

## Thesenspiel

Diese Methode dient der Förderung der Auseinandersetzung mit und der Positionierung zum Thema Suchtmittelkonsum. Anhand beispielhafter Thesen werden die unterschiedlichen Einstellungen der Teilnehmer:innen deutlich.

Es empfiehlt sich, vorab eine Vorauswahl zu treffen, da erfahrungsgemäß nur ca. 5 Thesen in etwa 30 Minuten diskutiert werden können.

Die Teilnehmer:innen stehen verteilt im Raum. Auf dem Fußboden liegt auf der einen Seite des Raumes das Schild „Ich stimme zu“, auf der gegenüberliegenden Seite das Schild „Ich stimme nicht zu“.

Ein/e Anleiter/in liest die erste These vor und bittet die Teilnehmer:innen sich entsprechend ihrer Meinung zwischen den beiden Polen zu positionieren. Erfahrungsgemäß ordnet sich ein Teil direkt dem zustimmenden oder ablehnenden Pol zu, andere nehmen eher eine Position dazwischen ein.

Je nach Gruppenstärke und zu Verfügung stehender Zeit werden einzelne Meinungen erfragt, um so die unterschiedlichen Meinungen und Haltungen aufzuzeigen und zu diskutieren. Dabei sollte auf moralische Debatten und Bewertungen verzichtet werden.

Sind die wichtigsten Positionen ausgetauscht, wird eine neue These vorgelesen.

Ich stimme zu

Ich stimme nicht zu

<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Kiffen ist weniger schädlich als das Rauchen von Zigaretten.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Der Besitz von kleinen Mengen Cannabis für den Eigengebrauch ist erlaubt.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Durch das Suchtmittel Nikotin sterben die meisten Menschen pro Jahr in Deutschland.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Je mehr man verträgt, desto besser.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Als Vorbild sollte man nicht vor Kindern trinken.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Ein richtiger Mann muss ab und zu mal betrunken sein.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Computerspiele können nicht abhängig machen – was soll denn da wirken?</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Mit Wasserpfeifen (Shishas) kann man gut chillen.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Die beste Vorbeugung ist Abschreckung.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Wer angetrunken Fahrrad fährt, riskiert seinen Führerschein nicht.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Zu einer guten Party gehört Alkohol einfach dazu.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Cannabis ist eine Einstiegsdroge.</b></p>
<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Mal zu kiffen, gehört einfach dazu.</b></p>	<p>Werkstatt KonsumKompetenz – Thesenspiel</p> <p><b>Ego-Shooter-Spiele sollten verboten werden, weil sie die Aggressionsbereitschaft fördern.</b></p>