Mitmach-Aktionen der BZgA	3
Ideenpool für regionale Aktionen	4
Quiz „Weißt du Bescheid?“	6
Mitmach-Aktionen, die die BZgA zur Verfügung stellt	7
▪ Promille-Run - Voll neben der Spur (Alkohol)	7
▪ Filmbox – Dein Set. Deine Meinung.	8
▪ Fragenduell – Denk mit und zeig, was du drauf hast.	9
▪ Würfelspiel – Dein Körper. Spiel nicht mit deinem Leben. Du hast nur eins (Alkohol und Rauchen)	10
▪ Wurfsäule – Ziel Persönlichkeit (Alkohol und Nikotin)	11
▪ Lounge mit Psychotest – Der letzte Zug (Nikotin) Objekt: Riesenzigarette – Was ist drin?	12
Riesenzigarette: Was ist drin?	13
Nachbau-Wettbewerb „Riesenzigarette“	13
Infopoint für Lehrkräfte	13
Auftakt im Kinosaal: „Miekes kleine Show“	13
Moderation an den Spielstationen	14



Mit den JUGENDFILMTAGEN bieten die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Kino und regionale Partnerinnen und Partner angemeldeten Schulklassen ein attraktives Angebot. Das zentrale inhaltliche Element bilden die Mitmach-Aktionen im Kinofoyer. Im Folgenden finden Standmoderatorinnen und -moderatoren praxisnahe Anregungen für die konkrete Umsetzung von Spielstationen.

Zielsetzung

Eine Vielzahl von Spielstationen laden die Schülerinnen und Schüler vor und nach den Filmvorführungen ein, sich persönlich mit den Themen Nikotin und Alkohol auseinanderzusetzen - in kleinen Gruppen oder einzeln. Zusätzlich sollen die Präventions- und Beratungsstellen vor Ort bekannt gemacht werden.

Die Spielstationen

Da die Jugendlichen häufig unabhängig von ihren begleiteten Lehrkräften frei entscheiden können, ob und bei welchen Spielstationen sie mitmachen, sollten diese attraktiv gestaltet sein und sich gut in das professionell gestaltete Kinofoyer einfügen.

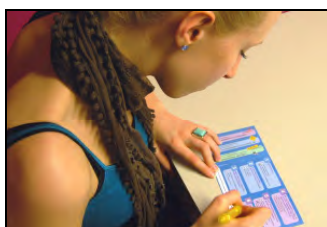
Die Angebote sollten sich in der Spieldynamik voneinander unterscheiden und insgesamt auch verschiedene Sinne und Zugänge der Jugendlichen ansprechen.

Damit Jugendliche die regionalen Präventions- und Beratungsstellen kennen lernen, sollten diese optimalerweise von den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern betreut werden. Zusätzlich sollte ein Schild die jeweilige Einrichtung bekannt machen.

Die BZgA stellt für alle Stände kleine Preise zur Verfügung. Eventuell können auch regionale Institutionen Preise bereitstellen. Gemeinsam sollte entschieden werden, welche Preise an welchem Stand vergeben werden.

Überblick Mitmach-Aktionen der BZgA

Bei Bedarf kann die BZgA bis zu sechs Spielstationen, ein Quiz und ein „Objekt“ zur Verfügung stellen. Zu jeder Station gehört eine große Stellwand mit kurzen, einführenden Informationen zu dem jeweiligen Thema. Die Elemente werden am Vorabend des Kinoevents im Kinofoyer aufgebaut. Eine kurze Einführung findet morgens vor Beginn des Kinoevents statt. Zwei Präventionsberaterinnen oder -berater im Auftrag der BZgA unterstützen die regionalen Moderatorinnen und Moderatoren abwechselnd an den Stationen.



Quiz – Weißt du Bescheid?

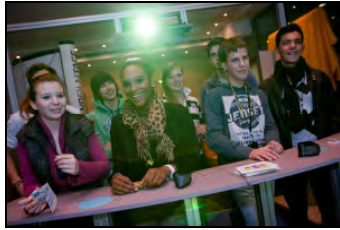
Im Eingangsbereich gibt es für alle Jugendlichen das Quiz „Weißt du Bescheid?“ mit Fragen zu Nikotin und Alkohol. Die Quizkarte wird ausgefüllt und im Kinosaal in eine Box eingeworfen. Die Auflösung gibt es vor dem Film.



Filmbox – Dein Set. Deine Meinung.

In der Filmbox geht es um die Förderung der kritischen Auseinandersetzung mit Alltagsdrogen anhand von assoziativen Gegenständen, wie Aschenbecher oder Bierflasche. Einzelne werden von den Jugendlichen ausgewählt und dazu Statements entwickelt, die filmisch dokumentiert werden.





Fragenduell – Denk mit und zeig, was du drauf hast.

Jeweils 4-8 Jugendliche treten bei einem medialen Fragenquiz gegeneinander an. 3 verschiedene Fragenkategorien bieten jeweils 3 Spielfelder, aus denen die Kandidatengruppen eine Frage auswählen können. Für die richtige Antwort gibt es jeweils 1 Punkt. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt.



Promille – Run „Voll neben der Spur“

Jeweils zwei Jugendliche setzen sich am Start der 2 x 5 m langen „Rennstrecke“ Rauschbrillen auf (www.rauschbrillen.de). Diese simulieren die körperlichen Beeinträchtigungen von Alkohol. Auf dem Weg zum Ziel darf die Gehlinie nicht verlassen werden. Zwischendurch sind Aufgaben zu lösen.



Lounge – Der letzte Zug

Eingeladen sind insbesondere jugendliche Raucherinnen und Raucher. Als Motivationscheck erhält man eine Psychotestkarte sowie je nach erreichter Punktzahl eine Ergebniskarte mit Tipps zum Rauchausstieg. Neben praktischen Hinweisen zur Rauchentwöhnung und entsprechenden regionalen Angeboten, gibt es die Broschüren „Stop Smoking – Boys“, „Stop Smoking – Girls“ und „Let´s talk about smoking“.



Würfelspiel – Dein Körper

„Spiel nicht mit deinem Leben – du hast nur eins“

Entsprechend der gewürfelten Augenzahl eines Riesenwürfels setzen die Jugendlichen die Spielfigur weiter. Je nach erreichtem Symbolfeld beantworten sie eine Frage bzw. lösen eine Aufgabe zu Inhaltsstoffen und Wirkungen von Zigaretten und Alkohol.



Wurfsäule – Ziel: Persönlichkeit

In Gruppen versuchen die Jugendlichen mit kleinen Bällen die Wurfsäule zu füllen. Je besser getroffen wird, desto „einfacher“ die Aufgaben/die Fragen zu Konsumverhalten, -anlässen und -motiven von Nikotin und Alkohol.

Ideenpool für regionale Aktionen

Die örtlichen Einrichtungen bringen ihre eigenen Mitmachaktionen zu den JUGENDFILMTAGEN mit. Einige Spielmodule sind erfahrungsgemäß in den Einrichtungen bereits vorhanden oder können eventuell bei befreundeten Trägern ausgeliehen werden. Die folgenden Aktionen wurden durch regionale Einrichtungen beispielsweise umgesetzt:





Zigaretten-Tauschbörse

Jugendliche geben eine Zigarette ab und erhalten dafür z.B. ein Kondom, einen Kugelschreiber, ein Kaugummi oder einen Apfel. Im Rahmen der hier entstehenden Gespräche, lässt sich z.B. auf die verschiedenen Vorteile des Nichtrauchens hinweisen.



Cocktailbar

Alkoholfreie Mixgetränke zum Probieren. Das „Rezeptbuch Alkoholfreie Cocktails“ der BZgA-Kampagne „Na Toll!“ wird an die Jugendlichen ausgegeben. Dieses regt an, alkoholfreie Cocktails auch zuhause z.B. auf Parties herzustellen.



Plakatpunktabfrage

Mit Klebepunkten bewerten Jugendliche verschiedene Statements zum Thema Alltagsdrogen. So lässt sich ein Meinungsprofil der Besucherinnen und Besucher der JUGENDFILMTAGE zu unterschiedlichen Positionen abbilden.



Geschicklichkeitsspiele

Jugendliche balancieren eine Kugel über ein Lochbrett oder durch ein Labyrinth und beantworten inhaltliche Fragen/lösen Aufgaben zu den Themen Nikotin und Alkohol.



Sinnes-Parcours

Jugendliche ertasten verschiedene Gegenstände, erkennen diese am Geruch oder ordnen sie anhand des Geräusches zu, das sie in einem Behältnis machen. In einigen Behältnissen können z.B. Zigarettenstummel, Asche oder in Bier getränkte Stoffmuster sein.



Reaktionstest „Erbsen-Klopfer“

Jugendliche treffen mit einem Hammer durch ein Rohr hinunter rutschende Erbsen oder Nüsse und beantworten dabei Fragen bzw. lösen Aufgaben.



Glücksrad

Jugendliche drehen das Glücksrad und erreichen ein Feld. Die verschiedenen Felder des Rades stehen für unterschiedliche Fragen oder Aufgaben aus den Themenbereichen Nikotin und Alkohol.





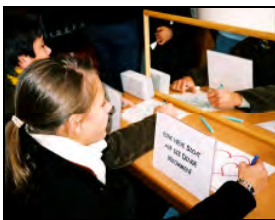
„Wahrsager/in“ oder „Meckerkabine“

Zum Beispiel: Woran hängst du am meisten? Was gibt es für Alternativen zu Zigaretten? Hierbei kann eine Fachkraft in der Rolle z.B. einer „Wahrsagerin“ lebenslustige Tipps an die Jugendlichen geben.



Alkoholtest

In das Röhrchen der Polizei pusten und sich die Hintergründe erklären lassen. Hier können z.B. junge Führerschein-Anwärterinnen und Anwärter zu dem Gefahrenpotenzial von Alkohol im Straßenverkehr sensibilisiert werden.



Spiegelzeichnen

In einen Spiegel blickend Gegenstände nachzeichnen, z.B. „rauchfrei“-Schriftzug und dabei Fragen beantworten. Dabei über Tabak und Alkohol sprechen.

Quiz „Weißt du Bescheid?“ / Einführung im Filmsaal



Alle Jugendlichen erhalten beim Betreten des Kinofoyers die Quizkarte „Weißt du Bescheid?“. Tipps zu den richtigen Antworten finden sich an den Aktionsständen und in den Broschüren. Ausgefüllt werfen die Jugendlichen sie in eine Box in ihrem Kinosaal ein. Im Rahmen einer Begrüßung der Jugendlichen vor dem Film wird das Quiz aufgelöst,

Gewinnerinnen und Gewinner gezogen und z. B. mit einem Kinogutschein prämiert. Ein Abriss-Coupon informiert über die 3 Jugendkampagnen der BZgA.

rauchfrei!
Check dein Wissen zum Nichtrauchen:
MEHR UNTER WWW.RAUCH-FREI.INFO

MA TOLLY!
Wie sieht's aus mit deinem Alkoholkonsum?
Mach den „Persönlichkeitstest“ auf
WWW.BIST-DU-STAERKER-ALS-ALKOHOL.DE

ALKOHOL?
Schaue nach wie viel Alkohol in deinen
Drinks ist – mit dem „Alkohol-Einheitenrechner“ auf
WWW.KENN-DEIN-LIMIT.INFO

1. **WAS IST NIKOTIN?**
 ein harmloser Stoff
 ein schwaches Gift
 ein starkes Gift, das abhängig macht
2. **AB WELCHEM ALTER DÜRFEN JUGENDLICHE ZIGARETTEN KAUFEN?**
 ab 12 Jahren
 ab 16 Jahren
 ab 18 Jahren
3. **WIRD MAN SCHNELLER NÜCHTERN, WENN MAN SICH ÜBERGIBT?**
 kommt darauf an, ob Mann oder Frau
 ja, klar
 nein, natürlich nicht
4. **WIE VIEL TEER NIMMT DIE LUNGE IM JAHR AUF, WENN MAN TÄGLICH EINE PACKUNG ZIGARETTEN RAUCHT?**
 einen Fingerhut voll (0,01 l)
 eine Tasse voll (0,2 l)
 einen Eimer voll (5,0 l)
5. **WAS VERSTEHT MAN UNTER DEM BEGRIFF „RAUSCHTRINKEN“?**
 mehr als 0,3 Promille Alkohol im Blut
 Alkohol durcheinandertrinken, um betrunken zu werden
 so viel Alkohol trinken, dass man in kurzer Zeit betrunken wird
6. **WIE VIEL REINEN ALKOHOL ENTHALTEN 3 FLASCHEN BIER À 0,33 L?**
 40 Gramm, ungefähr wie 6 Schnäpse
 13 Gramm, ungefähr wie 2 Schnäpse
 60 Gramm, ungefähr wie 9 Schnäpse

Name: _____
 Schule: _____ Klasse: _____



Ausbau zu einer kleinen Quizshow

Vor jedem Film kann eine ca. 10-minütige Quizshow („Miekes kleine Show“) stattfinden, in der Botschaften zum Umgang mit Tabak und Alkohol spielerisch vertieft werden. Hierin werden die 6 Fragen der Quizkarte in Interaktion mit den Jugendlichen im Kinosaal beantwortet – in Form von moderierten Pantomime- und Ratespielen, offenen Zuruf- und Frage-/ Antwortspielen.

Optional moderiert diese Show eine Theaterpädagogin im Auftrag der BZgA als „holländische Mieke“ und bindet gemeinsam mit einer Assistentin oder einem Assistenten des regionalen Kooperationskreises die Quizauflösung in eine unterhaltsame und informative Show ein.

Die Gestaltung der Quizauflösung kann regional-spezifisch variieren. So bietet es sich an, lokale Theatergruppen oder andere Moderierende aus dem örtlichen Kooperationskreis die Möglichkeit zu geben, vor den Kinofilmen in Interaktion mit den Schulklassen zu treten.

Mitmach-Aktionen, die die BZgA zur Verfügung stellt

Promille-Run - Voll neben der Spur

Thema Alkohol



Körperliche Wirkung von Alkohol und dessen Folgen. Die Jugendlichen erleben, wie Alkoholkonsum das Verhalten und die Reaktionsfähigkeit verändert und beeinträchtigt.

Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation

Die Moderierenden stehen am Start der 5 Meter langen Rennstrecke. 2 Jugendliche können parallel mit einer „Rauschbrille“ starten (www.rauschbrillen.de). Die Brille simuliert ungefähr die Wirkung von ca. 0,8 -1.2 Promille Alkohol im Blut. Die Jugendlichen sollen auf den weißen Linien gehen, und am Ende ein Steckspiel lösen. Dabei wird den Jugendlichen eine Frage (siehe Anlage) gestellt.



Filmbox – Dein Set. Deine Meinung.

Thema Alkohol und Rauchen

Meinungen, Assoziationen, Statements, Botschaften, Herstellung von Alltagsbezügen

In der Filmbox geht es um die Förderung der kritischen Auseinandersetzung mit Alkohol und Tabak anhand von assoziativen Gegenständen. Einzelne werden von den Jugendlichen ausgewählt und dazu Statements entwickelt. Die Statements der Jugendlichen werden filmisch dokumentiert.



Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation

1. Schritt: Vor der Filmbox wählen Jugendliche assoziative Gegenstände aus. In einem kurzen Gespräch (2 min) wird der Zusammenhang der Gegenstände im Bezug auf die Thematik Alkohol und/oder Nikotin besprochen und ein Statement entwickelt. Dabei sollen Jugendliche selbständig und kreativ Verknüpfungen von Alltagsdrogen und ihrem Alltag herstellen. Unterstützt wird dieser Prozess durch die Moderation.

2. Schritt: Die Jugendlichen betreten die Filmbox und werden dort von einer Moderatorin/ einem Moderator empfangen. Die Schülerinnen und Schüler sprechen ein Statement oder eine kurze Geschichte zu den Gegenständen in die Kamera. Die Kamera bedient der Moderator/ die Moderatorin am Schnittplatz, stellt Nachfragen und „wacht“ über die Zeit. Das Bild wird per Bildschirm, der außen an der TV-Box angebracht ist, live übertragen.



Fragenduell – Denk mit und zeig, was du drauf hast.

Thema Rauchen und Alkohol

Vermittlung von Wissen über Inhaltsstoffe, Folgen, gesetzliche Grundlagen, gesundheitsschädigende Wirkung, Rückmeldung zum Wissenstand, Anregung zum Mitdenken und zur kritischen Auseinandersetzung mit Nikotin und Alkohol



Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation

Mitmachen können zwei Gruppen bis zu 4 Personen. Nachdem sich die beiden Gruppen an den Spielpulten platziert haben, stellt die Moderation die 3 Themenkategorien vor. Eine Gruppe darf beginnen und wählt eine Frage aus einer der Kategorien aus (Fragen, Antworten und ausführliche Erläuterung siehe Anlage). Eine Person aus der Gruppe ist am Zug und zuständig, die Frage zu beantworten. Als Hilfestellung darf sich die Person mit der Gruppe beraten. Ist die Antwort richtig, werden die Punkte auf dem Punktekonto der Gruppe verbucht. Bei falscher Antwort wird die Punktzahl nicht vergeben.

Besonderheit: per Zufall kommt bei einer Frage ein "Publikumsjoker". Hierfür erscheint eine schwierige Frage, für die Antworten und Begründungen im Publikum gesammelt werden. Beide Spielteams entscheiden sich dann für eine Antwort und entsprechend werden die Punkte vergeben.



Würfelspiel – Dein Körper. Spiel nicht mit deinem Leben. Du hast nur eins Thema Alkohol und Rauchen

Inhaltsstoffe, Folgen, gesundheitsschädigende Wirkungen, gesetzliche Grundlagen

Beim Würfelspiel geht es vor allem um die Risiken, die mit dem Konsum von Nikotin und Alkohol verbunden sind. Dabei sollen die Jugendlichen erfahren, welche giftigen Inhaltsstoffe in Zigaretten und Alkoholika sowie Mixgetränken enthalten sind und welche konkreten körperlichen Schäden sie zur Folge haben. Zudem sollen die Jugendlichen ihr Bewusstsein für den eigenen Körper und ihre Gesundheit schärfen.



Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation

Ein großer Würfel animiert zum Mitmachen. Auf dem Boden liegt eine große Spielfläche, darauf kreisförmig angeordnete Setzfelder. Die Jugendlichen sollen den Riesenwürfel werfen und die Spielfigur entsprechend der Augenzahl weiter setzen – egal in welche Richtung. Auf den Setzfeldern finden sich unterschiedlich gestaltet folgende 4 Symbole:

- ① Infofragen
- ? Einschätzungen gefragt
- Risiko** riskantes Verhalten
- † tödliche Folgen

Die Fragekarten (siehe Anlage) sind den vier Symbolen grob zugeordnet. Es empfiehlt sich allerdings, die Fragen eher frei auszuwählen und auf die mitspielenden Jugendlichen auszurichten (Alter, Geschlecht, Dynamik). Vor allem, wenn eine größere Gruppe Zuschauer das Spielfeld umringt, bietet sich eine Abfolge von Fragen an, die aufeinander aufbaut, um einen Spannungsbogen für die Spielenden und Zuhörenden zu bilden.

Zusätzlich gibt es Aktions- und Pantomimeaufgaben, die die Moderation auflockern und flexibel zwischendurch eingesetzt werden können.



Wurfsäule – Ziel Persönlichkeit Thema Alkohol und Rauchen

Persönliches Konsumverhalten der Schülerinnen und Schüler, Konsumanlässe und -motive, Gruppendruck, „Nein“ sagen, Handlungsalternativen, Genuss, Missbrauch, Abhängigkeit

Im Unterschied zum Würfelspiel liegt der Fokus auf einer persönlichen Auseinandersetzung mit Einstellungen, Haltungen und dem Umgang mit Nikotin und Alkohol.



Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation

Mitmachen können Einzelpersonen, kleine Gruppen bis zu ganzen Schulklassen gleichzeitig. Die Mitspielenden bekommen je 2 oder 3 Bälle mit der Aufgabe: „Versucht möglichst gut, die Säule zu füllen. Je besser ihr trifft, desto leichter werden die Fragen...“

Die Aufgaben können frei aus dem Kartenpool (siehe Anlage) ausgewählt werden. Wie bei dem Würfelspiel bietet es sich an, die Fragen auf die mitspielenden Jugendlichen abzustimmen (nach Alter, Geschlecht, Dynamik). Ebenfalls gibt es Aktions- und Pantomimeaufgaben.



Lounge mit Psychotest – Der letzte Zug Thema Rauchen

Aufhören und Ausstiegshilfen, Konsumanlässe und -motive, Genuss, Missbrauch, Abhängigkeit, Gruppendruck, „Nein“ sagen, Schutz von Nichtraucherinnen/ Nichtrauchern

In der Lounge wird ein motivierender Aufhör-Kick erzeugt und der Kontakt zu „rauchfrei“-Beraterinnen und Beratern sowie anderen Hilfen hergestellt.



Spiel + Moderation

2-3 Personen zur Standmoderation; optimal: mit Erfahrung in Beratungsarbeit (1 Person am Eingang, andere in der Lounge)

Die Lounge ist sinnlich und ruhig (als „Chillout“) mit Sitzelementen gestaltet.

1. Schritt: Eingeladen sind (je nach Andrang) besonders Jugendliche, die schon einmal ans Aufhören gedacht haben oder Nie- bzw. Nichtraucherinnen, die mit Freundinnen und Freunden hinein wollen, die rauchen. Direkt am Eingang bekommen Jugendliche einen Psychotest zum Motivations-Check. Nichtraucherinnen bekommen stattdessen eine „rauchfrei“-Anstecknadel.

2. Schritt: Die Jugendlichen füllen den Test aus, addieren die Punktzahl und geben den Fragebogen bei der Standbetreuung ab. Diese überreicht die entsprechende Ergebniskarte. Auf ihr können die Beratungsstellen ihre Adresse einstempeln. Auch die Telefonberatung der BZgA ist mit abgedruckt. Je nach erreichter Punktezahl erhalten die Jugendlichen die Empfehlung für eine weiterführende Beratung am Stand bzw. ein konkretes Ausstiegsprogramm sowie eine Ausstiegsbroschüre und den Ausstiegskalender der BZgA. Jugendliche mit fehlender Ausstiegs motivation erhalten den Tipp, sich mit dem Thema an den anderen Aktionsständen weiter zu beschäftigen und ggf. auch eine Broschüre.



Moderation an den Spielaktionen

Menschen persönlich gewinnen

Die Erfahrung zeigt, dass Information, Aufklärung und Werbung über Massenmedien die Aufmerksamkeit wecken, Einstellungen beeinflussen und Erinnerungsimpulse setzen. Die effektivste Wirkung auf der individuellen Verhaltensebene erzielt allerdings die persönliche Auseinandersetzung unter Nutzung verschiedener Sinne.

Voraussetzung dazu ist ein optisch attraktiver Stand, der neugierig macht. Entscheidend für den Erfolg ist jedoch die niedrigschwellige Ansprache der Jugendlichen. Da die meisten Menschen gerne spielen, zieht ein Aktionsstand die Jugendlichen handlungsorientiert in das Thema Rauchen bzw. Alkoholkonsum.

Standmoderation

An einem Aktionsstand sollte moderieren, wer daran Spaß hat, spielerisch-locker mit Jugendlichen zu arbeiten. Für alle Stände ist ein Basiswissen zu den Themen Rauchen und Alkohol wichtig, aber kein Fachwissen. Freundlichkeit, Respekt, "Echtheit" und Offenheit sind zentrale Voraussetzungen, Interesse zu wecken und junge Erwachsene zum Mitspielen zu motivieren. Neben Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern von Präventions- und Beratungsstellen bieten sich Praktikantinnen und Praktikanten, Zivildienstleistende oder auch jugendliche Peers z.B. aus einer Projektgruppe an. In der Lounge sollte eine Mitarbeiterin oder ein Mitarbeiter einer Beratungsstelle die Jugendlichen ggf. weiter beraten und betreuen.

Interaktionschritte

1. Kontaktaufnahme

Sprechen Sie am besten Jugendliche in kleinen Cliquen aktiv an: „Habt ihr Lust mitzumachen?!“ An der Wurfsäule drücken Sie z.B. jedem am Besten gleich 2-3 Bälle in die Hand: „Je besser ihr trefft, desto leichter werden die Fragen ... Klar, Fragen gibt's auch, ihr wollt doch auch etwas gewinnen ...“

Beim Würfelspiel den Würfel weiter geben, beim Promille-Run die Brillen weiter reichen.

Sie oder du:

Entscheiden Sie, ob es angemessener ist, die Jugendlichen zu siezen oder zu duzen.

2. Fragen

Jede Standmoderatorin und jeder Standmoderator hat ein Kartenset mit Fragen und dazugehörigen Antworten, aus denen er und sie auswählen kann. Da es an den Spielstationen um eine persönliche Auseinandersetzung geht, begnügen Sie sich nicht mit einer kurzen Antwort, sondern fragen Sie tiefer nach. Auf den Fragekarten finden Sie dafür „Nachfragen“.

Wenn Sie mit einer kleinen Gruppe von Jugendlichen „spielen“, holen Sie Antworten oder Meinungen von mehreren Jugendlichen ein. Vielleicht entsteht so eine kurze (kontroverse) Diskussion zwischen den Jugendlichen.

Meist stehen andere Jugendliche in dichter Nähe um die Spielenden herum. Einige warten darauf, als nächste mitmachen zu können. Andere wollen „nur“ zuhören. Nutzen Sie die Chance, dass diese Jugendlichen Ihre Frage und auch die Antwort(en) der Jugendlichen mithören können.

3. Ausgabe kleiner Preis

Wer mitgespielt hat, hat sich zum Abschluss einen kleinen Preis verdient.

Vielleicht möchten Sie auch noch auf ihre Präventions- bzw. Beratungsstelle aufmerksam machen für weitere Fragen, Beratungen, Veranstaltungen in der Schule o.ä.



Roter Moderationsfaden

Optimalerweise haben wartende oder zuhörende Jugendliche die eben gestellte Frage und die Antwort(en) mitbekommen. Es bietet sich daher an, dass die nächste Frage auf der vorhergehenden aufbaut, diese inhaltlich weiterführt oder konterkariert. Sortieren Sie sich Ihre Fragekarten, so dass für Sie ein logischer roter Faden entsteht.

Aktionsfragen

Als Alternative zu den Fragekarten bzw. für „agile“ Jugendliche gibt es bei dem Würfelspiel und der Wurfsäule auch Aktionskarten.

Die meisten Aktionskarten sind mit Bewegung verbunden. Z.B.: „Findet jemanden, der spontan bereit ist, eine Zigarette hier am Stand abzugeben.“ Einige Aufgaben machen zusätzlich auch noch Beratungsstellen bekannt, z.B.: „Findet hier im Kinofoyer eine Beratungsstelle, die über Alkohol informiert und bringt den Flyer mit.“

Die Pantomime-Aufgaben bringen zusätzlich Dynamik in eine Kleingruppe. Teilen Sie die spielende Clique in zwei Kleingruppen. Jeweils eine Gruppe spielt einen leise zugeflüsteren Begriff der anderen Gruppe nonverbal vor. Maximal 20-30 Sek. kann die Gruppe raten. Sie können natürlich gerne helfen. Anschließend rät die andere Gruppe den nächsten Begriff. Je nachdem, wie viel Betrieb an Ihrem Stand ist, können Sie eine weitere Runde spielen und raten lassen.

