

## Didaktisch-methodische Hinweise

### Wie alt bist du wirklich?

Auf dem vorliegenden Arbeitsblatt bekommen die Schüler\*innen eine fiktive Geschichte präsentiert, in der es darum geht, dass sich ein Jugendlicher mit einer falschen Altersangabe in den neuen Kinofilm, der gerade läuft, schummeln möchte. Dieses Dilemma dürfte vielen Kindern und Jugendlichen bekannt sein. Die recht harmlose Geschichte kann als Einstieg für schwierigere Dilemmata genutzt werden, bei denen es um mehr geht als um eine minimal falsche Altersangabe.



#### Vorbereitungen

- AB „Wie alt bist du wirklich?“ für alle Schüler\*innen kopieren
- Ggf. werden ein Internetzugang sowie ein Beamer für die Präsentation eines Kinotrailers zum Stundeneinstieg benötigt.



#### Einstiegsmöglichkeiten

- Präsentation eines Trailers für einen aktuellen Kinofilm
- Gespräch über den letzten Kinobesuch der Schüler\*innen

#### Erwartungshorizont

Vermutlich werden es einige Schüler\*innen für vertretbar halten, dass Noel bei der Angabe seines Alters lügt – es passiert ja nichts. Mögliche Begründungen für die Entscheidung zu lügen:

- Das emotionale Alter von Noel kann höher sein als sein körperliches Alter.
- Noel wird in zwei Monaten 12 Jahre alt, darauf kommt es nun auch nicht mehr an.
- Zu Hause kann Noel sich auch Filme anschauen, für die er laut Altersbeschränkung noch zu jung ist.

Natürlich gibt es auch Gründe, die für das Einhalten der Altersgrenze sprechen. Mögliche Begründungen für die Entscheidung, bei der Altersangabe ehrlich zu sein:

- Zu Hause können die Eltern kontrollieren, welche Sendungen Noel schaut.
- Die Altersbeschränkung bei Filmen ist eine Hilfestellung für den\*die Kinobetreiber\*in, da diese\*r nicht einschätzen kann, welche Besucher\*innen die entsprechende emotionale Reife für den jeweiligen Film haben.
- Altersgrenzen für Filme, Videospiele usw. werden nicht willkürlich festgelegt, sondern anhand bestimmter Kriterien (im Film vorkommende Gewalt, Sexualität usw.).

### Alt genug für Alkohol?

Auf dem vorliegenden Arbeitsblatt wird den Schüler\*innen eine fiktive Geschichte präsentiert, in der es darum geht, dass eine Jugendliche sich dazu entscheidet, ein falsches Alter vorzugeben, um ihr Ziel, nämlich den Kauf von Alkohol im Supermarkt, zu erreichen. Die erhöhte Entscheidungsschwierigkeit dieses Dilemmas liegt darin, dass der Konsum von Alkohol nachweislich schädlich für den Körper sein kann. Mit dem Kauf von Alkohol entscheidet sich die Jugendliche demnach bewusst dafür, ein persönliches Risiko einzugehen.

## Vorbereitungen

- AB „Alt genug für Alkohol?“ für alle Schüler\*innen kopieren
- Internetzugang gewährleisten für das Abspielen eines Videos über einen QR-Code (Dauer des Videos: ca. 5 Minuten)
- Für die Nutzung des QR-Codes benötigen die Schüler\*innen ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play bzw. App Store).



## Einstiegsmöglichkeiten

- Bearbeiten und Besprechen des AB „Wie alt bist du wirklich?“
- Bezugnahme auf das Präventionsangebot der Schule



## Erwartungshorizont

1. Altersgrenzen für den Kauf von Alkohol:
  - „Leichte“ Alkoholika (Bier, Wein, Sekt etc.) dürfen von Jugendlichen ab 16 Jahren gekauft und konsumiert werden.
  - „Harte“ Alkoholika (Spirituosen, Alkopops etc.) dürfen Minderjährige überhaupt nicht kaufen und konsumieren.
2. Mögliche Folgen durch einen übermäßigen Alkoholkonsum:
  - körperliche Folgen: Lebererkrankungen, Entzündungen im Magen-Darm-Trakt, Tumore, Bluthochdruck, Herzrhythmusstörungen, Nervenschädigungen (z.B. im Gehirn)
  - psychische Folgen: vermindertes Konzentrationsvermögen, verändertes Verhalten
  - soziale Folgen: Verkehrsunfälle und Straftaten (z.B. durch Kontrollverlust, verminderter Reaktionsvermögen, Aggressivität); Probleme in der Familie, im Freundeskreis, am Arbeitsplatz
3. Beziehen die Schüler\*innen bei der Bewertung von Tabeas Verhalten das Jugendschutzgesetz und die möglichen Folgen durch einen übermäßigen Alkoholkonsum mit ein, können sie ihr Verhalten eigentlich nicht gutheißen. Je nach sozialem Umfeld und bisheriger Lebenserfahrung können die Schüler\*innen jedoch auch der Meinung sein, dass Alkohol zum alltäglichen Leben dazugehört. Die möglichen gesundheitlichen Folgen und rechtlichen Konsequenzen für Tabea könnten daher eher heruntergespielt oder übergangen werden. In diesem Fall bietet sich eine weiterführende Diskussion an.

## Im Kaufhaus

Das vorliegende Arbeitsblatt soll als Einstieg in das Thema „Diebstahl“ dienen.



## Vorbereitungen

Kopieren des AB „Im Kaufhaus“ für alle Schüler\*innen

## Einstiegsmöglichkeiten

Besprechen des Bildes auf dem AB „Im Kaufhaus“



### Erwartungshorizont

1. Im Vordergrund der Abbildung steht ein Mann, der gerade dabei ist, einen Gegenstand unter seiner Jacke verschwinden zu lassen. Im Hintergrund stehen Regale, was darauf schließen lässt, dass der Mann in einem Kaufhaus ist. Offenbar versucht er, etwas zu stehlen.
2. Der Großteil der Klasse dürfte die auf dem Bild dargestellte Handlung als etwas Schlechtes bewerten. Allerdings könnten von den Schüler\*innen auch Entschuldigungsversuche genannt werden (z. B. „Wenn ein Produkt im Kaufhaus fehlt, fällt das doch keinem auf, das Kaufhaus ist doch versichert.“). Diese Argumentation sollte nicht akzeptiert, sondern entkräftet werden (z. B. Diebstahl ist eine Straftat; durch die notwendige Versicherung werden alle Produkte im Kaufhaus teurer, weil die Kosten umgelegt werden müssen etc.).
3. Dies ist eine schwierige Aufgabe, da es wohl wenige Situationen gibt, in denen ein Diebstahl zu akzeptieren ist. Ein denkbare Szenario wäre beispielsweise, dass jemand Nahrungsmittel stiehlt, um dadurch einem drohenden Hungertod zu entgehen.

---

## Der Diebstahl

Auf dem vorliegenden Arbeitsblatt wird den Schüler\*innen eine fiktive Geschichte präsentiert, die den Diebstahl eines Videospiels in einem Kaufhaus thematisiert. Dazu sollen sich die Schüler\*innen anhand eines Auszugs aus dem Strafgesetzbuch darüber informieren, welche Konsequenzen ein Diebstahl haben kann.



### Vorbereitungen

- AB „Der Diebstahl“ für alle Schüler\*innen kopieren
- ggf. zum Stundeneinstieg das Bild vom AB „Im Kaufhaus“ groß und farbig ausdrucken und für alle sichtbar an der Tafel aufhängen

### Einstiegsmöglichkeiten

- Besprechen des Bildes auf dem AB „Im Kaufhaus“
- Gespräch in der Klasse über aktuelle Videospiele bzw. Spielekonsolen



### Erwartungshorizont

1. Mögliche Gründe für den Diebstahl:
  - Man erhält das aktuelle Videospiel ohne Unkosten.
  - Man gewinnt möglicherweise Anerkennung im Freundeskreis.Mögliche Gründe gegen den Diebstahl:
  - Diebstahl ist eine Straftat.
  - Man schädigt das Kaufhaus.
  - Man riskiert eine Strafe (Geldstrafe oder Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren möglich).
2. Bei der anschließenden Diskussion darüber, ob ein Diebstahl in der vorliegenden Situation zu rechtfertigen ist, sollte darauf geachtet werden, dass den Schüler\*innen mit den „coolsten“ Argumenten keine Bühne in der Klasse geboten wird.

## Der Zoobesuch

Das vorliegende Arbeitsblatt beschäftigt sich ebenfalls mit dem Thema „Diebstahl“. Den Schüler\*innen wird eine fiktive Geschichte präsentiert, in der ein Mädchen einen Diebstahl begeht, um einer Klassenkameradin zu helfen. Die Argumentation zur Rechtfertigung des Diebstahls sieht in diesem Fall anders aus, da dieser nicht zu eigennützigen Zwecken erfolgt.

**Anmerkungen:** Das Arbeitsblatt „Der Zoobesuch“ ist unter der Geschichte in zwei Textabschnitte unterteilt. Nach dem Lesen des Textabschnittes bei der Zahl 1 sollte von den Schüler\*innen zunächst Aufgabe 1 erledigt werden, bevor schließlich der Textabschnitt bei der Zahl 2 gelesen und Aufgabe 2 bearbeitet wird.

### Vorbereitungen

- AB „Der Zoobesuch“ für alle Schüler\*innen kopieren
- AB „Der Zoobesuch: Mögliche Folgen“ für alle Schüler\*innen kopieren
- ggf. zum Stundeneinstieg das Bild vom AB „Im Kaufhaus“ groß und farbig ausdrucken und für alle sichtbar an der Tafel aufhängen



### Einstiegsmöglichkeiten

- Besprechen des Bildes auf dem AB „Im Kaufhaus“
- Diskussion über die Höhe von Taschengeld



### Erwartungshorizont

#### 1. Folgen für Marta:

kann am Zoobesuch teilnehmen; ist Lilli wahrscheinlich für das Bezahlen der Eintrittskarte dankbar; fühlt sich Lilli gegenüber nun möglicherweise verpflichtet

Folgen für Vincent:

hat jetzt weniger Geld; bemerkt den Diebstahl wahrscheinlich und ärgert sich darüber; verdächtigt und beschuldigt möglicherweise eine\*n andere\*n Mitschüler\*in

Folgen für Lilli:

hat möglicherweise ein schlechtes Gewissen; ist nun vielleicht enger mit Marta befreundet, weil sie ihr helfen konnte; fürchtet möglicherweise ständig, doch noch erwischt zu werden

#### 2. Folgen für Marta:

kann nicht am Zoobesuch teilnehmen; ist womöglich sauer auf Lilli; fühlt sich möglicherweise mitschuldig

Folgen für Vincent:

könnte Lilli anzeigen; ist wahrscheinlich enttäuscht und verärgert über Lilli

Folgen für Lilli:

hat eine Straftat begangen, für die sie bestraft werden könnte; gilt nun möglicherweise in der Klasse als Diebin

#### 3. Es sind viele verschiedene Handlungsabläufe denkbar.

#### 4. Die Szene sollte in den Kleingruppen gut vorbereitet und die Dialoge für die einzelnen Rollen sollten schriftlich verfasst werden, damit die „Aufführung“ nicht ins Stocken gerät oder ins Lächerliche abdriftet. Für diesen Arbeitsauftrag ist ausreichend Zeit einzuplanen.

## Wie alt bist du wirklich?



© Aspi13 - stock.adobe.com

Freitag – endlich! Das Wochenende hat ganz schön lange auf sich warten lassen. Noel hat diesem Tag schon lange entgegengefiebert, denn der neue, spannende Actionfilm kommt nun endlich im Kino.

Noel hat für heute Abend eine Karte für einen der besten Plätze im Kinosaal ergattern können. Pünktlich macht er sich mit dem Bus auf den Weg. Mit jeder Minute, die der Filmstart näher rückt, wird er aufgeregter. Er kann es kaum noch abwarten. An der Bushaltestelle springt er aus dem Bus, flitzt in Richtung Kino, eilt die Treppe nach oben, öffnet auf seinem Handy das digitale Kinoticket und stellt sich an der Schlange für die Kartenkontrolle an. Beim Kartenkontrolleur angekommen blickt dieser auf das Handy, schaut Noel dann intensiv an und fragt: „Sag mal, wie alt bist du eigentlich? Der Film ist ab 12 Jahren freigegeben. Bist du schon 12?“

Verflixt! Leider ist Noel noch keine 12. Das dauert noch zwei Monate. Bisher wurde er noch nie nach seinem Alter gefragt. Warum gerade heute? Im Warteraum vor den Kinosälen warten seine Freunde und schauen zu ihm her. Sie fragen sich bestimmt schon, warum die Kartenkontrolle bei ihm so lange dauert. Sie sind doch auch alle durchgekommen.

Noel überlegt: Soll er lügen und einfach sagen, dass er schon 12 ist? Den Schülerausweis will doch eigentlich nie jemand sehen. Oder soll er doch sein wahres Alter sagen und damit die Chance vergeben, den lang ersehnten Actionfilm zu sehen?



Schlüpfen in Noels Rolle und trifft eine Entscheidung: lügen oder ehrlich sein? Begründen deine Entscheidung.

## Alt genug für Alkohol?

Tabea steht im Supermarkt vor dem Getränkeregal. Ihr Blick ist auf eine Flasche mit buntem Inhalt gerichtet. Ein Mixgetränk mit etwas Alkoholgehalt, das ihr bei der letzten Party sehr gut geschmeckt hat. Sie würde sich das Getränk gerne kaufen, weiß aber, dass sie eigentlich noch nicht alt genug ist, um Alkohol zu kaufen. Glücklicherweise sieht sie älter aus und ist auch noch nie nach ihrem Ausweis gefragt worden. Andererseits hat sie im Biologieunterricht gelernt, dass zu viel Alkohol schädlich sein kann – gerade bei jungen Menschen noch mehr als bei Erwachsenen.

Aber so ein kleines Fläschchen wird doch sicher nicht schaden. Es sind ja nur 0,33 Liter in der Flasche und der Alkoholgehalt ist auch nicht viel höher als bei einem Bier. Tabea greift nach der Flasche und geht Richtung Supermarktkasse. Sie hat sich entschieden: Ein Fläschchen wird schon nicht so schlimm sein!

<b>Jugendschutz: Wir halten uns daran!</b>		
	<b>unter 16 Jahren</b>	<b>ab 16 Jahren, unter 18 Jahren</b>
Tabakwaren, E-Zigaretten etc.	kein Verkauf, kein Konsum	kein Verkauf, kein Konsum
Bier, Wein, Sekt etc.	kein Verkauf, kein Konsum	Verkauf und Konsum erlaubt
Spirituosen, Alkopops etc.	kein Verkauf, kein Konsum	kein Verkauf, kein Konsum
Filme und Videospiele	nur entsprechend der Alterskennzeichnung	nur entsprechend der Alterskennzeichnung
Aufenthalt in Diskotheken	nur in Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person	ohne Begleitung bis 24 Uhr erlaubt
Aufenthalt in Gaststätten	nur in Begleitung einer erziehungsbeauftragten Person (Ausnahme: zwischen 5 Uhr und 23 Uhr darf eine Mahlzeit oder ein Getränk konsumiert werden.)	ohne Begleitung bis 24 Uhr erlaubt

(Quelle: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend)

Infovideo zum Thema Alkohol:



1. Informiere dich anhand der Tabelle, welche Altersgrenzen man für den Kauf von Alkohol erreicht haben muss.
2. Schau dir über den obigen QR-Code das kurze Infovideo an. Notiere mögliche Folgen, die durch einen übermäßigen Alkoholkonsum auftreten können.
3. Bewerte Tabreas Verhalten. Beziehe dabei auch die Informationen aus der Tabelle und dem Infovideo mit ein.

## Im Kaufhaus



© Andrey Popov – stock.adobe.com

1. Beschreibe die oben abgebildete Situation.



---

---

---

---

---

2. Bewerte die auf dem Bild dargestellte Handlung.

---

---

---

3. Überlege dir mögliche Situationen, in denen das Handeln der Person akzeptabel sein könnte. Notiere diese.

---

---

---

# **Der Diebstahl**

Liam befindet sich mit einigen seiner Freunde in einem Kaufhaus. In der Elektronikabteilung kaufen sich die meisten von ihnen das neueste Videospiel für ihre Spielekonsole zum Preis von 50 €. Liam hätte dieses Spiel auch sehr gerne, aber nachdem er überprüft hat, wie viel Geld er dabeihat, muss er leider feststellen, dass er sich das Spiel nicht leisten kann.

Lange steht er unschlüssig vor dem Regal und überlegt, ob er das Spiel nicht einfach einstecken soll. Die Verpackung ist so klein und die Taschen seiner Jacke sind so groß – das dürfte ganz leicht sein. Was soll er nun tun?



## **Diebstahl**

In § 242 des Strafgesetzbuches steht:

(1) Wer eine fremde bewegliche Sache einem anderen in der Absicht wegnimmt, die Sache sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen, wird mit Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft.

(2) Der Versuch ist strafbar.

1. Trage mögliche Gründe, die für oder gegen den Diebstahl des Videospiels sprechen, in die Tabelle ein. Berücksichtige dabei auch die Informationen auf dem obigen Infozettel.
  2. Schlüpfe in Liams Rolle und überlege dir, ob du das Videospiel einstecken würdest oder nicht. Diskutiert darüber in der Klasse.



## Der Zoobesuch

Der nächste Wandertag in der Schule steht an. Die Klasse hat sich mehrheitlich dafür entschieden, in den Zoo zu gehen. Der Eintritt dafür kostet pro Person 10 €. Für die meisten in der Klasse sind 10 € nicht allzu viel Geld – doch bei Marta ist das anders. Sie bekommt fast kein Taschengeld, weil ihre Eltern sich das nicht leisten können. Deshalb sucht Marta nach einer Ausrede, um am Wandertag nicht mit in den Zoo gehen zu müssen.

Ihre Freundin Lilli weiß, dass Marta nicht viel Geld zur Verfügung hat. Sie selbst hat zwar auch nicht allzu viel, für ihre eigene Eintrittskarte würde es aber gerade noch reichen. Lilli würde Marta sehr gerne einladen, aber woher soll sie das Geld nehmen?

Ihr kommt in den Sinn, dass ihr Klassenkamerad Vincent immer viel Geld dabeihat – oft weit über 100 €. Und Vincent ist sehr leichtsinnig, er lässt seinen Geldbeutel oft einfach so herumliegen. Es wäre leicht, ihm einen Schein aus dem Geldbeutel zu nehmen. Er würde es vielleicht nicht einmal merken.

Je länger Lilli darüber nachdenkt, umso entschlossener ist sie. Vincent wird das Geld schon nicht vermissen! Als es zur Pause läutet, lungert sie noch ein bisschen im Klassenzimmer herum, bis alle das Zimmer verlassen haben. Dann nimmt sie aus Vincents Geldbeutel, der unbeaufsichtigt in dessen Schultasche liegt, einen Zehneuroschein.

**1**

Mit diesem Zehneuroschein bezahlt Lilli nach der Pause die Eintrittskarte für Marta und die gesamte Klasse kann sich auf den Wandertag freuen.

**2**

Als Lilli nach dem Geldschein in Vincents Geldbeutel greifen will, geht die Zimmertür wieder auf und Vincent steht in der Tür, weil er sein Pausenbrot vergessen hat. Ungläublich starrt er auf Lilli und den Geldbeutel in ihrer Hand. Es ist völlig klar, was sie damit vorhat. Vincent ist entsetzt, denn so hätte er Lilli niemals eingeschätzt.



1. Lies die Geschichte zusammen mit dem Textabschnitt bei der Zahl 1 durch. Überlege dir, welche Folgen sich für Lilli, Marta und Vincent durch den Diebstahl ergeben. Notiere die Folgen auf dem zweiten Arbeitsblatt bei der Zahl 1. Gehe hierbei davon aus, dass niemand Lilli erwischt hat.
2. Lies die Geschichte nun noch einmal zusammen mit dem Textabschnitt bei der Zahl 2 durch. Überlege dir, welche Folgen sich nun für Lilli, Marta und Vincent ergeben. Notiere die Folgen auf dem zweiten Arbeitsblatt bei der Zahl 2.
3. Setzt euch in Kleingruppen zusammen und überlegt euch, wie die Geschichte weitergehen könnte, nachdem Lilli erwischt wurde.
4. Spielt die Szene in eurer Kleingruppe mit verteilten Rollen nach. Es können auch noch weitere Personen an der Geschichte teilnehmen (z. B. Lehrkraft, Marta, Mitschüler etc.).



## Der Zoobesuch: Mögliche Folgen

**1**

Folgen für Marta	_____
Folgen für Vincent	_____
Folgen für Lilli	_____

**2**

Folgen für Marta	_____
Folgen für Vincent	_____
Folgen für Lilli	_____