

		Programmblock	Nr. 028
Genusspoker		Sensibilisierung auf die Suchtproblematik	A
Teilnehmer:	Gruppen à 6 TN		
Altersstufe:	12-16 (gleichaltrige Gruppen bilden)		
Ort:	Zelt- oder Hauslager (wo man gemütlich Karten spielen kann)		

Ziel

Die TN definieren ihre individuell bevorzugten Genuss- und Suchtmittel und vergleichen diese untereinander.

Die TN stärken oder wecken ihr Bewusstsein für die Unterschiede zwischen Genuss- und Suchtmittel.

Ablauf

Einstieg

Aufteilung in Gruppen. Pro Gruppe ein Leiter. Die TN setzen sich im Kreis hin.

Die Gruppe macht ein Brainstorming (wenn möglich auf einem Plakat festhalten): womit verbringen die TN ihre Zeit (im Lager und Zuhause)? Welche Aktivitäten genießen sie, wann herrscht Langeweile?

Hauptteil

Jeder TN erhält 3 leere Spielkarten und einen Schreibstift.

Auf die erste Karte schreiben die TN ihr persönliches Genussmittel; also ein Ding oder eine Tätigkeit, die ihnen Genuss ohne Reue bereitet und nachdem sie sich besser fühlen. Die Karte legen sie verdeckt vor sich hin.

Auf die zweite Karte schreiben die TN ihr persönliches Suchtmittel; also ein Ding oder eine Tätigkeit, die ihnen zwar Genuss bereitet, die aber mit Reue verbunden ist und nachdem sie sich nicht wirklich besser fühlen. Auch Dinge oder Tätigkeiten, welche die TN zwar regelmässig konsumieren, die sie aber gar nicht genießen können dürfen hier aufgeschrieben werden. Die Karte legen sie verdeckt vor sich hin.

Auf die dritte Karte schreiben die TN einen Genusshemmer; also ein Gefühl, eine Situation, oder etwas anderes, was den Genuss abschwächt oder verhindert (evtl. das Brainstorming aus dem Einstieg verwenden). Die Karte legen sie verdeckt vor sich hin.

Nun geben alle TN ihre Karten dem Gruppenleiter, der sie mischt und neu verteilt. Jeder TN hat nun 3 neue Karten.

Jetzt wird gespielt: der Gruppenleiter beginnt. Er liest eine Karte vor und sagt, wer die Karte seiner Meinung nach geschrieben hat.

Liegt er richtig, so nimmt der betreffende TN die Karte zu sich und legt sie offen vor sich hin. Der TN sagt nun, zu welcher Kategorie der Begriff gehört (Genussmittel, Suchtmittel oder Genusshemmer). Der Gruppenleiter darf weiterfahren und noch eine Karte zuordnen.

Liegt er falsch, so ist der nächste an der Reihe.

Es gewinnt der TN, welcher zuerst alle 3 Karten richtig zugeordnet hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle TN ihre 3 Karten offen vor sich liegen haben.

Ausstieg

Der Gruppenleiter fragt nun in die Runde, weshalb es bei einigen TN sehr einfach war, die Karte zuzuordnen und bei anderen eher schwierig. Er weist die TN darauf hin, dass wir uns gegenseitig über unsere Genuss- und Suchtmittel definieren (der Gamer, der mit dem RedBull, der Raucher, der Sportfreak etc.)

Die Karten werden nun gesammelt und nach Kategorien geordnet (zB mit Klebestreifen auf einem Plakat). Die TN können auch noch weitere Begriffe der 3 Kategorien nennen.

Die TN vergleichen nun die ersten zwei Kategorien: wahrscheinlich gibt es Begriffe, die bei beiden Kategorien stehen. Sie sind für die einen also Genussmittel, für die anderen aber Suchtmittel.

Zum Schluss vergleichen die TN die Genusshemmer und diskutieren, was man gegen den jeweiligen Genusshemmer machen könnte; wie der Genuss also wieder verstärkt werden könnte.

Material

leere Spielkarten (3 pro TN)

Schreibstifte

evtl. Packpapier

Besonderes

Die Gruppen sollten möglichst aus Gleichaltrigen bestehen und nicht grösser sein als 6 TN.

Die Spielerklärung möglichst kurz und bündig halten. Die Begriffe Genussmittel und Suchtmittel nicht erwähnen, sondern Umschreibungen benutzen.

Das Spiel lässt sich gut mit den Programmideen „Sensis“ oder „Niemehrlangeweilebuch“ verbinden.