

Ablaufplan

## LEITERSPIEL OFFLINE (45/90 MIN)

### Interaktive und dynamische Wissensabfrage und -Festigung

Nach dieser Präventionseinheit

- haben sich die Jugendlichen eingehend mit einem Suchtthema Ihrer Wahl beschäftigt
- haben sich die Jugendlichen grundlegendes Wissen in diesem Themengebiet angeeignet

Wandeln Sie den Raum, z.B. ein Klassenzimmer, in ein Leiterspiel um und bilden Sie drei Gruppen. Den Gruppen werden Fragen gestellt. Wird diese erfolgreich abgeschlossen, können sich die Avatare der Gruppe auf dem Spielfeld nach vorne bewegen. Die Gruppe, die als erste das Ziel erreicht hat, hat die erste Runde gewonnen.

Wir weisen zudem darauf hin, dass **feelok.de** auch eine Online-Version des Spiels zu den Suchtthemen **Rauchen**, **Cannabis** und **Alkohol** bietet.

Uhrzeit	Dauer	Beschreibung	Material
<b>Vorbereitung</b>			
10:00 Uhr	10 min	<p>Vor Spielbeginn müssen Sie das Spielfeld vorbereiten. Das Spielbrett zum feelok-Leiterspiel können Sie sich hier kostenlos ausleihen: <a href="https://feelok.de/infomaterial">feelok.de/infomaterial</a></p> <p>Alternativ stehen Ihnen <b>25 Zahlen-Kärtchen</b> zum Download zur Gestaltung des Spielfeldes zur Verfügung.</p> <p>Optimal eignet sich für die Durchführung ein großer Raum, bei schönem Wetter der Schulhof oder der Aula-Bereich der Schule.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Legen Sie das Spielbrett/die Zahlenkärtchen (aufsteigend und der Reihe nach auf dem Boden in Form eines Rasters) aus. Für das Spiel benötigen Sie einen großen Schaumstoffwürfel.</li> <li>2. Die <b>Fragenkataloge</b> für die drei Gruppen mit Aufgabenstellung und der dazugehörigen Lösung zu verschiedenen Themen finden Sie hier: <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Fragenkatalog Leiterspiel Cannabis</b></li> <li>✓ <b>Fragenkatalog Leiterspiel Alkohol</b></li> <li>✓ <b>Fragenkatalog Leiterspiel Rauchen</b></li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Spielbrett</b></li> <li>• <b>Zahlen-kärtchen</b></li> <li>• <b>Falt-Hut</b> oder andere Kennzeichnung</li> <li>• Schaumstoffwürfel</li> <li>• Fragenkatalog</li> </ul>



Wenn Sie drei Gruppen bilden, benötigen Sie pro Gruppe einen Papierhut, den der oder die Avatar:in auf dem Spielfeld aufgesetzt bekommt. Die Hüte werden im späteren Verlauf von den Jugendlichen selbst gefaltet und gestaltet.

Alternativ können Sie statt einem Hut auch Sporttrikots, Bänder, Post-its oder ähnliches zur Signalisierung der drei Gruppen verwenden.

### Gruppenbildung

5 min Um die drei Gruppen zu bilden, können Sie die **Vorlage Gruppeneinteilung** verwenden. Diese sollten im Voraus zugeschnitten, je nach Klassengröße angepasst und in einem Beutel vermischt werden.

Jede:r Teilnehmer:in zieht aus dem Beutel einen Zettel heraus. Die grüne Gruppe besteht aus jenen, die die Nummer 1, die rosa Gruppe aus jenen, die die Gruppe 2 und die gelbe Gruppe aus jenen, die die Nummer 3 gezogen haben. Wer die Figur mit dem Hut hat, vertritt die Gruppe. Wer die zwei Pfoten hat, ist Avatar und somit die „Spielfigur“ auf dem Spielbrett.

Jede Gruppe sollte nun eine:n Gruppenvertretung sowie einen „Avatar - die Spielfigur“ haben. Die Avatare der Gruppe stellen sich auf der Startposition des Spielfeldes auf.

Jede Gruppe benötigt einen Papierhut zur Kennzeichnung des Avatars. Diesen basteln die Jugendlichen selbst und gestalten ihn anschließend. **Die Bastelanleitung finden Sie hier.**

- **Vorlage Gruppeneinteilung**
- Tüte/Beutel
- **Anleitung Papierhut basteln**

### Spielverlauf

30 min +

1. Erklären Sie den Schüler:innen, wie das Leiterspiel funktioniert und welche Bedeutung die verschiedenen Rollen dabei haben.
2. Gruppe 1 würfelt.
3. Lesen Sie den Schüler:innen der Gruppe 1 die erste Frage aus dem Fragenkatalog vor. Die Gruppe bekommt pro Frage 20 Sekunden Zeit zu diskutieren und sich auf eine Lösung zu einigen.

Stoppen Sie mit einer Stoppuhr die Zeit und signalisieren Sie den Schüler:innen, wann die Zeit startet und endet. Die Vertreter:innen der Gruppen geben die Antwort nach Ablauf der Zeit der Reihe nach bekannt.

- Stoppuhr
- Pfeife, Klangschale oder anderes Signal
- Fragenkatalog
- Preise für die Gewinnenden



4. Ist die Antwort richtig, darf der Avatar der Gruppe 1 die gewürfelte Augenzahl vorrücken. Ist die Antwort falsch, so müssen sie stehen bleiben.
5. Nun ist die Gruppe 2 an der Reihe und danach die Gruppe 3.
6. Sobald ein Avatar das Ziel erreicht hat, bekommen alle Mitglieder der Gruppe einen kleinen Preis. Danach springt der Gewinner wieder auf Position 0 und startet die zweite Runde. Die anderen Avatare versuchen mit den nächsten Antworten auch das Ziel zu erreichen (sie brauchen einfach mehr Fragen dafür). Es ist denkbar, dass ein Avatar mehr als einmal das Ziel erreicht, sodass die Personen der Gruppe mehr als einen Preis gewinnen.
7. Das Spiel ist beendet, wenn die Unterrichtsstunde endet oder wenn alle Fragen beantwortet wurden.

---

Quelle: feel-ok.ch

---

Weitere Ablaufpläne auf feelok - Lehrpersonen und Multiplikator:innen  
[www.feel-ok.ch](http://www.feel-ok.ch), [www.feel-ok.at](http://www.feel-ok.at), [www.feelok.de](http://www.feelok.de)

### Berichten Sie uns von Ihren Ergebnissen!

Ihr Feedback ist uns wichtig! Zur bestmöglichen Optimierung unserer Seite freuen wir uns über Ihre Rückmeldungen, Anmerkungen und Wünsche.

[feelok@bw-lv.de](mailto:feelok@bw-lv.de)

