



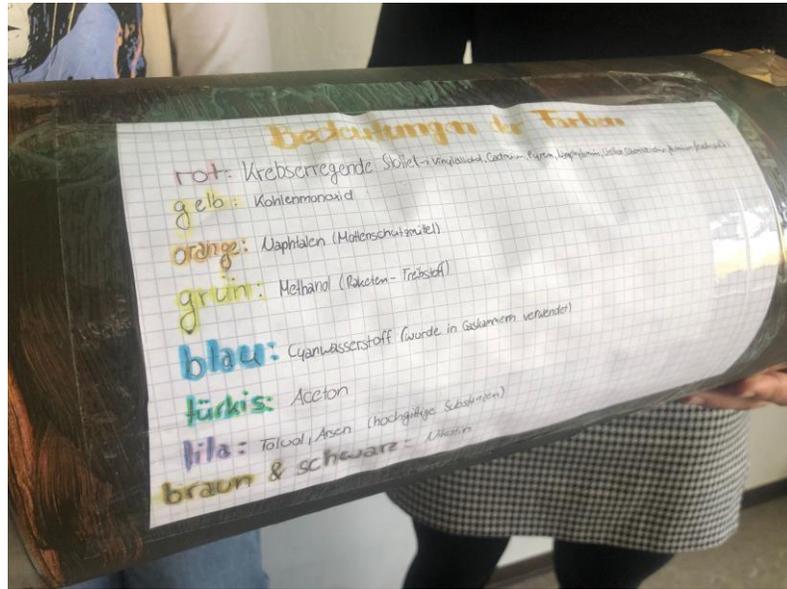
**Kreativprojekte der Klasse 8c
des Rudi –Stephan –
Gymnasium Worms**

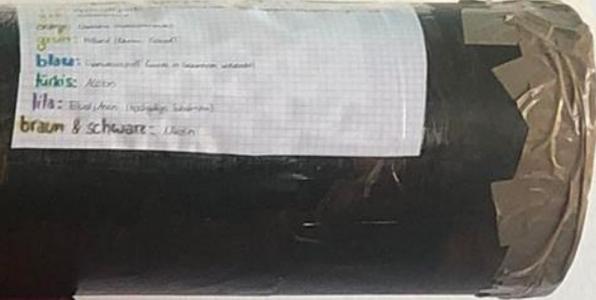
Unsere Idee Nr.1 – DIE GEFAHR SICHTBAR MACHEN 😊

BE SMART

- Die Inhaltsstoffe der Zigarette schädigen nicht nur unserer Gesundheit sondern auch der Umwelt! Die Klasse war entsetzt wie viele Kippen in der Natur landen!
- Daher stellen wir in einer überdimensionalen Zigarette und einer riesigen Zigarettenschachtel die großen schädlichen Einflüsse auf die Umwelt dar. In der beleuchteten Zigarette sieht man auf Styroporkugeln dargestellt, welche umweltschädigenden Inhaltstoffe enthalten sind und auch eine kurze Erklärung dazu.
- Die dazugehörige Schachtel soll dazu dienen, das Thema Rauchen und dessen Gefahren auch optisch in der Schulgemeinschaft groß zu thematisieren.

Die MEGA Zigarette von Sophia S, Isabel und Sophia K





WEST



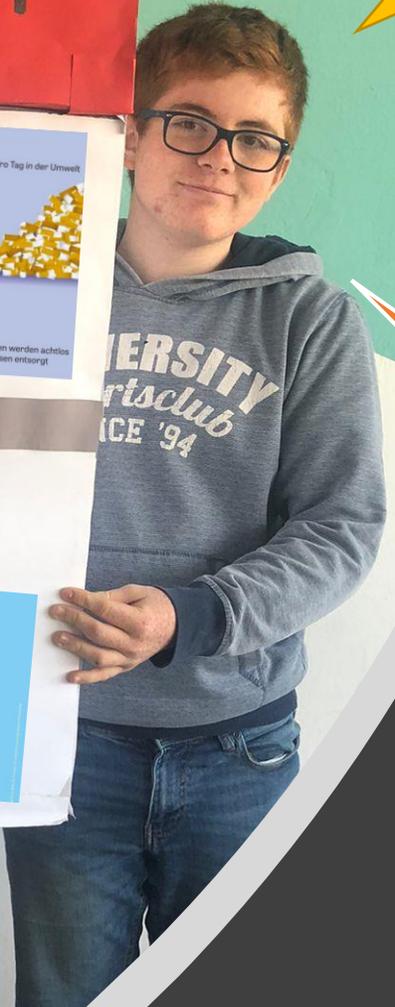
4,5 Billionen
Kippenstummel pro
Jahr landen in der
Umwelt ! Das sind
4,5 Billionen
zuviel!!!!

Lasst euch nicht veraschen!



Die zugehörige
Schachtel von David
und Finn darf
natürlich nicht
fehlen!

Wohin mit dem Giftmüll ?!



Unsere Idee Nummer 2 – DAS SPIEL!!!

- Unsere Klasse liebt das Spiel „Werwolf“ 😊 Sobald wir eine Freistunde oder die letzte Stunde vor Ferien haben, überzeugen wir unsere Lehrer mit uns Werwolf zu spielen!
- Bei der Arbeit an unseren Be Smart Projekten kam uns die Idee, ein komplettes „Be Smart – Rollenspiel“ basierend auf dem Spiel Werwolf zu kreieren! Das hat uns riiiiiiiiieeeeeesen Spaß gemacht!

Wie läuft das Spiel ab?

Es gibt einen Erzähler / Spielführer

Vorderseite



In einer Stadt umhüllt von Qual und Rus, in der die Kriminalität freien Lauf hat, versucht die wohlhabende Bürgerschaft, ihre Stadt zu schützen und den Zigaretten ein Ende zu setzen. Auf den Wegen, wo früher ringsherum Pflanzen blühten und Flüsse flossen, auf den Enten fröhlich schwammen, zeigt sich heute ein Bild von fehlgebildeten Tieren, verseuchtem Wasser und abgestorbenen Pflanzen. Es ist Zeit zu handeln!

Das Team „Nicht Raucher“

Jede Nacht wird einer von ihnen durch die Dealer ausgewählt und in die Abhängigkeit gezogen. Dieser Spieler wird Raucher und stirbt an der Folge der Zigaretten, er scheidet aus. Jeden Morgen können sie durch eine Abstimmung, bei der jeder mitmachen kann, einen Dealer entlarven und festnehmen. Dieser scheidet auch aus dem Spiel aus.

Das Team „Dealer“

Die Dealer versuchen alle „Nicht Raucher“ in die Abhängigkeit zu ziehen, um ihren Profit zu Maximieren. Wenn dies gelingt, ist das Spiel zu Ende und sie haben gewonnen. Sie sollten sich allerdings vor dem falschen Dealer hüten.

Rückseite

Spielverlauf I

1. Die Spieler bestimmen einen Spielführer, der das Spiel leitet.
2. Die Charakterkarten werden ausgeteilt und verdeckt jedem Spieler gegeben
3. Der Spielführer verkündet nun die Nacht und alle Spieler schlafen ein.
4. Die Dealer wachen auf und bestimmen ihren Abhängigen. Danach schlafen sie wieder ein.

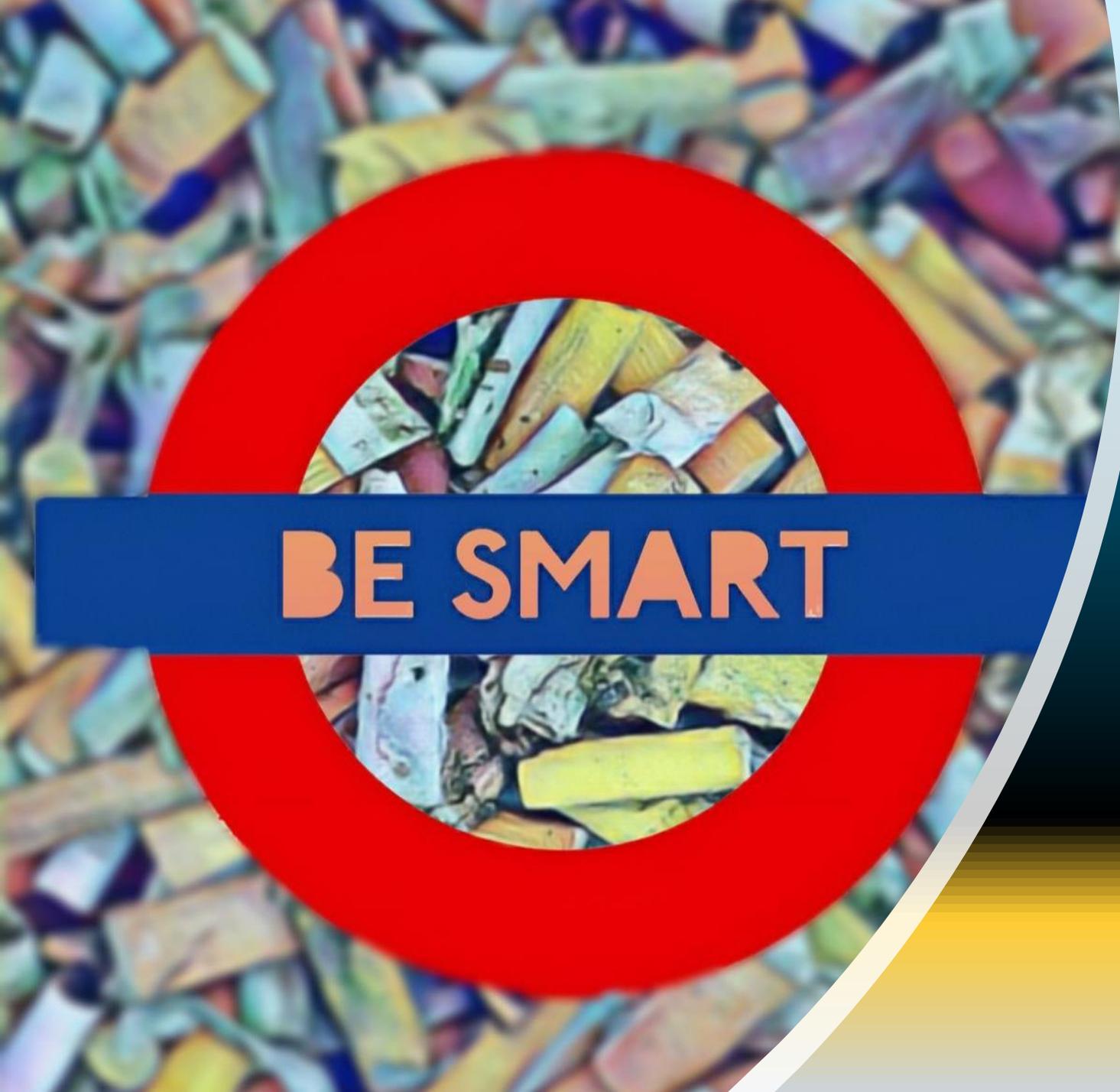
Spielverlauf II

5. Nun fragt der Spielleiter nacheinander den falschen Dealer, den Arzt, den Dieb, den Kettenraucher, den Tabakhändler, die Öko-Annette, den Shisha King und den Polizisten, ob sie ihre Fähigkeiten einsetzen wollen.
6. Alle Spieler wachen auf und wählen einen Spieler aus, der festgenommen werden soll.
7. Dann schlafen alle wieder ein.

Siegesbedingungen

- Das Team „Nicht Raucher“ gewinnt, wenn alle Dealer gefunden wurden.
- Das Team „Dealer“ gewinnt, wenn alle Nichtraucher Abhängig sind.
- Sonderkarten gehören zum Team „Nicht Raucher“ außer der Kettenraucher.





BE SMART

Die Spielkarten
– das Bild zeigt
die Rückseite
jeder Karte

Welche Fähigkeiten haben die Spielfiguren?

Charakter Beschreibung(Ausführlich für Anleitung):

Dealer: Der Dealer zieht Nichtraucher in die Abhängigkeit, indem alle Dealer in der Nacht aufwachen und mit einer Abstimmung einen Nichtraucher auswählen können. Die Dealer können dies jede Nacht einen Nichtraucher auswählen(Den Raucher gibt es nicht als Charakter sondern kann nur durch die Abhängigkeit durch Dealer oder Kettenraucher erreicht werden). 11x

Nichtraucher: Die Nichtraucher haben keine besondere Fähigkeit, sie haben an jedem Morgen die Chance Mitspieler zu nennen, von den sie vermuten das sie zu den Dealern gehören. Die vorgeschlagenen Mitspieler können dann mit einer Mehrheit einen der vorgeschlagenen Spieler aus dem Spiel werfen. An dieser Abstimmung können aber alle Spieler teilnehmen, wodurch diese auch von Dealern missbraucht werden kann um Nichtraucher oder andere Charakter aus dem Spiel zu werfen. 11x

Falscher Dealer: Der Falsche Dealer wacht mit den Dealer in der Nacht auf und hat jede dritte Nacht einen Dealer zu verraten. 1x

Arzt: Der Arzt hat einmal im gesamten Spiel die Möglichkeit einen Mitspieler der abhängig gemacht wurde zu heilen. 1x

Kettenraucher: Der Kettenraucher hat genau wie der Dealer die Möglichkeit Nichtraucher abhängig zu machen. Diese Fähigkeit kann er jede dritte Runde ausnutzen wodurch die Nichtraucher zum Raucher werden und nach zwei Runden sterben(Den Raucher gibt es nicht als Charakter sondern kann nur durch die Abhängigkeit durch Dealer oder Kettenraucher erreicht werden). 1x

Dieb: Der Dieb hat die Fähigkeit den Dealer die Vorräte zu klauen wodurch das Vorhaben der Dealer(Die Nichtraucher abhängig machen) für eine Runde unterbrochen wird. Diese Fähigkeit kann er zweimal im Spiel ausnutzen. 1x

Polizist: Der Polizist darf einmal im Spiel mit den Dealer in der Nacht aufwachen, wodurch er am nächsten Morgen einen der Dealer verhaften darf. 1x

Öko-Annette: Öko-Annette kann wenn ihr der Tabak Konsum im Spiel zu viel wird, das Spiel sofort beenden. 1x

Tabakhändler: Der Tabakhändler kann die Lieferung für die Dealer einmal im Spiel stoppen wodurch das Vorhaben der Dealer(Die Nichtraucher abhängig machen) für zwei Runden unterbrochen wird. 1x

Shisha King: Er treibt den Tabakhändler in die Insolvenz wodurch die Produktion von Tabak eingestellt wird und das Spiel sofort beendet wird, weil die Dealer keine Ware mehr bekommen. 1x

Die Spielkarten



Arzt:

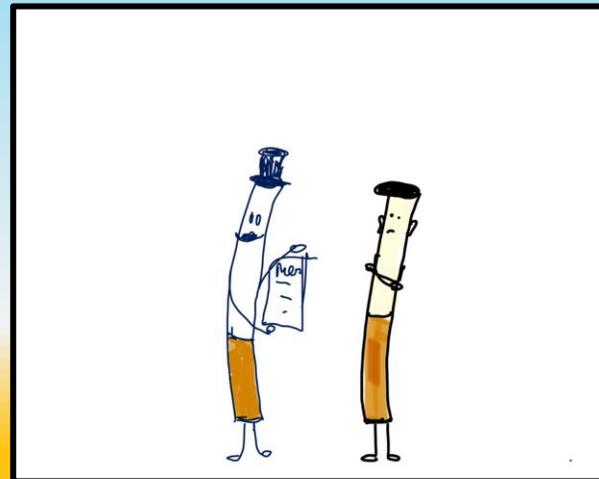
Fähigkeit: Mitspieler heilen

Wie oft?: Einmal im Spiel

Tabakhändler:

Fähigkeit: Durch unterbrechen der Lieferung die Machenschaften der Dealer unterbrechen.

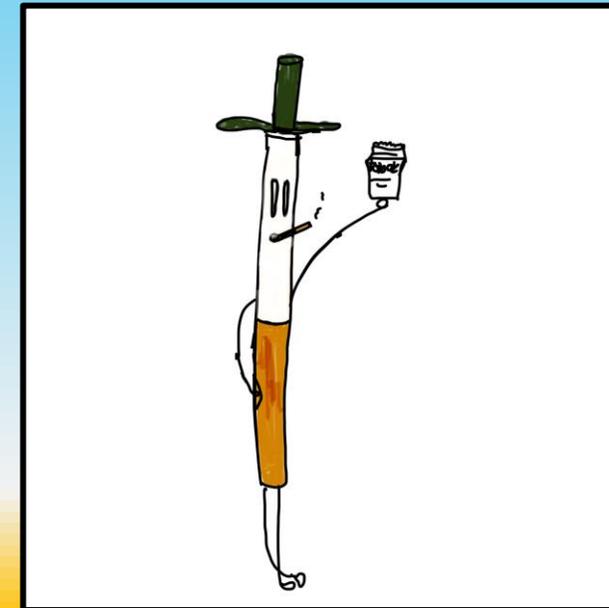
Wie oft?: Einmal im Spiel.



Dealer:

Fähigkeit: Abhängig machen

Wie oft?: Jede Nacht

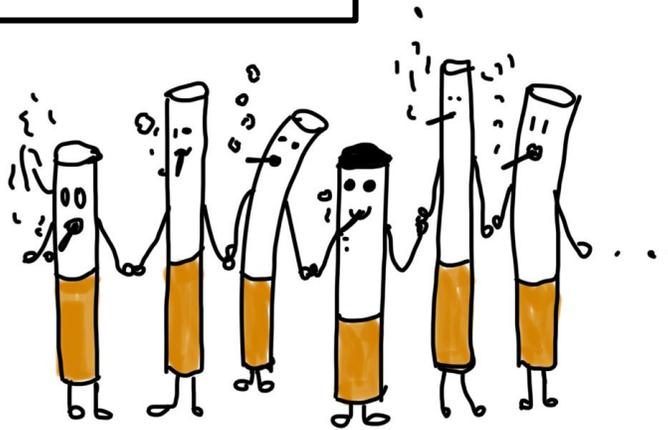


Die Spielkarten mit "Funktion"

Kettenraucher:

Fähigkeit: Nichtraucher abhängig machen

Wie oft?: Jede dritte Runde



Kettenraucher

Öko-Annette:

Fähigkeit: Kann das Spiel sofort beenden.

Wie oft?: Einmal im Spiel



wer kann es eraten



Die süchtigen →

Die Spielkarten mit "Funktion"

Falscher Dealer:

Fähigkeit: Dealer verraten

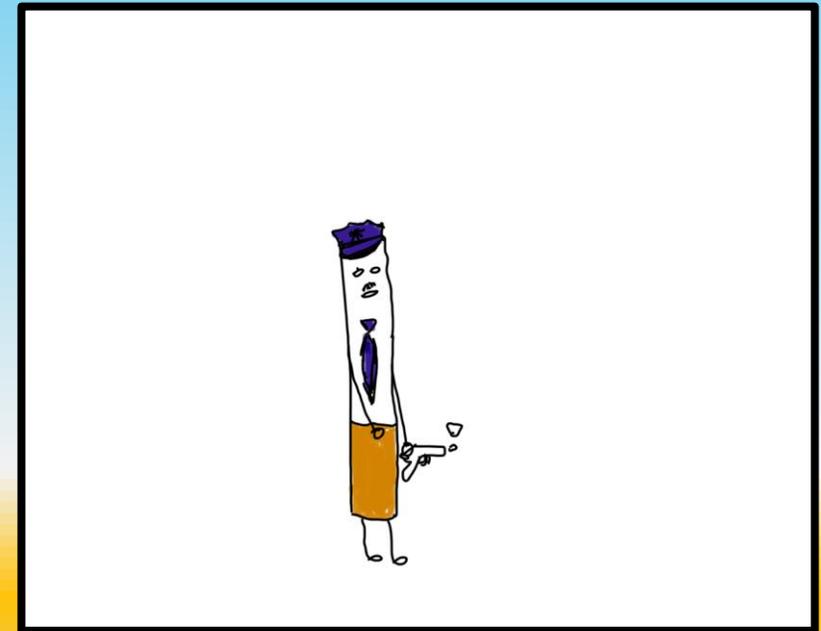
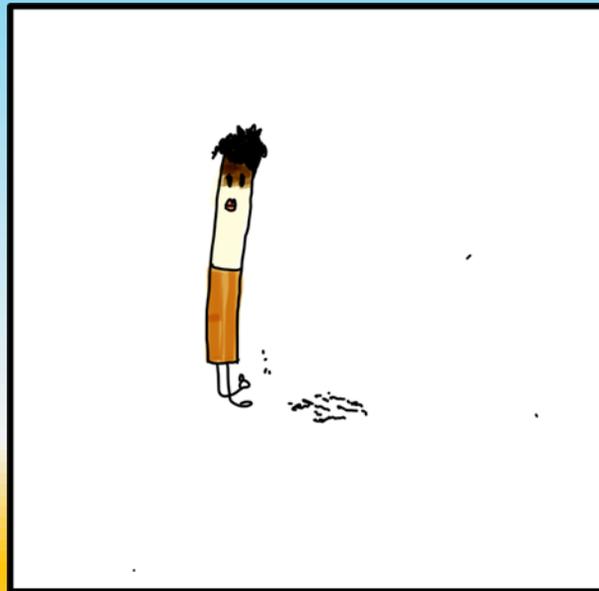
Wie oft?: Jede dritte Nacht



Polizist:

Fähigkeit: Kann einen Dealer verhaften.

Wie oft?: Einmal im Spiel

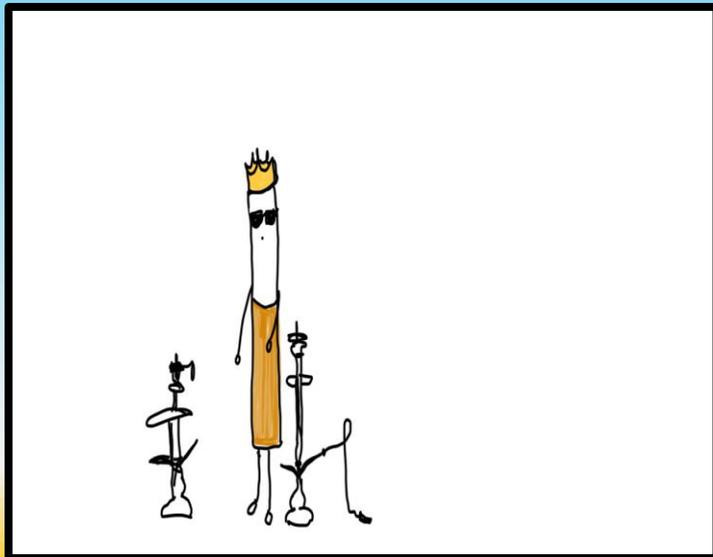


Die Spielkarten mit "Funktion"

Shisha King:

Fähigkeit: Treibt Tabakhändler in d
Insolvenz und kann das Spiel sofort
beenden.

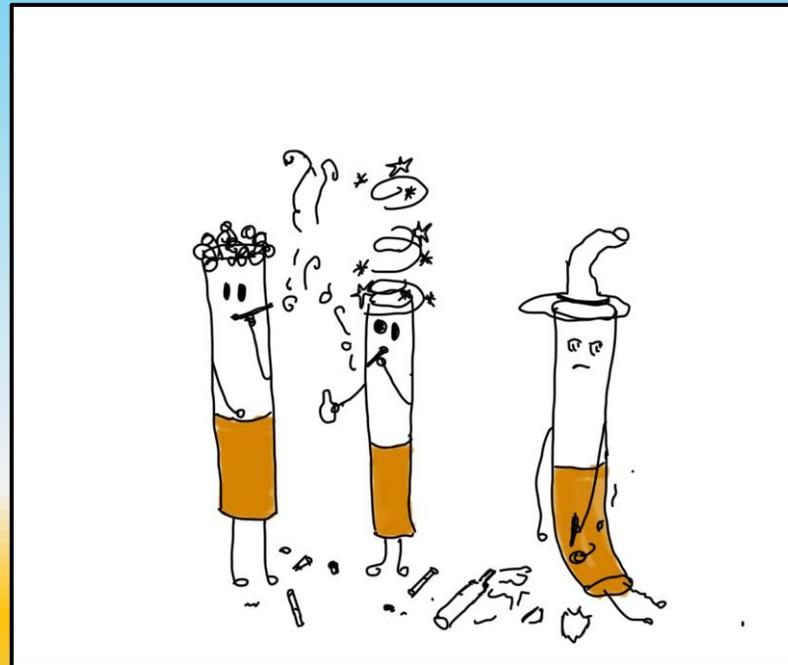
Wie oft?: Einmal im Spiel



Dieb:

Fähigkeit: Machenschaften der
Dealer unterbrechen.

Wie oft?: Zweimal im Spiel





Das Spiel in der Übersicht

Darüber hinaus gibt es weitere Zigarettenfiguren ohne Funktion;) → je nach Anzahl der Teilnehmer;)

- Die Karten wurden komplett von der Gruppe in Eigenregie erstellt !
- Das Spiel wird dann in eine selbst gestaltete und selbst ausgedruckte (3D- Drucker;)) Box verpackt und soll in unsere Präventionsbox der Schule kommen.

Das Spiel kann natürlich auch anderen Schulen und Suchtpräventionsstellen zur Verfügung gestellt werden

Wir schicken Ihnen auch gerne ein Exemplar des Spiels zu, dazu schreiben Sie uns bitte an;)

Aber VORSICHT ----- SUCHTGEFAHR;)





Viele smarte Grüße von der 8c (mit Frau Münch)