



ESCAPE ADDICT



INNOVATIVE
SUCHTPRÄVENTION,
DIE SPASS MACHT



Promotion santé Valais
Gesundheitsförderung Wallis

ZIELGRUPPE

Walliser Schülerinnen und Schüler der Orientierungsstufe I (10 HarmoS).

ZIELE

- Eigenen Konsum (Alkohol, Drogen, Tabak, digitale Medien) bewerten und die Nicht-Konsumation stärken
- Sensibilisierung der Risiken von Rausch-Konsum
- Zugang zu Hilfsangeboten erleichtern



INNOVATIV

Das Tool basiert auf den Prinzipien eines Escape Rooms und ermöglicht den Jugendlichen eine Erfahrung, die über das Umfeld der Schule hinausgeht.

AUSTAUSCH UND REFLEXION

Escape Addict ermöglicht den Schülerinnen und Schülern sich untereinander über das Thema Suchtverhalten auszutauschen und das eigene Verhalten zu überdenken.

ABHÄNGIGKEIT

Es werden substanzgebundene und substanzungebundene Abhängigkeiten vertieft.

PRÄVENTIVE SIMULATION

Die Jugendlichen tauchen ein in Situationen, die sich an ihrem Lebensalltag orientieren.



1. RISIKOBEREITSCHAFT IN DER PUBERTÄT

Die Risiken der Einnahme psychotropischer Produkte ist zugleich eine grosse Anziehungskraft zur Konsumation für Jugendliche.

2. WISSEN

Durch die Auseinandersetzung mit Suchtproblematiken erwerben die Schülerinnen und Schüler zusätzliches Wissen und können vorherrschende Überzeugungen ablegen.



EINE PROFESSIONELL GEFÜHRTE NACHBESPRECHUNG STELLT SICHER, DASS UNKLARHEITEN BEHOBEN UND OFFENE FRAGEN BEANTWORTET WERDEN KÖNNEN.

5. ACHSEN

die den Austausch und die Reflexion über Suchtproblematik fördert



UM DEN KOFFER ZU ÖFFNEN, MÜSSEN ALLE HINWEISE GESAMMELT WERDEN.

3. GENUSS

Die Gründe für den Konsum können vielfältig sein, z.B. trinken aus sozialen oder persönlichen Gründen.

4. KRITISCHES DENKEN

Junge Menschen sind die Hauptzielgruppe bestimmter Werbungen. Diese Werbungen werden möglichst wirksam platziert, u.a. in sozialen Netzwerken (94% der 12-19-Jährigen sind aktiv auf sozialen Plattformen).

5. EINFLUSS

Besonders Jugendliche konsumieren häufig, um mit Gleichaltrigen «mithalten» zu können.





MEHR ALS 3000
SCHÜLERINNEN UND
SCHÜLER PRO JAHR

SEIT SEPTEMBER 2018

159 KLASSEN

38 SCHULEN

GEEIGNET FÜR ELTERN-
UND
LEHRERVERANSTALTUNGEN



WETTBEWERB :
SLOGAN 2018-2019



1. Platz CO Deborence

ZWEISPRACHIG

1 STUNDE 30

IM KLASSENZIMMER



DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER MÜSSEN
ZUSAMMENARBEITEN, UM INNERHALB DER VORGEgebenEN
ZEIT AUS DEM KLASSENZIMMER FLÜCHTEN ZU KÖNNEN.



2. PLATZ : CO LEYTRON



3. PLATZ : CO CRANS-MONTANA

KANTONALER WETTBEWERB

RANGLISTE 2018-2019

1. Platz : CO Leytron
2. Platz : CO Leytron
3. Platz : OS Brig und CO Crans-Montana

Preisverleihung mit **Nadia und Dakota**, Finalisten der Show « La France a un Incroyable Talent ».



1. PLATZ : CO LEYTRON



3. PLATZ : OS BRIG



PREISVERLEIHUNG



WAS SAGEN DIE JUGENDLICHEN?

« SUPER, UNTERHALTSAM UND FESSELND »

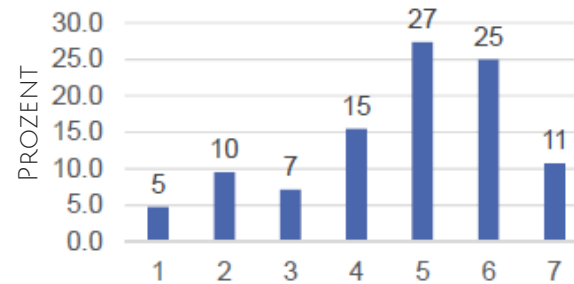
« WIR KONNTEN ÜBER THEMEN SPRECHEN, DIE WIR SONST NICHT ANSPRECHEN KÖNNEN »

« EINE COOLE SACHE, VOR ALLEM DIE ARBEIT IN GRUPPEN »

« ES HAT MIR DIE AUGEN GEÖFFNET »

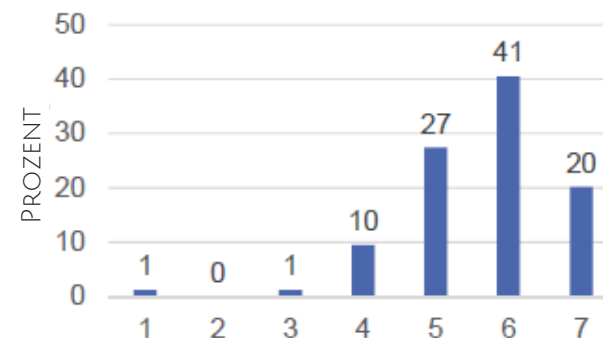
EVALUATION

WISSENERWEITERUNG



ICH HABE ETWAS NEUES DAZUGELERNT
1=NICHTS 7=SEHR VIEL

GESAMTEINDRUCK PRÄVENTION



1=SCHLECHT 7=SUPER

EA* BEZIEHT DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER AKTIV MIT EIN

EA BEUGT ABHÄNGIGKEITSFÖRDERNDEM VERHALTEN VOR

REALISTISCHE SZENARIEN

TOOL MOTIVIERT DIE JUGENDLICHEN ZUM MITMACHEN

AUSWIRKUNGEN VON SCHÄDLICHEM VERHALTEN WERDEN SICHTBAR GEMACHT

DER SPIELERISCHE CHARAKTER FÖRDERT DEN WISSENERWERB



DANKE

AN UNSERE SPONSOREN, AN DIE SCHULEN UND AN
ALLE, DIE EINEN BEITRAG FÜR DAS ERSTE ERFOLGREICHE
JAHR VON ESCAPE ADDICT
GELEISTET HABEN !

