

#OurGeneration macht Schule



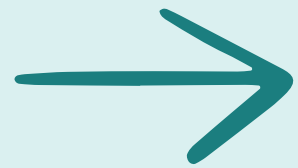
Marktplatz der
Gesundheit



Wer ist die Our GenerationZ (OGZ)?



- OurGenerationZ (OGZ) – gegründet 2019 in Coesfeld
- Eigenständige Jugendorganisation mit unabhängiger Struktur für Selbstvertretung & gesellschaftliche Mitgestaltung



Motto: „Von der Jugend für die Jugend“

Leitbild:

- Unabhängig & bundesweit aktiv
 - Peer-to-Peer-Support
 - Jugendliche begleiten – stärken – vernetzen
 - Lebensweltorientierung: Schule, Betrieb, Verein & im Netz
-
- ➔ OGZ wählt Themen & entwickelt Formate
 - ➔ OGZ betreibt die Kanäle (Instagram, TikTok, Podcast, YouTube)
 - ➔ OGZ ist die Stimme der Zielgruppe



Was hat die Our GenerationZ bisher erreicht?

In nur sechs Jahren hat die OGZ als Jugendbewegung deutschlandweite Modelle zur Beteiligung, Selbstvertretung und Zusammenarbeit aufgebaut – gemeinsam mit Schulen, Apotheken und Wissenschaft:

- **2022:** Start **OGZ macht Schule** → heute: Kooperationen mit Schulen, Urkunden, Umsetzung vor Ort wie z.B. Planspiele (Ausbildung vs. Studium)
- **Seit 2023:** OGZ als Partner für partizipatives Forschen (u. a. FU Berlin, Thema: Chancen für Mädchen mit Migrationshintergrund Karriere zu machen)
- **Seit 2024:** Entwicklung und Umsetzung der **#safespace Apotheke** gemeinsam mit dem MdG → wird bundesweit mit 200 MdG-Apotheken ausgerollt
- **2025+:** Jetzt entsteht **OGZ trifft Wirtschaft** – das verbindende Element zur Wirtschaft: Unternehmen treffen auf Jugend, Bedarfe auf Ideen, Zukunft auf Praxis



Beispiel Urkunde, die in der Berliner Sekundarschule hängt und auf die dauerhafte Kooperation mit der Apotheke vor Ort hinweist

OGZ macht Schule - gemeinsam mit der Jugend

Eine Initiative für gesunde & selbstbestimmte Schulentwicklung

Ziele:

- ➔ Gesundheit & Partizipation im Schulalltag stärken
- ➔ Jugendliche als Expert:innen einbinden
- ➔ Schule & Apotheke arbeiten als lokales Präventionsteam

Formate:

- ➔ Interaktive Planspiele (Cannabis, Social Media, Demokratie, Break the Stigma, Ausbildung vs. Studium ...)
- ➔ Vertretungsstunden zu psychischer Gesundheit, Sucht & Medienkonsum
- ➔ OGZ-Corner als Anlaufstelle im Schulgebäude
- ➔ Teilnahme an OGZ-Kampagnen & GenerationZdays
- ➔ Workshops für Eltern (MdG-Campus: Die Elternschule für mehr Social Media-Kompetenz)



Alle Siebtklässler des Magdeburger Editha-Gymnasiums spielen das Cannabis-Planspiel. Die MdG-Apothekerin aus Magdeburg Maja Michael (links) führte die Planspiele durch.

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.

**Was ist ein
Planspiel?**



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" wurde mithilfe der OurGenerationZ und in Begleitung des Sucht- und Drogenbeauftragten der Bundesregierung a. D. Burkhard Blienert entwickelt.

Das Planspiel Social Media & Fake News richtet sich an Schülerinnen und Schüler der 6. und 7. Klassen. Es thematisiert den steigenden Konsum von sozialen Medien und die damit verbundenen Herausforderungen wie Fake News und Cybermobbing. In Gruppen von 4-6 Personen erarbeiten die Teilnehmenden gemeinsam eine komplexe Situation, schlüpfen in ihren Gruppen in verschiedene Rollen und entwickeln gemeinsam Lösungsansätze, die im Anschluss auf die eigene Klasse übertragen werden können.

Was ist ein
Planspiel?



18-30 PERSONEN
(6 GRUPPEN)



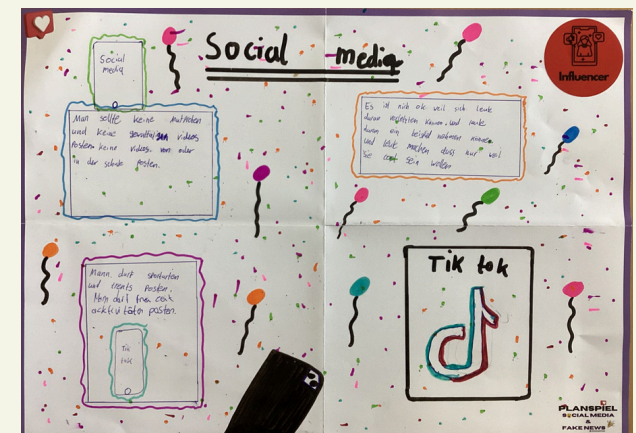
4 - 4,5 STUNDEN



AB DER 6. KLASSE
(AB 11 JAHREN)

Das Planspiel gliedert sich in vier Phasen:

- 1. Lerne deine Rolle kennen:** In dieser Phase sichten die Teilnehmenden das bereitgestellte Material, um sich mit den Hintergründen und Details der zu bearbeitenden Fragestellung vertraut zu machen.
- 2. Gruppenaufgabe:** Hier bearbeiten die Schülerinnen und Schüler ihre Gruppenaufgabe und fertigen eine kreative Präsentation an.
- 3. Präsentation:** In dieser Phase werden die ausgearbeiteten Gruppenarbeiten präsentiert.
- 4. Gemeinsame Lösung:** Hier werden die einzelnen Gruppenergebnisse besprochen, um auf dieser Basis eine gemeinsame Klassenlösung zu erarbeiten. Diese kann im Klassenraum aufgehängt werden.



Ergebnisse von Schülerinnen und Schülern der 6. Klasse einer Gesamtschule beim Planspiel "Social Media & Fake News".

Planspiel Demokratie

Das interaktive Rollenspiel zur Demokratiebildung

Dr. Anna-Rosa Haumann

Marktplatz der Gesundheit

Mail: anna-rosa@marktplatz-der-gesundheit.de

Mobil: 0170-1185820

Das Planspiel "Demokratie" ist ein interaktives Rollenspiel, das darauf abzielt, Lernenden bereits vor ihrem ersten Wahlantritt ein Verständnis für demokratische Bildung zu vermitteln. Es sensibilisiert sie für die Bedeutung der Demokratie und fördert ihr Engagement sowie ihre Beteiligung in einer demokratischen Gesellschaft. Über einen Zeitraum von vier bis fünf Stunden haben die Teilnehmer in sechs Kleingruppen von 3-5 Personen die Möglichkeit, den demokratischen Prozess unserer Gesellschaft besser zu verstehen und aktiv zu erleben.



18-30 PERSONEN
(6 GRUPPEN)



4,5 - 5 STUNDEN



AB DER 9. KLASSE
(AB 15 JAHREN)

Das Planspiel gliedert sich in drei Phasen:

1. Vertiefungsphase und Materialansicht:

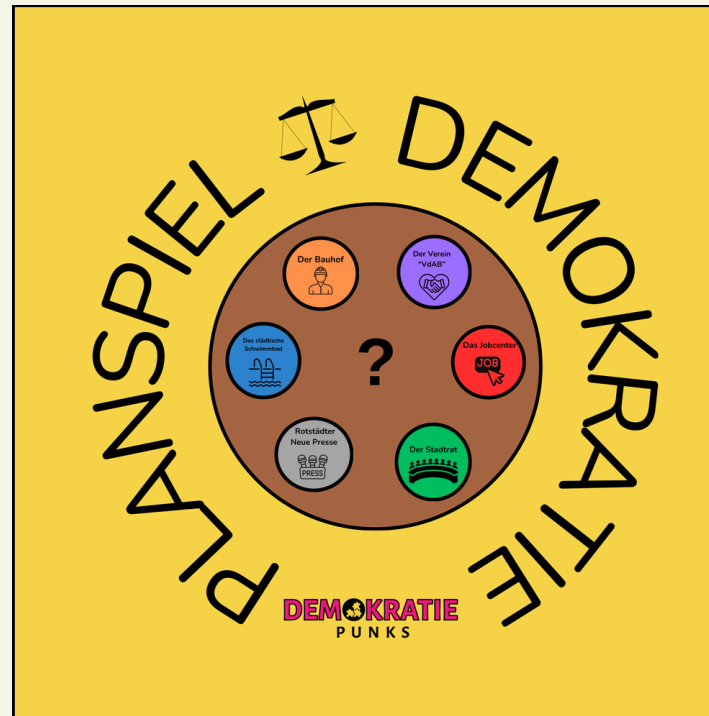
In dieser Phase vertiefen sich die Teilnehmenden in die Materie und sichten das bereitgestellte Material, um sich mit den Hintergründen und Details der zu bearbeitenden Fragestellung vertraut zu machen.

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.



Was ist ein
Planspiel?



Abschlusskonferenz beim Planspiel "Demokratie" in Nordstemmen/Niedersachsen. Foto: Anna-Rosa Haumann

Planspiel Break the Stigma

Ein interaktives Rollenspiel zur Entstigmatisierung psychischer Erkrankungen bei Jugendlichen

Dr. Anna-Rosa Haumann

Marktplatz der Gesundheit

Mail: anna-rosa@marktplatz-der-gesundheit.de

Mobil: 0170-1185820

Das Planspiel **Break the Stigma** richtet sich an Schülerinnen und Schüler der **8. und 9. Klassen**, die zunehmend mit dem Thema psychische Gesundheit konfrontiert sind – sei es im Freundeskreis, im Schulalltag oder durch eigene Erfahrungen. Planspiele eignen sich besonders gut zur Präventionsarbeit im schulischen Kontext, da sie sensible Themen **interaktiv, handlungsorientiert und in einem geschützten Raum** vermitteln. Ähnlich wie bei einem Rollenspiel zielt das Planspiel darauf ab, gemeinsam mit allen Beteiligten eine schwierige soziale Situation – den Umgang mit psychischen Belastungen in der Klassengemeinschaft – zu lösen. Die Teilnehmenden arbeiten in **sechs Kleingruppen von 3–5 Personen**. Jede Gruppe übernimmt dabei eine Rolle aus dem direkten Umfeld einer fiktiven Jugendlichen und bringt ihre Perspektive in eine Klassenkonferenz ein. Ziel des Spiels ist es nicht, „die perfekte Lösung“ zu finden, sondern gemeinsam einen Leitfaden zu entwickeln, wie man im Schulalltag respektvoll, sensibel und unterstützend mit psychisch belasteten Mitschüler*innen umgehen kann – ohne Stigmatisierung, aber mit Rücksicht auf eigene Grenzen.

Was ist ein Planspiel?



Das Planspiel Break the Stigma wurde gemeinsam mit der **Jugendinitiative OurGenerationZ** entwickelt, die seit 2021 im Rahmen ihrer strukturierten Kampagne „**Break the Stigma**“ monatlich Präventions- und Awareness-Inhalte auf Instagram veröffentlicht. Die wissenschaftliche Begleitung erfolgt durch **Prof. Dr. Claudia Calvano** (Professorin für Klinische Kinder- und Jugendpsychologie und -psychotherapie an der Freien Universität Berlin) sowie durch weitere Expert*innen aus den Bereichen Jugendhilfe, Prävention und schulische Bildung.



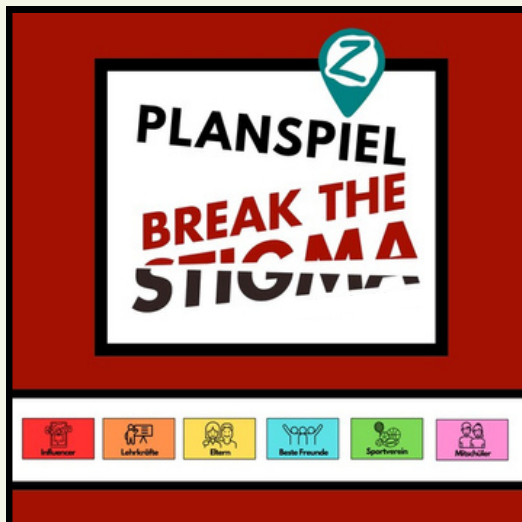
AB DER 8. KLASSE
(AB 13 JAHREN)



4 - 4,5 STUNDEN



18-30 PERSONEN
(6 GRUPPEN)



Das Planspiel gliedert sich in vier Phasen:

1. Vertiefungsphase und Materialansicht In dieser Phase vertiefen sich die Teilnehmenden in ihre Rollen und sichten das bereitgestellte Material, um sich mit den Hintergründen der Situation und den Perspektiven ihrer Figur vertraut zu machen. Sie lernen dabei, welche Herausforderungen psychische Erkrankungen im Schulalltag mit sich bringen – für Betroffene ebenso wie für das Umfeld.

2. Verhandlungsphase

Die Gruppen treten in ihren Rollen miteinander in Austausch. Sie diskutieren ihre Sichtweisen, formulieren Bedürfnisse, Unsicherheiten und Ideen zum Umgang mit dem Fall. Ziel ist es, ein besseres Verständnis füreinander zu entwickeln und erste gemeinsame Vorschläge zu sammeln.

3. Konferenzphase

In der gemeinsamen Konferenz werden die Standpunkte der Gruppen vorgestellt. Anschließend wird gemeinsam beraten, welche Maßnahmen, Regeln oder Vorschläge für ein gutes Miteinander in der Klassengemeinschaft geeignet wären – besonders mit Blick auf Rücksichtnahme, Offenheit und Hilfeangebote.

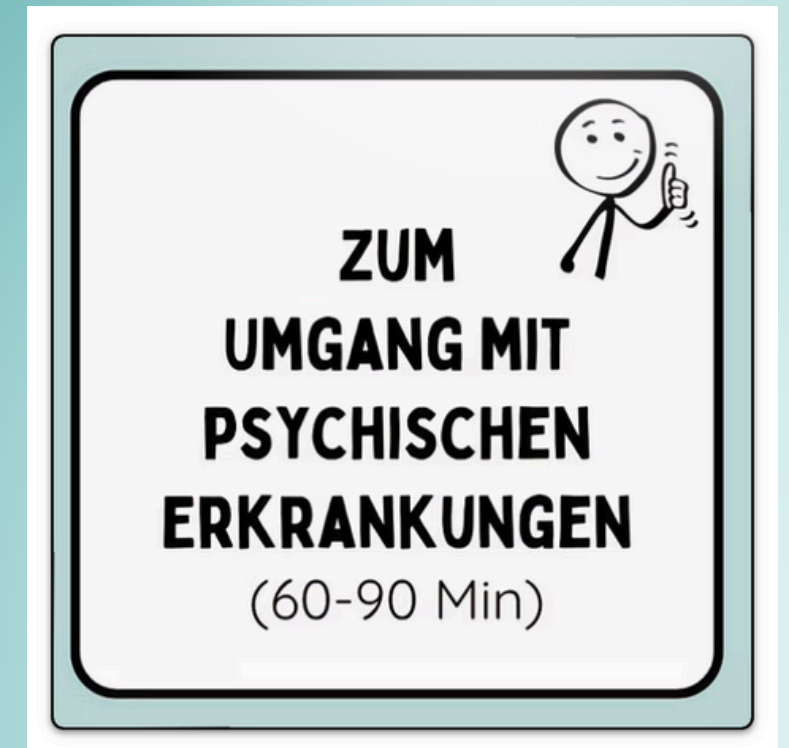
4. Leitfaden-Phase In dieser letzten Phase bündeln die Spielenden die wichtigsten Ergebnisse aus der Konferenz in einem gemeinsamen Klassen-Leitfaden. Dieser enthält Handlungsvorschläge, Gesprächsregeln, Unterstützungsangebote und Selbstschutz-Tipps für den Umgang mit psychischen Belastungen im schulischen Alltag. Der Leitfaden kann im Anschluss als Poster im Klassenraum aufgehängt werden.

Zum Umgang mit psychischen Erkrankungen

Vertretungsstunde zur Sensibilisierung im Umgang mit psychischen Erkrankungen. Die Vertretungsstunde kann im Anschluss an das Planspiel "Break the Stigma" (in Entwicklung mit Prof. Dr. Claudia Calvano/ FU Berlin) und zur vertiefenden Auseinandersetzung genutzt werden. Das übergeordnete Lernziel: Die Lernenden setzen sich in dieser Stunde/Doppelstunde mit dem eigenen Hilfesystem ihrer Schule auseinander und recherchieren welche Ansprechpartner im Notfall zur Verfügung stehen.

Der Umgang mit Cannabis

Vertretungsstunde zur Cannabis-Suchtprävention. Die Vertretungsstunde kann im Anschluss an das Planspiel "Cannabis" und zur Auseinandersetzung mit der Teillegalisierung (Cannabiskonsumgesetz/1. April 2024) genutzt werden. Das übergeordnete Lernziel: Die Lernenden setzen sich in dieser Stunde/Doppelstunde mit den Gefahren des zu frühen Cannabiskonsums auseinander, indem sie einen Informationsrundgang durchführen und im Anschluss einen daraus abgeleiteten Fall im Plenum reflektieren.



Die OGZ-Corner ist ein sichtbar platzierter Hinweis – zum Beispiel als Poster oder Plexiglasschild – in Schulen, Jugendzentren oder Unternehmen. Sie zeigt Jugendlichen: **Hier findest du Hilfe. Und du bist nicht allein.**

Über einen QR-Code oder Insta-Link verbindet die OGZ-Corner direkt mit dem Instagram-Kanal der Jugendbewegung OurGenerationZ (OGZ). Hier können sich Jugendliche anonym und vertraulich per Direktnachricht melden, wenn sie Sorgen, Ängste oder Fragen haben – egal ob zu mentaler Gesundheit, Leistungsdruck, Mobbing oder familiären Belastungen.

Von dort aus beginnt ein Weg:

- OGZ hört zu, nimmt die Anliegen ernst und hilft weiter – peer-to-peer, digital und lebensnah.
- Wenn nötig, vermittelt OGZ weiter ins reale Hilfesystem – etwa an eine lokale #safespace Apotheke.
- Dort stehen geschulte Apotheker:innen bereit, hören zu, beraten empathisch und stellen bei Bedarf Kontakt zu Beratungsstellen, Psycholog:innen oder sozialen Diensten her.





**Kathie (15) Sprecherin
der OGZ aus Bayern**

“Generationzdays an Schulen sind ein schöner Rahmen, um auf Augenhöhe mit Lehrer:innen und Schüler:innen relevante Themen diskutieren zu können. Ich bin sicher, dass es für noch mehr Verständnis zwischen Schüler:innen und Lehrer:innen sorgen würde und dafür wollen wir werben.”

Generation **Z** day
© #OurGeneration



Warum gibt es die Begleitung durch die Apotheke vor Ort?

Problemlage

- ➔ Programme z. B. aus Präventions- und Sponsoring-Töpfen sind zeitlich begrenzt.
- ➔ Projekte und Maßnahmen werden häufig von externen Dienstleistern durchgeführt, die die Bedarfe vor Ort nicht kennen.
- ➔ Dienstleister sind nach der Maßnahme nicht mehr vor Ort und schwer erreichbar.
- ➔ Gelder für Prävention bleiben nicht in der Region.

Lösung liegt im Aufbau einer kommunalen Gesundheitsstruktur

- ➔ Apotheken agieren mit der #safespace Apotheke als Lotse im Hilfesystem vor Ort, sind für die Jugend ansprechbar und leicht zugänglich (mit Schweigepflicht).
- ➔ Durch gezielte Prävention können Probleme vermieden werden.
- ➔ Schulen erhalten bedarfsorientierte Maßnahmen, die von dem Marktplatz der Gesundheit koordiniert und von der Apotheke vor Ort mit der Schule abgesprochen und umgesetzt werden.
- ➔ Aufbau von dauerhaften Programmen und Maßnahmen mit regionaler Verankerung und einer kommunalen Gesundheitsstruktur für alle Lebenswelten.
- ➔ **OGZ macht Schule:** Präventionsarbeit im Bildungsbereich

#safespace
Apotheke

Zur Umsetzung vor Ort

Die Umsetzung erfolgt phasenweise und bedarf einer engen Abstimmung zwischen den Partnern. Der Erfolg der Zusammenarbeit hängt ab von:

- finanzieller Unterstützung zur Umsetzung der Formate durch externe Fördermittel
- einer gemeinsamen Öffentlichkeitsarbeit zur Sichtbarmachung des Engagements.

Die Apotheke vor Ort übernimmt dabei auch Verantwortung bei der Einbindung weiterer Akteure – z.B. Beratungsstellen, Gesundheitsdienste oder lokaler Initiativen – und hilft dabei, Brücken zwischen Schule und Sozialraum zu schlagen. Neben der Schule und den Fachkräften werden insbesondere die Jugendlichen selbst systematisch eingebunden – ihre Rückmeldungen fließen in die Weiterentwicklung der Produkte ein.

Wichtig: Die Schule gilt als werbefreier Raum! Die 16 unterschiedlichen Werbegesetze der Länder werden von uns nicht nur berücksichtigt, sondern eigeninitiativ noch kritischer ausgelegt.



Marktplatz der
Gesundheit

Sprechen Sie uns an:

Markus Laurenz



markus.laurenz@marktplatz-
der-gesundheit.de



0160 94798960



www.mein-mdg.de



MARKUS LAURENZ

STRATEGIE, POLITIK &
NETZWERKAUFBAU

✉ markus.laurenz@marktplatz-der-gesundheit.de

📍 Coesfeld

🌐 www.mein-mdg.de

Marktplatz der
Gesundheit



DR. ANNA-ROSA HAUMANN

STRATEGIE, PRODUKTENTWICKLUNG
& DIDAKTIK

✉ anna-rosa@marktplatz-der-gesundheit.de

📍 Coesfeld

🌐 www.mein-mdg.de

Marktplatz der
Gesundheit

