



Cannabis

Arbeitsmaterial für pädagogische Fachkräfte
Planspiel und Rollenspiel

Zur Vereinfachung werden die Formulierungen zumeist in männlicher Form verwendet, wobei die weibliche Form eingeschlossen ist. Bei Formulierungen in weiblicher Form sind auch nur diese gemeint.

Vorwort

Cannabis ist die am häufigsten konsumierte illegale Droge. Jeder siebte Heranwachsende im Alter zwischen 12 und 19 Jahren hat mindestens einmal im Leben Cannabis konsumiert. Der Anteil der regelmäßig (mehr als 10-mal pro Jahr) konsumierenden 18- und 19-Jährigen liegt bei 4,3 %. Bereits 600.000 Menschen haben schwerwiegende Probleme durch ihren Cannabiskonsum oder gelten als abhängig (Quelle: DHS, Jahrbuch Sucht 2008).

Die gesundheitlichen Risiken des Cannabiskonsums werden noch häufig unterschätzt. Insbesondere ein früher und häufiger Cannabiskonsum kann sowohl zu psychischen als auch physischen Schädigungen führen, die im Extremfall irreparabel sein können. Heranwachsende sind sich dieser Risiken nicht immer bewusst, halten Cannabis eher für harmlos. Und Bezugspersonen von Kindern und Jugendlichen fühlen sich hier meist überfordert; ihnen fehlen Informationen und Kompetenzen, um angemessen auf den Cannabiskonsum ihrer Kinder zu reagieren.

Vor diesem Hintergrund hat die ginko Stiftung für Prävention im Auftrag der Landesregierung Nordrhein-Westfalen ein landesweites Cannabispräventionsprogramm entwickelt, das dazu beitragen soll, den Cannabiskonsum bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu verhindern und jugendliche Konsumenten zur Aufgabe ihres Cannabiskonsums zu motivieren.

Bei der Erstellung des Programms war es möglich, auch auf bereits erfolgreich umgesetzte Projekte zurückzugreifen und diese den Fachkräften in der Prävention in Form von Arbeitsmaterialien zur weiteren Verwendung zur Verfügung zu stellen.

Die hier vorliegende Arbeitshilfe für pädagogische Fachkräfte vermittelt Anregungen und Handlungsanleitungen für Plan- und Rollenspiele im Rahmen der Prävention des Cannabiskonsums.

Dabei ist das darin beschriebene Planspiel zum Themenfeld „Cannabis im Umfeld einer Schule“ ebenso wie das vorgegebene Rollenspiel über ein Gerichtsverfahren wegen Verstoß gegen das Betäubungsmittelgesetz geeignet, die Thematik Cannabis auf ungewöhnliche Weise aufzuarbeiten und Jugendliche auf spielerische Weise zu einer kritischen Haltung gegenüber dem Cannabiskonsum hinzuführen. Insbesondere im Rollenspiel zur Gerichtsverhandlung werden dabei die rechtlichen Aspekte der Cannabisproblematik thematisiert.

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|---|
| Planspiel | |
| Cannabis im Umfeld einer Schule | 5 |

| | |
|------------------------------|---|
| Einleitung | |
| Vorbemerkung | 6 |
| Informationen zu Planspielen | 6 |

| | |
|--|---|
| Planspiel „Cannabis im Umfeld einer Schule“ | |
| Spielanleitung | 7 |

| | |
|---|----|
| Anlagen | |
| Anlage 1: Einführung in das Planspiel | 10 |
| Anlage 2: Zeitplan | 11 |
| Anlage 3: Ausgangslage | 12 |
| Anlage 4: Raster zur Verteilung der Spielgruppen | 12 |
| Anlage 5: Regeln und allgemeine Hinweise | 13 |
| Anlage 6: Rollenfindungsbogen | 13 |
| Anlage 7: Rollenbeschreibungen | 14 |
| Anlage 8: Hintergrundinformationen | 16 |
| Anlage 9: Vordruck für Briefbogen | 19 |
| Anlage 10: Moderationswand | 20 |
| Anlage 11: Zusätzliche Ideen für die Spielleitung | 21 |

| | |
|--|----|
| Rollenspiel | |
| „Das Jugendgericht – eine Gerichtsverhandlung zum Thema Cannabis“ | 27 |

| | |
|--|----|
| Einleitung | |
| Vorbemerkung | 28 |
| Allgemeine Informationen zum Einsatz von Rollenspielen | 28 |

| | |
|------------------------|----|
| Das Rollenspiel | 30 |
| Resümee | 31 |
| Literaturhinweise | 31 |

| | |
|--|----|
| Anlagen | |
| Anlage 1: Hintergrundinformationen zu Cannabis | 32 |
| Anlage 2: Hintergrundinformationen zur rechtlichen Situation für Jugendliche | 33 |
| Anlage 3a: Akteneintrag des Jugendgerichtes | 34 |
| Anlage 3b: Informationen über den Verlauf der Gerichtsverhandlung | 35 |
| Anlage 4: Rollenbeschreibungen | 35 |
| Anlage 5: Rollenfindungsbogen | 40 |
| Anlage 6: Rechtliche Informationen für die Spielleitung | 41 |



Planspiel: Cannabis im Umfeld einer Schule

Einleitung

Vorbemerkung

Das ursprüngliche Planspiel „Cannabiskonsum auf dem Schulhof“ wurde vor einigen Jahren von Yvonne Michel und Frank Wrobel entwickelt und mit Schülern der achten Jahrgangsstufe an einer Schule im Kreis Heinsberg durchgeführt. Seitdem haben Prophylaxekräfte in Nordrhein-Westfalen dieses Planspiel auf die jeweiligen örtlichen Verhältnisse angepasst und in ihrer Region durchgeführt. Außerdem sind auch Planspiele zu anderen Themen der Suchtvorbeugung entstanden.

Die Erfahrungen und Erkenntnisse aus diesen Planspielen hat Yvonne Michel in dieses Arbeitsheft einfließen lassen. Sie stellt somit eine optimierte Version des damaligen Planspiels dar und ist unter dem neuen Titel „Cannabis im Umfeld einer Schule“ erweitert worden. In der Broschüre finden sich alle Grund- und Vorlagen, die für die Durchführung des Spiels benötigt werden. Ergänzungen und Veränderungen sind je nach Zielgruppe und Rahmenbedingungen sinnvoll und empfehlenswert.

Die Herausgeber dieses Arbeitsheftes hoffen, dass viele pädagogische Fachleute, sei es in der Jugendarbeit, in der Schule oder vielleicht auch aus der Heimerziehung das Planspiel nutzen, um die kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Cannabis auf spielerische Art zu fördern.

Die Anleitung zum Planspiel „Cannabis im Umfeld einer Schule“ stellt eine Maßnahme im Rahmen des nordrhein-westfälischen Präventionsprogramms Cannabis „Stark statt breit“ dar. Informationen zu diesem Programm sowie über Broschüren, Arbeitsmaterialien und Projekte erhalten Sie auf www.stark-statt-breit.de.

Informationen zu Planspielen

Ein Planspiel ist vergleichbar mit einem Rollenspiel, allerdings wesentlich strukturierter und im Gesamten größer angelegt. So gibt es sowohl für die einzelnen Rollen als auch die Ausgangssituation des Spiels genaue Beschreibungen. Die Kommunikation untereinander verläuft nach festen Regeln.

Das Planspiel will Konflikte zwischen vielen Interessensgruppen transparent machen. Komplexe Zusammenhänge wie Interessen, Erwartungen, Macht, Vorurteile, Wissen etc. innerhalb eines Konfliktes werden für die Beteiligten sichtbar und in relativ kurzer Zeit realitätsnah nachempfunden. Solche komplexen Zusammenhänge treten bei Konflikten

rund um legale und illegale Substanzen in Einrichtungen fast immer auf. Dies erfordert in den konkreten Fällen hohe Anforderungen an soziale Kompetenzen wie Kommunikations- und Konfliktfähigkeit von allen Beteiligten.

Bei einem Planspiel ist das risikofreie Ausprobieren von Strategien und Entscheidungen möglich. Trockene, theoretische Analyse tritt hinter einer lebendigen und handlungsorientierten Vorgehensweise zurück, an der auch größere Gruppen beteiligt sein können. Der gemeinsame Spaß am Spiel erhöht die Motivation der Teilnehmer, sich mit komplexen Zusammenhängen zu befassen und sich Hintergrundinformationen anzueignen.

Ziele des Planspiels sind:

- Erfassung komplexer Zusammenhänge auf lebendige Weise
- Reflektion der eigenen Haltungen und Aktivitäten
- Eröffnung neuer Sichtweisen
- Ausprobieren von alternativen Handlungsmustern
- gemeinsame Entwicklung von Strategien, Lösungsformen und Handlungsalternativen

Die Teilnehmer spielen die von der Spielleitung vorgegebene Situation – hier: „Cannabis im Umfeld einer Schule“ selbstständig weiter. Jeder Teilnehmer erhält dazu eine Rolle, einzelne Rollenträger schließen sich zu kleineren Spielgruppen zusammen. Zur Unterstützung liegen Materialien wie Hintergrundinformationen und Rollenbeschreibungen bereit.

Der Verlauf des Planspiels ist offen. Das Planspiel wird von der Spielleitung beobachtet, dokumentiert und in Schwung gehalten. Die Spielleitung kann bei Bedarf Konferenzen, Gremien oder den „Runden Tisch Cannabis“ einberufen. Nach Beendigung der Spielphase wird das gesamte Spiel mit Verlauf und Lösungsvorschlag in einer ausführlichen Reflektion ausgewertet. Zur Realisierung eines lebendigen Planspiels sind, wie im richtigen Leben, Regeln von großer Bedeutung.

Planspiel „Cannabis im Umfeld einer Schule“

Um die Erläuterungen besser zu verstehen, ist es empfehlenswert, zunächst die Beschreibung der Ausgangslage (Anlage 3) zu lesen.

Zielsetzungen

Generell:

- Erarbeiten rollenspezifischer Haltungen zum Thema Cannabis
- Reflektion der eigenen Haltungen und Aktivitäten
- Eröffnung neuer Sichtweisen
- Ausprobieren von alternativen Handlungsmustern
- Gemeinsame Entwicklung von Strategien, Lösungsformen und Handlungsalternativen
- Erfassung komplexer Zusammenhänge auf lebendige Weise
- Spaß am gemeinsamen Spiel
- Kompetenzen wie präsentieren, argumentieren, sich durchsetzen erlernen

Hier speziell:

- Thematisierung der Illegalität von Cannabis
- deutlich Machen von unterschiedlichen Interessen und Konfliktsituationen

Zielgruppe

Jugendliche ab ca. 15 Jahre; ca. eine Klassenstärke (20 – 30 Teilnehmer)

Zeit

1,5 Std. zur Einführung, Vorbereitung und Rollenfindung
mindestens 1,5 Std. Spielphase
1,5 Std. Zusammentragen der Ergebnisse und Auswertung
des Planspiels

Gesamt: 5,5 Std.

Material

Mindestens zwei, möglichst drei Spielleiter
entsprechend der Teilnehmerzahl Kopien der Ausgangslage
(Anlage 3)

pro Spielgruppe eine Kopie

- der Spielregeln (Anlage 5),
- der Hintergrundinformationen (Anlage 8),
- der jeweiligen Rollenbeschreibungen (Anlage 7)
- und der Rollenfindungsbögen (Anlage 6);

pro Spielgruppe mehrere Kopien der Briefbögen (Anlage 9),

- ausreichend Papier und Kugelschreiber für jede Spielgruppe,
- Fotokopierer (zentral für alle nutzbar oder verwaltet über die Spielleitung),
- Stellwand mit Raster der Rollenzuteilung (Anlage 4),
- Kreppband für Namensschilder, Heftzwecke,
- Stellwand mit Moderationswand (Anlage 10),
- Uhr,
- Flipchart mit Zeitplan (Anlage 2),
- evtl. Kopien der Anlage 11 (zusätzliche Ideen für die Spielleitung).

Jede Spielgruppe benötigt einen Raum oder eine eigene Tisch-/Sitzgruppe. Auch die Spielleitung braucht als Zentrale ihren eigenen Sitz. Am besten in einem eigenem Plenumsraum.

Bei Gruppen über 30 Personen:

Mikrofon, Audioanlage, Verlängerungskabel,
evtl. Schilder zur Raumbeschriftung



Durchführung

Einführung

Die Spielleitung begrüßt die Anwesenden und erläutert die Methode „Planspiel“ (Anlage 1). Der Zeitplan wird anschließend vorgestellt (Anlage 2).

Fallvorstellung

Die Ausgangslage „Cannabis im Umfeld einer Schule“ wird vorgelesen, zu verteilende Rollen kurz vorgestellt. Anschließend erhalten die Teilnehmer den Fall noch mal schriftlich und etwas Zeit, um sich die Schilderung durchzulesen (Anlage 3).

Rollenverteilung

Nun werden die Rollen verteilt. Dies kann durch freie Wahl der Teilnehmer oder durch das Zufallsprinzip erfolgen. Hilfreich ist ein strukturiertes Vorgehen mit Hilfe eines Rasters (Anlage 4). Zusätzlich erhalten alle Teilnehmer ein Namensschild mit der Bezeichnung der Spielgruppe (z. B. auf Kreppband).

Erläuterung der Spielregeln

Die Regeln (Anlage 5) des Planspiels werden gemeinsam besprochen. Zusätzlich erhält jede Spielgruppe eine Kopie der Regeln. Die Spielgruppen erhalten die notwendigen Materialien (Rollenfindungsbogen – Anlage 6, Rollenbeschreibung – Anlage 7, Hintergrundinformationen – Anlage 8) und verteilen sich in den einzelnen Räumen oder an die Tischgruppen.

Rollenfindung

Die Spielgruppen treffen sich, lesen ihre Rollenbeschreibung sowie die Hintergrundinformationen durch. Mit Hilfe des Rollenfindungsbogens werden die Rollen genau definiert, klar umrissen und das Zusammenspiel mit den anderen durchdacht. Der ausgefüllte Bogen wird kopiert. Ein Exemplar verbleibt bei der Spielgruppe, eins wird der Spielleitung übergeben. Die Spielleitung kann zu diesem Zeitpunkt erkennen, ob eine Spielgruppe bereits in dieser Phase Unterstützung benötigt.

Spielgeschehen

Die Spielgruppen nehmen über die Spielleitung Kontakt zu anderen Gruppen auf: Hier können persönliche Gespräche beantragt und Briefe abgegeben werden. Das Spiel simuliert so gesellschaftliche Handlungsabläufe. Die Spielleitung kann jederzeit das Spiel unterbrechen oder es durch weitere Informationen, Nachrichten oder Nachfragen ergänzen – z. B. mit der Einberufung des „Runden Tisch Cannabis“ (auch mehrfach) oder durch die zusätzlichen Ideen in Anlage 11.

Zum Abschluss des Spielgeschehens sollte ein Treffen aller Spielgruppen einberufen werden, bei dem jede Spielgruppe ihren momentanen Standpunkt zusammenfasst und erläutert, wozu ihrer Meinung nach das Projektgeld ausgegeben werden soll.

Bei gemeinsamen Runden mit allen Spielern sollte aus jeder Gruppe ein Teilnehmer ausgewählt werden, der für seine Gruppe spricht. Dazu können sich die Sprecher z. B. in einem Innenkreis zusammen setzen und ihre Meinung zusammenfassen.

Auswertung

In der Auswertung sollte darauf geachtet werden, dass die Teilnehmer ihre Rollen verlassen haben. Hier werden sowohl das Spiel an sich (Rollen, Verlauf...) als auch die inhaltlichen Aspekte ausgewertet – jedoch nicht neue Diskussionen aus den Rollen heraus geführt.

Vorschläge für Impulsfragen ...

... zum Einzelnen:

Wie habt ihr euch in euren Rollen gefühlt?

Wie gut ist es euch gelungen, euch in eure Rollen einzufinden?

Wie geht es euch nach dem Planspiel?

Gibt es neue Erfahrungen nach dem Spiel?

Gab es Meinungsänderungen?

... zum Miteinander innerhalb der Spielgruppe:

Wie hat die Zusammenarbeit innerhalb der Spielgruppe geklappt?

Wie kamen Entscheidungen zustande? Wer hat vor allem die Taktik bestimmt?

Gab es Konflikte untereinander?

... zum Miteinander mit anderen Spielgruppen:

Wie waren die Kontakte zu den anderen Spielgruppen?

Wie verlief die Kommunikation unter den Spielgruppen?

Welche Gruppe wurde am häufigsten angefragt?

Wie habt ihr versucht, Kooperationspartner zu finden?

Wie seid ihr mit Gegenmeinungen umgegangen?

... zum Realitätsbezug des Planspiels:

Sind die Ausgangslage und die jeweiligen Rollen realistisch? Kennt ihr ähnliche Situationen?

Seid ihr mit den Vorschlägen zur Vergabe des Projektgeldes zufrieden?

Resümee aus der Praxis

Um das Rollenspiel durchführen zu können, sollten Sie selbst gut über die Substanz Cannabis und die rechtliche Lage in Deutschland Bescheid wissen.

Beachten Sie bitte Ihre Teilnehmergruppe und entscheiden Sie selbst, ob die Informationen in schriftlicher Form angemessen oder evtl. noch erklärungsbedürftig sind.

Das Planspiel eignet sich besonders, nachdem die Jugendlichen sich schon ausführlicher mit dem Thema Cannabis auseinandergesetzt haben – z.B. im Rahmen einer Unterrichtsreihe oder dem Projekt [check it!](#)

Es ist zu empfehlen, das Spiel mit mindestens 2, besser mit 3 Personen anzuleiten. So können 2 Personen in der Spielleitungszentrale bleiben, die Kontaktaufnahme strukturieren sowie die Post verteilen. Ein Spielleiter kann währenddessen in die Spielgruppen gehen, Spielabläufe beobachten, Fragen direkt klären und notfalls motivierend und steuernd eingreifen.

Der Kopierer sollte möglichst nah bei der Spielleitung stehen, um lange Wege zu vermeiden.

Die Spielleitung muss sich mit dem Planspielkonflikt auseinander gesetzt haben und über Hintergrundinformationen

Bescheid wissen. Die Spielregeln des Planspiels müssen der Spielleitung klar sein. Sie achtet auf deren Einhaltung.

Bei der Kontaktaufnahme der Spielgruppen untereinander sind lange Wartezeiten zu vermeiden, um keine Langeweile aufkommen zu lassen. Es empfiehlt sich, die Kontaktforderungen, Uhrzeiten, Protokolle etc. auf einer Moderationswand zu dokumentieren (s. Anlage 10).

Das Planspiel kann durch das Zusammenspiel der vielen Rollen und die ungewohnt lange Zeit in einer Rolle recht intensiv werden. Die Spielleitung muss darauf achten, dass alle verstehen, dass sie in Rollen und nicht in der Realität agieren. Konflikte, Beleidigungen, Angriffe etc. dürfen nicht persönlich genommen werden. Im „Ernstfall“ sollte das Spiel lieber unterbrochen werden, anstatt es zum Streit kommen zu lassen. Nach dem Spiel muss genügend Zeit für eine Auswertung bleiben.

Wer den Aufwand nicht scheut, kann eine Dokumentationsgruppe gründen lassen, die während des Planspiels das Geschehen filmt und Interviews aufnimmt. Dieses Material kann bei der Auswertung genutzt und eingespielt werden. Sollte es in der Schule/im Jugendzentrum eine Medien-AG geben, wäre diese für die Aufgabe prädestiniert.



Anlagen

Anlage 1: Einführung in das Planspiel

Das heutige Planspiel ist so etwas wie ein großes Rollenspiel, bei dem ihr alle mitspielt. Ausgangspunkt ist eine realitätsnahe Situation um den Cannabiskonsum von Jugendlichen im Umfeld von Schule.

Dazu werdet ihr unterschiedliche Rollen wie Lehrer, Eltern, Polizei etc. übernehmen können und aus deren Sicht das Spiel beeinflussen. Dieses Planspiel wird es euch ermöglichen, heute Aktivitäten und Entscheidungen durchzuspielen, die im wirklichen Leben manchmal Wochen dauern und von denen ihr sonst kaum etwas mitbekommt. Der Vorteil besteht darin, dass ihr hier immer in einer Gruppe seid. Ihr könnt euch gemeinsam Gedanken machen, mit den Entscheidungen ein wenig experimentieren und aktiv Einfluss nehmen.

Ziele des Planspiels sind:

- Spaß am gemeinsamen, realitätsnahen Spiel zu haben,
- die eigenen Haltungen und Aktivitäten zu diskutieren und zu überdenken,
- neue Sichtweisen zu entdecken,

- komplexe Zusammenhänge zu erfassen und
- eigene Strategien zu entwickeln.

Hierzu wird gleich die konkrete Ausgangssituation vorgelesen und ihr werdet in sieben Spielgruppen unterteilt, die nach bestimmten Regeln miteinander spielen. Es ist sehr wichtig, dass wir alle nach folgenden Regeln spielen:

- Das Planspiel bereitet am meisten Spaß, wenn sich alle aktiv beteiligen und viele Kontakte unter den jeweiligen Spielgruppen zustande kommen.
 - Wenn ihr Kontakt zu den anderen Spielgruppen aufnehmen wollt, müsst ihr dies bei der Spielleitung anmelden. Hierzu zählen Treffen und Briefe der Spielgruppen sowie Leserbriefe in der Zeitung. Details findet ihr in euren Unterlagen.
 - Um ein Gespräch mit einer anderen Spielgruppe anzumelden, gibt es einen schriftlichen Vordruck, ebenso für Briefe.
 - Von Gesprächen fertigt ihr bitte kurze Ergebnisprotokolle an.
 - Ihr könnt Informationen am Kopierer vervielfältigen.
- Bei Fragen könnt ihr euch immer an die Spielleitung wenden.



Anlage 2: Zeitplan

| Zeit | Inhalt | Material |
|-------------------|--|---|
| 8:00 – 9:30 Uhr | Begrüßung, Einführung in das Planspiel, Zeitplan vorstellen, Aufteilung in Spielgruppen, Regeln, Rollenbeschreibungen und Hintergrundinformationen durchlesen, Bogen „Rollenfindung“ ausfüllen, Argumente für die Diskussion sammeln. | Anlage 1: Einleitung in das Planspiel, Anlage 2: Zeitplan (übertragen auf Flipchart und sichtbar für alle), Kopie der Anlage 3: Ausgangslage entsprechend der Teilnehmerzahl, Stellwand mit Anlage 4: Raster zur Verteilung der Spielgruppen, Heftzwecke, Namensschilder aus Kreppband, Kopien der Anlagen 5 – 8 entsprechend der Spielgruppenanzahl (7), Papier und Kugelschreiber für jede Spielgruppe, Räume oder Tisch-/Sitzgruppen entsprechend der Spielgruppenanzahl (7), eigener Raum oder Tisch-/Sitzgruppe für die Spielzentrale, bei großen Gruppen: Mikrofon und technische Ausstattung, Hinweisschilder für Räume. |
| 9:30 – 9:45 Uhr | Pause | |
| 9:45 – 11:15 Uhr | Beginn des Planspiels, Kontaktaufnahme mit anderen Gruppen, Briefverkehr, gemeinsame Vereinbarung – wofür wird das Projektgeld ausgegeben? | Kopien der Anlage 9 „Briefkontakte“, Stellwand mit Anlage 10: Moderationswand Heftzwecke, Fotokopierer für alle zugänglich. |
| 11:15 – 11:30 Uhr | Pause | |
| 11:30 – 13:00 Uhr | Schlussphase, evtl. „Runder Tisch Cannabis“ oder Zusammentragen der Gruppenergebnisse zum jetzigen Stand; Vorstellung der Ent- scheidung zur Verteilung des Projektgeldes, Auswertung des Planspiels. | Plenumsmöglichkeit, bei großen Gruppen: Mikrofon und technische Ausstattung. |

Anlage 3: Ausgangslage

In der Nähe des Schulhofs der ortsansässigen Schule treffen sich nachmittags häufig Jugendliche. Mitschüler und Nachbarn beobachten seit einiger Zeit, dass bei diesen Treffen regelmäßig Cannabis konsumiert, d.h. Marihuana und Haschisch geraucht werden. Außerdem ist davon auszugehen, dass ältere Jugendliche Cannabis an Jüngere verkaufen. Die Eltern sind besorgt.

Die Schulleitung und das Lehrerkollegium erfahren davon und beschließen in der Lehrerkonferenz, dass etwas unternommen werden muss. Die Polizei wird eingeschaltet, das Gespräch mit den Eltern und der Schülerversammlung gesucht. Bei der örtlichen Suchtberatung wird weiterer fachlicher Rat eingeholt.

Der Rat (das politische Entscheidungsgremium) der Stadt XY und die Presse werden informiert und ein „Runder Tisch Cannabis“ wird von der Schulleitung initiiert.

Der Rat der Stadt erkennt ebenfalls Handlungsbedarf und beschließt, dass 3000,- Euro zur Verfügung gestellt werden, um das Problem der kiffenden Jugendlichen in der Nähe der Schule anzugehen.

Die unterschiedlichen Gruppen diskutieren nun, wie mit der oben beschriebenen Situation umzugehen ist:

Gibt es Handlungsbedarf?

Wenn ja, welchen?

Was ist problematisch an der Situation?

Und wie soll das Projektgeld der Stadt XY ausgegeben werden?

Anlage 4: Raster zur Verteilung der Spielgruppen

| Rolle | Schüler 1 | Schüler 2 | Schüler 3 | Schüler 4 | Raum |
|--------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|------|
| Eltern | | | | | |
| Lehrer | | | | | |
| Polizei | | | | | |
| Nachbarn | | | | | |
| Schulleitung | | | | | |
| Schülerversammlung | | | | | |
| Presse | | | | | |
| Suchtberatung | | | | | |

Anlage 5: Regeln und allgemeine Hinweise

Eure Rollenbeschreibungen bilden nur einen groben Rahmen und erste Ideen. Entwickelt die Rolle weiter, damit ihr euch entfalten könnt. Ihr könnt innerhalb der Rolle eure Meinung ändern, aber nicht die Rolle wechseln.

Wenn ihr Kontakt zu anderen Spielgruppen aufnehmen wollt, ist das auf zwei Arten möglich:

Briefkontakt: Ihr verwendet den Briefvordruck, um schriftlich mit einer Spielgruppe in Kontakt zu treten. Ihr kopiert euren Brief zweimal: Das Original bleibt bei euch, zwei Kopien gehen an die Spielleitung, die eine für sich behält und eine als Postbote an die gewünschte Spielgruppe weiterleitet.

Direkter Kontakt: Wenn ihr persönlichen Kontakt zu einer Spielgruppe wollt, müsst Ihr das bei der Spielleitung mündlich beantragen. Diese bewilligt das Treffen oder sagt es ab und verteilt die Uhrzeiten. Ein Gruppengespräch dauert maximal 10 Minuten. Von den Gesprächen müsst ihr kurze Ergebnisprotokolle anfertigen, die zweimal kopiert werden: Das Original bleibt bei euch, eine Kopie geht an die beteiligte Spielgruppe, eine an die Spielleitung.

Anderweitige Absprachen zwischen den Spielgruppen sind nicht zulässig. Dies gilt ebenso für den Einsatz von sms und Telefon.

Leserbriefe und Presseartikel werden von der Spielgruppe „Presse“ für alle (auch die Spielleitung) kopiert und über die Spielleitung verteilt.

Die Spielleitung leitet die einzelnen Spielschritte, gibt Informationen weiter, kann unterbrechen, neue Informationen einfließen lassen etc. Sie dokumentiert den Spielverlauf.

Wenn ihr Fragen habt, dann wendet euch an die Spielleitung.

Anlage 6: Rollenfindungsbogen

Diese Fragen sollen euch helfen, leichter in eure Rollen einzufinden:

Ist euch die Ausgangslage klar?

Lest eure Rollenbeschreibung!

Lest die Hintergrundinformationen!

Macht euch anhand der Fragen eure Rollen nochmals klar!

Einigt euch darauf, was ihr wollt und welche Schritte ihr übernehmen wollt, um euer Ziel zu erreichen!

Kopiert den gemeinsam ausgefüllten Bogen und gebt eine Kopie an die Spielleitung!

1. Name:

2. Wer/Was sind wir?

3. Meine/Unsere Meinung zum Problem:

4. Wenn es nach uns ginge, wie würde das Problem gelöst werden?

5. Wer ist unser Bündnispartner oder wer könnte einer werden?

6. Wer vertritt eine andere Position als wir?

7. Wie könnten wir sie umstimmen?

8. Welche Informationen fehlen uns noch?

9. Unsere Spielstrategie/-taktik:

**10. Mit wem wollen wir Kontakt aufnehmen?
Zu welchem Zweck?**

Ab jetzt könnt ihr Spielschritte unternehmen und auf Spielschritte der anderen reagieren!

Anlage 7: Rollenbeschreibungen

Rollenbeschreibung: Eltern

Seit einiger Zeit trifft ihr euch regelmäßig in der Elterngruppe „Unsere Kinder brauchen eine Zukunft“. Ihr tauscht euch aus über alle möglichen Themen, die mit euren Kindern zu tun haben. Das Kiffen und das Verkaufen von Cannabis (und möglicherweise anderer Drogen) – und dann auch noch an junge Schüler in der Nähe der Schule machen euch große Sorgen. Ihr sorgt euch um diejenigen, die kiffen (sie können abhängig werden und möglicherweise zu anderen Drogen greifen) und um eure Kinder (sie erleben schlechte Vorbilder und werden vielleicht selber da „mit hineingezogen“, obwohl sie das vielleicht gar nicht wollen).

- Ist der Drogenkonsum ein Zeichen von zu viel Langeweile?
- Gibt es zu wenige Angebote der Schule für den Nachmittagsbereich?
- Ist die Polizei präsent?
- Hält die Stadt genügend Freizeitangebote bereit?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Lehrer

Euch ist schon seit einiger Zeit bekannt, dass in der Nähe des Schulhofs nachmittags gekiffert wird. Dass jetzt wohl vermehrt auch Cannabis verkauft wird, überrascht euch etwas. Ihr beobachtet das mit Sorge und findet, dass etwas geschehen muss.

- Seid ihr der Meinung, dass das nicht eure Aufgabe ist bzw. ihr nichts Konkretes tun könnt, da ihr nachmittags ja nicht in der Schule seid?
- Oder fühlt ihr euch für das Thema verantwortlich?
- Wie und wo kommt das Thema Suchtvorbeugung in der Schule vor?
- Gibt es Beratungslehrer für Suchtfragen und Vertrauenslehrer?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Polizei

Euch ist es schon lange ein Dorn im Auge, dass in der Nähe der Schule Cannabis konsumiert und verkauft wird. Ihr macht euch um die Jugendlichen, zum anderen seid ihr für die Einhaltung der Gesetze zuständig – und Cannabis ist eine illegale Droge. Ihr habt vor allem ein hohes Interesse daran, diejenigen zu erwischen, die Cannabis in der Nähe der Schule verkaufen.

Als Polizei seid ihr in unterschiedliche Abteilungen eingeteilt. So gibt es z.B. den Streifendienst, das Rauschgiftdezernat, Bezirksbeamte, die lokale Ansprechpartner – auch für Schulen – sind und das Kommissariat Vorbeugung. Diese Abteilung bietet auch Fortbildungen für Lehrer, Projekte für Schüler oder Elternabende an.

- Was könnt ihr als Polizei tun, um die Situation zu verbessern?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Nachbarn

Euch geht das Ganze ganz schön auf die Nerven: Die Jugendlichen treffen sich regelmäßig in eurer Nachbarschaft, ganz in der Nähe der Schule machen Krach und laute Musik. Manchmal habt ihr auch leere Cola-Dosen und sonstigen Müll im Vorgarten und dann werden auch noch Drogen konsumiert. Ihr macht euch Sorgen um euch und eure Kinder. Wer weiß, was sonst noch so im Viertel passiert. Nachher gibt es Pöbeleien, Messerstechereien ... was man alles so im Fernsehen sieht.

- Wie könnt ihr als Nachbarn euch einbringen, um die Situation zu verbessern?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Schulleitung

Die Schulleitung ist der Meinung, dass der Konsum und Verkauf von Cannabis in der Nähe des Schulhofs auch die Schule angeht. Sie thematisiert das Problem in der Lehrerkonferenz und möchte, dass schnell gehandelt wird. Schließlich besteht die Gefahr, dass Kinder und Jugendliche gefährdet sind/werden. Außerdem steht der Ruf der Schule auf dem Spiel.

- Was kann die Schulleitung zur Lösung des Problems beitragen?
- Wie und wo kommt das Thema Suchtvorbeugung in der Schule vor?
- Inwiefern bindet die Schule die Eltern in die Suchtvorbeugung ein?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Schülervvertretung

Ihr seid ein engagiertes Team, organisiert die Schülerzeitung, sammelt Ideen von Mitschülern und organisiert z.B. Schul- oder Jahrgangsstufenfeten. Die Leute, die nachmittags in der Nähe der Schule kiffen, nerven euch. Ihr findet Kiffen nicht gut, schon gar nicht in der Umgebung der Schule, aber ihr haltet es auch für übertrieben, jetzt so eine Welle zu machen. Vielmehr sollten sich die Leute Gedanken darüber machen, wie die Situation von Jugendlichen allgemein verbessert werden könnte (zu viel Leistungsdruck, keine Ausbildungsplätze, keine Zukunftsperspektive ...).

- Was könnt ihr als Schülervvertretung tun, um das Problem anzugehen und/oder unbeteiligte Schüler zu schützen?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Rollenbeschreibung: Presse

Ihr verfolgt die ganze Diskussion um das Thema „Cannabis in der Nähe der Schule“ aus unabhängiger Perspektive und bringt regelmäßige Berichte. Da in der Stadt ansonsten nicht so viel los ist, freut Ihr Euch darüber, dass es endlich mal wieder ein spannendes Thema gibt. Ihr feilt schon mal an passenden Schlagzeilen. Ihr wollt eine Mischung aus sachlicher Berichterstattung, Leserbriefen, Kommentaren und Interviews machen.

Ihr versucht, die Meinungen der unterschiedlichen Gruppen (Eltern, SV etc.) anzuhören und darüber zu berichten.

Ihr wollt:

- Interviews mit den beteiligten Gruppen machen,
- Leserbriefe veröffentlichen und
- einen fachlichen Hintergrund zum Thema „Cannabis“ veröffentlichen.

Rollenbeschreibung: Suchtberatung

Ihr arbeitet in der Suchtberatungsstelle. Hier gibt es Kollegen, die Jugendliche und Erwachsene beraten, weil sie legale oder illegale Drogen konsumieren – z.B. Alkohol, Cannabis oder andere Substanzen. Andere Kollegen sind für Lehrerfortbildungen, Unterrichtsbesuche, Schülerprojekte und Elternabende zuständig.

Alle Mitarbeiter unterliegen der Schweigepflicht, was bedeutet, dass sie keine Auskünfte über Klienten erteilen dürfen. Die Angebote der Suchtberatungsstelle sind fast immer kostenlos oder werden z.B. von der Krankenkasse übernommen.

- Welche Angebote könnt ihr machen, um den beteiligten Spielgruppen bei der Lösung des Problems zu helfen?
- Was könnt ihr von den anderen Spielgruppen fordern? Welchen Beitrag zum Schutz der Jugendlichen kann jede Gruppe leisten?
- Und wie kann das Projektgeld sinnvoll genutzt werden?

Anlage 8: Hintergrundinformationen

a) Kurze Hintergrundinformationen für alle

Was ist Cannabis?

Cannabis ist der lateinische Name für Hanf. Die indische Hanfpflanze enthält mehr als 60 berauschende Wirkstoffe. Der stärkste Wirkstoff ist Delta-9-THC (Tetrahydrocannabinol). Diese Substanz beeinflusst Stimmungen, Gefühle und Wahrnehmungen.

Die beiden bekanntesten berauschenden Cannabisprodukte sind Haschisch und Marihuana:

Haschisch wird auch als „Dope“, „Shit“ oder „Weed“ bezeichnet. Es wird aus dem Harz, dem Pflanzensaft der Hanfpflanze, gewonnen und meist zu braunen oder schwarzen Platten und Klumpen gepresst. Der THC-Gehalt liegt zwischen 6 und 12 %, es gibt aber auch Züchtungen, die einen höheren THC-Gehalt hervorbringen.

Marihuana wird auch als „Gras“ bezeichnet. Es besteht aus den getrockneten Blüten, Blättern und Stängeln der weiblichen Hanfpflanze. Der THC-Gehalt beträgt heute bis zu 14 %.

Wie ist die Wirkung?

Die Wirkung von Cannabis ist individuell sehr unterschiedlich und hängt stark von der Grundstimmung der Konsumentin/des Konsumenten und der Dosierung ab. Allgemeines Wohlbefinden kann sich zur Heiterkeit steigern, Niedergeschlagenheit wird möglicherweise verstärkt.

Zu den als angenehm empfundenen Auswirkungen können z.B. Entspannung und Ausgeglichenheit, Hochgefühle, auch Gesprächigkeit und bessere Kontaktfähigkeit sowie intensivere Wahrnehmung von Farben und Geräuschen zählen.

Unangenehme Wirkungen sind z.B. Ruhelosigkeit, Sinnes-täuschungen, auch Angst und Panik sowie Orientierungslosigkeit.

Die Wirkung von Cannabis kann je nach Konsumform unmittelbar nach dem Konsum eintreten und bis zu vier Stunden anhalten. Wird Haschisch getrunken (Tee) oder gegessen (Keks), tritt die Wirkung später ein, hält dafür aber länger an.

Risiken

Einige Risiken von Cannabis stellen sich unmittelbar beim Konsum ein, andere hängen mit einem häufigen bzw. regelmäßigen Konsum zusammen. Zu diesen Risiken zählen:

- Der Cannabisrausch führt zu eingeschränktem Erinnerungsvermögen, Konzentrationsschwächen und verlängerten

Reaktionszeiten. Die schulische und berufliche Leistungsfähigkeit wird dadurch eingeschränkt. Das Unfallrisiko im Straßenverkehr und am Arbeitsplatz ist erhöht.

- Unter dem Einfluss von Cannabis steigt die Herzfrequenz und der Blutdruck verändert sich. Menschen mit Herz-Kreislauf-Problemen gehen daher besondere Risiken ein.
- Cannabisrauchen belastet die Atemwege. Chronische Bronchitis oder Krebserkrankungen gehören zu den längerfristigen Folgen, die auftreten können.
- Cannabis kann wie jede andere Droge psychisch abhängig machen. Der Verzicht auf den Konsum kann mit der Zeit schwer fallen. Ein starker Konsum über längere Zeit kann auch körperlich abhängig machen, d.h. beim Absetzen oder Einschränken des Konsums kommt es zu Entzugserscheinungen (z.B. Ruhelosigkeit, Kopfschmerzen).
- Je jünger der Konsument/die Konsumentin ist, desto größer sind die Risiken: Der Konsum von Cannabis kann insbesondere die persönliche Entwicklung stark behindern (z.B. Schulabschluss, Vorbereitung auf Berufsrolle, Finden der eigenen Identität). Wenn Heranwachsende schon früh gewohnheitsmäßig viel kiffen, kann dadurch die Hirnentwicklung negativ beeinflusst werden.
- Es gibt Zusammenhänge zwischen Cannabiskonsum und anderen psychischen Problemen (z.B. Depressivität, Angst), wobei hier die Ursache-Wirkungs-Beziehungen unklar sind. Untersuchungen weisen darauf hin, dass Cannabiskonsum eine Schizophrenieerkrankung auslösen kann. Bei einer vorhandenen Schizophrenieerkrankung kann Cannabiskonsum den Krankheitsverlauf verschlimmern oder einen Rückfall auslösen.

Risiko: Hoher THC-Gehalt

Heute ist der THC-Gehalt in Cannabisprodukten mit Werten bis zu 28 % höher als vor 10 Jahren. Den meisten Jugendlichen ist dies nicht bewusst, so dass man davon ausgehen kann, dass z.B. ein Joint heutzutage mehr THC als früher enthält. Je mehr THC aufgenommen wird, desto stärker ist der Rausch. Dadurch erhöht sich auch das Unfallrisiko auf der Straße und in anderen Situationen. Starke Rauschzustände können eine Abhängigkeit fördern, weil der Wunsch ausgeprägter wird, diese Zustände wieder zu erleben. Beim Konsum einer hohen THC-Menge steigt immer auch das Risiko für negative Rauscherfahrungen (Sinnes-täuschungen, Angstzustände etc.).

Welche langfristigen Gesundheitsschäden können auftreten?

Bei häufigem und/oder intensivem Konsum kommt es meist zu Interessenlosigkeit, Antriebsarmut und Konzentrationschwächen. Eine Folge kann sein, dass man Schule und Beruf vernachlässigt.

Ferner kann Cannabis den Ausbruch einer Psychose begünstigen – eine psychische Erkrankung, die u.a. durch langanhaltende Wahnvorstellungen und Halluzinationen gekennzeichnet ist.

Da Cannabis meist geraucht wird, bestehen zusätzlich die gleichen Gesundheitsrisiken wie beim Tabakrauchen. Erkrankungen der Atemwege und Lungenkrebs können die Folge sein. Zudem enthält der Rauch eines Joints zahlreiche Schadstoffe, deren Wirkung auf den menschlichen Körper noch ungeklärt ist.

Macht Cannabis abhängig?

Dass Cannabis nicht abhängig macht, ist ein weit verbreiteter Irrtum. In Deutschland gelten zurzeit ca. 600.000 Menschen als cannabisabhängig oder stark abhängigkeitsgefährdet. Der Übergang vom Konsum zur Abhängigkeit ist fließend und kann je nach Person, den äußeren Umständen und der Häufigkeit des Kiffens innerhalb von ein paar Monaten stattfinden. Das Alter spielt auch eine große Rolle: Je jünger man ist, desto größer ist die Gefahr, abhängig zu werden und körperliche wie seelische Schädigungen zu erleiden.

Bei Cannabis kann es zu einer seelischen Abhängigkeit kommen. Dies bedeutet, dass der Mensch völlig fixiert auf die Droge ist und seinen Alltag nicht mehr ohne Konsum bewältigen kann.

Nach Absetzen von Cannabis können u.a. folgende Begleiterscheinungen auftreten: Schlafstörungen, merkwürdiges Träumen, Schwitzen (vor allem nachts), allgemeine Reizbarkeit, bisweilen Aggressivität, übermäßige Schmerzempfindlichkeit.

Man kann davon ausgehen, dass eine Suchtgefährdung vorliegt, wenn jemand:

- regelmäßig nach der Schule oder der Arbeit kiffet,
- mehrmals im Laufe eines Tages kiffet,
- häufig allein kiffet,
- öfter bzw. ständig ans Kiffen denkt,
- für Freunde, Freundinnen und Hobbys kaum noch Zeit hat.

Weitere Informationen findet man auf der Internetseite

www.stark-statt-breit.de



b) Hintergrundinformationen für die Spielgruppe „Polizei“

Den Umgang mit Betäubungsmitteln, wie z.B. Cannabis, Heroin oder Ecstasy regelt in Deutschland das Betäubungsmittelgesetz (BtMG). Demnach ist jeglicher Besitz von Cannabis und Cannabisprodukten (Haschisch, Marihuana) strafbar. Dazu gehören auch der Anbau, der Handel, das Ein- oder Ausführen über die Landesgrenze, die Weitergabe und der Erwerb.

Was bedeutet Eigenbedarf?

Bei Vorliegen einer geringen Menge Cannabis, die nur zum Eigengebrauch bestimmt ist, kann die Staatsanwaltschaft von einer Strafverfolgung absehen. In Nordrhein-Westfalen liegt diese Eigenbedarfsgrenze für Cannabis bei sechs Gramm. Bei Jugendlichen und nach Jugendstrafrecht zu behandelnden Heranwachsenden bleibt eine Verfahrenseinstellung in Nordrhein-Westfalen jedoch nie ganz ohne Folgen. Eine Einstellung wegen einer geringen Menge kommt in der Regel nur unter Auflagen in Betracht. Dies bedeutet konkret: Auch wenn ein Jugendlicher „nur“ mit einer geringen Menge Cannabis (unter sechs Gramm) auffällig wird, muss er grundsätzlich mit erzieherischen Maßnahmen rechnen. Diese könnten z.B. sein:

- Sozialstunden,
- Sozialer Trainingskurs/Drogenseminar,
- Beratungsgespräche oder Therapie bei der Sucht- und Drogenberatungsstelle,
- sich der Betreuung und Aufsicht einer bestimmten Person (Betreuungshelfer) zu unterstellen.

Kommt ein Jugendlicher dieser Weisung nicht nach, kann bis zu vier Wochen Jugendarrest verhängt werden.

Und sonst?

Wie für alle illegalen Drogen gilt auch für Cannabis: Liegt eine Gefährdung anderer vor (z.B. wenn Minderjährige beteiligt sind, in und um Schulen, bei der Ausbildung, in Jugendeinrichtungen) wird das gerichtliche Verfahren auch bei geringen Mengen aufgenommen und durchgeführt.

c) Hintergrundinformationen für die Spielgruppe „Lehrer“ und „Schulleitung“

In Nordrhein-Westfalen gibt es seit 2007 einen gemeinsamen Runderlass der die „Zusammenarbeit bei der Verhütung und Bekämpfung der Jugendkriminalität“* regelt. Hier heißt es u.a.:

„Besteht gegen Schülerinnen oder Schüler der Verdacht einer strafbaren Handlung, hat die Schulleitung zu prüfen, ob pädagogische Maßnahmen ausreichen oder ob wegen der Schwere der Tat eine Anzeige an die Polizei oder die Staatsanwaltschaft erfolgen muss.

Eine Strafanzeige ist insbesondere zu erstatten, wenn der Schulleitung Tatsachen bekannt werden, die Anhaltspunkte dafür sein können, dass folgende Straftaten an der Schule oder im unmittelbaren Umfeld davon begangen wurden oder bevorstehen: (...) und dem Besitz, dem Handel oder der sonstigen Weitergabe von Betäubungsmitteln. Die Lehrkräfte sind verpflichtet, die Schulleitungen zu unterrichten, wenn sie Kenntnis von solchen oder vergleichbaren Straftaten erhalten. Die Erziehungsberechtigten sind zu benachrichtigen.

Strafbare Handlungen, die von Schülerinnen oder Schülern außerhalb der Schule begangen wurden, können nur dann zu Erziehungs- und Ordnungsmaßnahmen nach dem Schulgesetz führen, wenn ein schulischer Bezug erkennbar ist (z. B. Mitschülerinnen oder Mitschüler gefährdet sind).“

*<http://www.ajs.nrw.de/juschure/pdf/MBL41-2.pdf>

Anlage 9: Vordruck für Briefbogen

von: _____

an: _____

Von der Spielleitung auszufüllen:

Lfd. Nummer: _____

Uhrzeiten:

Eingang Spielleitung _____ Uhr

Eingang Empfänger _____ Uhr

Anlage 10: Moderationswand

Die Moderationswand dient der Koordinierung der Gesprächswünsche/Briefkontakte und bietet der Spielleitung einen guten Überblick.

Will z.B. die Gruppe Eltern mit der Gruppe Lehrer ein Gespräch führen, beantragt sie dies bei der Spielleitung. Diese notiert das Gespräch am Kreuzungspunkt beider Gruppen (Achtung: sowohl vertikal als auch horizontal, da sonst Termine doppelt vergeben werden!) und trägt die Uhrzeit des Treffpunktes ein.

Auch können die Briefkontakte hier eingetragen werden oder die Protokolle in die entsprechenden Felder angepinnt werden. So erhält die Spielleitung eine Übersicht über die Kontakte und kann die Gesprächstermine koordinieren.

| | Eltern | Lehrer | Polizei | Nachbarn | Schul- leitung | Schüler- vertretung | Presse | Sucht- beratung |
|------------------------|--------|--------|---------|----------|-------------------|------------------------|--------|--------------------|
| Eltern | | | | | | | | |
| Lehrer | | | | | | | | |
| Polizei | | | | | | | | |
| Nachbarn | | | | | | | | |
| Schul- leitung | | | | | | | | |
| Schüler- vertretung | | | | | | | | |
| Presse | | | | | | | | |
| Sucht- beratung | | | | | | | | |

Anlage 11: Zusätzliche Ideen für die Spielleitung

Die bisherigen Rollenbeschreibungen sind recht offen gehalten, so dass die Teilnehmer die Möglichkeit haben, die Rollen mit eigener Kreativität auszufüllen. Sollte das aber Ihre Teilnehmer oder einzelne Spielgruppen überfordern, bzw. der Spielfluss an einer Stelle stocken, so können Sie

mit diesen erweiterten Rollenbeschreibungen und Vorschlägen das Spiel (wieder) in Gang bringen. Kopieren Sie dazu die jeweilige Karte und händigen Sie diese der Spielgruppe aus.

Eltern:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Für euch ist diese Situation ein deutliches Zeichen dafür, dass Jugendliche zu viel Langeweile haben: es gibt zuviel Unterrichtsausfall, zu wenige AG-Angebote, zu wenige Freizeitangebote im Stadtteil. Ihr seid der Ansicht, dass ihr als Eltern nicht mehr tun könnt.

Ihr könntet z.B. fordern:

- mehr AG-Angebote nachmittags in der Schule,
- mehr Engagement und Verantwortung von den Lehrern,
- mehr Unterstützung für die Eltern von Seiten der Schule,
- mehr Angebote zur Suchtvorbeugung im Unterricht,
- mehr Kontrollen von der Polizei,
- couragiertes Handeln und Eingreifen von den Nachbarn.

Von der Schülervertretung wünscht ihr euch, dass sie gezielt auf die kiffenden Jugendlichen zugeht und sie davon überzeugt, dass Cannabiskonsum gefährlich, gesundheitsgefährdend und illegal ist und ein schlechtes Beispiel für die Jüngeren darstellt.

Ihr wünscht euch von der Presse eine sachliche Berichterstattung, die eure Anliegen unterstützt etc.

Eine Idee für das Projektgeld:

Infomaterial und Filme zum Thema „Drogen“ bestellen und ein Schulfest zum Thema „Sucht und Drogen“ organisieren.

Lehrer:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Ihr habt zu viel zu tun mit Unterrichtsvorbereitung, Klausuren stellen und korrigieren, Konferenzen, Elternabenden etc. Mehr könnt ihr nicht tun. Eure Forderung an die Politik ist schon seit langem, dass mehr Lehrer eingestellt werden.

Ihr wünscht euch darüber hinaus, dass:

- die Nachbarn auch aufmerksam sind,
- die Polizei mehr Kontrollen auf dem Schulhof durchführt und das Kriminalkommissariat Vorbeugung öfter Aufklärung – insbesondere zu rechtlichen Fragen – in der Schule anbietet,
- die SV mehr auf ihre Mitschüler einwirkt und sie motiviert, keine Drogen zu konsumieren. Auch könnte die SV vielleicht eine „Anti-Drogen-AG“ gründen,
- die Eltern mehr Verantwortung für ihre Kinder übernehmen – mehr Aufmerksamkeit, mehr Zeit etc.
- die Presse auch über die Projekte an der Schule berichtet und nicht nur über „Cannabis in der Nähe der Schule“.

Eine Idee für das Projektgeld:

Honorarkraft für die Durchführung einer Sport-AG für ein Jahr einstellen.

Polizei:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Ihr habt regelmäßige Kontrollen der Umgebung bei der entsprechenden Abteilung angefordert, die aber aufgrund der bestehenden dünnen Personaldecke nicht realisiert werden können. Ihr fordert von der Politik mehr Personal. Ihr habt ein hohes Interesse daran, diejenigen zu erwischen, die Cannabis verkaufen.

Ihr wollt, dass

- die SV euch unterstützt, eine große Anti-Drogen-Disco zu organisieren,
- die Lehrer mehr mit ihren Schülern sprechen und sie mehr auf die Gefahren des Cannabiskonsums hinweisen,
- die jugendlichen Kiffer stärker beobachtet werden,
- die Eltern sich mehr an der Gestaltung des Schulalltags beteiligen: bessere Teilnahme an Elternabenden, Patenschaft für den Schulspielplatz übernehmen o.ä.,
- die Nachbarn weiterhin aufmerksam sind und direkt Meldung machen, wenn sie wieder einen Handel beobachten und
- die Presse „den Ball flach hält“, um keine Ängste in der Bevölkerung zu schüren.

Eine Idee für das Projektgeld:

„Sag Nein“ – Workshops für jüngere Schüler organisieren. Sie sollen lernen, „nein“ zu sagen, wenn sie jemand überreden will, Cannabis zu rauchen oder zu kaufen.

Nachbarn:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Ihr fühlt euch mit dieser Situation allein gelassen. Die Lehrer fahren mittags nach Hause und kümmern sich nicht mehr um die Situation, die Polizei lässt sich auch selten blicken und die Eltern haben ja auch genug zu tun heutzutage.

Ihr wünscht euch, dass

- die Polizei viel mehr Kontrollen durchführt und eine Videoüberwachung an der Schule installiert wird,
- die Lehrer auch nachmittags Dienst auf dem Schulhof machen, Freizeitangebote für die Schüler durchführen und auch in den Schulferien etwas anbieten,
- die Presse sich mal auf die Lauer legt und über diese unhaltbaren Zustände berichtet,
- die Eltern ihre Kinder mehr in die Hausarbeit einbinden und in den Sportverein schicken, damit sie nicht soviel auf dumme Gedanken kommen,
- die Schülervertretung einen Schuldienst organisiert, im Rahmen dessen Schüler den Schulhof fegen und den Garten pflegen müssen.

Eine Idee für das Projektgeld:

Installation einer Video-Überwachungsanlage in der Nähe der Schule.

Schulleitung:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Ihr habt die Polizei benachrichtigt, die jetzt wegen der kiffenden Schüler ermittelt. Euch ist aber klar, dass das Problem damit nicht ausreichend gelöst ist.

Ihr wollt, dass

- die betroffenen Schüler mindestens 5 Termine in einer Suchtberatungsstelle vereinbaren und sich diese Termine auch bescheinigen lassen. Außerdem verlangt ihr Drogentests, so dass ihr kontrollieren könnt, dass die Schüler clean zur Schule kommen,
- die Eltern der kiffenden Jugendlichen zu einem Gespräch mit euch und den Klassenlehrern erscheinen,
- die Lehrer bereit zu regelmäßigen Fortbildungen zum Thema „Sucht und Drogen“ sind und dazu auch notfalls Freizeit opfern,
- alle Eltern zu Elternabenden zum Thema Suchtprävention in der Schule erscheinen,
- die Nachbarn die Schulleitung informiert, wenn sie neue Straftaten beobachten,
- die Schülervertretung sich an der Entwicklung von Projekten zur Suchtvorbeugung beteiligt, da so die Akzeptanz der Maßnahmen gesteigert werden könnte und
- die Presse den Vorfall nicht zu sehr mit eurer Schule in Verbindung bringt, um euren Ruf nicht zu schädigen.

Eine Idee für das Projektgeld:

Eine Honorarkraft einstellen, die euch dabei unterstützt, ein sinnvolles Gesamtkonzept zur Suchtprävention an der Schule zu entwickeln und umzusetzen.

Schülervertretung:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

Ihr seid stolz auf das, was ihr an eurer Schule alles macht und es geht euch auf den Keks, dass aktuell alle eigentlich nur noch über „Cannabis in der Nähe der Schule“ reden. Und ihr sollt jetzt möglicherweise noch Veranstaltungen – oder was auch immer – zu dem Thema organisieren?! Vielleicht ist ja ein Fußballturnier „Kicken statt Kiffen“ ganz cool.

Ihr wünscht euch, dass

- die Presse mal wieder etwas über euer Engagement bringt. Außerdem würdet ihr gerne mal wieder was in der Rubrik „Schüler machen Zeitung“ schreiben,
- die Eltern vielleicht mehr Geld spenden, damit einige Dinge, wie z.B. der SV-Raum renoviert werden können,
- die Lehrer mehr mit der SV kooperieren und ihre Ideen auch wirklich ernst nehmen (Geld für Discos, Musik- und Lichtenanlage ...),
- die Polizei weiterhin ihre Aufklärungsangebote macht, aber ihr glaubt, dass es besser ist, wenn die sich auf Diskotheken konzentrieren,
- die Nachbarn einfach mal Ruhe geben bzw. vielleicht auch mal was Gutes über die Schule sagen, das Schulfest besuchen und nicht immer nur rummeckern und Schüler verurteilen.

Eine Idee für das Projektgeld:

Beachvolleyballfeld auf dem Schulhof anlegen.

Suchtberatung:

Euch fehlen noch ein paar Ideen für eure Rolle? Was haltet ihr hiervon?

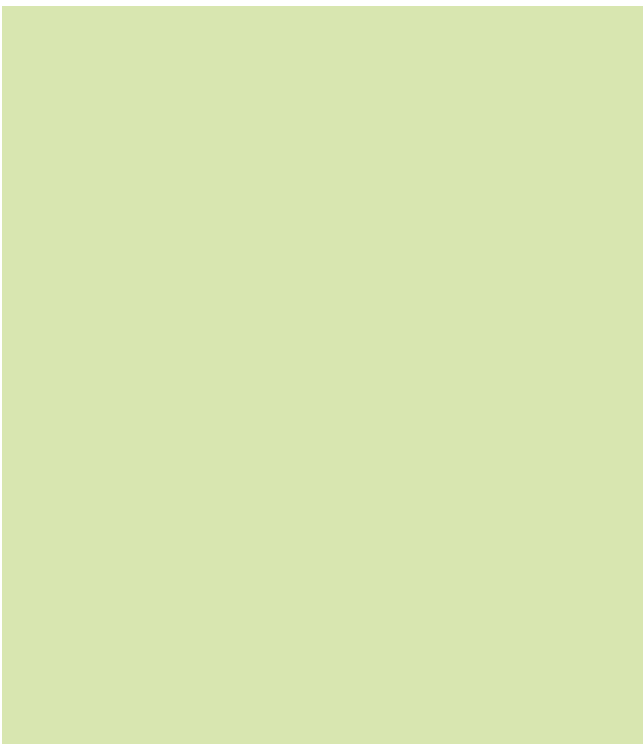
Ihr seid gerne bereit, die Schule bei der Problematik der kiffenden Jugendlichen in der Nähe der Schule zu unterstützen. Ihr glaubt aber, dass es nicht reicht, die betroffenen Schüler einfach nur zu euch in die Suchtberatung zu schicken.

Darüber hinaus wollt ihr, dass

- die Eltern sich mehr für die Belange der Jugendlichen interessieren und regelmäßig den Kontakt zur Schule pflegen. Die Elternabende zum Thema „Sucht und Drogen“, die ihr an der Schule anbietet, sollten auch besser von den Eltern besucht werden,
- die Lehrer sich regelmäßig zum Thema Suchtprävention fortbilden und mit euch gemeinsam Projekte an der Schule anbieten,
- die Schulleitung Fortbildungen für Lehrer, Projekte für Schüler und Elternabende befürwortet und dafür freie Zeiten und Unterstützung bewilligt,
- die Schülervvertretung als gute Vorbilder voran gehen und sich als jugendliche Ansprechpartner für Probleme anderer Jugendliche ausbilden lassen,
- die Polizei bei Elternabenden und Projekten mit euch gemeinsam arbeitet und
- die Presse positiv über eure Bemühungen berichtet. Damit wird die gesamte Bevölkerung über das Thema Cannabis informiert.

Eine Idee für das Projektgeld:

Regelmäßige Fortbildungen für Lehrer und Elternabende zum Umgang mit suchtgefährdeten Schülern.



Presseartikel

Cannabiskonsum in der Nähe der Schule – Eine Gefahr für unsere Jugend?!

Montag, früher Abend: In der Nähe der hiesigen Schule wurden zum wiederholten Mal Jugendliche dabei erwischt, wie sie Cannabis konsumierten. Auf Fragen unserer Reporterin Karla Kolumna berichteten die Jugendlichen freizügig, dass Cannabis eine Naturdroge sei und damit sicher auch nicht so gefährlich, wie Erwachsene immer meinen. Jupp Schlupp, von der Sucht- und Drogenberatungsstelle hierzu: „Cannabis ist eine Droge, die unter Jugendlichen scheinbar sehr beliebt ist. Die Konsumenten vergessen aber dabei nur zu oft die gesundheitlichen Schäden, die Cannabis anrichten kann sowie das ernstzunehmende Suchtpotential.“ Und Hein Stein, Kriminalhauptkommissar ergänzt: „Bei Cannabis handelt es sich um eine illegale Droge, deren Besitz auch in kleinsten Mengen strafbar ist.“

Um das Problem gemeinsam anzugehen, hat die Schulleitung den „runden Tisch Cannabis“ eingerichtet, bei dem Vertreter unterschiedlicher Interessensgruppen zu Wort kommen können. Zum nächsten Termin lädt die Schule daher vor allem Eltern, Nachbarn, Suchtberatung, Polizei und die Schülervvertretung ein.

Auch dem Rat der Stadt ist die Brisanz des Themas bewusst und hat Projektgelder in Höhe von 3000,- Euro zur Verfügung gestellt. Über die Vergabe der Mittel soll in Kürze entschieden werden.

Interview

Karla Kolumna im Interview mit Schulleiterin Ilse Bilse

Kolumna: Frau Bilse, in der Nähe ihrer Schule wurden Jugendliche beim Drogenkonsum erwischt.

Bilse: Das ist richtig. Meine Kollegen und ich sorgen uns deswegen sehr. Schließlich müssen wir die Kinder und Jugendlichen vor den Gefahren von Sucht und Drogen schützen. Aber auch die betreffenden konsumierenden Jugendlichen benötigen Hilfe.

Kolumna: Was glauben Sie, kann ihre Schule dazu beitragen?

Bilse: Kurzfristig werden wir einen Elternabend einberufen, um die Eltern zu informieren. Schließlich sorgen sie sich auch um ihre Kinder. Ferner werden wir gemeinsam mit den Klassenlehrern das Thema Cannabis im Unterricht besprechen.

Kolumna: Ist das alles?

Bilse: Nein, nein. Wir streben eine intensivere Zusammenarbeit mit der Suchtberatungsstelle und der Polizei an, um uns regelmäßig fortzubilden und auf dem aktuellen Stand zu sein. Außerdem versprechen wir uns von der Kooperation Unterstützung für regelmäßige Projekte zur Suchtvorbeugung. Es ist wichtig, dass die Schüler lernen „Nein“ zu sagen, wenn ihnen Cannabis oder andere Drogen angeboten werden.

Kolumna: Vielen Dank, Frau Bilse und viel Erfolg bei Ihren Bemühungen.



**Rollenspiel:
„Das Jugendgericht –
eine Gerichtsverhandlung
zum Thema Cannabis“**

Einleitung

Vorbemerkung

Das vorliegende Rollenspiel wurde von einer Mitarbeiterin des Kommissariates Vorbeugung Essen/Mülheim a. d. Ruhr in Zusammenarbeit mit einem Mitarbeiter der Jugendhilfe Mülheim a. d. Ruhr zum ersten Mal in einer 9. Realschulklasse durchgeführt. Sie stützten sich dabei auf Vorlagen aus verschiedenen Städten, in denen bereits ähnliche Rollenspiele durchgeführt wurden.

Grundlage dieses Falles ist ein Verfahren gegen einen Jugendlichen aus Mülheim a. d. Ruhr. Die Anklageschrift findet sich in anonymisierter Form in den Anlagen und kann für das Rollenspiel verwendet werden. Sollte es jedoch Gerichtsakten aus der eigenen Region geben, ist es sinnvoll, diese zu verwenden, damit das Rollenspiel noch authentischer wird.

Für dieses Rollenspiel ist aus didaktischen Gründen ein Gerichtsverfahren vor einem Jugendschöffengericht konstruiert worden. Im Beispielsfall wäre aber in Anbetracht des Vorwurfs und der zu erwarteten Strafe der Jugendrichter zuständig. Die Schöffen dienen in diesem Rollenspiel dazu, die Auseinandersetzung um das angemessene Strafmaß zu verstärken und die Diskussion mit den Zuschauern am Ende des Spiels anzuregen.

Die Darstellung des Rollenspiels ist so gestaltet, dass sie als Spielvorlage genutzt werden kann. Die notwendigen Hintergrundinformationen sowie die Rollenbeschreibungen sind als Kopiervorlagen in den Anlagen eingefügt.

Allgemeine Informationen und Empfehlungen zum Einsatz von Rollenspielen

Im Folgenden sind Informationen und Empfehlungen zum Einsatz von Rollenspielen aufgelistet. Diese Anregungen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit und können eine gute Schulung nicht ersetzen. Sie sollen lediglich eine erste Grundlage vermitteln.

Rollenspiele im Bereich von Bildung und Erziehung folgen dem Prinzip eines chinesischen Sprichwortes: „Ich höre – und vergesse. Ich sehe – und behalte. Ich tue – und verstehe.“ Damit erhalten Rollenspiele gerade im Aufgabenfeld der Suchtprävention eine große Bedeutung.

Wenn Teilnehmer/innen nicht nur Theorie aufnehmen, sondern sich in Rollenspielen erproben, wenn sie agieren und sich ihr Wissen in der Simulation praktisch erarbeiten,

dann sind die Lernerfahrungen am größten. Denn im Gegensatz zu einer kognitiven Lösung berücksichtigt die im Rollenspiel erarbeitete Variante das emotionale Erleben der Beteiligten.

Das Rollenspiel bietet die Möglichkeit zur Verbesserung der eigenen Handlungsfähigkeit und schafft dabei Trainingsmöglichkeiten zur Förderung bestimmter sozialer Fähigkeiten und Fertigkeiten. Beim Umgang mit sozialen Situationen – auch im Spiel – sind Kompetenzen notwendig, die sich unter den beiden Begriffen „soziale Kompetenz“ und „kommunikative Kompetenz“ zusammenfassen lassen. Vor allem die soziale Kompetenz dient beim Rollenverhalten dazu, Rollen flexibel zu gestalten. Die kommunikative Kompetenz ermöglicht die mimische und sprachliche Fähigkeit zum Umgang mit Lebenssituationen. Gelernt werden z.B. Empathie, Entscheidungsfähigkeit, Kommunikationskompetenz, Kreativität, Selbstbestimmung, Situationsbewusstsein, Kooperation.

Der besondere Reiz in der Anwendung von Rollenspielen liegt darin, dass sie frei von Realitätsdruck sind, trotzdem aber die Wirklichkeit abbilden.

Die spielerische Übernahme anderer Rollen ist ein integraler Bestandteil kindlichen Spiels. Dies ist ein Grund dafür, dass Rollenspiele von Kindern gerne durchgeführt werden und deren Initiierung in der Regel auf geringe Widerstände stößt. Im Jugendalter (Adoleszenzphase) wandelt sich jedoch häufig diese Spielfreude und es kann eher zu Unsicherheiten bei den Akteuren kommen.

Bei der Anleitung von Rollenspielen empfiehlt es sich daher, vorher die Übungen und die Anleitung im „kleinen Rahmen“ zu testen und einige Hinweise zu beachten.

Hinweise für Spielanleiter/innen

- Durch die ungewohnte öffentliche Spielsituation können Spielhemmungen auftreten. Sorgen Sie für eine vertrauensvolle Atmosphäre und eine möglichst hohe Gruppensicherheit. Machen Sie deutlich, dass das Spiel nicht perfekt sein muss und nicht bewertet wird.
- Bevor Sie ein Rollenspiel beginnen, sollten sich die Schüler für das Thema „anwärmen“. Dies kann z.B. durch die gemeinsame Beschreibung der Rolle, der zu spielenden Szene und des Spielverlaufs geschehen. Hintergrundinformationen helfen ebenso, die Spieler und Zuschauer auf das Rollenspiel vorzubereiten.
- Verteilen Sie die Rollen. Für jeden Spieler soll deutlich sein, worum es geht und welche Rolle er spielt. Bei komplexen Spielen helfen Rollenspielkarten mit detaillierten

Rollenangaben und der Darstellung der Situation.

- Hilfreich kann auch sein, mit einem Rollenfindungsbogen zu arbeiten. Die Beantwortung der Fragen hilft, in die Rolle hineinzufinden.
- Niemand darf zur Übernahme einer Rolle gezwungen werden.
- Achten Sie darauf, dass der „Als-ob-Charakter“ der Spielsituation aufrechterhalten bleibt. Wenn Spieler beginnen, real erlebte Situationen zu spielen und durch persönliche Betroffenheit ein Kontrollverlust droht, so muss das Rollenspiel abgebrochen werden. Häufig merken die Spielenden selbst, dass mit der Fortführung des Spiels die Grenze der persönlichen Integrität überschritten würde und brechen das Spiel ab. Es ist jedoch immer auch die Aufgabe der Spielleitung, den Prozess genau zu beobachten und nötigenfalls einzuschreiten. Ebenso muss die Spielleitung dafür sorgen, dass die Spielenden nach dem Rollenspiel wieder aus ihren Rollen heraus treten können.
- Inhaltliche Fehler sind zunächst nicht wichtig. Ausschlaggebend ist es, dass der Spielfluss erhalten bleibt. In der Auswertung können sachliche Fehler dann richtig gestellt werden.
- Lassen Sie nach dem Spiel zunächst die Spieler zu Wort kommen. Sie können berichten, was sie gedacht, empfunden und in der Rolle erlebt haben und ob es ihnen leicht oder schwer gefallen ist, die Rolle zu spielen. Dieser Bericht sollte nicht kommentiert/bewertet werden.
- Anschließend ergänzen die Zuschauer mit ihren Beobachtungen die Auswertung.
- Am Ende wird schließlich der Wirklichkeitsbezug des Spiels besprochen. Wichtig ist es, hier zu erläutern, dass die Schöffen aus didaktischen Gründen in das Rollenspiel einbezogen wurden (s.o.). Die Hauptdiskussion sollte die Frage nach den Schlussfolgerungen für die eigene Lebenspraxis zum Thema haben.



Das Rollenspiel „Das Jugendgericht – Eine Geri

Ziele

- Wissen um die rechtlichen Zusammenhänge rund um das Thema Cannabis
- Kennenlernen der juristischen Konsequenzen von einer cannabisbezogenen Straftat
- Kennenlernen des Verlaufs einer Gerichtsverhandlung
- Einüben von Empathie, Entscheidungsfähigkeit, Kommunikationskompetenz, Kreativität, Selbstbestimmung, Situationsbewusstsein, Kooperation

Zielgruppe

Jugendliche ab der 9. Klasse
Grundvoraussetzungen: sprachliche Ausdrucksfähigkeit, Einhaltung von (Spiel-)Regeln

Zeit

Ca. 1,5 Stunden inkl. Vor- und Nachbereitung

Material

- Kopien zu Hintergrundinformationen zu Cannabis und zur Rechtslage für alle
- Kopien des Rollenfindungsbogen für alle
- Kopie Rollenspielkarten entsprechend der Akteure

Durchführung

1. Vorstellung des Themas

Zunächst wird das Thema des Rollenspiels vorgestellt: „Das Jugendgericht – eine Gerichtsverhandlung zum Thema Cannabis“. Erläutern Sie kurz die Ausgangslage: Ein Jugendlicher – zum Zeitpunkt der Tat 14 Jahre alt – wird beschuldigt, Marihuana verkauft zu haben. Verteilen Sie die Hintergrundinformationen zum Thema Cannabis, zum Betäubungsmittelgesetz und zum Aktenvermerk des Jugendgerichtes (Anlage 1-3). Je nach Zielgruppe können sich die Teilnehmer diese Informationen in Stillarbeit erarbeiten oder bereits als Hausaufgabe für das nächste Treffen vorbereiten. Eventuell müssen Sie die Hintergrundinformationen aber auch gemeinsam mit den Teilnehmern bearbeiten und Erläuterungen geben.

2. Rollenverteilung

Anschließend werden folgende Rollen an freiwillige Spieler verteilt:

- Jugendrichter

- zwei Schöffen
- Staatsanwalt
- Jugendgerichtshelfer
- Beschuldigter / Angeklagter
- Verteidiger
- zwei Zeugen

Die restlichen Gruppenteilnehmer sind Zuschauer der Verhandlung und gleichzeitig Beobachter.

3. Einweisung der Akteure

Erläutern Sie die Spielszene, die Rollen und den Spielverlauf. Zur Unterstützung der Akteure werden Rollenkarten (Anlage 4) verteilt. Diese bekommen ca. 15 Minuten Zeit, sich die Rolle anzueignen. Hilfreich kann hierzu evtl. die Bearbeitung des Rollenfindungsbogens (Anlage 5) sein. Die Gruppe der Beobachter klärt, welche Dinge sie nach welchen Kriterien gezielt beobachten möchte.

4. Nachspielen der Hauptverhandlung

Beachten Sie die allgemeinen Hinweise zur Durchführung von Rollenspielen (s.o.). Führen Sie das Rollenspiel ein und legen Sie gemeinsam Verhaltensregeln, insbesondere für die Zuschauergruppe, fest.

Anschließend folgt die Spielphase. Die vorgeschriebenen Rollen und das Thema des Rollenspiels bilden den Rahmen. Die Rollen werden von den Spielern weitergeführt und ausgefüllt. Die Spielleitung kann eingreifen, falls das Spiel ausföhrt oder zu langatmig wird. Das Ende des Spiels bildet die Urteilsverkündung.

5. Reflexion des Rollenspiels

Zunächst werden die Akteure, anschließend die Beobachter zu ihren Erfahrungen im Rollenspiel gefragt.

Mögliche Impulsfragen:

- Wie habt ihr die Verhandlung empfunden?
- War der Verlauf des Spiels realistisch?
- Wie haben sich die Akteure geföhlt?
- Was sagt ihr zum Urteil?
- Was wurde evtl. nicht geklärt und bedacht?

6. Vorstellung und Diskussion des realen Urteils

Anschließend wird das Ergebnis der tatsächlichen Verhandlung vorgestellt (vgl. Anlage 3b). Es ist sinnvoll, eine Diskussion um das Urteil anzuregen.

7. Nachspielen des tatsächlichen Urteils

Eventuell kann die Verhandlung erneut mit den bekannten Fakten gespielt werden.

Gerichtsverhandlung zum Thema Cannabis“



Resümee aus der praktischen Erfahrung

Um das Rollenspiel durchführen zu können, sollte die Spiel-
leitung gut über die Substanz „Cannabis“ und die rechtliche
Lage in Deutschland informiert sein. Für Ihre Einarbeitung
können Sie – wie die Jugendlichen – Anlage 1-3 nutzen
sowie die Anlage 6 mit Auszügen aus den Gesetzestexten.

Versuchen Sie die Kompetenzen Ihrer Teilnehmergruppe
einzuschätzen und entscheiden Sie, ob in der Vorbereitungs-
phase die Informationsvermittlung in schriftlicher Form
angemessen ist oder ob evtl. noch mündliche Erklärungen
notwendig sind. (Die Vorbereitung könnte ggfs. auch als
Hausaufgabe gestellt werden.)

Das Rollenspiel eignet sich besonders für Jugendliche,
die sich schon ausführlich mit dem Thema Cannabis und
der Rechtslage auseinandergesetzt haben – z.B. im Rahmen
einer Unterrichtsreihe, einer Projektwoche oder des Projekts
„check it!“ (vgl. www.ginko-stiftung.de)

Eine geeignete Spielgruppe sind auch Oberstufenschüler,
die sich im Rahmen des Pädagogik-Kurses mit dem Thema
„delinquentes Verhalten“ auseinandersetzen.

Wenn in der Zeit nach dem Rollenspiel am Ort eine Gerichts-
verhandlung zum Thema „Cannabis“ stattfindet, könnte
diese gemeinsam mit der Gruppe besucht werden.

Literaturhinweise

Weitere Broschüren zur Vorbereitung für Sie und Ihre
Teilnehmer erhalten Sie kostenlos bei

www.stark-statt-breit.de

www.ginko-stiftung.de

www.bzga.de

www.dhs.de.

Anlagen

Anlage 1: Hintergrundinformationen zu Cannabis für Jugendliche und Spielleitung

Was ist Cannabis?

Cannabis ist der lateinische Name für Hanf. Die indische Hanfpflanze enthält mehr als 60 berauschende Wirkstoffe. Der stärkste Wirkstoff ist Delta-9-THC (Tetrahydrocannabinol). Diese Substanz beeinflusst Stimmungen, Gefühle und Wahrnehmungen.

Die beiden bekanntesten berauschenden Cannabisprodukte sind Haschisch und Marihuana:

Haschisch wird auch als „Dope“, „Shit“ oder „Weed“ bezeichnet. Es wird aus dem Harz, dem Pflanzensaft der Hanfpflanze, gewonnen und meist zu braunen oder schwarzen Platten und Klumpen gepresst. Der THC-Gehalt liegt zwischen 6 und 12 %, es gibt aber auch Züchtungen, die einen THC-Gehalt von bis zu 30 % hervorbringen.

Marihuana wird auch als „Gras“ bezeichnet. Es besteht aus den getrockneten Blüten, Blättern und Stängeln der weiblichen Hanfpflanze. Der THC-Gehalt beträgt heute durchschnittlich bis zu 14 %.

Wie ist die Wirkung?

Die Wirkung von Cannabis ist individuell sehr unterschiedlich und hängt stark von der momentanen Grundstimmung des Konsumenten ab. Allgemeines Wohlbefinden kann sich zur Heiterkeit steigern, Niedergeschlagenheit wird möglicherweise verstärkt.

Zu den als angenehm empfundenen Auswirkungen können z.B. Entspannung und Ausgeglichenheit, Hochgefühle, auch Gesprächigkeit und bessere Kontaktfähigkeit sowie intensivere Wahrnehmung von Farben und Geräuschen zählen.

Unangenehme Wirkungen sind z.B. Ruhelosigkeit, Sinnes-täuschungen, auch Angst und Panik sowie Orientierungslosigkeit.

Die Wirkung von Cannabis kann je nach Konsumform unmittelbar nach dem Konsum eintreten und bis zu vier Stunden anhalten. Wird Haschisch getrunken (Tee) oder gegessen (Keks), tritt die Wirkung später ein, hält dafür aber länger an.

Welche akuten Gefahren birgt Cannabis?

Cannabis beeinflusst die Wahrnehmung und Reaktionsfähigkeit. Die Leistungsfähigkeit des Kurzzeitgedächtnisses und das abstrakte Denken werden herabgesetzt. Es besteht

erhöhte Unfallgefahr beim Bedienen von Maschinen und bei der Teilnahme am Straßenverkehr. THC lagert sich im Fettgewebe des Körpers ein und kann daher noch bis zu sechs Wochen nach dem Konsum im Urin nachgewiesen werden. Durch den Konsum von Cannabis können Angstzustände oder andere schwere psychische Störungen ausgelöst werden. Dies gilt besonders bei Cannabis mit hohem THC-Gehalt.

Welche langfristigen Gesundheitsschäden können auftreten?

Bei häufigem und/oder intensivem Konsum kommt es meist zu Interessenlosigkeit, Antriebsarmut und Konzentrations-schwächen. Eine Folge kann sein, dass man Schule und Beruf vernachlässigt.

Ferner kann Cannabis den Ausbruch einer Psychose begünstigen – eine psychische Erkrankung, die u.a. durch langanhaltende Wahnvorstellungen und Halluzinationen gekennzeichnet ist.

Da Cannabis meist geraucht wird, bestehen zusätzlich die gleichen Gesundheitsrisiken wie beim Tabakrauchen. Erkrankungen der Atemwege und Lungenkrebs können die Folge sein. Zudem enthält der Rauch eines Joints zahlreiche Schadstoffe, deren Wirkung auf den menschlichen Körper noch ungeklärt ist.

Je jünger der Konsument/die Konsumentin ist, desto größer sind die Risiken: Der Konsum von Cannabis kann insbesondere die persönliche Entwicklung stark behindern und sich damit negativ z.B. auf den Schulabschluss, die Ausbildung oder die Entwicklung einer eigenen Identität auswirken. Wenn Heranwachsende schon früh gewohnheitsmäßig viel kiffen, kann dadurch die Hirnentwicklung negativ beeinflusst werden.

Macht Cannabis abhängig?

Dass Cannabis nicht abhängig macht, ist ein weit verbreiteter Irrtum. In Deutschland gelten zurzeit ca. 600.000 Menschen als cannabisabhängig oder stark abhängigkeitsgefährdet.

Bei Cannabis gibt es in jedem Fall eine seelische Abhängigkeit. Dies bedeutet, dass der Mensch völlig fixiert auf die Droge ist und seinen Alltag nicht mehr ohne Konsum bewältigen kann.

Außerdem gibt es messbare körperliche Symptome, die nach Absetzen von Cannabis auftreten können: z. B.

Schlafstörungen, merkwürdiges Träumen, Schwitzen (vor allem nachts), allgemeine Reizbarkeit, bisweilen Aggressivität, übermäßige Schmerzempfindlichkeit.

Quelle:

www.stark-statt-breit.de

Anlage 2: Hintergrundinformationen zur rechtlichen Situation für Jugendliche

Den Umgang mit Betäubungsmitteln, wie z.B. Cannabis, Heroin oder Ecstasy regelt in Deutschland das Betäubungsmittelgesetz (BtMG). Demnach ist jeglicher Besitz von Cannabis und Cannabisprodukten (Haschisch, Marihuana) strafbar. Dazu gehören auch der Anbau, der Handel, das Ein- oder Ausführen über die Landesgrenze, die Weitergabe und der Erwerb.

Was bedeutet Eigenbedarf?

Bei Vorliegen einer geringen Menge Cannabis, die nur zum Eigengebrauch bestimmt ist, kann die Staatsanwaltschaft von einer Strafverfolgung absehen. In Nordrhein-Westfalen liegt diese Eigenbedarfsgrenze für Cannabis bei sechs Gramm. Bei Jugendlichen und nach Jugendstrafrecht zu behandelnden Heranwachsenden bleibt eine Verfahrenseinstellung in Nordrhein-Westfalen jedoch nie ganz ohne Folgen. Eine Einstellung wegen einer geringen Menge kommt in der Regel nur unter Auflagen in Betracht. Dies bedeutet konkret: Auch wenn jemand „nur“ mit einer geringen Menge Cannabis (unter sechs Gramm) auffällig wird, ist grundsätzlich mit erzieherischen Maßnahmen zu rechnen. Diese könnten z.B. sein:

- Ableistung von Sozialstunden
- Teilnahme an einem sozialen Trainingskurs/Drogenseminar
- Teilnahme an Beratungsgesprächen oder einer Therapie in einer Sucht- und Drogenberatungsstelle
- Betreuung und Aufsicht durch eine bestimmte Person (Betreuungshelfer)

Kommt ein Jugendlicher einer juristischen Weisung nicht nach, kann bis zu vier Wochen Jugendarrest verhängt werden.

Und sonst?

Wie für alle illegalen Drogen gilt auch für Cannabis: Liegt eine Gefährdung anderer vor (z.B. wenn Minderjährige beteiligt sind, in Schulen, bei der Ausbildung, in Jugendeinrichtungen) wird das gerichtliche Verfahren auch bei geringen Mengen aufgenommen und durchgeführt.

Quelle:

www.stark-statt-breit.de

Anlage 3a: Akteneintrag des Jugendgerichtes

Staatsanwaltschaft _____ , den _____

Anklageschrift

Der Schüler _____

geboren am _____

wohnhaft in _____

ledig, deutscher Staatsangehöriger,

gesetzlicher Vertreter: _____

wird angeklagt,

als Jugendlicher mit Verantwortungsreife im Zeitraum _____ bis _____ mit Betäubungsmitteln unerlaubt Handel getrieben zu haben.

Dem Angeschuldigten wird folgendes zur Last gelegt:

Im Zeitraum _____ bis _____ verkaufte der Angeschuldigte für den gesondert Verfolgten _____ mindestens vier Mal Marihuana. Dabei handelte es sich immer um Mengen im Wert von 50 € bis 150 €. Als Entlohnung bekam der Angeschuldigte jeweils ein Tütchen Marihuana.

Vergehen gem. §§ 1,3,29I Nr 1BtMG, 1,3 JGG

Anlage 3b: Informationen über den Verlauf der Gerichtsverhandlung für die Nachbereitung

- Die Hauptverhandlung hat im März 2008 in Mülheim an der Ruhr stattgefunden.
- Vor der Urteilsverkündung hat die Jugendgerichtshilfe angeregt, Sozialstunden und Beratungsgespräche bei einer Sucht- und Drogenberatungsstelle zu verhängen.
- Die Staatsanwaltschaft beantragte einen Freizeitarrest, 70 Sozialstunden und Beratungsgespräche.
- Der Richter entschied sich schließlich zu 40 Sozialstunden und 5 Beratungsgesprächen bei einer Beratungsstelle.

Zum Täter:

Er besucht ein Gymnasium. In seiner Freizeit spielt er Fußball und ist sozial integriert. Den Mittäter hat er über einen Freund kennen gelernt. Weil er zu dessen Clique gehören wollte, hat er begonnen zu kiffen. Er beschreibt, dass es „uncool“ gewesen wäre, nicht am Joint zu ziehen. Um Geld zu verdienen, hat er schließlich für den 21 Jahre alten Mittäter Drogen verkauft. Als er aussteigen wollte, hat dieser ihm mit Schlägen gedroht. Aufhören wollte er mit dem Kiffen und dem Dealen, weil er an sich Verhaltensänderungen wahrgenommen hat: Er wurde aggressiv, wenn er nicht gekifft hat, bekam Stress mit seiner Freundin und den Eltern, war häufig gereizt und merkte, dass er nicht mehr ohne Cannabis auskam. In der Verhandlung war er geständig.

Anlage 4: Rollenbeschreibungen

Jugendrichter:

Du bist Jugendrichter am Jugendschöffengericht, welches über Verfehlungen von Jugendlichen (14 - 18 Jahre) und Heranwachsenden (18 bis unter 21 Jahre) entscheidet. Bei der Verhandlung übernimmst du mit zwei Jugendschöffen, die dir zur Seite stehen, den Vorsitz. Das Jugendschöffengericht (im Gegensatz zur Jugendkammer) führt die Verhandlung, wenn mit einer Jugendstrafe zu rechnen ist.

Als Jugendrichter musst du unparteiisch sein und Gerechtigkeit gegen jeden üben. Du bist unabhängig und nur dem Gesetz unterworfen. Du bist für die Leitung einer Verhandlung verantwortlich. D.h. du kannst die Vernehmung während der Verhandlung durchführen, Zeugen aufrufen etc. Anschließend bittest du die Jugendgerichtshilfe um ihre Meinung und lässt den Staatsanwalt seinen Urteilsvorschlag machen. Letztendlich musst du dich aber nicht an diese Vorschläge halten, sondern bist eigenständig für die Urteilsprechung zuständig. Du kannst eine Jugendstrafe (6 Monate bis 10 Jahre) verhängen, aber auch „nur“ Erziehungsmaßregeln und Auflagen, wie z.B. Sozialstunden, soziale Trainingskurse etc. ...

Zum Ablauf:

- Zunächst kommst du mit den Schöffen in den Gerichtssaal und forderst die Anwesenden auf, Platz zu nehmen. Du musst die Anwesenheit der Vorgeladenen feststellen.
- Dann forderst du den Staatsanwalt auf, die Anklageschrift vorzulesen.
- Du fragst den Anwalt, ob der Beschuldigte aussagen will.
- Anschließend nimmst du die Personalien des Beschuldigten und der Zeugen auf.
- Wenn der Beschuldigte zur Aussage gerufen wird, musst du ihn belehren. Du weist darauf hin, dass er die Aussage verweigern kann und grundsätzlich nichts sagen muss, was ihn belasten könnte.
- Zeugen sind grundsätzlich zur Aussage verpflichtet, außer wenn sie mit dem Angeklagten verwandt oder verschwägert sind oder sich durch die wahrheitsgemäße Beantwortung der Fragen selbst belasten. Darüber informierst du die Zeugen.
- Wenn du dir ein genaues Bild gemacht hast, bittest du den Jugendgerichtshelfer um seinen Bericht, dann den Staatsanwalt um seine Einschätzung und schließlich den Anwalt um sein Plädoyer.
- Dann ziehst du dich kurz mit den Schöffen zur Beratung zurück.
- Zum Schluss gibst du das Urteil bekannt und begründest es.

Schöffe:

Du bist Schöffe am Jugendschöffengericht, welches über Verfehlungen von Jugendlichen (14 - 18 Jahre) und Heranwachsenden (18 bis unter 21 Jahre) entscheidet. Bei der Verhandlung übernimmst du gemeinsam mit dem Jugendrichter den Vorsitz. Das Jugendschöffengericht (im Gegensatz zur Jugendkammer) führt die Verhandlung, wenn mit einer Jugendstrafe zu rechnen ist.

Als Schöffe bist du ein juristischer Laie und bist als ehrenamtlicher Richter bei der Verhandlung dabei. Du unterstützt den hauptberuflichen Jugendrichter bei seinen Aufgaben in der Verhandlung, beurteilst die Tat des Angeklagten und setzt gemeinsam mit dem Richter das Strafmaß fest. Bei einer Verhandlung vor dem Jugendschöffengericht arbeiten immer zwei Schöffen gemeinsam mit dem Jugendrichter – ein Mann und eine Frau.

Auch darfst du als Schöffe dem Angeklagten und den Zeugen Fragen stellen. Nachdem dem Jugendrichter und dir die Sachlage klar ist, ziehst du dich mit dem Jugendrichter und deinem Schöffenkollegen zur Beratung des Urteils zurück.

Staatsanwalt:

Du bist Staatsanwalt und leitest das Ermittlungsverfahren. Von der Polizei hast du die Anzeige zum vorliegenden Fall erhalten und den Sachverhalt von dieser erforschen lassen oder selbst weitererforscht. Nachdem du genügend Beweise und Wissen zum Umstand gefunden hast, bist du davon überzeugt, dass ausreichender Tatbestand gegenüber dem Beschuldigten vorliegt. Du hast daher Anklage beim Jugendgericht erhoben, und damit um die Verhandlung gebeten. Du bist nicht gezwungen, unter allen Umständen eine Verurteilung des Angeklagten zu erzielen. Du arbeitest weder mit dem Gericht zusammen noch gegen den Angeklagten oder seinen Verteidiger.

Zum Ablauf:

- Nachdem dich der Jugendrichter auffordert, liest du die Anklageschrift vor.
- Wenn der Jugendrichter den Beschuldigten und die Zeugen befragt, kannst auch du die Beteiligten befragen.
- Gegen Ende der Verhandlung (nach der Beweisaufnahme und nach dem Bericht der Jugendgerichtshilfe), fasst du die gehörten Informationen zusammen.
- Diese Informationen beeinflussen die Art und Höhe der Bestrafung, die du nun forderst. Wenn du glaubst, dass die Beweise nicht reichen, kannst du auch die Einstellung des Verfahrens beantragen.

Jugendgerichtshelfer:

In Verfahren nach dem Jugendgerichtsgesetz wirkt in Deutschland auch das Jugendamt mit. Hier gibt es einen speziellen Fachdienst – die Jugendgerichtshilfe. Du arbeitest bei diesem Fachdienst als Jugendgerichtshelfer und bringst in dieser Funktion die sozialpädagogischen Gesichtspunkte im Strafverfahren vor das Jugendgericht. Dazu berichtest du schriftlich oder mündlich während der Verhandlung über den Beschuldigten. Vor der Verhandlung hat mindestens ein Treffen stattgefunden, bei dem du den Beschuldigten und seine Eltern kennen gelernt und sie nach der Wohnsituation, Schule, Freizeit etc. befragt hast. Bei heranwachsenden Beschuldigten darfst du einen Vorschlag machen, ob dieser als Jugendlicher oder als Erwachsener gewertet wird. Dies kann ein unterschiedliches Strafmaß zur Folge haben kann. Auch kannst du Vorschläge zum Strafmaß machen und prüfen, ob Leistungen der Jugendhilfe eingeleitet werden sollten. Weiterhin kannst du Alternativen zum förmlichen Strafverfahren anbieten.

Im Anschluss an die Verhandlung bist du für die Vermittlung und Überwachung sozialer Arbeitsstunden, für einen Besuch in der Justizvollzugsanstalt, Durchführung eines sozialen Trainingskurses etc. zuständig.

Zum Ablauf:

- Bei dem Gespräch mit dem Beschuldigten und seinen Eltern hast du heraus gefunden, dass der Beschuldigte ein guter Schüler, sozial integriert und sportlich ist. Er gesteht die Tat und hat berichtet, dass er aufgehört hat zu kiffen. Zum Mittäter hat er keinen Kontakt mehr. Vor dieser Tat und auch nachher ist er bei der Polizei nicht mehr auffällig geworden.
- Gegen Ende der Verhandlung wirst du vom Jugendrichter aufgefordert, deine Erkenntnisse über den Jugendlichen kurz vorzustellen. Du musst eine Einschätzung darüber abgeben, ob der Beschuldigte die Tat eingesehen hat und ob er vielleicht noch einmal straffällig wird oder nicht.
- Anschließend machst du einen Vorschlag zu einer angemessenen Strafe.

Verteidiger:

Als Verteidiger stehst du dem Angeklagten beratend zur Seite. Du sollst die Rechte des Angeklagten umfassend wahrnehmen und diesen im Prozess zu richtigen und klugen Handlungen und Erklärungen veranlassen. Im Rahmen dieser Stellung bist du verpflichtet, dich ausschließlich für den Angeklagten einzusetzen.

Du achtest darauf, dass alle den Angeklagten entlastenden Aspekte hinreichend berücksichtigt und die Verfahrensvorschriften beachtet werden. Du darfst den Sachverhalt aber nicht absichtlich verdunkeln, Beweismittel fälschen oder gefälschte Beweismittel verwenden. Du darfst z.B. Beweis anträge stellen, den Angeklagten und Zeugen in der Verhandlung befragen und für den Angeklagten Stellungnahmen abgeben. Nachdem der Staatsanwalt seinen Schlussvortrag gehalten hat, darfst du dein Plädoyer halten. Hier fasst du das Ergebnis der Verhandlung zusammen, würdigst die rechtlichen und tatsächlichen Umstände und stellst einen Antrag an das Gericht, wie dieses aus deiner Sicht als Verteidiger entscheiden soll. Dein Ziel ist ein möglichst mildes Urteil oder sogar einen Freispruch.

Angeklagter:

Als Angeklagter hast du das Recht, deine Aussage zu verweigern. Auch darfst du die Unwahrheit sagen oder Dinge weg lassen, die dich belasten könnten. In unserem Fall bist du aber geständig und schilderst die Sachlage aus deiner Sicht, nachdem der Jugendrichter dich dazu befragt. Auf Fragen deines Anwalts und des Staatsanwaltes reagierst du ebenfalls offen.

Zum Fall erklärst du folgendes:

Du hast eine Zeit lang gekifft. Dazu hast du dich regelmäßig mit Freunden im Park getroffen. Manchmal waren auch ein paar Ältere dabei, die euch aber nicht gut bekannt waren. Einen der Älteren hast du über einen Bekannten etwas näher kennen gelernt. Dieser ist schon über 21 Jahre alt und hat gefragt, ob du für ihn dealen würdest. Das Geld hättest du zwar gut gebrauchen können, aber damit wolltest du nichts zu tun haben. Als du ihm das klar machen wolltest, wurde der andere aggressiv und hat mit Schlägen gedroht. Das hat dich so eingeschüchtert, dass du dich auf das Dealen eingelassen hast. Zu diesem Zeitpunkt warst du 14 Jahre alt.

Nachdem du von der Polizei überführt wurdest, hast du mit dem Dealen aufgehört, ein halbes Jahr später auch mit dem Kiffen.

Zeuge 1/Mittäter:

Du bist bereits über 21 Jahre alt und hast hin und wieder mit den Jüngeren im Park gekifft. Mit dem Angeklagten bist du nicht verwandt. Irgendwann hast du den Angeklagten animiert, für dich zu dealen. Weil er das zunächst abgelehnt hat, hast du mit Schlägen gedroht.

Zum Fall erklärst du folgendes:

Du bestreitest, den Angeklagten zum Dealen angestiftet und ihn bedroht zu haben.



Zeuge 2:

Du hast häufiger gemeinsam mit dem Angeklagten im Park gestanden. Du bist nicht mit ihm verwandt, nur ein „Kumpel“. Hin und wieder war auch der ältere zweite Zeuge dabei. Eines Tages hast du mitbekommen, dass der Ältere den Beschuldigten gefragt hat, ob dieser für ihn dealen wolle. Der Beschuldigte habe dies abgelehnt, worauf der andere ihm mit Schlägen gedroht hat. Der Beschuldigte habe sich schließlich auf das Dealen eingelassen. Du hast auch gesehen, wie er Marihuana verkauft hat.

Zum Fall erklärst du folgendes:

Du erklärst genau das, was du mitbekommen hast und erzählst die Wahrheit.



Anlage 5: Rollenfindungsbogen

Diese Fragen sollen dir helfen, leichter in deine Rollen hineinzufinden:

1. Ist dir die Ausgangslage klar?

2. Bitte lies die Hintergrundinformationen!

3. Wenn du Akteur bist, dann lies dir bitte die Rollenbeschreibung durch und versetze dich in deine Rolle mit Hilfe der Fragen!

- Name:
- Wer bin ich?
- Meine Meinung zur Tat:
- Wenn es nach mir ginge, wie würde dann das Verfahren ausgehen?
- Welche Informationen fehlen mir noch?

4. Wenn du Beobachter bist, welche Aspekte möchtest du gern in dein Blickfeld nehmen?

5. Was möchtest du gerne gezielt beobachten?

Anlage 6: Rechtliche Informationen für die Spielleitung

Auszug aus dem Betäubungsmittelgesetz (BtmG)

§ 29 Straftaten

(1) Mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe wird bestraft, wer 1. Betäubungsmittel unerlaubt anbaut, herstellt, mit ihnen Handel treibt (...), einführt, ausführt, veräußert, abgibt, sonst in den Verkehr bringt, erwirbt oder sich in sonstiger Weise verschafft,

(6) Die Vorschriften des Absatzes 1 Satz 1 Nr. 1 sind, soweit sie das Handeltreiben, Abgeben oder Veräußern betreffen, auch anzuwenden, wenn sich die Handlung auf Stoffe oder Zubereitungen bezieht, die nicht Betäubungsmittel sind, aber als solche ausgegeben werden

§ 29 a Straftaten

(1) Mit Freiheitsstrafe nicht unter einem Jahr wird bestraft, wer 1. als Person über 21 Jahre Betäubungsmittel unerlaubt an eine Person unter 18 Jahren abgibt oder sie ihr entgegen § 13 Abs. 1 verabreicht oder zum unmittelbaren Verbrauch überlässt oder 2. mit Betäubungsmitteln in nicht geringer Menge unerlaubt Handel treibt, sie in nicht geringer Menge herstellt oder abgibt oder sie besitzt...

§ 31 a Absehen von der Verfolgung

(1) Hat das Verfahren ein Vergehen nach § 29 Abs. 1, 2 oder 4 zum Gegenstand, so kann die Staatsanwaltschaft von der Verfolgung absehen, wenn die Schuld des Täters als gering anzusehen wäre, kein öffentliches Interesse an der Strafverfolgung besteht und der Täter die Betäubungsmittel lediglich zum Eigenverbrauch in geringer Menge anbaut, herstellt, einführt, ausführt, erwirbt, sich in sonstiger Weise verschafft oder besitzt.

Anmerkung:

In Nordrhein-Westfalen liegt die Eigenbedarfsgrenze für Cannabis bei sechs Gramm. Bei Jugendlichen und nach Jugendstrafrecht zu behandelnden Heranwachsenden bleibt eine Verfahrenseinstellung jedoch nie ganz ohne Folgen. Gemäß den in Nordrhein-Westfalen geltenden „Richtlinien zur Anwendung des § 31a Abs. 1 des Betäubungsmittelgesetzes“ kommt in diesen Fällen eine Einstellung wegen einer geringen Menge in der Regel nur unter Auflagen/ Weisungen im Sinne des § 45 Abs. 2 Jugendgerichtsgesetz (JGG) in Betracht. Dies bedeutet konkret: Auch wenn ein Jugendlicher oder Heranwachsender „nur“ mit einer geringen Menge Cannabis (unter sechs Gramm) auffällig wird, muss er grundsätzlich mit erzieherischen Maßnahmen, wie beispielsweise der Auferlegung von Sozialstunden,

der Teilnahme an einem Drogenseminar und/oder der Verpflichtung zum Besuch einer Drogenberatungsstelle rechnen.

Auszug aus dem Jugendgerichtsgesetz (JGG)

§ 10 Weisungen

(1) Weisungen sind Gebote und Verbote, welche die Lebensführung des Jugendlichen regeln und dadurch seine Erziehung fördern und sichern sollen (...). Der Richter kann dem Jugendlichen insbesondere auferlegen,

- Weisungen zu befolgen, die sich auf den Aufenthaltsort beziehen,
- bei einer Familie oder in einem Heim zu wohnen,
- eine Ausbildungs- oder Arbeitsstelle anzunehmen,
- Arbeitsleistungen zu erbringen,
- sich der Betreuung und Aufsicht einer bestimmten Person (Betreuungshelfer) zu unterstellen,
- an einem sozialen Trainingskurs teilzunehmen,
- sich zu bemühen, einen Ausgleich mit dem Verletzten zu erreichen (Täter-Opfer-Ausgleich),
- den Verkehr mit bestimmten Personen oder den Besuch von Gast- oder Vergnügungsstätten zu unterlassen oder
- an einem Verkehrsunterricht teilzunehmen.

(2) Der Richter kann dem Jugendlichen auch auferlegen (...), sich einer heilerzieherischen Behandlung durch einen Sachverständigen oder einer Entziehungskur zu unterziehen (...).

§ 11 Laufzeit und nachträgliche Änderung von Weisungen; Folgen der Zuwiderhandlung

(3) Kommt der Jugendliche Weisungen schuldhaft nicht nach, so kann Jugendarrest verhängt werden, wenn eine Belehrung über die Folgen schuldhafter Zuwiderhandlung erfolgt war. Hiernach verhängter Jugendarrest darf bei einer Verurteilung insgesamt die Dauer von vier Wochen nicht überschreiten. Der Richter sieht von der Vollstreckung des Jugendarrestes ab, wenn der Jugendliche nach Verhängung des Arrestes der Weisung nachkommt.



Notizen

Autorin

Yvonne Michel

Suchthilfe Aachen
Fachstelle für Suchtprävention
Hermannstraße 14
52062 Aachen


Telefon: 0241 413 56 128

E-Mail: info@suchthilfe-aachen.de



STARK
STATT BREIT

Präventionsprogramm
Cannabis **Nordrhein-Westfalen**

 **g!nko** Stiftung für Prävention

ginko Stiftung für Prävention
Landeskoordinierungsstelle Suchtvorbeugung NRW (Herausgeber)
Kaiserstraße 90
45468 Mülheim an der Ruhr
0208 300 69 31
www.ginko-stiftung.de