



Thema	Cannabiskonsum: Motive und Rituale
Zeitbedarf	1 bis 2 Lektionen
Fächer	> Ethik, Religionen, Gemeinschaft
Methoden	> Kleingruppenarbeit > Nonverbale Darstellung (Pantomime) > Plenumsdiskussionen als Kompetenzsicherung > Gemeinsame Zusammenfassung als Kompetenzsicherung
Einsatz	> Fachspezifischer Unterricht > Altersdurchmisches Lernen > Bestandteil von Projekttagen
Material	> Planung 2 > Zusatzinformationen zu den Unterrichtsteilen 3-4 > Einstieg «Denken und Fühlen ...» 5 > Arbeitsauftrag «Gründe für den Cannabiskonsum» 6



Einführung

- > Allerlei Rätselhaftes umgibt Cannabis und seine Wirkung. Assoziationen mit dieser Droge können sein: die Lust auszuprobieren, der Wunsch, sich von der Familie zu emanzipieren oder die Identifikation mit «coolen» Leuten, die «jenseits der Routine» leben und Cannabis konsumieren.
- > Die meisten Jugendlichen rauchen Cannabis zum Vergnügen und zur Entspannung. Neben Neugier und dem Wunsch nach berauschender Wirkung ist auch der soziale Einfluss (Gruppendruck und normative Überzeugungen) ein bedeutender subjektiver Grund für den Konsum. Die Gruppe der Cannabiskonsumierenden ist jedoch nicht homogen und die Gründe für den Konsum sind vielfältig und komplex. Mithilfe des Arbeitsblattes werden die Jugendlichen angeregt, aufgrund eigener Erfahrungen, Wahrnehmungen und Beobachtungen die «Vorteile des Cannabiskonsums und des Nichtkonsums» zu untersuchen und kritisch zu beurteilen.
- > Cannabiskonsum ist häufig mit Gewohnheiten und Ritualen sowie bestimmten Körperhaltungen verbunden. Die Aufgabenstellung in dieser Einheit soll die Jugendlichen auf die «Körpersprache der Kifferinnen und Kiffer» sensibilisieren, indem die Konsumrituale spielerisch dargestellt und kritisch hinterfragt werden.

Kompetenzen

- > Die Schülerinnen und Schüler kennen Motive und Rituale beim Cannabiskonsum.
- > Sie können «cool» sein, ohne sich zu berauschen.
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: ERG.5.2.a, ERG.5.6.d

Vorbereitung

- > Zusatzinformationen lesen (Seiten 3–4)
- > Einstieg «Denken und Fühlen ...» kopieren (Seite 5)
- > Klassensatz Arbeitsauftrag «Gründe für den Cannabiskonsum» kopieren (Seite 6)

Ablauf/Module

Input
 Gruppenarbeit
 Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
5'	Kurze Einführung in Thema und Kompetenzen	Input	> S. 5
5'	Auftrag an die Klasse: Inhalt der Gedankenblase (Projektions- und Kopiervorlage «Einstieg») diskutieren	Murmelgruppe (2 bis 3)	> S. 5
5'	Zusammentragen (Stichworte notieren)	Lehrgespräch/Plenum	> S. 5
10'–15'	Motive und Rituale beim Cannabiskonsum: Arbeitsblatt ausfüllen und szenisches Spiel einüben	Auftrag Kleingruppen, Pantomime einüben	> S. 6
10'–25'	Publikum beobachtet Darbietung und deckt auf Gründe und Argumente für das Nicht-Kiffen 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 5)

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

Arbeitsauftrag «Gründe für den Cannabiskonsum» (Kopiervorlage, Seite 6)

- > Die Jugendlichen erhalten das Arbeitsblatt «Gründe für den Cannabiskonsum», 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 welche Konsumsituation es sich handelt, wie sich die beteiligten Personen fühlen und was sie denken.
Beispiel: Die Gruppe Jugendlicher kiffte vor einem Konzert, um schön entspannt die Musik zu genießen. Einige ziehen am Joint, um cool zu wirken, andere, um dabei zu sein.

Diskussion und Kompetenzsicherung

Nachdem sie aufgedeckt haben, was gespielt wurde, teilen die Schülerinnen und Schüler mit, welche Gründe und Argumente dafür sprechen, kein Cannabis 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):

- > keine Sucht riskieren wollen
- > nicht mit dem Gesetz in Konflikt kommen (Polizei, Jugendanwaltschaft)
- > Dealer und damit das organisierte Verbrechen nicht unterstützen
- > ein Konzert oder 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
- > Beziehungen nicht aufs Spiel setzen
- > sich Achtung verschaffen
- > «Cool» sein ohne Rausch



Zusammenfassung – Erkenntnisse auf den Punkt bringen

Mögliches Fazit aus der Diskussion: Der Joint ermöglicht im Moment fast alles, was man sich in bestimmten Situationen wünscht oder was man zu brauchen glaubt. Und genau darin besteht die Gefahr: Man regt bestimmte Gefühle oder Verhaltensweisen immer wieder mit einer psychoaktiven Substanz an, verdrängt sie oder weicht ihr aus. Ausserdem beinhalten Gewohnheiten und Rituale die Gefahr, schneller abhängig zu werden. Rituale entstehen nur durch Wiederholung. Der wiederholte Konsum von Cannabis erhöht das Abhängigkeitsrisiko.



Denken und Fühlen ...



© Foto: Fausto Tisato

**Was könnte dieser kiffende Jugendliche denken?
Was könnte er fühlen?**

Denken...

Fühlen...



Kopiervorlage

Gründe für den Cannabiskonsum

Gemäss der Studie «Sucht Schweiz, 2012» haben rund 17,2% der 15- bis 19-jährigen Schülerinnen und 30,3% der 15- bis 19-jährigen Schüler einmal oder mehrmals Cannabis konsumiert. Wenn man junge Leute fragt, weshalb sie Cannabis ausprobiert haben oder regelmässig konsumieren, bekommt man häufig folgende Antworten:

Four speech bubbles arranged in a 2x2 grid. Each bubble contains the text "Ich ...".

Welche Gründe gibt es, keinen Cannabis zu konsumieren?

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

Aufgabe:

1. Wählt aus einer der 4 Sprechblasen einen Grund für das Kiffen 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 in der Klasse vor. Das Publikum – eure Kolleginnen und Kollegen – soll herausfinden, was gespielt wird, wie sich wer fühlt und was er oder sie denkt.