

		<b>Programmblock</b>	Nr. 034
<b>Hans im Glück</b>		<b>Sensibilisierung auf die Suchtproblematik</b>	<b>A</b>
<b>Tn-Anzahl:</b>	mind. 6		
<b>Altersstufe:</b>	6 – 16 Jahre		
<b>Ort:</b>	Haus- oder Zeltlager		

### Ziel

Die Tn formulieren, was Glück für sie selber bedeutet.

Die Tn kennen Alternativen von Suchtmitteln, die sie zufrieden machen.

### Ablauf

#### Einstieg

- Theater: Den Tn wird das Märchen „Hans im Glück“ vorgetragen. Ein/e Leiter/in erzählt die Geschichte, während die anderen Leitenden das jeweils Erzählte pantomimisch vorspielen.
- Gedanken zur Suchthematik: Oft konsumiert man ein Suchtmittel, wenn einem etwas fehlt, wenn man also nicht zufrieden bzw. glücklich ist. Das Suchtmittel bringt einem dann das gewünschte Glück.

#### Hauptteil

- Die TN werden nach Altersgruppen aufgeteilt.
- 1./2. Klasse:  
Kurze Gesprächsrunden über das Märchen: Habt ihr das Märchen gekannt? Wie findet ihr Hans? Danach „Haus des Glücks“ zeichnen:  
Die TN sollen sich vorstellen, dass es ein Haus des Glücks gibt, wo es nur Sachen gibt, die einen glücklich machen. Auf einem grossen Stück Papier wird ein Haus gezeichnet. Die TN können nun das Haus in verschiedene Räume aufteilen und ganz frei (zeichnen oder schreiben) gestalten. Wie heissen die einzelnen Räume? Was gibt es da?  
Was gibt es da nicht? Stressfaktoren können ausserhalb des Hauses aufgezeichnet werden.
- 3./4. Klasse:  
Kurze Gesprächsrunden über das Märchen: Habt ihr das Märchen gekannt? Wie findet ihr Hans? Danach „Haus des Glücks“ zeichnen. (siehe 1./2. Klässler)
- 5./6. Klasse:  
Es wird ca. 15 Minuten über das Märchen „Hans im Glück“ und anschliessend allgemein über das Thema Glück gesprochen. Wie finden die TN Hans' Verhalten? Was ist für die TN Glück? Was braucht es, um glücklich zu sein? Um die Frage „Was ist Glück?“ zu beantworten, bekommen die TN ein Plakat, wo sie ihre Gedanken dazu aufschreiben können.  
Danach wird das Spiel „Wertmarken-Handel“ gemacht:  
Jeder TN bekommt fünf Karten als ihre „Wertmarken“. Sie haben die Aufgabe, auf jede der fünf Karten etwas zu schreiben, das ihr Leben besonders lebenswert macht. Also Sachen, die die TN glücklich machen. (Es können auch ganz banale, alltägliche Dinge sein.) Die Karten werden dadurch zu Wertmarken. Anschliessend gibt jeder dem Leiter seine Marken in einen Korb. Der Leiter mischt sie gut durcheinander. Danach dürfen alle TN blind fünf Karten ziehen.

Dann dürfen die Wertmarken, deren Begriffe für sie weniger wichtig sind, miteinander gegen solche eintauschen, die ihrem Leben mehr Wert geben würden. Dabei muss nicht unbedingt 1:1 getauscht werden: für sehr wichtige Wertmarken kann man auch zwei oder mehr Marken einhandeln, wenn man sie bekommt.

Anschliessend klebt jeder TN seine Wertmarken, die ihm zuletzt geblieben sind, auf ein Blatt Papier.

Auswertungsrunde: Welche der Begriffe, die du erhalten hast, sind für dein Leben wirklich von Wert, welche geben dir nichts? Welche hättest du noch gerne gehabt? Wie ist es, wenn man für etwas Wichtiges mehrere unwichtige Wertmarken eintauscht und man nur weniger wichtige Dinge für sich behalten hat? Sollte man aus möglichst vielen Dingen Wert für sein Leben schöpfen oder genügen wenige?

- 7. Klasse/ Hilfsleiter:  
Das Spiel „Wertmarke-Handel“ wird gemacht. (siehe 5./6. Klässler)  
Danach spielen sie noch Sensis zum Thema Sucht.

### Ausstieg

- Alle TN versammeln sich zu einem gemeinsamen Abschluss: Alle können sich einen Glücksgegenstand basteln. Der Gegenstand soll sie daran erinnern, dass es ganz viele Sachen gibt, die einen glücklich machen können, zum Beispiel dieser Gegenstand.

### Inhalte für die Reflexion

- Habt ihr euch schon mal Gedanken über das Glück gemacht?
- Kennt ihr nun Alternativen zu Suchtmitteln?

### Material

Buch „Hans im Glück“, Sensis, Bastelsachen, Papier, Schreibzeug

### Besonderes