

Verleih- und Anschauungsmaterialien zum Thema Jugendschutz (erzieherischer Jugendschutz und Bildungsbüro der Stadt Aschaffenburg)

Rauschbrillen:

- Rauschbrillen Tag und Nacht 0,8 Promille und 1,3 Promille
- Drogenbrille
- Restalkoholbrille

Wenn-Ich-Karten:

- **„Wenn-Ich-Karten“ – eine spielerische Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht**



Ein Spiel, das hervorragend dazu geeignet ist, mit Jugendlichen ins Gespräch über Konsumgewohnheiten, suchthememde oder suchtfördernde Faktoren zu kommen. Für große und kleine Gruppen ab 12 Jahren.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Wenn-Ich-Karten zum Thema Glücksspielsucht“**



Für Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahren. Im Gruppenkontext setzen sich 5 bis 30 Teilnehmende spielerisch mit Fragestellungen zu Gefühlen, Geld, Risiko, Zukunft, Spielen, Freundschaft und Familie, zu Glücksspielen und zu problematischen und pathologischen Formen des Glücksspiels auseinander. In der Spielanleitung werden pädagogische Ansätze und Perspektiven vermittelt.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Wenn-Ich-Karten“ für Profis**



Dieses Medium kann bei Fortbildungen von Multiplikatoren in der Suchtprävention eingesetzt werden. In der Anleitung sind Hintergrundinformationen zum generellen Vorgehen bei Fortbildungen in Einrichtungen sowie zu den einzelnen Settings kompakt dargestellt.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Wenn-Ich-Karten für Eltern“ – Eine suchtpreventive Methode für Gesprächsrunden mit Eltern**



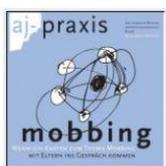
Mit Hilfe der Karten kann man gezielt mit Elterngruppen über das Thema "Wie kann ich meine Kinder vor Sucht schützen?" ins Gespräch kommen, sich über zentrale Inhalte austauschen und diese in Bezug zum Erziehungsalltag reflektieren. Die Karten eignen sich für die Arbeit mit Elterngruppen, deren Kinder zwischen 3 und 18 Jahre alt sind. Die Gruppengröße kann zwischen 5 und 20 Personen betragen.
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Gewalt**



Das Kartenset bietet eine einfache Methode, um über Gewalt ins Gespräch zu kommen. Es wertet nicht oder formuliert moralische Appelle, sondern eröffnet die Möglichkeit, Erfahrungen und Einstellungen von jungen Menschen zu reflektieren. Themenfelder sind: Gewalt allgemein, Mobbing & Cyber-Mobbing, Mediengewalt und Zivilcourage. Empfohlenes Mindestalter: 11 Jahre
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **Mobbing „Wenn-Ich-Karten zum Thema Mobbing“ – Mit Eltern ins Gespräch kommen**



Das Methodenset unterstützt pädagogische Fachkräfte bei der Beendigung von Mobbing. Es zielt darauf ab, Eltern in einen konstruktiven Lösungsprozess einzubinden, indem ein Austausch über funktionierende Praxis angeregt wird. Eltern brauchen Klarheit über das Phänomen Mobbing und über ihre positiven Einflussmöglichkeiten. Das Set bietet hierfür Materialien, wie eine PowerPoint-Präsentation, Moderationskarten und Hintergrundinfos, mit denen Fachkräfte Eltern aufklären können. Vor allem aber beinhaltet das Set Gesprächskarten, die den Fokus auf die Kompetenzen der Eltern lenken. Mithilfe der Karten werden Handlungsstrategien erarbeitet, die sich konstruktiv auf die Beendigung von Mobbing auswirken.
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **Medien „Wenn-Ich-Karten zum Thema exzessive Nutzung“ – Mit Jugendlichen ins Gespräch kommen**



Neben dem Thema der Computerspiele wurde auch das Thema der sozialen Medien sowie Mobile Medien und das Online-Glücksspiel mit aufgenommen. Im Begleitheft finden sich Anleitung und Hinweise zum Umgang mit der Methode, Hintergrundinformationen und Fakten zur Verbreitung, Bedeutung und Faszination sowie der Geschlechtsspezifischen Nutzung der digitalen Medien. Weitere Themen sind Gewalt, Cyber Mobbing, Urheber- und Persönlichkeitsrecht, sowie Jugendmedienschutz.
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Wenn-Ich-Karten zu den Themen Lebenskompetenzen, Risikoverhalten und Sucht“**



Die „Wenn-Ich-Karten“ regen Jugendliche an, sich mit Fragen der Identität, mit Lebenszielen, Normen und Werten sowie mit Motiven, Funktionen und Risiken von Suchtmitteln oder Suchtverhalten auseinanderzusetzen. Das Spiel enthält über 300 Karten zu den Themen: Entwicklungsaufgaben, Lebens- und Risikokompetenz, Suchtentwicklung, Alkohol, Tabak/Shisha/E-Zigaretten, Cannabis/Legal-High, aktivierende Drogen wie Ecstasy/Amphetamine/Kokain sowie den verschiedenen Essstörungen. Die Anleitung bietet Hintergründe zur Anwendung, den Inhalten der Karten, sowie kompakte Informationen zu den Themen und Substanzen.
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Sonstige Karten:

- **„Einstieg oder Ausstieg“ – Suchtpräventive Karten für gelingende Gespräche mit Jugendlichen**



Jeweils einzelne Kartensets beinhalten die Themen Alkohol, Rauchen, illegale Drogen, digitale Medien, Essstörungen, Glücksspiel und allgemeine Gesprächseinstiege.
Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„FREUNDE Gefühlekarten“ – Sozial-emotionale Kompetenz in Kindertageseinrichtungen spielerisch fördern**



Eine wesentliche Entwicklungsaufgabe in der frühen Kindheit ist es, mit den eigenen und den Gefühlen anderer umgehen zu lernen. Mit den von Helme Heine ansprechend gestalteten FREUNDE Gefühlekarten üben Kinder spielerisch, ihre Gefühle wahrzunehmen, auszudrücken und die emotionalen Botschaften der anderen zu erkennen. In einem Anleitungsheft werden diesbezügliche Übungen und Spiele beschrieben, die Erzieher/-innen mithilfe des pädagogischen Materials mit den Kindern durchführen können. Set mit 18 großformatigen und 72 (4x18) kleinformatischen Gefühlekarten, 26 Seiten umfassendes Anleitungsheft, CD mit Kopiervorlagen und Ergänzungsmaterial
Stiftung FREUNDE

- **„Starke Karten“ – Ein suchtpreventives Spiel zur Reflexion von Stärken und Schwächen**



Karten, mit deren Hilfe Jugendliche sich in Bezug auf ihre Fähigkeiten besser kennen lernen können und Anregungen bekommen weitere Lebenskompetenzen auszubauen. Weitere Karten gibt es auch für Eltern und pädagogische Fachkräfte, die durch die Karten ihr Erziehverhalten reflektieren und so Anregung für eine gezielte Verbesserung bekommen können. Sie eignen sich für den Einsatz bei suchtpreventiven Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen, Eltern und pädagogischen Fachkräften.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **Stärkenkarten**



Das Set besteht aus 70 Karten, die jeweils eine bestimmte Stärke beschreiben und einem von vier Kompetenzbereichen (persönlich, sozial, fachlich und methodisch) zugeordnet sind. Auf der Rückseite finden die Jugendlichen Beispiele aus ihrem Alltag dazu. Ergänzt werden die Karten durch 2 Aktionskarten zum Qualipass und zu Auslandserfahrungen. Durch das Kartenformat werden die Jugendlichen zu einem spielerischen Herangehen an die Stärkenarbeit angeregt.

Jugendstiftung Baden-Württemberg

- **Kompetenzkarten für die Potenzialanalyse in der Migrationsberatung**

Menschen mit Migrationshintergrund haben in Deutschland noch immer deutlich schlechtere Bildungs- und Berufschancen. Doch viele Neuankömmlinge bringen wertvolle Vorerfahrungen und Qualifikationen mit.

Um diese schneller erkennen und nutzen zu können, haben wir mit verschiedenen Partnern Kompetenzkarten für die Migrationsberatung entwickelt, die unter der offenen Lizenz CC BY SA verfügbar sind.

Bertelsmann Stiftung

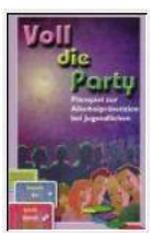
- **Meta Cards**

Das zentrale Element für erfolgreiches Coaching von Jugendlichen ist die Beziehung zwischen Berater und Klient. „MetaCards“ ist der Sammelbegriff für verschiedene Kartensätze mit Bild- und Textkombinationen: Die Bilder aktivieren die Gefühlsebene der Jugendlichen, die Textbestandteile die intellektuelle Ebene. Diese Kombination spricht sowohl die linke als auch die rechte Gehirnhälfte an und damit Emotion und Ratio gemeinsam. Die „Meta Cards“ basieren auf Techniken, die in der neurolinguistischen Programmierung benutzt werden.

W. Bertelsmann Verlag

Spiele:

- **„Voll die Party“ – Planspiel zur Alkoholprävention bei Jugendlichen**



"Voll die Party" ist ein Planspiel, das Jugendlichen hilft, ihr Trinkverhalten zu reflektieren und sich mit den Themen Gruppendruck und Risikoeinschätzung auseinanderzusetzen. Das Planspiel wird für Jugendliche ab 14 Jahren empfohlen und kann mit Gruppen zwischen 15 - 35 Personen gespielt werden.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Spiel ums Glück?“ – Ein interaktives Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht**



Eine Methode zur Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel für Jugendliche und junge Erwachsene ab 13 Jahren. Bis zu 10 Personen können in einer Gruppe spielen.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„Bloßgestellt im Netz“ – Ein Planspiel zur Prävention von Cyber-Mobbing**



Bloßgestellt im Netz macht für Jugendgruppen und Schulklassen alle Komponenten einer realen Cyber-Mobbingsituation erfahrbar. Durch eigenes Erleben im Planspiel wird die Dynamik von Cyber-Mobbing den Jugendlichen deutlich und sie werden für einen sorgsameren Umgang miteinander im Netz sensibilisiert. Außerdem erarbeiten sie gemeinsam Handlungsstrategien, die einen Transfer in die Realität ermöglichen. Das Spiel wurde für Jugendgruppen und Schulklassen (Alter 12 bis 16 Jahre, 7. bis 10. Klasse) entwickelt und dient der Prävention von Cyber-Mobbing. Neben der genauen Anleitung zur Durchführung des Planspiels beinhaltet das Heft eine CD mit Kopiervorlagen für das Spiel und einen ausführlichen theoretischen Teil.

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **„EinxEins – Was kostet das Leben?“ – Präventionsspiel**



Wie und wo lernen Jugendliche heute den Umgang mit Geld? Wie ist es möglich, in einer schillernden Warenwelt die Augen für mögliche Schuldenfallen offen zu halten? Wie funktioniert das große Ein x Eins der Geldwirtschaft?

Ein x Eins hat das Ziel, insbesondere Schüler/innen für diese Themen zu sensibilisieren und mögliche Schuldenfallen aufzuzeigen. Im Spiel erfahren sie, was das Leben kostet und wie man den richtigen Lebensstil zum entsprechenden Einkommen findet.

Ein x Eins ist insbesondere für den Einsatz in Schulen (ab Klassenstufe 8) entwickelt worden und kann mit bis zu 30 Personen gespielt werden. Neben der ausführlichen Spielanleitung gibt es ein Zusatzheft „Begleitmaterial“, in dem sich Informationen über die Zusammenhänge von Verschuldung und Überschuldung, die Ziele von Prävention sowie vieles mehr befinden.

drei-w-verlag

Quizze:

- **Das interaktive „Alkohol-Quiz“**



Es basiert auf der Spielidee der Fernsehsendung „Der große Preis“. Es gibt vier unterschiedliche Kategorien mit Fragen und zwei Aktionskategorien, in jeweils 5 Punktebereichen (100/200/300/400/500 Punkte).

Bei der Aktionskategorie „Dienstagsmaler“ müssen vorgegebene Begriffe gemalt und von den Mitspielern erraten werden.

Bei „Bühne frei“ geht es um pantomimische Darstellungen.

Es handelt sich um eine Auseinandersetzung mit dem Thema Alkohol auf spielerische und kreative Weise. Es geht um Informationen über Risiken und Nebenwirkungen von Alkoholkonsum, die Förderung von sozialen Kompetenzen sowie Kommunikation und Kooperation. Es ist geeignet für Jugendliche ab 12 Jahre und kann von Gruppen bis zu 40 Personen gespielt werden. 2. Auflage 2012

Drogenhilfe Köln Projekt gGmbH

- **Das interaktive „Kiffer-Quiz“**



Es basiert auf der Spielidee einer Quiz-Show. Innerhalb der Kategorien „Promis“, „Allgemeines“, „Zahlen&Fakten“, „Stimmts“, „Recht&Regeln“ sowie „Risk&Fun“ sind unterschiedlich schwere Fragen (100/200/300/400/500 Punkte) rund um das Thema Cannabiskonsum versteckt.

Die Mitspieler müssen sich unter drei vorgegebenen Antworten jeweils für eine Antwort entscheiden.

Es handelt sich um eine spielerische und kreative Auseinandersetzung zum Thema Cannabis, Marihuana, Haschisch und THC. Das Quiz bietet Informationen und fördert soziale Kompetenzen, Kommunikation und Kooperation.

Das Quiz ist geeignet für Jugendliche ab 12 Jahre und kann von Gruppen bis zu 40 Personen gespielt werden

Drogenhilfe Köln Projekt gGmbH

- **Das interaktive „Glücksspiel-Quiz“**



Es basiert auf der Spielidee der Fernsehsendung „Der große Preis“. Es gibt vier unterschiedliche Kategorien mit Fragen und zwei Aktionskategorien, in jeweils 5 Punktebereichen (100/200/300/400/500 Punkte).

Bei der Aktionskategorie „Dienstagsmaler“ müssen vorgegebene Begriffe gemalt und von den Mitspielern erraten werden.

Bei „Bühne frei“ geht es um pantomimische Darstellungen.

Es handelt sich um eine Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspielsucht auf spielerische und kreative Weise. Es geht um Informationen über die Risiken exzessiven Spielens, die Förderung von sozialen Kompetenzen sowie um Kommunikation und Kooperation. Das Quiz ist geeignet für Jugendliche ab 12 Jahre und kann von Gruppen bis zu 40 Personen gespielt werden.

Drogenhilfe Köln Projekt gGmbH

- **Könnten Sie Deutscher werden?**

Der Einbürgerungstest für Alle (Ausg. BW)

Der deutsche Einbürgerungstest verlangt von Ausländern umfangreiche Kenntnisse zur deutschen Geschichte, Politik und Gesellschaft. Er enthält 310 Fragen, davon 300 bundeseinheitliche Fragen und 10 landesbezogene Fragen, die nur für das jeweilige Bundesland zu beantworten sind. Ausländer, die die deutsche Staatsbürgerschaft erhalten wollen, müssen im Einbürgerungstest mindestens 17 von 33 ausgewählten Fragen richtig beantworten.

Hand aufs Herz. Würden Sie den Einbürgerungstest bestehen? Testen Sie mit diesem Spiel, wie Sie selbst abschneiden würden. Dieses Quiz-Spiel enthält alle 300 bundeseinheitlichen Fragen des deutschen Einbürgerungstests. Aber Achtung: Der Test ist auch für Deutsche nicht ganz einfach. Deshalb gibt es auf der nebenstehenden Seite einen „Spickzettel“ mit einigen wissenswerten Zahlen, Daten und Fakten zu Deutschland. Egal, ob alleine zum Wissens-Check oder als unterhaltsames Gesellschaftsspiel: Mit diesem Quiz können

Sie spielend Ihre Wissenslücken schließen.

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg

Methodenpakete:

- **Klar am Steuer**



Der Koffer umfasst:
 1 Methodenhandbuch „Fahrsicherheitspaket Alkohol und Drogen“, 1 Restalkoholbrille im Miniatur-Auto-Etui (für Methode nutzbar), 1 Drogenbrille oder eine Rauschbrille nach Wahl, 1 Methodenhandbuch Suchtprävention mit Rauschbrillen, 1 Film „Restalkohol“ (DVD), 3 Miniatur-Pylonen (für Methode nutzbar)
 Drogenhilfe Köln Projekt gGmbH

- **Netbag**



Die Tasche umfasst:
 Handbuch „Eltern Seminar“ incl. CD-Rom, Vortrag [Virtuelle Welten], [Suchtverlauf] und [Fälle zum Suchtverlauf], DVD – „THE NEXT LEVEL“, Kartenset [Nora am Mittag], [Facts & Fiction], Online Quiz [NET-GENERATION]
 Drogenhilfe Köln Projekt gGmbH

- **Zündstoff – Methoden und Grundlagen zur Prävention von Gewalthandeln unter Alkoholeinfluss**



Die Broschüre ist ein Praxisbuch. Sie zeigt eine ganze Reihe an pädagogischen Methoden auf, die geeignet sind, um einen konstruktiven Umgang mit Aggression zu lernen und die darüber hinaus die Rolle und den Konsum von Alkohol berücksichtigen. Gleichzeitig befasst sich das Heft mit der Frage, wie diese Methoden auch wirksam werden können und stellt überdies Grundlagen bereit, die Fachkräfte zu den Themen Alkohol und Gewalt handlungsfähig machen. Zündstoff ist für alle Pädagoginnen und Pädagogen geeignet, die mit jungen Menschen arbeiten und diese für ein gewaltfreies Miteinander und den bewussten Umgang mit Alkohol befähigen wollen.
 Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

- **Freunde – Mitmachkiste**



»Denn richtige Freunde träumen voneinander«:
Diese Materialien rund um die drei Freunde von Mullewapp, Franz von Hahn, Johnny Mauser und der dicke Waldemar bieten Ihnen vielfältige Anlässe, damit Kinder Kompetenzen erfahren um richtige Freundschaften zu knüpfen. Mit den bastelreichen Projektideen entwickeln die Kinder in der Gruppe Ideen, setzen Sie gemeinsam um und erleben sich so als selbstwirksam. Die »Freunde« Mitmachkiste enthält je 1 Expl. Projektheft, Bildkarten, Bilderbuchkino, Malrolle, 3 Freunde-Plüschfiguren, Bilderbuch
Beltz Verlag

- **„Suchtsack“ incl. Materialien als Einheit eines Workshops**
- **United für Human Rights**
Menschenrechte mit Leben füllen – Menschenrechts- Ausbildungspaket. Das Paket enthält einen Leitfaden, audiovisuelle Unterrichtshilfen und Broschüren
- **IDA e.V.**
Projekt DIMENSIONEN
Der NSU und seine Auswirkungen auf die Migrationsgesellschaft
Ein Methodenreader für Multiplikatoren*innen in der Jugend und Bildungsarbeit
- **Ufug**
Filmpaket „Wie wollen wir leben?“
Filme und Methoden für die pädagogische Praxis zu Islam, Islamfeindlichkeit, Islamismus und Demokratie“

DVDs:

Auf Anfrage kann ein Kurzfilm zum Thema Rechtsradikalismus und eine DVD zum Thema Cybermobbing entliehen werden.

Weitere Materialien aus dem Bildungsbüro:

Lions Quest

Erwachsen werden

Lions Quest ist ein Lebenskompetenz- und Präventionsprogramm für junge Menschen zwischen 10 und 21 Jahren. Es wird von allen Kultusministerien in Deutschland als Fortbildungsprogramm für Lehrkräfte anerkannt. Natürlich ist Lions Quest auch für alle anderen sozialen und erzieherischen Berufe geeignet, bei denen mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen über längere Zeit in Gruppen zusammengearbeitet wird.

SchlaU-Lernbox DaZ Alphabetisierung

Alphabetisierung – Deutsch als Zweitsprache für Jugendliche und junge Erwachsene

Die SchlaU-Lernbox besteht aus zehn Lernheften für Jugendliche und junge Erwachsene (mit Fluchthintergrund). Ein Heft behandelt jeweils ein übergeordnetes Thema und ist untergliedert in einzelne Buchstabenkapitel. Die notwendigen Zusatzmaterialien wie den Praxisleitfaden für Lehrende, das zugehörige Audiomaterial oder Testunterlagen stellen wir Ihnen ausschließlich als Download auf unserer Homepage zu Verfügung.

Die SchlaU-Lernbox kann ab der dritten Auflage für 10,00 Euro zzgl. Versandkosten bestellt, oder als kostenfreies E-Book heruntergeladen, werden.

Schlau-Werkstatt

Lernbox DaZ Grundstufe

Die Lernbox DaZ – Grundstufe ist Teil einer umfassenden Materialreihe für Deutsch als Zweitsprache für Jugendliche und junge Erwachsene mit Zuwanderungs- und

Fluchterfahrung. Gemeinsam mit Schüler*innen und Lehrkräften der SchlaU-Schule entwickelt, bauen die Inhalte der zehn thematischen Lernhefte kleinschrittig aufeinander auf, um einen lebensweltbezogenen Spracherwerb zu gewährleisten, Bildungsspracherwerb zu unterstützen und erfolgreiche Lern- und Schulerfahrungen zu ermöglichen.

Schlau-Werkstatt SchlaU