



Suchtmittel

GRUPPENQUIZ

Für Erwachsene: Informationen zum Einsatz dieses Instrumentes finden Sie auf Seite 3.

Anleitung für das Team








Hallo. Seid ihr bereit? Es wäre schön, wenn euer Team einen coolen Namen hat.

1. Wie heisst ihr?

Name eures Teams:

2. Das Thema

Mit welchem der untenstehenden Themen werdet ihr die nächsten Minuten Zeit verbringen? Jedes Thema darf nur von einem Team behandelt werden. Bitte euer Thema ankreuzen.

<input checked="" type="checkbox"/>	Thema	Webadresse	QR-Code
<input type="checkbox"/>	A) Nikotin	feel-ok.ch/nikotin	
<input type="checkbox"/>	B) Zigaretten	feel-ok.ch/nikotin1	
<input type="checkbox"/>	C) Wasserpfeife, Shisha	feel-ok.ch/nikotin2	
<input type="checkbox"/>	D) Snus, Schnupftabak und/oder Kautabak	Snus: feel-ok.ch/nikotin3 Schnupftabak: feel-ok.ch/nikotin6 Kautabak: feel-ok.ch/nikotin7	 :Snus
<input type="checkbox"/>	E) E-Zigaretten und/oder Tabakerhitzer	E-Zigaretten: feel-ok.ch/nikotin4 Tabakerhitzer: feel-ok.ch/nikotin5	Tabakerhitzer: 
<input type="checkbox"/>	F) Cannabis mit THC	feel-ok.ch/cannabis-kf	
<input type="checkbox"/>	G) Alkohol	feel-ok.ch/alkohol-kf	

3. Quiz vorbereiten

Es geht los! Jetzt könnt ihr die Webadresse eures Themas öffnen und 5 Fragen für das Gruppenquiz vorbereiten. Mit den Fragen überlegt ihr euch auch die richtige Antwort dazu. Ihr habt 10 Minuten Zeit, um die *kurzen* Fragen und die *kurzen* Antworten zu formulieren. *Wenn ihr euch intern gut organisiert, z.B. jede Person erarbeitet einen anderen Abschnitt des Artikels, ist die knappe Zeit kein Problem.*

Die Fragen und Antworten eures Teams könnt ihr auf Seite 2 aufschreiben.



	Frage für das Quiz	Richtige Antwort
1		
2		
3		
4		
5		

4. Gruppenquiz durchführen

Euer Team hat die 5 Fragen vorbereitet und die anderen Gruppen sind auch so weit. Jetzt ist Spielzeit! Viel Glück.

Das erste Team stellt die erste Frage. Die anderen Gruppen besprechen, welche Lösung korrekt sein könnte und schreiben ihre Antwort auf einem A4-Blatt auf. Das Blatt wird auch mit dem Teamname beschriftet.

Die Zeit ist knapp: Nach 90 Sekunden müssen alle Gruppen gleichzeitig ihr A4-Blatt aufheben und zeigen. Die Vertreter*innen jeder Gruppe lesen anschliessend - der Reihe nach - die niedergeschriebene Antwort mit lauter Stimme vor. Das Team, das die Frage gestellt hat, legt fest, welche Gruppen die korrekte Lösung angegeben haben und somit den ersten Punkt bekommen.

Dann stellt die zweite Gruppe eine Frage. Die **zweite** Frage hat jedoch einen Wert von **2** Punkten, die an jene verteilt werden, die die richtige Antwort geben. Die Frage der **dritten** Gruppe ermöglicht **3** Punkte zu sammeln. Mit der **vierten** Frage kann man **4** Punkte gewinnen usw. Wenn die letzte Frage die **zwanzigste** Frage wäre, dann kann man sogar **20** Punkte erhalten.

Sonst gilt für jede Frage, dass die befragten Gruppen innerhalb von 90 Sekunden eine Lösung suchen und aufschreiben müssen. Die Antwort jeder Gruppe wird anschliessend von den Vertretern*innen vorgelesen. Die Gruppen mit der zutreffenden Antwort bekommen Punkte.

Das Spiel endet, wenn alle Fragen gestellt wurden.

5. Abschluss

Die Gruppe, die am meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen. Wir gratulieren!

Euer Team schreibt am Ende des Spiels auf einem A4- oder auf einem A3-Blatt den Teamname auf und was ihr mit dem Gruppenquiz gelernt habt und was für euch spannend war.



ANLEITUNG FÜR MULTIPLIKATOREN*INNEN | LEHRPLAN 21 - NMG.1.2

Ziel, Zielgruppe, Zeit

1. Die Jugendlichen ab einem Alter von 12 Jahren vertiefen Suchtthemen als Gruppe.
45 Minuten: Wenn jede Gruppe 3 Fragen vorbereitet und insgesamt 3 Gruppen aktiv sind, benötigen Sie 45 Minuten für den Einsatz.

90 Minuten: Falls jede Gruppe 5 Fragen vorbereitet und insgesamt 5 Gruppen aktiv sind, benötigen Sie 90 Minuten für den Einsatz.

Das heisst: Sie können mit der Anzahl Fragen und Gruppen flexibel festlegen, wie lang der Einsatz dauert.

Ihre Rolle

2. Ihre Rolle besteht darin, den Einsatz zu koordinieren. Grundsätzlich haben Sie keine inhaltliche Aufgabe und Sie müssen sich auch nicht mit den behandelten Themen auskennen: Wenn Sie aber feststellen, dass etwas Unkorrektes gesagt wird, ist es begrüssenswert, wenn Sie intervenieren.

Materialien

3. Sie legen im Voraus fest, wie viele Gruppen Sie bilden werden. Jede Gruppe bekommt ein Exemplar der Seite 1 und 2 als Duplex, das Sie vor dem Einsatz drucken.
4. Dazu benötigen die Gruppen leere A4- und/oder A3-Seiten sowie Schreibzeug.
5. Für das Spiel benötigen die Gruppen eine Internetverbindung und internetfähige Geräte wie z.B. Smartphones, Tablets oder Laptops.

Einsatz

6. Sie bilden 2 bis 7 kleine Gruppen und verteilen das gedruckte Exemplar des Arbeitsblattes (Seite 1 und 2).
7. Jede Gruppe bestimmt, wie sie heisst (1).
8. Danach wird jeder Gruppe ein Thema zugewiesen (2). Zur Auswahl stehen:
A) Nikotin | B) Zigaretten | C) Wasserpfeife, Shisha | D) Snus, Schnupftabak und/oder Kautabak | E) E-Zigaretten und/oder Tabakerhitzer | F) Cannabis mit THC | G) Alkohol.
Entweder entscheiden Sie, welches Thema von welcher Gruppe erarbeitet wird oder die Gruppen selbst wählen ein Thema aus. So oder so: Ein Thema darf nur von einer Gruppe behandelt werden.
9. Die Gruppen haben 10 Minuten Zeit, um zum festgelegten Thema 5 Fragen und die dazu gehörenden Antworten zu formulieren (3).
10. Danach beginnt das Gruppenquiz. Wie das Spiel läuft, können Sie auf Seite 2 lesen (4). Sie prüfen nur, dass die Zeit eingehalten wird, dass jede Gruppe dazu kommt, die eigenen Fragen zu stellen und dass die Punkte korrekt verteilt werden. *Ev. können Sie (z.B. an der Wandtafel) aufschreiben, welche Gruppe wie viele Punkte gesammelt hat.*
11. Die Gruppe, die am Ende des Spiels am meisten Punkte gesammelt hat, hat gewonnen.
12. Obwohl der Einsatz spielerisch ist, sollte er auch eine gewisse Reflexion auslösen. Deswegen empfehlen wir, dass sich jede Gruppe am Ende des Spiels überlegt, was sie aus allen Fragen und Antworten gelernt hat und diese Erkenntnisse auf einem A4- oder A3-Blatt aufschreibt. Anschliessend besteht ev. die Möglichkeit, diese Blätter aufzuhängen, um die Wirkung des Einsatzes zu verlängern.

Tipp