

Planspiel Cannabis

Das interaktive Rollenspiel zur Cannabisprävention

Dr. Anna-Rosa Haumann

Marktplatz der Gesundheit

Mail: anna-rosa@
marktplatz-der-gesundheit.de
Mobil: 0170-1185820

Das Planspiel Cannabis richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 8. und 9. Klassen, die durch die Teillegalisierung vermehrt mit Cannabis-Produkten in Kontakt kommen. Planspiele eignen sich besonders gut zur Suchtprävention, da sie das komplexe Thema anschaulich und interaktiv vermitteln. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel zielt das Planspiel darauf ab, gemeinsam mit allen Beteiligten eine schwierige Situation – den steigenden Cannabiskonsum und die damit verbundenen Folgeerkrankungen bei Jugendlichen – zu lösen. Die Teilnehmer arbeiten in sieben Kleingruppen von 3-5 Personen, um verschiedene Perspektiven und Lösungsansätze zu erarbeiten. Ziel des Spiels ist es nicht, „die eine richtige Lösung“ zu finden, sondern zu einem Kompromiss zu gelangen, mit dem alle Teilnehmenden am Ende einer fiktiven Konferenz leben können.



14-28 PERSONEN
(7 GRUPPEN)



3,5 - 4 STUNDEN
(MIND. 4 U.-STD.)



AB DER 8. KLASSE
(AB 13 JAHREN)

Das Planspiel gliedert sich in drei Phasen:

1. Vertiefungsphase und Materialansicht:

In dieser Phase vertiefen sich die Teilnehmenden in die Materie und sichten das bereitgestellte Material, um sich mit den Hintergründen und Details der zu bearbeitenden Fragestellung vertraut zu machen.

2. Verhandlungsphase:

Hier treten die Schülerinnen und Schüler in ihren jeweiligen Rollen in Verhandlungen, um ihre Positionen und Interessen zu vertreten und gemeinsam Lösungen zu erarbeiten.

3. Konferenzphase:

In der abschließenden Konferenzphase werden die ausgearbeiteten Vorschläge und Kompromisse präsentiert und diskutiert, um zu einem gemeinsamen Beschluss zu gelangen.



Schüler des Magdeburger Editha-Gymnasiums spielen das Planspiel Cannabis, Foto: Lena Bellon.

Das Planspiel "Cannabis" steht in Verbindung mit der "OGZ" unter der Schirmherrschaft von:

