

		<h1>Programmblock</h1>		<h2>Nr. 031</h2>	
<h3>Casino 2.0</h3>			<h3>Sensibilisierung auf die Suchtproblematik</h3>		<h3>A</h3>
Tn-Anzahl:	mind. 15				
Altersstufe:	10 – 15 Jahre				
Ort:	Haus- oder Zeltlager				

Ziel

Die Tn lernen eigene Grenzen kennen.

Die Tn lernen Folgen von süchtigem Verhalten (nicht aufhören können) kennen.

Ablauf

Einstieg

- Casinoabend möglichst ins Lagermotto einbinden.
- Die Kinder werden aufgefordert, Gegenstände von sich zu bringen, welche sie in Geld umtauschen möchten. Es gibt eine Liste, welcher Gegenstand wieviel Wert hat. Mögliche Gegenstände: Kleidungsstücke, Süßigkeit, Schlafsack...

Hauptteil

- Ablauf Casino: Jeder Tn spielt alleine und kann selber wählen, welche Spiele er/sie spielen möchte. Ziel ist es das Geld zu vermehren. Bei Bedarf können die Tn neue Gegenstände gegen Spielgeld eintauschen. Die Gegenstände können während des Abends und ganz am Schluss wieder zurückgekauft werden. Tn, welche kein Geld mehr haben, können bei anderen Tn um Geld fragen (ohne Verpflichtung oder als „Schuld“).
- Mögliche Spiele: Roulette, Black Jack, Kartenspiele, Jenga, Dart, Verzauberte Smarties
- Zusätzlich zu den Spieltischen gibt es eine Bank und eine Bar. Die Bank ist zuständig für den Tausch von Gegenständen zu Geld und wieder den Rückkauf. Bei der Bar können Getränke und Snacks bezogen werden.

Ausstieg

- Die Spiele werden beendet und alle kommen zusammen. Es wird eine Rangliste gemacht, wer wieviel Geld hat. Je nach Rang werden die Tn in eine „Klasse“ eingeteilt. Die Tn mit viel Geld sind höher eingestuft, als die Tn mit wenig Geld.
- Der Abend wird mit einem Abendessen (Variante: nur Dessert) abgeschlossen. Je nach „Klasse“ gibt es ein unterschiedliches Abendessen bzw. Dessert. Für die höheren Klassen gibt es das exklusivere Essen. Der „Klassenunterschied“ kann zudem durch unterschiedliche Tischdeko und Service der Leitenden gemacht werden. Das Spielgeld wird für das Essen eingezogen. Die Gegenstände nachher zurückgeben.

Inhalte für die Reflexion

- Wie hat es sich angefühlt Gegenstände zu verkaufen und danach nicht mehr zurückzubekommen?
- Wie war mein Verhalten in Bezug auf das Geld?
- Wie habe ich mich beim Essen gefühlt?

Material

Liste mit Wert von Gegenständen, Spielgeld, versch. Spielen, Getränken und Snacks, Essen, Tischdeko

Besonderes

Da die Tn mit Essen belohnt bzw. bestraft werden, soll am Anfang des Casinos erklärt werden, dass es sich bei diesem Abend um ein Experiment handelt und sie spüren sollen, was es heissen kann, Geld beim Spielen zu verlieren. Das Essen für die unteren Klasse muss unbedingt geniessbar sein und möglichst normal. Den Unterschied eher so machen, dass das Essen für die höheren Klassen einfach exklusiver wird.