

### Wir führen durch und organisieren:

- ⇒ 2 tägige Präventionsveranstaltungen ab Klasse 6,
- ⇒ Theaterstücke zu suchtspezifischen Themen,
- ⇒ Mehrtägige Großparcours in Kooperation mit der Landesfachstelle Ginko,
- ⇒ 1 tägige Kleinparcours zu suchtspezifischen Themen,



# KADESCH

GESELLSCHAFT ZUR FÖRDERUNG  
DER JUGEND-  
UND SUCHTKRANKEN-HILFE



### Wir führen durch und organisieren:

- ⇒ Multiplikatorenschulungen
  - ⇒ Elternschulung
  - ⇒ Elternabende
- und vieles mehr

### Wir unterstützen

- ⇒ bei der Durchführung suchtpreventiver Projekte,
- ⇒ bei der Durchführung suchtspezifischer Schulungen,
- ⇒ bei der Förderung von Elternarbeit
- ⇒ und geben Hilfen für das Einbinden suchtspezifischer Themen in den Unterricht

# KADESCH

GESELLSCHAFT ZUR FÖRDERUNG  
DER JUGEND-  
UND SUCHTKRANKEN-HILFE

Hauptstrasse 94  
44651 Herne  
T 02325 3892  
F 02325 932 532

### Ansprechpartnerinnen

Peter Schay, [jkd-kadesch@t-online.de](mailto:jkd-kadesch@t-online.de)  
Marty Werdeker, [werdeker@kadesch.de](mailto:werdeker@kadesch.de)  
Kristin Dürre, [duerre@kadesch.de](mailto:duerre@kadesch.de)

### SUCHTPRÄVENTION IST GESUNDHEITSFÖRDERUNG

mit dem Ziel:

- ⇒ Menschen für Fragen und das Thema Sucht zu sensibilisieren.
- ⇒ und sie zu befähigen, eine Abhängigkeits- und/oder psychische Erkrankung zu vermeiden.

Die Stärkung persönlicher Ressourcen, die Förderung von Selbstwirksamkeit, und die Erweiterung des Wissens über den den Verantwortungsvollen Umgang mit sich und Anderen stellen wir in unserer Arbeit den Vordergrund.

### Wir unterstützen mit unserem Angebot:

- ⇒ LehrerInnen Sek I und Sek II
- ⇒ Pädagogische Fachkräfte
- ⇒ Eltern
- ⇒ MultiplikatorInnen

# Die Parcours

Die Parcours bestehen aus 6 bis 8 Themenstationen, an denen die TN sowohl Neues zur rechtlichen Lage, zu Wirkungen von Drogen auf den Organismus erfahren, oder ihnen die Möglichkeit gegeben wird vorhandenes Wissen anzuwenden bzw. zu testen. An jeder Station werden Aufgaben an die TN gestellt, die es zu lösen gilt. Für jede richtige Lösung erhalten die TeilnehmerInnen Punkte. Die Parcours eignen sich für Jugendliche ab 12 Jahren.

## So wird der gewählte Parcours zum Highlight

**Räumlichkeiten** | Die Parcours benötigen eine „leere“ Stellfläche von mindestens 80 qm (Tische und Stühle etc. nach Absprache, je nach gewähltem Parcours). Die Fläche soll barrierefrei sein und über Stromanschlüsse verfügen.

**Personal** | Für einen reibungslosen Ablauf eines Parcours mit **3 StationsbetreuerInnen** benötigt, z.B. KlassenlehrerIn, BeratungslehrerIn, SchulsozialarbeiterIn oder ReferentInnen.

**Zeit** | Der Aufbau dauert ca. 45 Min. und erfolgt in der Regel zwischen 8 und 9 Uhr. Ein Parcours-Durchlauf dauert pro Klasse 90 Minuten.

**TeilnehmerInnen** | Max. 3 Klassen können den Parcours pro Einsatztag durchlaufen.

**Moderation/Anleitung des Parcours** | Die Moderation und Anleitung erfolgt durch die MitarbeiterInnen der Fachstelle für Suchtprävention je nach Absprache auch gemeinsam mit einer Lehrkraft.



## Parcours 1 Cannabis denn schädlich sein?

1. Kreuzworträtsel - THC und Co
2. Cannabis Memory
3. Was tust Du wenn - Ressourcen und Stärken
4. Cannabis Quiz - What is What
5. Streckmittel - was ist wohl drin?
6. Reflektieren | Erarbeiten | Präsentieren - Kifferglück?
7. Wieviel Kiffen ist erlaubt? - BTMG
8. Dein Kind kifft - Rollenspiel



## Parcours 2 Voll? Voll daneben!

1. Rauschbrillen - Promillesimulator
2. Promillerechner - wie viel hat was?
3. „Komasaufen“ - der Film
4. Promille Quiz
5. Positive - Negative
6. Was macht der Alkohol im Körper
7. Alkohol und die Gesetze



## Parcours 3 Keep calm — Quit Qualm

1. Die Schadstoffzigarette
2. Film die Haltestelle
3. Atemtrainer
4. Qualm Quiz
5. Die E-Zigarette
6. Shisha-Lounge



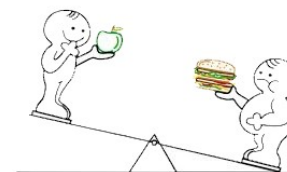
## Parcours 4 Cybermobbing ist nicht cool

1. Der Pullover
2. Mobbing hat viele Gesichter
3. Quiz Sozial - Asozial
4. Anti Mobbing Plakat
5. Handysektor
6. Alles was Recht ist



## Parcours 5 Zoff dem Stoff—Check it

1. Die Schadstoffzigarette
2. Film
3. Rauschbrillen
4. Stimmt stimmt nicht
5. Ohne Drogen ist besser weil...
6. Shisha-Lounge



## Parcours 5 Picknickkorb

1. Mein Körper und ich
2. Essenstypetest
3. Ja - Nein
4. Stimmt - stimmt nicht
5. Images
6. Zuckersüss

# Die Methoden-Koffer und die Methoden-Taschen

## Ein Koffer - viele Methoden - sofort einsatzbereit!

Die Methoden-Koffer setzen durch Übungen und Spiele bei der (Selbstwert-) Stärkung von Kindern und Jugendlichen an.

Die spielerische Auseinandersetzung mit den Themen "Cannabis", "Alkohol", "Computer | Internet- Spielsucht", "Essensüchte", "Cybermobbing" informiert nachhaltig und eindrucksvoll.

Die Methoden-Koffer richten sich an pädagogische Fachkräfte und zum Thema fortgebildete MultiplikatorInnen, die nachhaltig mit Kindern ab 12 Jahren zu den unterschiedlichen Themen arbeiten möchten.

## Alle Methoden-Koffer und die Methoden-Tasche können bei der Fachstelle nach Einführung in das Material für die Arbeit vor



### Die Methodentasche [netbag]

beinhaltet ein Diskussionspiel und den Verlauf der Onlinesucht, um unterschiedliche Facetten dieser Sucht zu thematisieren, und mit Jugendlichen in Schulen, Jugendeinrichtungen und deren Eltern (in der Elternarbeit), über den Umgang mit digitalen Medien ins Gespräch zu kommen. Dabei werden wertfreie Informationen vermittelt und Möglichkeiten des Austausches ermöglicht.



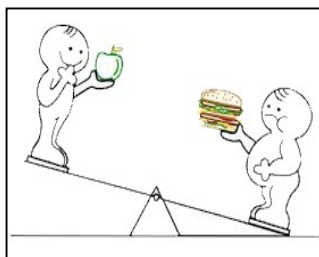
### Der Methoden-koffer „Alfred 2.0

ist ein interaktives Präventionsangebot, das fachlich fundierte und realistische Informationen zum Thema Cannabis vermittelt. Ziel ist der kritische Austausch über Gründe, Risiken und Folgen des Konsums von Cannabisprodukten.



### Der Methoden-Koffer Alkoholprävention

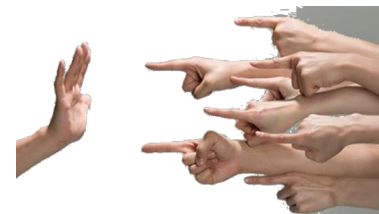
enthält Rauschbrillen, einen Film und ein Wissensquiz zum Thema Alkohol, um den Jugendlichen Informationen zu Alkohol und Suchtentwicklung einer Alkoholabhängigkeit zu vermitteln sowie zum Austausch und Nachdenken anzuregen.



### Der Picknikkorb

enthält praktische Übungen und theoretischen Informationen, die dazu anregen, sich mit dem Thema Essstörungen offen auseinanderzusetzen.

Dazu gehört ein kritischer Umgang mit dem in den Medien vermittelten Schönheitsideal, die Stärkung der eigenen Wahrnehmung, und der eigenen Fähigkeiten.



### Die Cybermobbing Modul –Box

Sie soll Wissen erweitern, Ressourcen stärken und aktiv werden.

Die Box vermittelt durch praktische Übungen, Gespräche und Hilfestellung zur Reflektion, ein Verständnis für die Auswirkungen von Cybermobbing und ggf. Strategien für den Alltag.

### Die Glüxxbox NRW

besteht aus 6 Modulen.

Modul 1 informiert über Glücksspiele im Allgemeinen.



In Modul 2 werden Gründe, Motive und Risikomerkmale der Glücksspielnutzung aufgezeigt.

Modul 3 beschreibt die einzelnen Phasen der Entwicklung einer Glücksspielsucht.

Im Modul 4 werden Zahlen und Fakten präsentiert, die insbesondere das Glücksspielverhalten von Jugendlichen berücksichtigen.

Modul 5 bezieht die Mitbetroffenen mit ein, d.h. es werden Informationen darüber gegeben, was Familien und Freunde über Glücksspielsucht wissen sollten.

Modul 6 enthält Hinweise für den Umgang mit Stress.

## Hilfe, mein pubertiert Kind

ist eine aus 4 Sitzungen bestehende Seminarreihe für Eltern, die Unterstützung bei Erziehungsproblemen rund um die Pubertät suchen (beispielsweise exzessiver Mediennutzung, Alkohol- und/oder Drogenkonsum ihrer Kinder im Alter zwischen 12 und 18 Jahren).

Die Seminarreihe vermittelt Grundwissen und bietet Gelegenheiten zum Üben von schwierigen Gesprächssituationen.

Die Eltern haben Gelegenheit, sich über das eigene Verhalten und das ihrer Kinder auszutauschen, und neue Ideen zum Umgang in der Familie zu entwickeln.

### Inhalte der Seminarreihe

- **Missbrauch und Sucht** - alles rund um die Themen Alkohol, Medien Drogen
- **Pubertät**, die Lebenswelt & Motive von Kindern und Jugendlichen
- **Im Gespräch bleiben**, auch wenn's schwierig wird
- **Verhandeln und Grenzen setzen** - wie kann das gehen?

**Hinweis:** Die Seminarreihe ist nicht geeignet, wenn der/die Jugendliche regelmäßig Drogen konsumiert, mehrfach in Zusammenhang mit Drogen polizeilich aufgefallen ist oder durch Drogenkonsum im sozialen Umfeld massive Auffälligkeiten bestehen.

## net[bag]



### Wo verläuft die Grenze zwischen Medienkompetenz und Online/Internet Sucht?

Die fortschreitenden technologischen Entwicklungen haben neue Kommunikationswege, komplexe Spielwelten und eine Verknüpfung von Realität und Virtualität hervorgebracht, die vielen Eltern fremd sind.

[netbag] ist eine aus vier Sitzungen bestehende Seminarreihe, die Eltern bei Fragen rund um den Umgang mit der PC-Nutzung ihrer Kinder unterstützt.

### Inhalte der Seminarreihe

- **Informiert sein** - Kinder und Jugendliche in virtuellen Welten
- **Interesse zeigen** - was finden Kinder und Jugendliche so faszinierend an der virtuellen Welt?
- **Gespräche führen** - in Kontakt bleiben
- **Wo kein Richter** - Jugendschutz in virtuellen Welten

## Cybermobbing ist nicht cool

Fortbildung für LehrerInnen und pädagogische Fachkräfte aus Kinder- und Jugendeinrichtungen

In den letzten Jahren hat sich Cybermobbing zu einem erheblichen Problem entwickelt. Bei PädagogInnen steigt einerseits das Bewusstsein um dieses Problem und andererseits die Feststellung, dass es keine Patentrezepte gibt, die Arten und Motive sind zu komplex, um einheitlich damit umgehen zu können.

Diese Fortbildung will das Wissen über Cybermobbing erweitern, ggf. Anregung zu Stärkung von sogenannten Life Skills geben.

### Inhalte der Fortbildung

#### 60 min Theorie

- das Phänomen Cybermobbing
- Mobbing hat viele Gesichter
- Täterstrategien und Tätermotive
- Rechtliche Möglichkeiten

#### 150 min Praxis

Vorstellen und ausprobieren der Arbeitsmodule für den praktischen Einsatz vor Ort.

#### 30 min

Auswertung