



Thema	Alkoholkonsum: Motive und Rituale
Zeitbedarf	1 bis 2 Lektionen
Fächer	> Ethik, Religionen, Gemeinschaft > Wirtschaft, Arbeit, Haushalt
Methoden	> Kleingruppenarbeit > Nonverbale Darstellung (Pantomime) > Plenumsdiskussionen als Kompetenzsicherung > Gemeinsame Zusammenfassung als Kompetenzsicherung
Einsatz	> Fachspezifischer Unterricht > Altersdurchmischtes Lernen > Bestandteil von Projekttagen
Material	> Planung 2 > Zusatzinformationen zu den Unterrichtsteilen 3 > Einstieg «Denken und Fühlen ...» 4 > Arbeitsauftrag «Gründe für den Alkoholkonsum» 5



Einführung

- > Die Gründe für einen Alkoholkonsum sind vielfältig und liegen nicht nur in der Person selbst. Auch die alkoholischen Getränke als solche, das Umfeld, der Stellenwert des Alkohols in unserer Gesellschaft oder strukturelle Bedingungen wie etwa Gesetzesgrundlagen haben einen Einfluss auf das Konsumverhalten. In einer Gesellschaft, in der nahezu alle Erwachsenen Alkohol trinken, ist es für Heranwachsende herausfordernd, den Umgang mit Alkohol zu lernen.
- > Mithilfe des Arbeitsblattes «Gründe für den Alkoholkonsum» (Seite 5) werden die Jugendlichen angeregt, aufgrund eigener Erfahrungen, Wahrnehmungen und Beobachtungen zu untersuchen und kritisch zu beurteilen, warum Jugendliche Alkohol trinken und warum nicht.
- > Alkoholkonsum ist häufig mit Gewohnheiten und Ritualen verbunden. Die Aufgabenstellung soll die Jugendlichen auf die Gewohnheiten sensibilisieren. Sie listen verschiedene Situationen auf, um eine davon spielerisch darzustellen und sich dabei der Motive und Rituale bewusst zu werden.

Kompetenzen

- > Die Schülerinnen und Schüler kennen Motive und Rituale zum Alkoholkonsum.
- > Sie können cool sein, ohne sich zu berauschen.
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: ERG.5.2.a, ERG.5.6.d, WAH.4.2.a

Vorbereitung

- > Zusatzinformationen lesen (Seite 3)
- > Einstieg «Denken und Fühlen ...» kopieren (Seite 4)
- > Klassensatz Arbeitsauftrag «Gründe für den Alkoholkonsum» kopieren (Seite 5)

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
5'	Kurze Einführung in Thema und Kompetenzen	Input	> S. 4
5'	Auftrag an die Klasse: Inhalt der Gedankenblase (Projektions- und Kopiervorlage «Einstieg») diskutieren	Murmelgruppe (2 bis 3)	> S. 4
5'	Zusammentragen (Stichworte notieren)	Lehrgespräch/Klassenverband	> S. 4
10'–15'	Motive und Rituale beim Alkoholkonsum: Arbeitsblatt ausfüllen und szenisches Spiel einüben	Auftrag Kleingruppen, Pantomime einüben	> S. 5
10'–25'	Publikum beobachtet Darbietung und deckt auf Gründe und Argumente für das Nicht-Trinken diskutieren	Aufführung, Echo und Diskussion	
5'–10'	Zusammenfassen (Kompetenzsicherung)	Erkenntnisse auf den Punkt bringen	Wandtafel oder Flipchart
5'	Schlusswort und Ergänzung (Kompetenzsicherung)	Lehrperson ergänzt	



Einstieg «Denken und Fühlen» (Projektions- und Kopiervorlage, Seite 4)

Die Abbildung der Trinkenden mit Denkblase sowie die Fragen dienen als Einstieg und Gesprächsimpuls für die «Murmelgruppen» von 2 bis 3 Jugendlichen. Danach sollen die Rückmeldungen der verschiedenen Gruppen stichwortartig eingetragen werden (vor allem Adjektive und Verben aufschreiben).

Arbeitsauftrag «Gründe für den Alkoholkonsum» (Kopiervorlage, Seite 5)

- > Die Jugendlichen erhalten das Arbeitsblatt «Gründe für den Alkoholkonsum», bearbeiten in Kleingruppen die Sprechblasen, planen ihre Pantomimen und üben sie ein. Stellen Sie vorher sicher, dass alle den Begriff «Pantomime» verstehen.
- > Die pantomimischen Szenen werden im Klassenverband vorgestellt und das Publikum soll nach jeder Vorführung herausfinden, um was für eine Konsumsituation es sich handelt, wie sich die beteiligten Personen fühlen und was sie denken.
Beispiele: Eine Gruppe Jugendlicher trinkt vor einer Party, um diese lockerer genießen zu können. Ein Junge trinkt Bier, um seine Hemmungen zu überwinden, ein Mädchen anzusprechen.

Diskussion und Kompetenzsicherung

Nachdem sie aufgedeckt haben, was gespielt wurde, teilen die Schülerinnen und Schüler mit, welche Gründe und Argumente dafür sprechen, keinen Alkohol zu konsumieren (siehe «Einstieg» Seite 5). Lassen Sie die verschiedenen Gründe zuerst an die Wandtafel schreiben, damit Sie mit der Klasse diskutieren und auf einzelne Aspekte eingehen können.

Mögliche Gründe sind (gegebenenfalls ergänzen):

- > Eine Party wach und bewusst genießen können und damit länger Spass haben
- > Sich selbst im Griff haben und über sich entscheiden können
- > Der eigenen Gesundheit keinen Schaden zufügen
- > Reaktionsfähig bleiben
- > Im Strassenverkehr keine Gefahr für sich und andere darstellen
- > Anderen nicht ausgesetzt sein
- > Ansprechbar sein
- > Taschengeld für Sinnvolleres aufheben
- > Auf andere nicht abstoßend wirken wollen (Mundgeruch usw.)
- > Peinlichkeiten vermeiden (distanzloses Verhalten)
- > Beziehungen nicht aufs Spiel setzen
- > Sich Achtung verschaffen
- > Cool sein ohne Rausch
- > Nicht nötig haben, sich Mut anzutrinken



Denken und Fühlen ...



**Was könnte dieses trinkende Mädchen denken?
Was könnte es fühlen?**

Denken...

Fühlen...



Kopiervorlage

Gründe für den Alkoholkonsum

Rund 85 % der Jugendlichen ab 15 Jahren trinken mehr oder weniger häufig Alkohol. Wenn man junge Leute befragt, weshalb sie Alkohol ausprobiert haben oder regelmässig konsumieren, bekommt man häufig folgende Antworten:

Four speech bubble templates arranged in a 2x2 grid. Each bubble contains the text 'Ich ...' followed by a blank space for writing.

Welche Gründe gibt es, keinen Alkohol oder nur massvoll zu trinken?

Seven horizontal lines for writing, each starting with a right-pointing arrowhead.

Aufgabe:

1. Wählt aus einer der 4 Sprechblasen einen Grund für den Alkoholkonsum aus und versucht diesen ohne Worte darzustellen. Oft sind mehrere Personen beteiligt. Verteilt zuerst die Rollen und steigt sofort in die pantomimische Darstellung ein.
2. Klärt nach diesem ersten Versuch, ob das Spiel euren Vorstellungen entsprochen hat und korrigiert eventuell den Verlauf und die Ausdrucksweisen. Versucht, euch mit Mimik, Gestik und eurer Körperhaltung auszudrücken.
3. Führt eure Pantomime der Klasse vor. Das Publikum – eure Kolleginnen und Kollegen – soll herausfinden, was gespielt wird, wer sich wie fühlt und was sie oder er denkt.