

## Drogen-Designer

- Karte mit Aufgabenstellung (pro Gruppe)
- Flipchart-Papier, Stifte
- ggf. sonstige Bastelmaterialien (Scheren, Leimstifte, Buntstifte)

Bilden Sie für diese Übung Kleingruppen, hierfür zwei Beispiele: Bringen Sie im Vorfeld unterschiedlich farbige Punkte unter den Stühlen der Schüler:innen an, nach welchen sich die Gruppen finden sollen. Oder sie zerschneiden Postkarten (welche im besten Fall einen thematischen Bezug zum Seminar haben) je nach Gruppenstärke in mehrere Teile, welche verdeckt gezogen werden und anhand derer sich die Schüler:innen zusammenfinden sollen.

Um eine möglichst ungestörte Arbeitsatmosphäre in den Kleingruppen zu ermöglichen, bietet es sich an, Arbeitsinseln einzurichten. Jede Gruppe erhält einen großen Bogen Papier, verschiedene Stifte und falls vorhanden, weitere Materialien zum Basteln. Den Schüler:innen wird je eine Arbeitshilfe mitgegeben, auf welcher sich die folgende Aufgabenstellung findet: „Stellt euch vor, ihr seid Mitarbeitende eines geheimen Forscherteams. Euch wurde der Auftrag erteilt, eine neue Superdroge für junge Menschen zu erfinden. Dabei stehen euch alle erdenklichen Mittel zur Verfügung, ihr dürft eurer Fantasie also freien Lauf lassen...“

Dabei soll auf einige wesentliche Aspekte näher eingegangen werden:

- Welche Eigenschaften sollte die Substanz unbedingt haben? (≈ positive Erwartungen)
- Welche Wirkung sollte die Substanz auf keinen Fall haben? (≈ ungewollte Nebenwirkungen, negative Befürchtungen)
- Wie wird diese Substanz konsumiert? (≈ Dosis, Applikationsform, Häufigkeit)
- Welches Aussehen hat die Substanz?
- Welchen Namen trägt die Substanz?

Erfahrungsgemäß wird diese Übung mit viel Freude und Fantasie von den Schüler:innen bearbeitet, da sie in eine kreative und freie Bearbeitungsphase einlädt. Motivieren Sie die Schüler:innen, gern künstlerisch aktiv zu werden und den Papierbogen etwa mit Zeichnungen und Symbolen zu gestalten. Behalten Sie jedoch auch die inhaltliche Auseinandersetzung im Blick: Die Jugendlichen sollen sich eine Substanz ausdenken, welche sie selbst attraktiv oder interessant finden würden. Diese Vorgabe ist maßgeblich und sollte bei der Erläuterung der Aufgabe deutlich hervorgehoben werden.

Im Anschluss werden die „Superdrogen“ im Plenum präsentiert und ausgewertet. Mögliche Fragen zur Reflexion der Übung könnten sein:

- Was sind Unterschiede zu real existierenden Suchtmitteln? (z.B. haben keine unangenehmen Nebenwirkungen, machen nicht abhängig,...)
- Welche Funktionen erfüllen die Superdrogen? (z.B. immer gut drauf sein, sehr sportlich sein, gute Schulnoten erbringen können,...)
- Welche individuellen Bedürfnisse stecken dahinter? (z.B. Anerkennung in der Gruppe, gute Leistungen, Experimentierfreude,...)
- Welche Alternativen gibt es zur Superdroge? (z.B. mit Freunden verabreden, Reisen unternehmen, Sport zum auspowern,...)

Mit dieser Methode wird der Frage nachgegangen, worin der Reiz liegen könnte, den Konsum von potentiellen Suchtmitteln in Betracht zu ziehen. Es wird deutlich, dass es häufig um das Stillen eines bestimmten inneren Bedürfnisses geht - ein Gefühl nach Freiheit, Euphorie, Gelassenheit oder Entspannung. Bestimmte Substanzen können einen solchen Zustand zumindest kurzfristig in uns auslösen, doch ist ihr Konsum mit zahlreichen Risiken und der Gefahr nachhaltiger Schäden verbunden. Umso entscheidender ist es daher, zu wissen, welche konsumfreien Alternativen es gibt, bleibende Eindrücke und Erfahrungen zu sammeln.

*Stellt euch vor, ihr seid Mitarbeitende eines geheimen Forscherteams. Eure Aufgabe ist es, eine neue Superdroge für junge Menschen zu erfinden. Dabei stehen euch alle erdenklichen Mittel zur Verfügung. Euch sind keine Grenzen gesetzt, also lasst eurer Fantasie freien Lauf...*

Berücksichtigt dabei die folgenden Fragestellungen:

Welche Eigenschaften sollte eure Substanz unbedingt haben?

Welche Wirkung sollte eure Substanz auf keinen Fall haben?

Wie wird diese Substanz konsumiert? Wie häufig und in welcher Dosis?

Welches Aussehen hat eure Substanz?

Welchen Namen trägt eure Substanz?