



### Hopfensmoothie, Tindergarten & Discopumping

**Zielgruppe:** Jugendliche zwischen 12 und 26 Jahren

**Ziel:** Spielerische Auseinandersetzung mit Themen zur Gesundheitskompetenz

**Gruppengröße:** ab 2 Personen

**Dauer:** ca. 1 Unterrichtseinheit

**Material:** Spielanleitung, Wissens- und Aktivitätskarten, Würfel, Sand- oder Stoppuhr

#### Beschreibung

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. SCHWARZ: 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/der Jüngste. Die Reihenfolge geht im Uhrzeigersinn weiter. Die erste Person, die an der Reihe ist, würfelt noch ein Mal. Die gewürfelte Farbe bestimmt dann die Kategorie der Karte, die gezogen werden.
- Danach wird die Frage oder Aufgabe vorgelesen und die Person, die dran ist, muss sich in der durch die Sanduhr vorgegebenen Zeit für eine Antwort entscheiden oder die beschriebene Aufgabe erfüllen. Ist die Antwort richtig, darf der/die Spieler/-in die Karte behalten. Ist sie falsch, wird die Karte unter den Kartenstapel zurückgelegt.
- Die richtige Antwort befindet sich auf der Unterseite der Karte in verkehrter Schrift. Auch ein Blick auf die angeführten Zusatzinfos lohnt sich. Nun ist die nächste Person an der Reihe.

#### SPIELENDEN - VARIATIONEN:

- Der/die Gewinner/-in des Spiels ist die Person, die als Erste 10 Karten besitzt.
- Ein Farbstapel der Wissens- und Aktionskarten ist aufgebraucht und die Person mit den meisten Karten gewinnt.
- Ende durch Zeitablauf, die zu Beginn mit der Spielleitung und allen SpielerInnen vorab vereinbart wurde.