



# Promotion santé Valais Gesundheitsförderung Wallis

## Konzept und Ziele



### ESCAPE ADDICT IM ÜBERBLICK



- Ein neues, innovatives und zweisprachiges Präventionstool!
- Es wurde von den beliebten Escape Rooms inspiriert und nutzt die attraktiven Aspekte eines Spiels, um Jugendliche vor zahlreichen Suchterkrankungen zu schützen.
- Es wird allen Walliser Jugendlichen in der Orientierungsstufe angeboten (in der Regel in der 10. HarmoS).
- Wie in einem echten Escape Room werden die Schülerinnen und Schüler in ihrem Klassenraum «eingesperrt». Um wieder herauszukommen, gibt es nur eine Lösung: Sie müssen im Team verschiedene Aufgaben zu gleichaltrigen

Jugendlichen lösen und so gemeinsam den Code knacken, der ihnen die Flucht ermöglicht. Bei der spielerischen und zugleich lehrreichen Erfahrung steht der Austausch im Vordergrund. Nur wenn alle zusammenarbeiten, gelangt die Klasse zur Lösung und erhält den «Schlüssel», um den Raum zu verlassen. Aber Vorsicht, die Zeit läuft! Um die Tür so rasch wie möglich zu öffnen und es ganz nach oben auf die Rangliste zu schaffen, müssen alle an einem Strang ziehen.



Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Spielagentur [Une bonne-idee.ch](https://www.une-bonne-idee.ch) erstellt.

Unterstützt von

FONDATION ISABELLE *Hafen*



Tabakpräventionsfonds FPF



## ZIELE

- **Das Ziel** : eine gemeinsame Überlegung zu verschiedenen Substanzen, Konsumarten und Suchtproblemen anstossen
- **Die Technik** : ein experimenteller Präventionsansatz, der die Schülerinnen und Schüler in Situationen versetzt, die sie im Alltag erleben oder wahrscheinlich erleben werden (Eingehen von Risiken, Einfluss von Gleichaltrigen, Medien und soziale Netzwerke usw.)

Spezifische Ziele in Verbindung mit den verschiedenen Konsumstadien von 11 bis 15-Jährigen:

- Nicht-Konsumierende: Diese Verhaltensweise anerkennen und dazu ermutigen, sie beizubehalten, um die Zahl der Jugendlichen, die mit dem Konsum beginnen, zu verringern, oder den Konsumbeginn zumindest maximal hinauszuzögern
- Gelegenheitskonsumierende: Für die Risiken eines Konsums bei festlichen Anlässen sensibilisieren und verhindern, dass sie zu regelmässigen Konsumierenden werden
- Konsumierende mit erhöhtem Risiko: Über die verfügbaren Hilfen informieren

## HANDLUNGSBEREICHE

**Die 5 Aktionsfelder  
von *Escape addict***

**EINGEHEN  
VON RISIKEN  
IM JUGENDALTER**

Der Konsum psychotroper Substanzen geht wegen der Gefahren, die er mit sich bringt, aber auch wegen der Anziehungskraft, die diesen Gefahren innewohnt, mit dem Begriff des Risikos einher.

**ERWERB  
VON KENNNTNISSEN**

Jugendliche überschätzen den Prozentsatz der Gleichaltrigen, die konsumieren. Diesen falschen Vorstellungen muss man entgegenreten und den Jugendlichen das nötige Wissen vermitteln, um Beeinflussung zu widerstehen.

**VOM GENUSS  
ZUR ABHÄNGIGKEIT**

Wann und warum wird ein Party-Konsum problematisch, wann und warum beginnt man alleine zu konsumieren oder als Selbstmedikation?



**KRITISCHES  
DENKEN**

Jugendliche sind die Hauptzielgruppe von Werbung. Werbung ist dort platziert, wo die Jugendlichen sie am besten sehen. Werbung ist immer mehr präsent im Internet und den sozialen Medien, wo 94 % der Jugendlichen zwischen 12 und 19 Jahren ein Profil haben.

**EINFLUSS DER  
PEERS**

Der Konsum psychoaktiver Substanzen und der Missbrauch dieser Substanzen resultieren insbesondere aus dem Bedürfnis, den Gleichaltrigen zu gefallen und sich an die Identität einer Gruppe anzupassen.

## DIE VORTEILE

- Ein Serious Game, das die ernste, pädagogische und informative Absicht der Prävention mit den spielerischen Aspekten des Escape Rooms verbindet
- Eine spielerische und partizipative Aktivität, die selbst die zurückhaltendsten Schülerinnen und Schüler einbindet und zu Akteuren dieser lehrreichen Präventionserfahrung macht
- Technologiebasiertes Spiel: ein effizienter Vektor, um die Aufmerksamkeit der Jugendlichen zu wecken
- Chancengleichheit für alle schulischen Niveaus und Geschlechter, in allen Schulen des Kantons
- Die alltägliche Realität der Jugendlichen und die kurzfristigen Konsequenzen dienen als Grundlagen für die Prävention.

- Durchhaltevermögen und Über-sich-selbst-Hinauswachsen: Teamarbeit und das Teilen der Hinweise sind unerlässlich, um die Lösung zu finden. Der Wettbewerb zwischen den Klassen sorgt für zusätzliche Motivation.
- Nutzung der neuesten wissenschaftlichen Erkenntnisse im Bereich der Prävention und des Konsums bei Jugendlichen
- Basierend auf der Auswertung früherer Projekte

## NACHBESPRECHUNG UND EVALUATION



Nach einem Jahr und mehr als 3000 erreichten Schülerinnen und Schülern aus dem Wallis, ein erstes Feedback zu den Erfahrungen mit Escape Addict.

[Broschüre "Escape Addict"](#)

## DAS KONZEPT HERUNTERLADEN

