



DBB
JUNIORTEAM



ANTI-DOPING- QUIZ

BEGLEITHEFT
UND LEITFADEN



EINLEITUNG

Das Anti-Doping-Quiz des DBB-Juniorteams bietet eine spielerische und interaktive Möglichkeit, junge Menschen an das Thema Doping-Prävention heranzuführen.

Das Quiz macht auf gesundheitliche, finanzielle, sportliche und soziale Folgen von Doping aufmerksam und etabliert dabei früh eine Anti-Doping-Mentalität.



DAS DBB-JUNIORTEAM

Das Juniorteam besteht aus basketballbegeisterten Jugendlichen und jungen Erwachsenen unter 27 Jahren, die sich bundesweit im und für den Basketball engagieren.

Es arbeitet an verschiedenen Projekten für den Basketball. Insbesondere für Kinder und Jugendliche.

ZIELSETZUNG

Das Quiz möchte bei den Teilnehmenden das Interesse am Thema wecken und dabei eine erste Aufklärung zur Dopingprävention bieten.

Sie sollen im Anschluss an das Quiz folgende Grundzüge und Fragen der Dopingprävention verstehen und beantworten können:

- mögliche Schäden & Folgen für den eigenen Körper
- Einfluss der Prävention auf das Leben als Sportler
- worauf ist im Alltag zu achten?
- welche „Dopingfallen“ gibt es?

ZIELGRUPPE

Das Quiz richtet sich an Nachwuchssportler*innen und ist an alle Altersgruppen anpassbar.

Das Quiz ist für Teilnehmende aller Geschlechter gestaltet und setzt nur geringes bis gar kein Vorwissen über das Thema Doping voraus.

ENTSTEHUNG

Das Anti-Doping-Quiz findet schon seit mehreren Jahren Anwendung. Wir als Juniorteam gestalten dies seit 2019 federführend im Rahmen des Bundesjugendlagers in Heidelberg.

Dabei bringen wir unsere bisherigen Erfahrungen ein, um das Quiz weiterzuentwickeln und zu optimieren.

Bei diesem Prozess begleiteten und unterstützten uns die Juniorbotschafter*innen für Dopingprävention der Deutschen Sportjugend (dsj) und die Nationale Anti Doping Agentur Deutschland (NADA).



VORBEREITUNG

Das Quiz, inklusive des Inhalts, kann von den Nutzenden an die eigenen Verhältnisse angepasst werden. Die hier aufgeführten Spielregeln sind Vorschläge, basierend darauf, wie das Quiz bisher umgesetzt wurde.

VORAUSSETZUNGEN UND MATERIALIEN



ca. 30 min Spielzeit



4 bis 14 Teilnehmende (2 Gruppen)
1 bis 2 Spielleiter*innen



Laptop + Beamer



Spielunterlagen: Quiz-Datei,
Moderations-Notizen, Tabukarten



Tafel / Notiz-Zettel



Preise (z.B. Müsliriegel)



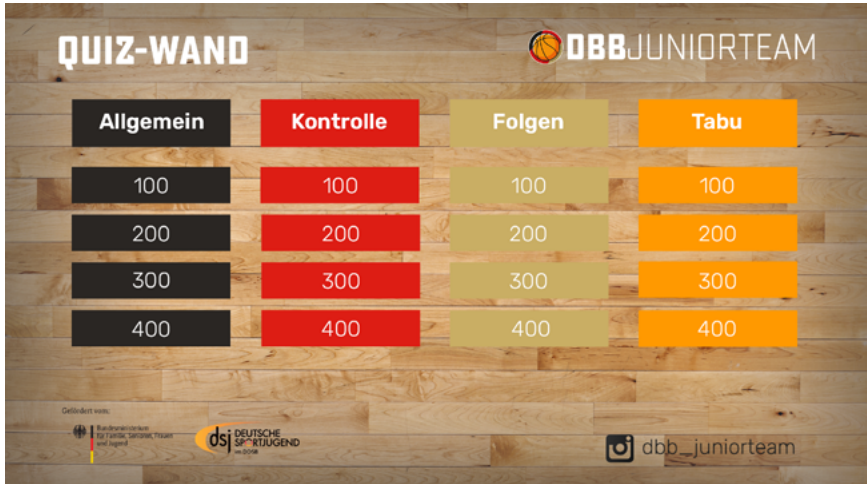
ungestörter Raum



weiterführende Lektüre der NADA (muss bestellt werden)

DURCHFÜHRUNG

*Zu Beginn des Spiels begrüßen die Spielleiter*innen die Teilnehmenden und erklären darauf die Spielregeln. Im Anschluss werden die Teilnehmenden in Teams aufgeteilt. Jedes Team benennt einen Teamkapitän.*



Die **Quizwand** ist der zentrale Ausgangspunkt des Quiz. Klickt man auf die dort hinterlegten Links, gelangt man zu den jeweiligen Fragen. Nach den Fragen kommt man wieder auf die Quizwand zurück. Die Navigation während der Fragen erfolgt über die Pfeile auf den Folien. Falls diese auf einer Folie nicht vorhanden sind, wird die abweichende Navigation in den Moderationsnotizen beschrieben.

Es empfiehlt sich, sichtbar zu notieren, welche Fragen bereits gespielt wurden. Die Punkte, die sich die Teams erspielt haben, sollten aufgeschrieben werden. So kann ein Siegerteam für die vorbereiteten Preise erspielt werden.



Die Wertigkeiten der **Tabu-Karten** sind bereits auf diesen abgedruckt. Sie werden anhand dieser in die Stapel sortiert und verdeckt auf dem Spieltisch abgelegt.

In den Moderationsnotizen stehen weitere Informationen zu den Fragen.

Anforderungen:

Welche Antwort wird von den Teilnehmenden erwartet.

Hintergrund:

Warum wird diese Frage gestellt und welches Ziel hat sie.

Zusätzliche Infos:

Welche weiterführenden Informationen kann man den Teilnehmenden mit auf den Weg geben.

SPIELREGELN QUIZWAND

The image shows a quiz board titled "QUIZ-WAND" for the "DBB JUNIORTEAM". The board is divided into four columns representing different question categories: "Allgemein" (black), "Kontrolle" (red), "Folgen" (light green), and "Tabu" (yellow). Each column has four rows representing different point values: 100, 200, 300, and 400. The board is mounted on a wall in a room with wood paneling and chairs.

Allgemein	Kontrolle	Folgen	Tabu
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400

Logo: DBB JUNIORTEAM

Logo: dsj DEUTSCHE SCHIFFERUNGSBUND

Logo: dbb_juniorteam

Teams sind im Wechsel an der Reihe.

Für 100er Fragen gibt es 1 Punkt, 400er Fragen geben 4 Punkte.

Teams erhalten für jede Frage Zeit zur Beratung.

Die erlaubte Zeit liegt im Ermessen der Spielleitung, für schwierige Fragen kann zusätzliche Zeit gegeben werden.

Ein Teamkapitän verkündet die endgültige Antwort.

Teams entscheiden selbst, welche Fragen sie wählen. Fragen können nach Auswahl nicht gewechselt werden.

Wird die Frage falsch beantwortet, werden keine Punkte vergeben.

Steal durch das andere Team ist nicht möglich.

Das Spielende wird durch die Spielleitung definiert

- bis alle Fragen gespielt wurden
- bei Zeitdruck: rechtzeitig die verbleibende Anzahl an Runden mitteilen

Die Spielregeln können durch die Spielleitung an die eigenen Anforderungen angepasst werden.

SPIELREGELN TABU

Bei Tabu müssen so viele Wörter durch ein Teammitglied erklärt werden, wie möglich.

Die restlichen Teammitglieder müssen das Wort erraten. Dafür haben sie **eine Minute Zeit**.

Sobald die Zeit abgelaufen ist, darf nicht mehr erklärt und geraten werden.

Sobald eine Tabu-Kategorie (Gewichtung) gespielt wurde, kann die andere Mannschaft sie nicht mehr auswählen. Eine Person der Spielleitung muss das zu Erklärende überwachen.

Die Erklärenden können auch Wörter überspringen und später noch einmal versuchen.

Zu Beginn des Spiels kann folgender Tipp gegeben werden:

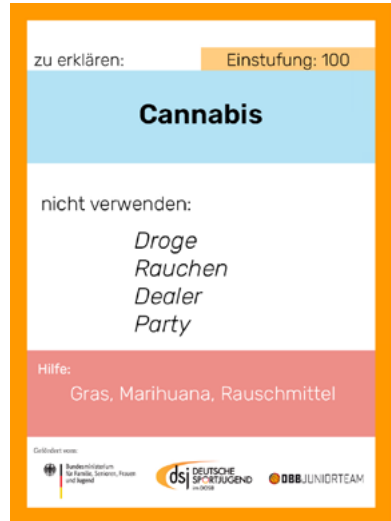
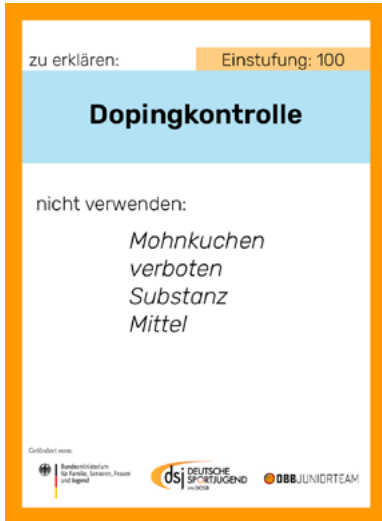
Tabu-Kategorie nicht sofort zu Beginn spielen. Es sind manchmal Wörter gefragt, die in anderen Fragen ggf. erklärt werden



Es dürfen so viele Wörter erklärt werden, wie man kann/will.
Jedes korrekt erratene Wort wird mit der Wertigkeit multipliziert:

- 4 x 200er Karten = 800 = 8 Punkte
- 3 x 400er Karten = 1200 = 12 Punkte

TABUKARTEN



Blauer Kasten: Enthält das zu erklärende Wort

Auf Weiß: Wörter, die nicht benutzt werden dürfen

Roter Kasten: Hilfestellung, falls das zu erklärende Wort unbekannt ist (darf natürlich nicht zum Erklären genutzt werden; auch Hauptwörter aus dem roten Kasten nicht)

Folgendes darf beim Erklären nicht genutzt werden:

- pantomimische Einlagen
- Teilwörter des zu erklärenden Wortes
- Wörter unter der Überschrift "nicht verwenden"
- Hauptwörter aus dem roten Kasten (was Hauptwörter sind, entscheidet die Spielleitung)
- Teilwörter aus den "nicht verwenden"-Wörtern
- wurden Wörter aus dem roten Kasten durch das ratende Team reingerufen, so darf der/die Erklärende diese nun nutzen

NACHBEREITUNG

Nach dem Quiz ist grundsätzlich vor dem Quiz. Um die besprochenen Themen nachhaltig zu festigen, empfehlen wir Materialien der NADA als weiterführende Lektüre.

Diese müssen vor der Veranstaltung, bei der das Quiz gespielt wird, bestellt werden und können im Anschluss an das Quiz an die Teilnehmenden verteilt werden. Mit den nachfolgenden Werken haben wir in der Altersgruppe, mit der wir spielen, gute Erfahrungen gemacht:

- Young Athletes
- Die Große Challenge - Das Heldenheft



Außerdem empfiehlt es sich den teilnehmenden Jugendlichen nach dem Spiel eine prägnante Botschaft mitzugeben. Diese sollte möglichst im Kopf bleiben und lustig sein.

FEEDBACK

Genau wie der Sport und das Thema Doping, entwickeln sich auch das Quiz und unser Tabu-Spiel ständig weiter.

Deshalb freuen wir uns über jedes Feedback! Egal ob Verbesserungsvorschläge, die Erfahrungen, die beim Spiel gemacht wurden, oder Hinweise zum Spielmaterial oder zur Durchführung.

Ganz besonders freuen wir uns aber, wenn wir unsere Sammlung der lustigsten Antworten erweitern können! Schickt uns (auch gerne anonymisiert) Feedback, Vorschläge, nette Worte oder lustige Antworten über folgende Kanäle zu:

E-Mail: dbjjuniorteam@gmail.com
(Betreff: Feedback Anti-Doping-Quiz)

Instagram: [@dbb_juniorteam](https://www.instagram.com/dbb_juniorteam)



DOWNLOADS

Alle Materialien zum Download, sowie weiterführende Informationen findet Ihr hier:

<https://www.basketball-bund.de/anti-doping-quiz>



Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

