

SUCHTMEMORY 1/2

Zeit: ca. 25 Min (alternativ ca. 60 Min)

Einsatzmöglichkeit: Einstieg ins Thema Drogenarten, Gruppenfindungsübung, Zwischenspiel zur Aktivierung

Ziel: Kommunikationsfähigkeit, Kreativität, Wissen rund ums Thema Sucht, ...

Teilnehmende: max. 24 Personen, gerade Zahl erforderlich!

Medien, Materialien: 48 Suchtmemory-Karten, ev. Flipchart, Filzstifte, kleine Zettel, Infomaterialien, Drugcom.de, Broschüren / DHS,...

DAUER	DURCHFÜHRUNG MO = MODERATOR, TN = TEILNEHMENDE	PÄDAGOGISCHE ANMERKUNGEN
4 min	MO legt innerhalb des Stuhlkreises die Memorykarten verdeckt und mit ausreichend Bewegungsplatz auf den Boden. „Ihr seht hier 48 Kärtchen. Auf der Rückseite sind verschiedene Süchte abgebildet. Wie bei jedem Memory gibt es immer zwei Karten der gleichen Art (Hier: Sucht). Eure Aufgabe ist zunächst, dass jeder TN sich eine Karte nimmt. Diese bleibt verdeckt, damit niemand sieht, um was für eine Sucht es sich handelt.“	Während des Aufbaus kann der GL schon beginnen das Spiel zu erläutern. Zu Beginn die genaue Teilnehmerzahl klären und die Memorypärchen zusammenstellen!
3 min	Jeder TN nimmt sich eine Karte & der MO bittet alle TN wieder Platz zu nehmen.	TN wiederholt auf Verschwiegenheit aufmerksam machen. Evtl. Karten wieder neu mischen.
4 min	„Nun dürfen sich die TN ihre Karte anschauen. Eure Aufgabe ist es nun, euer „Sucht double“ zu finden. Ihr dürft jedoch nicht reden. Jeder TN hat nun 2 Minuten Zeit sich eine Bewegung/Handlung zu überlegen, die seine Sucht am besten darstellt. Kurz gesagt: Pantomimisch darstellen!“	Hin und wieder kann es sinnvoll sein, eine Pantomime-Übung exemplarisch durchzuführen.
10 min	Der MO bittet nun alle TN aufzustehen und mit ihrer Suchtpantomime durch den Raum zu gehen. „Findet euren Partner. Sobald jeder seinen Partner gefunden hat, setzen sich die Pärchen gemeinsam an einen Platz.“	Das jeweilige Paar sollte für die Dauer der Aktion zusammen bleiben!

SUCHTMEMORY 2/2

DAUER	DURCHFÜHRUNG MO = MODERATOR, TN = TEILNEHMENDE	PÄDAGOGISCHE ANMERKUNGEN
10 min	Der MO gibt nun die weiteren Aufgaben bekannt. „Jedes Pärchen stellt ihre Sucht zunächst kurz pantomimisch vor“. Der MO gibt eine kurze Ergänzung zu der jeweiligen Sucht (stoffgebunden, nicht stoffgebunden, verbreitet, Kulturdroge, Schadenspotential,...)	Die Gruppe sollte die jeweilige Sucht selbst erraten. Der MO bleibt im Hintergrund. Hinweis auf Info-broschüren.
40 min	Abschließend können nun bis zu fünf Süchte ausgesucht werden. Diese werden von bis zu fünf Kleingruppen untersucht und nach einem bestimmten Schema vorgestellt: „Jede Gruppe hat 20 Minuten Zeit ihre Suchtvorstellung vorzubereiten. Seid Kreativ. Es muss nicht immer nur gesprochen werden. Alles ist erlaubt. Informationen erhaltet ihr entweder im Internet unter Drugcom.de oder in den Broschüren der DHS, die wir euch mitgebracht haben. Zu folgenden Fragen sollt ihr Stellung beziehen: <ul style="list-style-type: none"> • Stoffgebunden oder nicht stoffgebunden? • Inhaltsstoffe? • Wie erkennt man den Konsum? • Mögliche Risiken? • Folgen dauerhaften Konsums? • Kurzfristige Folgen? • ... 	Ev. Einsatz von Flipcharts. Die Süchte können vom MO oder den TN ausgewählt werden. Fünf Vorstellungen sollten jedoch nicht überschritten werden. Jede Gruppe sollte mind. 4 Personen groß sein. Der GL kann am Ende jeder Vorstellung sein Fachwissen einfließen lassen. Zusätzliche Information sollten als Flyer,... bereit liegen.

Bemerkungen:

Im Vorfeld zu bestellen: DHS Broschüren: Suchtstoffe > www.bzga.de & Infobroschüre Drugcom.de für jeden Schüler > www.bzga.de