

Saufende Jugendliche

Oberthema	Binge-Drinking und dessen Folgen in einem Dorf erkennen
Idee / Ziele	<ul style="list-style-type: none">• Als Teilnehmende in eine andere Rolle schlüpfen• Sich mit betrunkenen Jugendlichen und deren Auswirkungen auf das ganze Dorf auseinandersetzen• Mögliche Lösungsstrategien bezüglich Saufgelage besprechen und beurteilen• Eigenes Verhalten bezüglich Alkoholkonsum reflektieren
Zeit	15 – 25min.
Methode	Fallstudie, Diskussion
Material	<ul style="list-style-type: none">• 5 Kuverts• Fünf verschiedene Lösungen (S. 3-7)• Fünf Pultkarten (S. 8-12)• Punkte für die jeweiligen Rollen (S. 13-16)• Vier verschiedene Rollen (S. 17-18)
Alter	14 – 20 Jahre
Lehrplan 21	Fachbereich Natur, Mensch, Gesellschaft (NMG), Kompetenzbereich Wirtschaft, Arbeit, Haushalt (WAH). 3. Zyklus (7. – 9. Klasse). WAH 4,1.: Ernährung und Gesundheit - Zusammenhänge verstehen und reflektiert handeln. Kompetenz: Die Schülerinnen und Schüler können das Zusammenspiel unterschiedlicher Einflüsse auf die Gesundheit erkennen und den eigenen Alltag gesundheitsfördernd gestalten. Online unter: https://be.lehrplan.ch/index.php?code=b 6 3

Ablauf

Auftrag	In einem Dorf gibt es jedes Wochenende Jugendliche, die rund um den Bahnhofplatz ein Saufgelage zelebrieren. Konkret wird so viel getrunken, dass einige Jugendliche auch ins Spital eingeliefert wurden. Die politische Gemeinde ist sich der Situation bewusst und will handeln. Den Jugendlichen wird nun in Gruppen den Auftrag gegeben in die Rolle der politischen Gemeinde, der Dorfpolizei, der Jugendarbeit oder des Elternvereins zu schlüpfen, um mögliche vorgegebene Lösungswege zu besprechen. Anschliessend können die Gruppen die möglichen Lösungsvorschläge mit Punkten benoten. Es findet eine Diskussion dazu im Plenum statt. Ziel ist es den Jugendlichen aufzuzeigen, welche Dimension ein Saufgelage für das ganze Dorf annehmen kann und welche Folgen dies für die Jugendlichen im Dorf haben könnte.
Durchführung	Auf einer Wandtafel werden die vier verschiedenen möglichen Lösungen mit den leeren Kuverts aufgehängt. Anschliessend werden vier Gruppen gebildet, die getrennt voneinander um je

ein Pult sitzen sollen. Danach verteilt die Lehrperson pro Gruppe eine Pultkarte sowie den passenden Rollenbeschrieb. Nun erhält jede Gruppe die passenden 5 Punkte (Pol. Gemeinde, Polizei, Jugendarbeit, Elternverein). Die Jugendlichen sollen zunächst die jeweiligen Rollenbeschriebe gut lesen.

Danach wird den Jugendlichen folgendes kommuniziert:
«Hier in.... gibt es jedes Wochenende Jugendliche, die rund um den Bahnhofplatz (oder anderer Ort) ein Saufgelage zelebrieren. Die politische Gemeinde ist sich der Situation bewusst und will handeln. Hier sind nun vier verschiedene VertreterInnen anwesend. Ich begrüße herzlich die VertreterInnen der pol. Gemeinde, der Polizei, der Jugendarbeit und des Elternvereins. Heute wollen wir gemeinsam eine Lösung erarbeiten. Doch erzählt doch zunächst, was ihr als VertreterInnen am Wochenende auf der Strasse alles erlebt habt...»

Nachdem die Jugendlichen der Gruppe erzählt haben (Theater), wird folgendes mitgeteilt: «Danke für die Ausführungen! Ihr seht, wir haben ein gewaltiges Problem und wir alle sind gefragt. Nun habt ihr als VertreterInnen die Möglichkeit anhand von fünf Punkten zu entscheiden, welche der fünf Lösungen auf der Wandtafel die beste Lösung wäre. Ihr könnt die Punkte auch bei den fünf Lösungen verteilen. Diskutiert jedoch zuvor in der Gruppe, wie ihr die Punkte verteilen wollt und legt danach los.

WICHTIG: Ihr müsst jedoch zwingend anhand des Rollenbeschriebs in der Gruppe die Punkteverteilung vornehmen.»

Diskussion

Nach der Punkteverteilung zählt der Lehrperson die Anzahl Punkte, die bei den jeweiligen Lösungen in die Kuverts verteilt wurden und notiert die Punktezahl direkt auf das Kuvert. Danach wird das Ergebnis kommuniziert. Das Rollenspiel wird nun offiziell beendet.

Nun folgt im Plenum eine Diskussion mit folgenden Fragen:

- Seid ihr vom Ergebnis überrascht?
- Wie war es in eine andere Rolle zu schlüpfen?
- Wie war die Zusammenarbeit in der Gruppe?
- Wurden die Entscheide anhand der aufgetragenen Rolle gefällt?
- Was würdet ihr für eine persönliche Entscheidung treffen?
- Welche Ursachen stecken dahinter, dass gewisse Jugendliche eigentlich saufen?
- Ist diese ganze Situation so überhaupt realistisch?
- Hättet ihr vermutet, dass ein regelmässiges Saufgelage eine solche Auswirkung auf das ganze Dorf haben kann?
- Was könnte die Gemeinde sonst noch unternehmen, um dem Problem zu begegnen?

1. Lösung

Die Polizei löst jeweils das Saufgelage auf, indem sie hart durchgreift. Die betroffenen Jugendlichen werden gebüsst und die Eltern umgehend telefonisch durch die Polizei informiert.

2. Lösung

Die Jugendarbeitenden erhalten den Auftrag, die Jugendlichen beim Bahnhof aufzusuchen. Dies, um mit ihnen bezüglich des problematischen Alkoholkonsums zu sprechen. Dabei können die Jugendlichen ihren möglichen Frust kundtun und es werden gemeinsame Lösungen für das Problem gesucht.

3. Lösung

Man entschliesst sich, ein Ausgehverbot ab 22.00 Uhr für alle Jugendlichen zu verhängen. Demnach werden alle Jugendlichen unter 18 Jahren gebüsst, sobald diese ab 22.00 Uhr ihr Haus ohne Begleitung ihrer Eltern verlassen.

4. Lösung

Dem Saufgelage wird so begegnet, indem mehr Geld für Freizeitaktivitäten und Talentförderung für Jugendliche gesprochen wird. Dadurch erhofft man sich indirekt, dass schon bald einmal Schluss mit dem Saufgelage ist.

5. Lösung

Es werden verschiedene Lösungswege gesucht. Die Jugendlichen sollen an Schulen über die Auswirkungen des Alkoholmissbrauches informiert werden. Zudem soll die Jugendarbeit die Jugendlichen beim Bahnhof aufsuchen, um mit ihnen über die Situation zu sprechen. Es sollen auch mehr Freizeitangebote für die Jugendlichen angeboten werden. Wenn nötig wird die Polizei beim Saufgelage eingreifen und dabei die betroffenen Eltern informieren.



Die Dorfpolizei

Die Politische Gemeinde



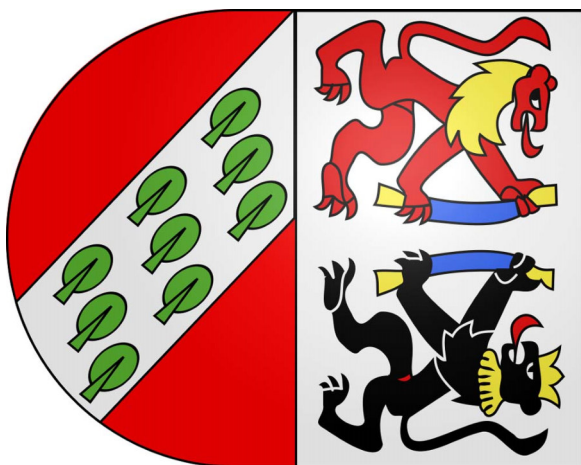
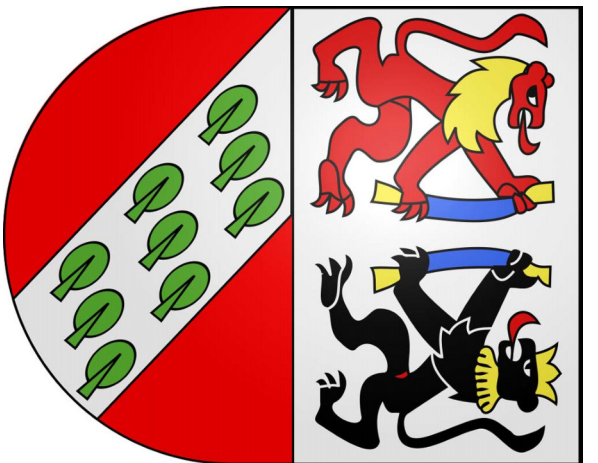
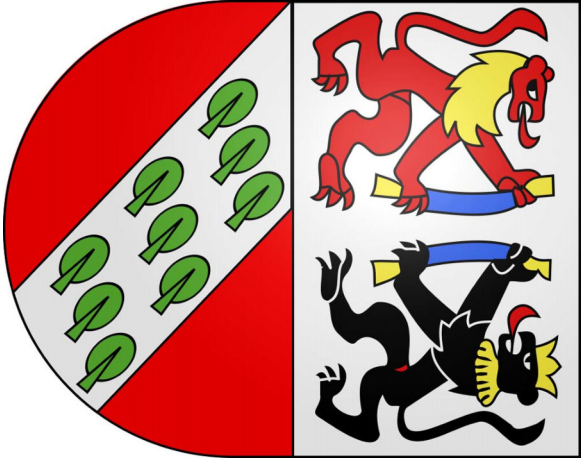
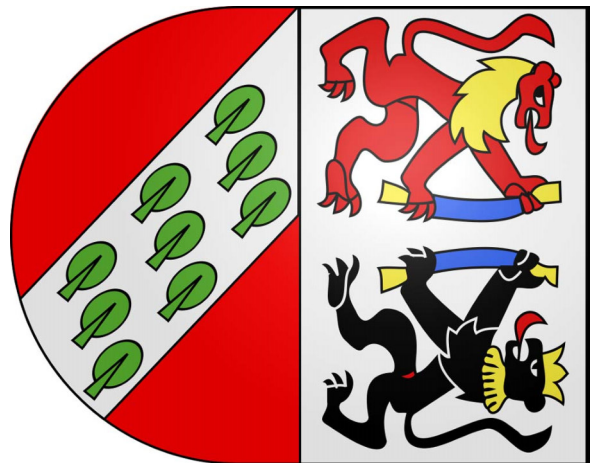
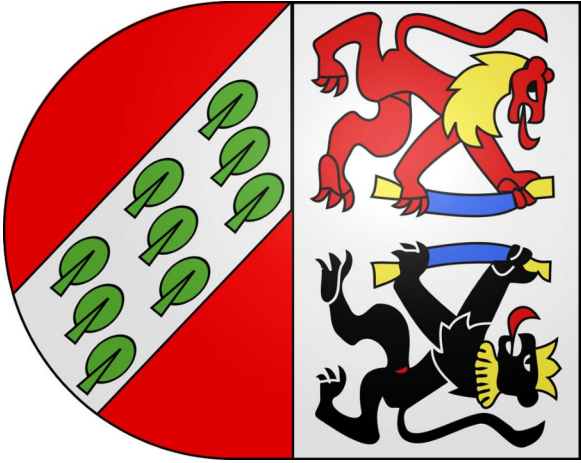
Die Jugendarbeit



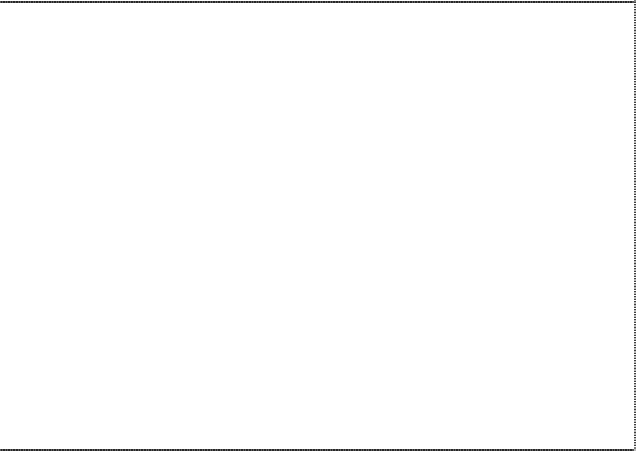


Der Elternverein







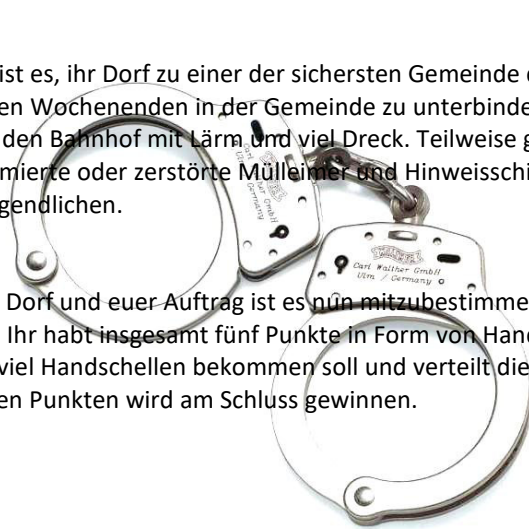


Die Polizei

Das Ziel der PolizistInnen ist es, ihr Dorf zu einer der sichersten Gemeinde der Schweiz zu machen. Dazu gehört es auch, die Saufgelage an den Wochenenden in der Gemeinde zu unterbinden. Schliesslich stören die Jugendlichen die AnwohnerInnen rund um den Bahnhof mit Lärm und viel Dreck. Teilweise gibt es gar Schlägereien und Sachschäden wie beispielsweise verschmierte oder zerstörte Mülleimer und Hinweisschilder. Ihr als PolizistInnen seht das Problem klar bei den saufenden Jugendlichen.

Euer Auftrag

Ihr seid PolizistInnen vom Dorf und euer Auftrag ist es nun mitzubestimmen, welche Ideen zur Lösung des Saufgelages umgesetzt werden sollen. Ihr habt insgesamt fünf Punkte in Form von Handschellen zu vergeben. Entscheidet in der Gruppe, welche Idee wie viel Handschellen bekommen soll und verteilt diese. Beachtet dabei eure Rolle als PolizistIn! Die Lösung mit den meisten Punkten wird am Schluss gewinnen.



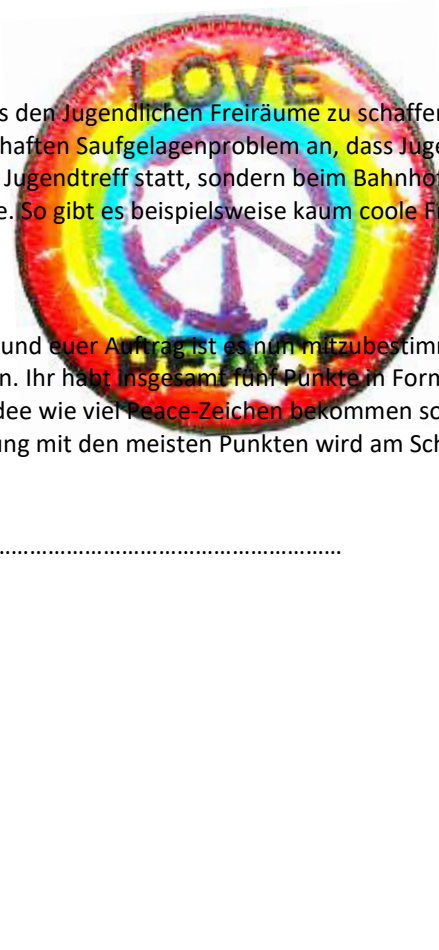
.....

Die Jugendarbeit

Das Ziel der Jugendarbeitenden ist es den Jugendlichen Freiräume zu schaffen und ihre Talente zu fördern. Mit Besorgnis nehmt ihr euch dem ernsthaften Saufgelagenproblem an, dass Jugendliche verursachen. Das Saufgelage findet jedoch nicht in eurem kleinen Jugendtreff statt, sondern beim Bahnhof. Nach eurer Ansicht führen verschiedene Punkte zum Saufgelage. So gibt es beispielsweise kaum coole Freizeitangebote für die Jugendlichen und der Jugendtreff ist viel zu klein.

Euer Auftrag

Ihr seid Jugendarbeitende vom Dorf und euer Auftrag ist es nun mitzubestimmen, welche Ideen zur Lösung des Saufgelages umgesetzt werden sollen. Ihr habt insgesamt fünf Punkte in Form von Peace-Zeichen zu vergeben. Entscheidet in der Gruppe, welche Idee wie viel Peace-Zeichen bekommen soll und verteilt diese. Beachtet dabei eure Rolle als Jugendarbeitende! Die Lösung mit den meisten Punkten wird am Schluss gewinnen.



.....

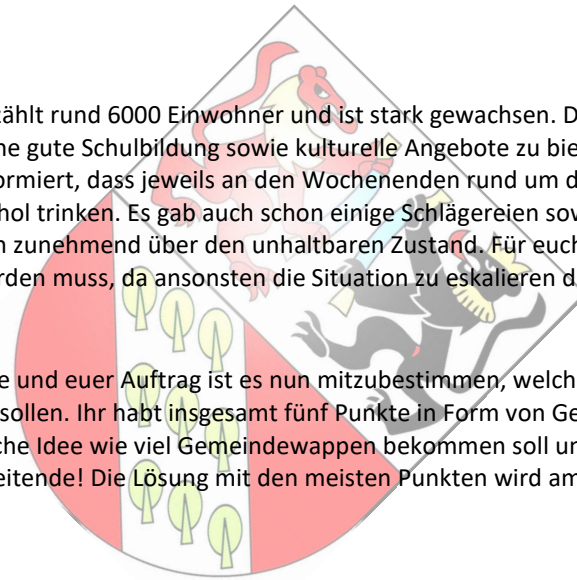
Die politische Gemeinde

Die Gemeinde im Kanton Bern zählt rund 6000 Einwohner und ist stark gewachsen. Das Ziel der politischen Gemeinde ist es, eine solide Wirtschaft, eine gute Schulbildung sowie kulturelle Angebote zu bieten.

Durch die Polizei wurdet ihr informiert, dass jeweils an den Wochenenden rund um das Bahnhofareal viele Jugendliche Unmengen an Alkohol trinken. Es gab auch schon einige Schlägereien sowie diverse Sachbeschädigungen. Auch die Anwohner reklamieren zunehmend über den unhaltbaren Zustand. Für euch ist klar, dass schnell etwas gegen das Saufgelage getan werden muss, da ansonsten die Situation zu eskalieren droht.

Euer Auftrag

Ihr seid Gemeindemitarbeitende und euer Auftrag ist es nun mitzubestimmen, welche Ideen zur Lösung des Saufgelages umgesetzt werden sollen. Ihr habt insgesamt fünf Punkte in Form von Gemeindewappen zu vergeben. Entscheidet in der Gruppe, welche Idee wie viel Gemeindewappen bekommen soll und verteilt diese. Beachtet dabei eure Rolle als Gemeindemitarbeitende! Die Lösung mit den meisten Punkten wird am Schluss gewinnen.



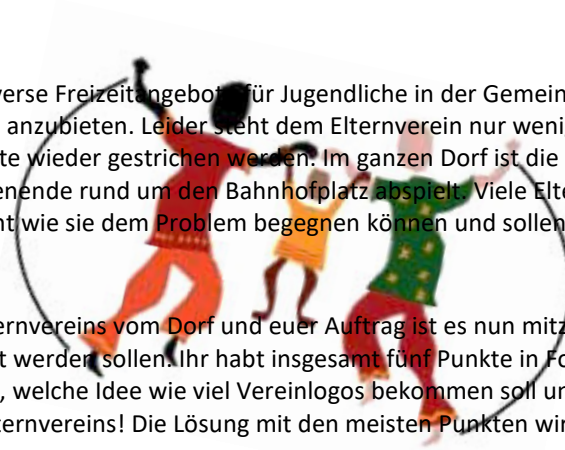
.....

Der Elternverein

Der Elternverein bietet diverse Freizeitangebote für Jugendliche in der Gemeinde an. Ziel ist es den Jugendlichen sinnvolle Freizeitangebote anzubieten. Leider steht dem Elternverein nur wenig Geld zur Verfügung und es mussten auch schon einige Angebote wieder gestrichen werden. Im ganzen Dorf ist die Rede vom Saufgelage der Jugendlichen, das sich jeweils am Wochenende rund um den Bahnhofplatz abspielt. Viele Eltern und so auch der Elternverein sind schockiert und wissen nicht wie sie dem Problem begegnen können und sollen.

Euer Auftrag

Ihr seid Mitglieder des Elternvereins vom Dorf und euer Auftrag ist es nun mitzubestimmen, welche Ideen zur Lösung des Saufgelages umgesetzt werden sollen. Ihr habt insgesamt fünf Punkte in Form des Vereinlogos zu vergeben. Entscheidet in der Gruppe, welche Idee wie viel Vereinlogos bekommen soll und verteilt diese. Beachtet dabei eure Rolle als Mitglieder des Elternvereins! Die Lösung mit den meisten Punkten wird am Schluss gewinnen.



.....