

		Programmblock	Nr. 036
Oder lieber doch nicht gamen?		Sensibilisierung auf die Suchtproblematik	A
Tn-Anzahl:	mind. 10		
Altersstufe:	6 – 11 Jahre		
Ort:	Haus- oder Zeltlager		

Ziel

Die Tn entwickeln Strategien, um sich sinnvoll zu beschäftigen.
Die Tn werden auf das Gamen sensibilisiert.

Ablauf

Einstieg

- Mehrere Leitende befinden sich in einem Raum und spielen auf dem Handy. Die Tn werden in diesen Raum geführt. Da nun der Block beginnen soll, versucht ein/e Leiter/in die Tn zu motivieren, die spielenden Leitenden vom Handyspielen abzuhalten.

Hauptteil

- Es gibt drei Posten:
Posten 1 – Memory: Es gibt ein Memory mit Bildern von Sportarten und Games. Wird von den Tn ein gleiches Paar gefunden, muss dieser Tn dazu Stellung nehmen: Was denkst du über diese Aktivität? Würdest du etwas anderes dieser Aktivität vorziehen?
- Posten 2 – Selbsthilfegruppe: Gesprächsrunde über eigenes Spielverhalten und Freizeitbeschäftigung
- Posten 3 – Selbstversuch: Die Tn spielen zuerst ein Gesellschaftsspiel miteinander. Danach bekommen sie ein Handy und spielen darauf alleine ein Spiel. Bestenfalls ist das Spiel in der Gruppe und danach auf dem Handy das Gleiche (z.B. UNO).

Ausstieg

- Die Tn tragen alternative Aktivitäten zu Games zusammen. Danach werden Vor- und Nachteile von Nicht-Games und Games gesammelt.

Inhalte für die Reflexion

- Welche Alternativen kenne ich zu Games?
- Was spricht für Games und was dagegen?
- Was ist der Unterschied zwischen einem Gruppenspiel und einem Einzelspiel am Handy?

Material

Handys, Memory, Gesellschaftsspiel, Plakat, Schreibzeug