

M00 – B02**Entscheidungsspiel
(Alternative: Flaschendreher)****Feinziele**

Lockerung der Gruppe; spielerischer Einstieg in das Thema Schulden

Zielgruppe

Jugendliche ab 8. Jahrgangsstufe an allgemeinbildenden Schulen

Methode

Spiel

Arbeitsmaterialien

Flasche

Dauer

15 Min.

M00-B02

Durchführung:

Die Jugendlichen setzen sich in einen Stuhlkreis.

Jetzt wird „Flaschendreher“ gespielt!

In der Mitte des Kreises wird eine Flasche gedreht. Derjenige, auf den der Flaschenhals nach dem Ausdrehen zeigt, bekommt eine Aussage vorgelesen (z. B. „Geldausleihen bei Freunden ist normal“) und muss nun kurz dazu Stellung nehmen. Anschließend darf er die Flasche drehen.

Durch diese spielerische Vorgehensweise kann sich niemand dem Spiel entziehen, auch sonst zurückhaltende Jugendliche werden aktiviert.

Jede Stellungnahme wird stehengelassen und nicht von den anderen kommentiert.

Quelle: Anouschka Haalck, Diakonisches Werk Dithmarschen, Lichtblick, Brunsbüttel