

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Sucht und Suchtgefahren*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)



# Sucht und Suchtgefahren

von Jan Wagner



© Peter Dazeley/The Image Bank

Alkohol, Rauchen, Computerspiele, *Social Media* oder harte Drogen – Potenzial dafür in eine Sucht zu rutschen gibt es in vielen Bereichen. Die Gefahr besteht darin von einer Gewohnheit bzw. dem Genuss in eine Sucht zu rutschen. In dieser Unterrichtseinheit erarbeiten sich Ihre Schülerinnen und Schüler Definitionen rund um das Thema Sucht, die psychologischen sowie körperlichen Auswirkungen einer Abhängigkeit und bewerten Suchtgefahren sowie -situationen anhand kleiner Fallbeispiele kritisch.

# Sucht und Suchtgefahren

**Klasse: 8**

von Jan Wagner

---

<b>Methodisch-didaktische Hinweise</b>	<b>1</b>
<b>M 1 Schon Sucht oder noch Genuss? – Begriffsdefinitionen</b>	<b>2</b>
<b>M 2 Suchtformen und süchtige machende Stoffe</b>	<b>4</b>
<b>M 3 Suchtähnliches Verhalten und Modelle</b>	<b>6</b>
<b>M 4 Wie macht mich das körperlich abhängig?</b>	<b>8</b>
<b>M 4a Hilfekarte: Normale Abläufe an der Synapse</b>	<b>12</b>
<b>Lösungsvorschläge</b>	<b>13</b>

---

## Kompetenzprofil:

<b>Fachlicher Bezug</b>	Sucht, Suchtgefahr, Drogen, Alkohol, Abhängigkeit
<b>Methodenkompetenz</b>	Einzelarbeit, Partnerarbeit
<b>Basiskonzepte</b>	Struktur und Funktion, System
<b>Erkenntnismethoden</b>	Beschreiben, Erklären, Vergleichen
<b>Kommunikationskompetenz</b>	Erklären, Darstellen, Informationen aus Texten strukturiert wiedergeben

## Überblick:

Legende der Abkürzungen:

**AB** Arbeitsblatt

**FB** Fallbeispiel

**GP** Gruppenpuzzle

**GR** Grafik

**HK** Hilfekarte

**LZK** Lernzielkontrolle

**MO** Modell

**ST** Statistik

**TX** Text

<b>Thema</b>	<b>Material</b>	<b>Methode</b>
Begriffsdefinitionen zu Sucht, Genuss, Gewohnheit, Missbrauch und Entzug	M 1	AB, FB, TX
Stoffgebundene und nicht stoffgebundene Suchtform, süchtig machende Stoffe	M 2	AB, TX, GP
Eigene Erlebnisse mit suchtähnlichem Verhalten, Modelle der Suchtentstehung	M 3	AB, FB, MO
Körperliche Abhängigkeit, Vorgänge an der Synapse	M 4	AB, FB, GR, ST
Hilfekarte zu M 4 zum normalen Ablauf an der Synapse	M 4a	HK

# Sucht und Suchtgefahren

## Ablauf

Je nach Schwerpunktsetzung Ihres Unterrichts können Sie alle oder nur einzelne der im Folgenden vorgestellten Materialien zum Thema Sucht und Suchtgefahren in Ihren Unterricht einfließen lassen. Der Einstieg in diese Unterrichtseinheit beginnt mit dem Fallbeispiel von **M 1**. Lassen Sie den kursiv gedruckten Text laut in der Klasse vorlesen. Stellen Sie anschließend die darunter stehenden Fragen. Die Schülerinnen und Schüler können ihre Einschätzungen dazu im Plenum abgeben. Im Anschluss bearbeiten die Lernenden in Einzel- oder Partnerarbeit die Aufgaben 1 bis 3. Am Ende der Bearbeitungszeit werden diese kurz besprochen und die zu Beginn der Stunde getätigte Einschätzung überprüft. Die Lernenden sollten mit den verschiedenen Begrifflichkeiten rund um Abhängigkeit und Drogenkonsum nun vertraut sein.

Anhand von **M 2** gehen die Lernenden verschiedenen Suchtformen auf den Grund. Die Aufgaben 1 bis 4 werden in Einzel- oder Partnerarbeit bearbeitet und im Anschluss kurz im Plenum besprochen. Anschließend erfolgt anhand von Aufgabe 5 ein Gruppenpuzzle zu verschiedenen Suchtmitteln. Dabei arbeiten die Schüler mit den PDF-Download-Materialien der BZgA-Homepage (siehe Links auf M 2). Alternativ können Sie diese als Lehrkraft auch in gedruckter Form austeilen, indem Sie diese vorab herunterladen, ausdrucken und kopieren oder als kostenlose Faltblätter bei der BZgA bestellen.

Anhand von **M 3** erarbeiten sich die Schüler in Kleingruppenarbeit Situationen aus der eigenen Erlebniswelt mit suchttähnlichem Verhalten und wenden verschiedene wissenschaftliche Modelle der Suchtentstehung an. Hierbei soll eine Reflektion geschaffen und die Bewertungskompetenz geschult werden.

In **M 4** erarbeiten sich die Lernenden die biologischen Vorgänge an der Synapse unter Drogeneinfluss und werden sich somit den körperlichen Auswirkungen einer Sucht bewusst. Bei Bedarf kann die Hilfekarte **M 4a** genutzt werden, um sich die physiologischen Vorgänge an der Synapse ins Gedächtnis zu rufen. Idealerweise sollten diese aber schon vorab im Unterricht behandelt worden sein, sodass auf dieses Wissen zurückgegriffen werden kann.

# SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

## Auszug aus: *Sucht und Suchtgefahren*

Das komplette Material finden Sie hier:

[School-Scout.de](http://School-Scout.de)

