

DAS Spiel zu deiner Gesundheit

Die WIKI Kinderbetreuungs-GmbH und das LOGO jugendmanagement – Die Steirische Fachstelle für Jugendinformation und -kommunikation fokussieren im Rahmen des Praxisprojektes zum Thema Gesundheitskompetenz auf die Thematik der Nachhaltigkeit – in Form eines Spieles.

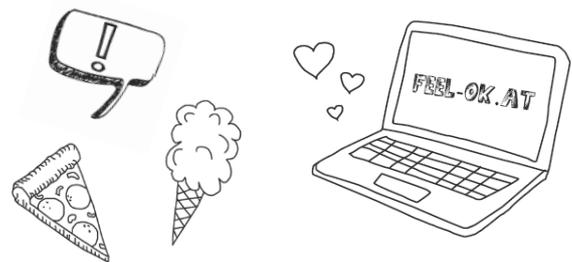
Sensibilisierung von Jugendlichen für die vielfältigen Ansätze von Gesundheit – das soll in der Steiermark auch über den definierten Projektzeitraum hinaus gewährleistet werden und den Bedürfnissen der Zielgruppe entsprechen. Aus diesem Grund wurden in einem ersten Schritt die Inhalte für „Hopfensmoothie, Tindergarten & Discopumping – DAS Spiel zu deiner Gesundheit“ gemeinsam von VertreterInnen der offenen Jugendarbeit und MitarbeiterInnen der Fachstelle für Jugendinformation unter Begleitung von Styria Vitalis erarbeitet und in einem zweiten Schritt in ausgewählten Jugendzentren mit interessierten Mädchen und Burschen vorab getestet.

DAS SPIEL FÜR DISCOPUMPER; RUMOXIDIERERINNEN UND BEWEGUNGSFREAKS!

Das Spiel ist für Jugendliche zwischen 12 und 26 Jahre konzipiert und kann ab zwei Personen sehr einfach gespielt werden. Das Spiel beinhaltet 1 Spieleanleitung, 116 Wissenskarten (rot, blau, gelb, grün), 29 Aktivitätskarten (violett), 1 Farbwürfel, 1 Sanduhr und drei Karten, die für Notizen und eigene Einfälle verwendet werden können. Die Spielkarten beinhalten jeweils eine Frage zum Thema Gesundheitskompetenz und vier vorgegebene Antwortmöglichkeiten, wobei natürlich nur eine Antwort sich als richtig herausstellt.

Die Spielkarten sind in fünf Kategorien eingeteilt, die den Farben des Würfels zugeordnet sind:

1. BLAU: Psychische Gesundheit
2. GRÜN: Ernährung
3. GELB: Bewegung
4. ROT: Liebe und Sexualität
5. VIOLETT: Aktivitätskarten
6. WEISS: Es muss eine Runde ausgesetzt werden



SPIELABLAUF

Die Wissenskarten und Aktivitätskarten werden jeweils nach Farbe geordnet und verdeckt in die Mitte gelegt. Jeder würfelt ein Mal. Die Person, die grün würfelt, beginnt. Falls mehrere Personen grün würfeln, beginnt die Jüngste. Die Reihenfolge geht im Uhrzeigersinn weiter. Die erste Person, die dran ist würfelt noch ein Mal. Die gewürfelte Farbe bestimmt dann die Kategorie der Karte, die gezogen werden muss (z.B. Ich würfle grün, also wird mir eine Wissensfrage zum Thema Ernährung gestellt. Gibt es einen Spielleiter oder eine Spielleiterin, dann liest diese Person die Frage oder Aufgabe vor. Gibt es niemanden, der/die das Spiel leitet, übernimmt immer die Person diese Aufgabe, die als nächstes dran wäre.

SPIELENDEN Die GewinnerIn des Spiels ist die Person, die als Erste 10 Karten besitzt.

Ein Farbstapel der Wissens- und Aktionskarten ist aufgebraucht ist und die Person mit den meisten Karten gewinnt.

Ende durch Zeitablauf, die zu Beginn mit der Spielleitung und allen SpielerInnen vorab vereinbart wurde.

Erhältlich ist das Spiel in allen Einrichtungen der offenen Jugendarbeit in der Steiermark, bei WIKI wie auch dem LOGO jugendmanagement und der steirischen Landesludothek „Ludovico“. Da die erarbeiteten Inhalte österreichweit gültig sind, findet sich „Hopfensmoothie, Tindergarten & Discopumping – DAS Spiel zu deiner Gesundheit!“ ebenfalls als Tool in der „Gesunden BoXXX“ Salzburg wieder.

LOGO jugendmanagement: Dipl. SBP Andrea Črnko, BEd | andrea.crnko@logo.at | 0316 90 370-234

WIKI Kinderbetreuungs GmbH: Roland Maurer-Aldrian, BA | maur-er-aldrian@wiki.at | 0316 42 65 65 901