

EIN SUCHTPRÄVENTIVES PROJEKT
VON JUGENDLICHEN FÜR JUGENDLICHE



CONTROL
YOU!
RSELF

**DOKUMENTATION
KREATIV
WETTBEWERB
GEGEN SUCHT**

Inhalt

Vorwort	4
Projektbeschreibung „control yourself“	5 - 11
Einleitung	5
Fachlicher Hintergrund	6
Kooperationspartner	7
Verlaufsplan des Projektes	8 - 9
Auswertung des Projektes	10
Fazit	11
Ausstellungseröffnung	12
Impressionen	13
Objekte Alkohol	14
Objekte Glücksspiel	36
Preisverleihung	46 - 47
Preiseinlösung	48 - 49
Auswahl an Presseartikeln	50 - 52
Sponsoren	53
Impressum	54



Vorwort

Melanie Schleusner-Abeltah, Katharina Thesing

Mit großer Freude und auch mit etwas Stolz präsentieren wir, Melanie Schleusner-Abeltah und Katharina Thesing, Ihnen die Dokumentation des 2. Durchganges des suchtpreventiven Projektes control yourself.

Auch dieses Mal dürfen Sie beim Lesen wieder die Vielschichtigkeit der Themen Alkohol und Glücksspiel erleben und sich erneut von der enormen Kreativität der Jugendlichen beeindrucken lassen – „Ich bin beeindruckt, wie vielfältig u. kreativ die verschiedenen Süchte in diesem Projekt dargestellt wurden, ...“ (Zitat aus dem Gästebuch).
Hierbei wünschen wir Ihnen viel Spaß!

August 2017



Melanie Schleusner-Abeltah
Präventionsfachkraft Glücksspielsucht



Katharina Thesing
Präventionsfachkraft allgemeine Suchtprävention

Einleitung

Nach der erfolgreichen Durchführung und der positiven Resonanz des ersten Durchlaufes des Kreativwettbewerbes control yourself für alle Schülerinnen und Schüler der Klassen 8 bis 12 des Landkreises Cloppenburg, entschied sich die Fachstelle für Sucht und Suchtprävention im Schuljahr 2016/2017 zu einer 2. Auflage des Projektes.

Der suchtpreventive Wettbewerb entstand vor dem Hintergrund, dass Jugendliche aus der Region wirkungsvolle Präventionsaussagen für Jugendliche zum Thema Alkohol und Glücksspiel entwickeln sollten. Bislang erfolgte die Erstellung suchtpreventiver Materialien für Jugendliche oftmals durch Erwachsene. Die erarbeiteten Aussagen gaben die Teilnehmer zum Beispiel in einem Video, einem Bild, einer Skulptur oder ähnlichem wieder.

Alkoholkonsum und auch Glücksspiel sind eng verbunden mit der Sozialisation in den jeweiligen Peergroups. Das vermeintliche, nur durch suchtförderndes Verhalten entstehende Vergnügen und der Wunsch nach Zugehörigkeit, sind eine riskante Kombination, die in den Altersgruppen wenig reflektiert wird. Ein fachlich erhobener Zeigefinger, sowie jeglicher belehrender Versuch der Verhaltensänderung von außerhalb der Peergroup

(vornehmlich von Erwachsenen), werden erfahrungsgemäß nicht ernst genommen. Um hier nicht in die typischen Kommunikationsfallen zu tappen, setzte das Projekt control yourself an drei Stellen an:

1. Durch eine intensive Öffentlichkeitsarbeit in Sozialen Netzwerken, Internet und Schulen machte das Projekt auf den Wettbewerb aufmerksam und wies somit indirekt auf die Problematik hin.
2. In den beteiligten Teilnehmergruppen fand eine direkte Auseinandersetzung mit der Thematik statt, die durch das Medium Kunst aber nicht belehrend wirkte.
3. Die entstandenen Kunstwerke (Videos, Bilder, Skulpturen etc.) sind in ihrer Formensprache sehr viel dichter am ästhetischen Empfinden der Jugendlichen. Die gewünschten Botschaften werden somit von der Zielgruppe eher akzeptiert.

Die Dokumentation des Kreativwettbewerbes gegen Sucht präsentiert auf den nachfolgenden Seiten die Zielsetzungen, die Umsetzung und die Auswertung des Projektes, vor allem aber den Ideenreichtum, die Kreativität und die intensive Auseinandersetzung der Jugendlichen mit der Thematik.

Fachlicher Hintergrund

Riskantes Trinken unter Jugendlichen bei freizeithlichen Aktivitäten ist nach wie vor im Trend, aber nach aktuellen Studien rückläufig. Laut Drogenaffinitätsstudie der BZgA (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung) sprechen wir von 14,1 % im Jahr 2015. Im Vergleich dazu waren es 17,4 % im Jahr 2012, im Jahr 2010 16,7 % und im Jahr 2004 22,4 %. Auch die Alkoholintoxikationen im Landkreis Cloppenburg bei den 10- bis 20-Jährigen sind laut Landesbetrieb für Statistik und Kommunikationstechnologie Niedersachsen rückläufig. Gab es 2012 54 Fälle, so sind es im Jahr 2015 nur noch 40 Fälle, wo Kinder bzw. Jugendliche mit einer Alkoholvergiftung ins Krankenhaus eingeliefert werden mussten.

Von im Jahr 2015 310 Patienten in Behandlung/Therapie der Fachstelle für Sucht Stiftung Edith Stein wurden 224 Personen wegen einer Alkoholabhängigkeit behandelt. Damit bildet diese Gruppe den Großteil aller in der Fachstelle für Sucht behandelten Patienten.

Ähnlich verhält es sich mit dem Problem Glücksspielsucht. Laut des Ergebnisberichtes der BZgA (Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung) von 2015 ist die Teilnahme an irgendeinem Glücksspiel bundesweit rückläufig. Erstmals ist auch das Spielen an Geldspielautomaten rückläufig (gegenüber 2013 um absolut 1,1 Prozentpunkte auf 2,6 %), insbesondere bei den 18- bis 20-jährigen Männern (2013: 23,5 %, 2015: 12,0 %). Wobei sich die Teilnahme an illegalen Sportwetten bei den 18- bis 20-jährigen Männern mehr als verdoppelt hat. Ferner zeigen die Ergebnisse auch, dass das problematische und pathologische Glücksspiel am stärksten bei den Männern der Altersgruppen 21 bis 25 Jahre (2,69 %) und 36 bis 45 Jahre (2,43 %) vertreten ist.

Die Zahl der pathologischen Spieler in der Fachstelle ist hingegen im Jahr 2016 erneut angestiegen (49 im Jahr 2015, 63 im Jahr 2016). Die Problematik der Teilnahme an illegalen Sportwetten tritt auch in der Fachstelle vermehrt auf; wobei nach wie vor das Spielen an Geldspielautomaten das größte Problem darstellt.

Grundsätzlich sind diese Trends positiv zu bewerten (mit Ausnahme der illegalen Sportwetten), allerdings immer noch auf einem zu hohen Niveau. Dieses gilt es, weiter zu senken. Somit zeigt sich nach wie vor die Wichtigkeit, das Thema Alkohol- und Glücksspielabhängigkeit verstärkt in den Blick der Präventionsarbeit zu nehmen. Fakt ist zudem, dass Jugendliche mit frühen, teilweise bereits riskanten oder/und problematischen Suchtmittelerfahrungen stark gefährdet sind, im Erwachsenenalter an einer Abhängigkeit zu erkranken.

Vor diesem Hintergrund initiierte die Fachstelle den Wettbewerb control yourself ein zweites Mal. Die zwei wesentliche Ziele des Wettbewerbes sind

zum Einen, das Wissen der Schülerinnen und Schüler über Hintergründe, Ursachen und Motive einer Abhängigkeit zu erhöhen und zum Anderen eine Auseinandersetzung mit dem Thema Abhängigkeit und der eigenen Haltung zum Gebrauch von Suchtmitteln anzuregen.

Mit Hilfe des Wettbewerbs, der zwar das Thema vorgibt, ansonsten den Gruppen aber freie Hand bei der Erstellung ihres Wettbewerbsbeitrags lässt, werden die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten, im Sinne des kooperativen Lernens selbständig eine Idee zu entwickeln. Diese Interaktionsform fordert alle Beteiligten zu einem wechselseitigen Austausch auf, bei dem Kenntnisse über die gewählte Thematik Alkohol- oder Glücksspielabhängigkeit unumgänglich sind. Zudem ermöglicht die aktive Beteiligung Selbstwirksamkeitserlebnisse und fördert Selbstvertrauen, Konfliktfähigkeit, Stressmanagement und Selbstbehauptung.

Vor diesem Hintergrund findet sich auch der Punkt wieder, dass ausschließlich Gruppenbeiträge und keine Einzelarbeiten eingereicht werden sollen. Durch das Arbeiten in der Gruppe trainieren die Jugendlichen ihre Teamfähigkeit.

Ein weiteres wichtiges Ziel des Wettbewerbs stellt in diesem Zusammenhang die Identifizierung mit einer Präventionsbotschaft seitens der Schülerinnen und Schüler im Sinne von „Was will ich anderen Jugendlichen vermitteln?“ dar. Auch auf diese Weise sind die Schülerinnen und Schüler gezwungen, sich mit der Thematik auseinanderzusetzen und Position zu beziehen. Darüber hinaus ist es ein Ziel, ebenfalls die Öffentlichkeit für das Thema Abhängigkeit zu sensibilisieren, was durch den Wettbewerbscharakter, die Öffentlichkeitsarbeit und die vorgesehene Ausstellung verstärkt in den Blick genommen wird.

Zu guter Letzt will der Wettbewerb einen risikobewussten und verantwortungsvollen Umgang mit Alkohol und Glücksspielen fördern. Dieses Ziel findet vor allem durch die oben aufgeführten Zahlen seine Berechtigung und macht deutlich warum gerade Risikofaktoren minimiert bzw. die Risikokompetenz gestärkt werden muss. Um diese Zielvorgaben sicherstellen zu können, bietet die Fachstelle interessierten Gruppen ergänzend methodische Einheiten zu Hintergrundwissen, Diskussionsanregungen sowie Unterstützung bei der Entwicklung einer Präventionsbotschaft an.

Auch die Auswahl der Preise ist von der Fachstelle bewusst getroffen worden. Aus suchtpreventiver Sicht sind die Bereiche der Lebenskompetenzförderung und das Soziale Lernen wichtige zu fördernde Aspekte. Die Preise sind deshalb erlebnispädagogisch ausgerichtet und haben einen sehr gruppenstärkenden sowie persönlichkeitsfördernden Charakter.

Kooperationspartner



Verlaufsplan des Projektes



Verlaufsplan des Projektes



Auswertung des Projektes

Am Wettbewerb control yourself 2 nahmen insgesamt 143 Schülerinnen und Schüler von 5 Schulen (Copernicus Gymnasium Lönigen, Heinrich-von-Oytha-Schule Oberschule Friesoythe, Oberschule Emstek, Oberschule Pingel Anton Cloppenburg und St.-Ludgeri-Realschule Lönigen) aus dem Landkreis Cloppenburg teil. Der Öffentlichkeit wurden 30 Wettbewerbsbeiträge in Form von Skulpturen, Bildern und Filmen präsentiert. 21 Beiträge bezogen sich auf das Thema Alkoholabhängigkeit und 9 Beiträge widmeten sich dem Thema Glücksspielabhängigkeit.

Die ausgestellten Beiträge zeigen auf sehr eindrucksvolle Weise, wie intensiv sich die Schülerinnen und Schüler mit der jeweiligen Thematik auseinandergesetzt haben und sie die Hintergründe, Ursachen und Motive einer Alkohol- oder Glücksspielabhängigkeit mit in ihre Objekte einfließen ließen. Auch in diesem 2. Durchgang arbeiteten einige der Gruppen wieder intensiv mit der Fachstelle zusammen und bekamen im Rahmen methodischer Einheiten Hintergrundwissen und Diskussionsanregungen vermittelt. Für einen 3. Durchlauf wäre, wie bereits zuvor, eine optimalere Zielsetzung, möglichst alle Gruppen zu bedienen.

Der offengehaltene Wettbewerb, der genau diese Auseinandersetzung im Sinne des kooperativen Lernens fördert, hat sich erneut bewährt und ist für einen zukünftigen Durchgang beizubehalten. Es gab vielfach die Rückmeldung, dass vor allem die Förderung persönlicher und sozialer Fähigkeiten wie Teamfähigkeit, Kommunikation, Förderung einzelner Stärken in der Gruppe und dem gemeinschaftlichen Gefühl, etwas zusammen erschaffen und erreicht zu haben, umgesetzt wurde.

Jeder Beitrag hatte für die Öffentlichkeit eine klar formulierte bzw. dargestellte Präventionsbotschaft. Der überwiegende Teil der Jugendlichen arbeitete mit negativen und/oder abschreckenden Botschaften. Dies lässt den Schluss zu, dass bei vielen Jugendlichen das Thema Sucht negativ belegt ist und sie dieses auch zum Ausdruck bringen möchten. Das Ziel, den positiven und schützenden Aspekt einer Präventionsbotschaft noch mehr in den Vordergrund zu rücken, wurde selten erreicht. Somit bleibt die Notwendigkeit bestehen, die Vermittlung einer positiven Botschaft im Blick zu haben und nach Wegen zu suchen, wie diese vermittelt werden kann. Das Ziel, die Öffentlichkeit für die Thematik Glücksspiel- und Alkoholabhängigkeit zu sensibilisieren, wurde eindeutig erreicht. Es gab Presseberichter-

stattung im Vorfeld des Wettbewerbs, zur Ausstellungseröffnung sowie zur Preisverleihung. Darüber hinaus hat eine Schule eigenständig eine weitere kleine Ausstellung in der Schule organisiert.

Die facebook-Seite und die Homepage stießen auf positive Resonanz. Die Zugriffszahlen auf die facebook-Seite sind deutlich angestiegen. Der neu eingerichtete Informationsaustausch über WhatsApp wurde gar nicht angenommen. Diese Erfahrung wirft die Frage auf, ob ein solcher Dienst für ein derartiges Projekt notwendig ist, da der Informationsaustausch hauptsächlich über die Lehrkräfte in der Schule bzw. die Homepage/facebook stattfand. Die Anwerbung über die Busunternehmen war wieder erfolgreich und soll auch in Zukunft stattfinden.

Die Ausstellung im Landkreisgebäude hat über den gesamten Ausstellungszeitraum viele Menschen angezogen. So besuchten viele Schulen und Interessierte die Ausstellung, außerdem machten viele flüchtig vorbeilaufende Menschen Halt an den Stationen. Das dort ausgelegte Gästebuch belegt eine hohe Besucherzahl und gibt einen Eindruck darüber, wie sich die Besucher mit der Thematik auseinandergesetzt haben.

Nachdem im letzten Durchlauf die Auswahl der Preise von einigen Schülerinnen und Schülern kritisch angemerkt wurde, konnte die Fachstelle dieses Mal mit ihrer Auswahl alle Teilnehmer zufrieden stellen, ohne den erlebnispädagogischen und teamorientierten Ansatz aus dem Blick zu verlieren. Besonders positiv kann angemerkt werden, dass bereits zu Beginn des Wettbewerbes feststand, dass alle Schülerinnen und Schüler, die nicht unter die ersten 3 Gewinner fielen, Freikarten für das CineCenterCloppenburg erhielten.

Der organisatorische Ablauf wurde überarbeitet und es erfolgte eine Verbesserung zum Beispiel bei den Checklisten, die den teilnehmenden Gruppen zur Überprüfung für die Ausstellung ausgehändigt wurde. Wobei bezüglich der medialen Beiträge (z. B. eventuelle Vorgabe der Spieldauer, einfache Handhabung beim täglichen Hochfahren der Geräte im Landkreisgebäude, etc.) eine erneute Überarbeitung in Betracht zu ziehen ist. Es gilt auch zu überlegen, ob die Schüler und Schülerinnen mehr Verantwortung für eine eigenständigere Präsentation ihrer Beiträge übernehmen sollten und diese als ein extra Bewertungskriterium mit aufgenommen wird.

Fazit

Der Schirmherr, die Sponsoren, die Schulen und weitere Personen- und Fachkreise waren von der Ausstellung und dem Projekt im Allgemeinen sehr begeistert. Sie lobten insbesondere die Vielfältigkeit und den Ideenreichtum der Beiträge.

Es würden durchweg alle teilnehmenden Lehrer und Lehrerinnen sofort wieder an einem weiteren Durchgang teilnehmen. Gleiche Äußerungen gab es bereits von einigen Sponsoren, so dass die Fachstelle sich eine dritte Auflage des Projektes durchaus vorstellen kann.

„Es war wieder eine gelungene Veranstaltung!

Die vielen Ideen der Schüler u. Schülerinnen sind schon beeindruckend!“

„Sehr beeindruckende, kreative, lustige, betäublich –

nachdenklich stimmende Beiträge! Eine tolle Leistung!“

„Super Sache! Auf eine dritte Ausstellung!“

Zitate aus dem Gästebuch von Besuchern der Ausstellung

Ausstellungseröffnung

am 20.03.2017 im Foyer des Landkreisgebäudes

Auch zur diesjährigen Ausstellungseröffnung erschien eine Vielzahl an Besuchern. Es nahmen unter anderem Vertreter aus dem politischem und gesellschaftlichem Leben, viele Schüler, Lehrer und weitere Interessierte teil. Die Schüler nahmen sich die Zeit, den Besuchern ihre Objekte zu präsentieren und ihnen für Erklärungen zur Verfügung zu stehen. Ein besonderes Highlight war der Auftritt der Studio Bühne Cloppenburg, die Sequenzen aus dem Stück „Alkohölle“ von Beate Albrecht aufführte.

Ludger Frische | Erster Kreisrat



Heinz Bartels | Fachstellenleiter
Fachstelle für Sucht und Suchtprävention, Stiftung Edith Stein



Martina Kuhnt | Landeskoordinatorin Glücksspielsucht
NLS (Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen)



Impressionen der Ausstellungseröffnung



Objekte zum Thema Alkohol

1. Die Flasche der Wahrheit
2. No alcohol
3. Home – Street – Home
4. Das Comeback
5. 5 vor 12
6. Getränk des Todes
7. Jeff
8. Flaschen sagen die Wahrheit
9. Was ist passiert?
10. Was man verliert. . .
11. Engelchen und Teufelchen
12. Bierflaschenbaum
13. Was man verliert
14. the Bar is open
15. ZOB – mal anders
16. Was Alkohol aus dir macht
17. I don`t need fun to drink alcohol
18. Kristallknast
19. Pretty little Suff
20. Alkohol- und Spielsucht
21. Lass es, bevor es zu spät ist

Die Flasche der Wahrheit

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Matilda Krone, Ellen Ruhl, Lea Schrandt

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil wir das Thema interessant finden und wir Lust hatten, uns Gedanken dazu zu machen. Unsere ursprüngliche Idee war es, eine Flasche in der Größe eines Oberkörpers eines Menschen zu gestalten, die Arme und Beine hat, um deutlich zu machen, dass man, wenn man alkoholkrank ist, mehr aus Alkohol besteht als aus sich selbst, weil das Leben nur noch davon bestimmt ist. Als wir die Einzelteile fertig hatten, merkten wir, dass unsere Idee so noch deutlicher wird, denn so werden die negativen Folgen noch deutlicher.

Alkohol ist wie eine Waffe, die einen zerstören kann. Wir möchten damit erreichen, dass weniger Menschen Alkohol konsumieren bzw. dass sie dies in Maßen tun und den Alkohol nicht über ihr Leben bestimmen lassen.



No alcohol | Bild

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Rojda Burunacik, Leana Justus

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil es mehr Menschen gibt, die daran erkrankt sind und fast jeder jemanden kennt, wenn es auch nur ein entfernter Bekannter ist, der süchtig nach Alkohol ist oder sogar an dessen Folgen gestorben ist. Wir haben in dem einen Bild gezeigt, was man alles verlieren kann, wenn man alkoholsüchtig ist. Das andere Bild soll auffordern, gesundes Wasser zu trinken und auf Alkohol zu verzichten. Denn das, was man durch Alkoholsucht verlieren kann, ist viel bedeutender, als das bisschen Spaß, den man durch Alkoholkonsum mehr haben kann.



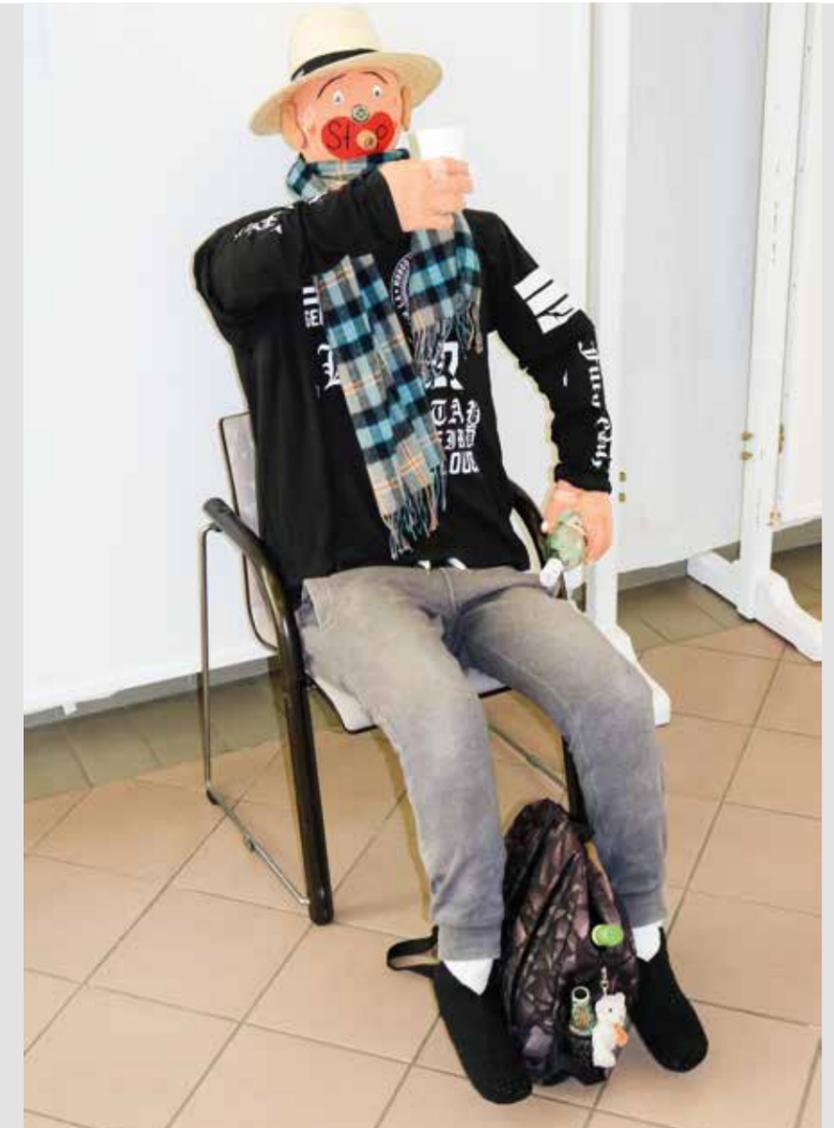
Home – Street – Home | Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Eddy Flanigan, Andreas Holstein, Courage Maurer, Alexander Singbal

Wir stellen einen Mann dar, der auf der Straße lebt und sich täglich betrinkt, weil er in seinem Leben nichts erreicht hat. Er hat die Schule abgebrochen und erleidet dadurch einen tiefen Einschnitt. Deshalb greift er zum Alkohol, um sein Leid zu ertränken. So beginnt der Kreislauf. Er hat keinen Job, lebt auf der Straße und bettelt Passanten um Geld an. Dieses Geld gibt er für Alkohol aus. Wenn er Alkohol trinkt, hat er das Gefühl von Sicherheit. Der Alkohol gibt ihm das Gefühl zu Hause zu sein.

Material: Zeitung, Gips, Draht, Kleber, Kleister, Papier, Kleidung



Das Comeback | Comic

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Dean Eichwald, Malte Leon Kramer

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil es uns persönlich mehr interessiert, weil man ständig in Berührung kommt. Überall ist es Thema, egal ob in der Werbung, im Supermarkt, im Bekanntenkreis. Aber nirgendswo werden die negativen Folgen erwähnt.

Das haben wir in unserer Geschichte dann versucht darzustellen. Das Comeback zeigt, was man alles verlieren kann und wie hart die Zeit ist, wenn man aus einer Alkoholsucht wieder rauskommen kann. Es gibt immer einen Ausweg!



5 vor 12 | Bild

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ha

Allma Dauti, Lea Marie Kamphus

Wir haben mögliche körperliche Folgen einer Alkoholsucht aufgezeigt. Wie bei einer Uhr läuft die Zeit und die negativen Auswirkungen auf den Körper nehmen zu. Wenn man Alkoholsucht hört, denkt man häufig an die Dinge und Menschen, die man verliert und verletzt, aber auch der Alkoholsüchtige selbst tut sich viel damit an. Unsere Botschaft an die Menschen, die die Ausstellung besuchen und sich die Uhr anschauen, ist, dass auch ihnen bewusst wird, dass es sich bei einer Alkoholsucht nicht nur um den sozialen Verfall, sondern auch um einen körperlichen handelt.



Getränk des Todes

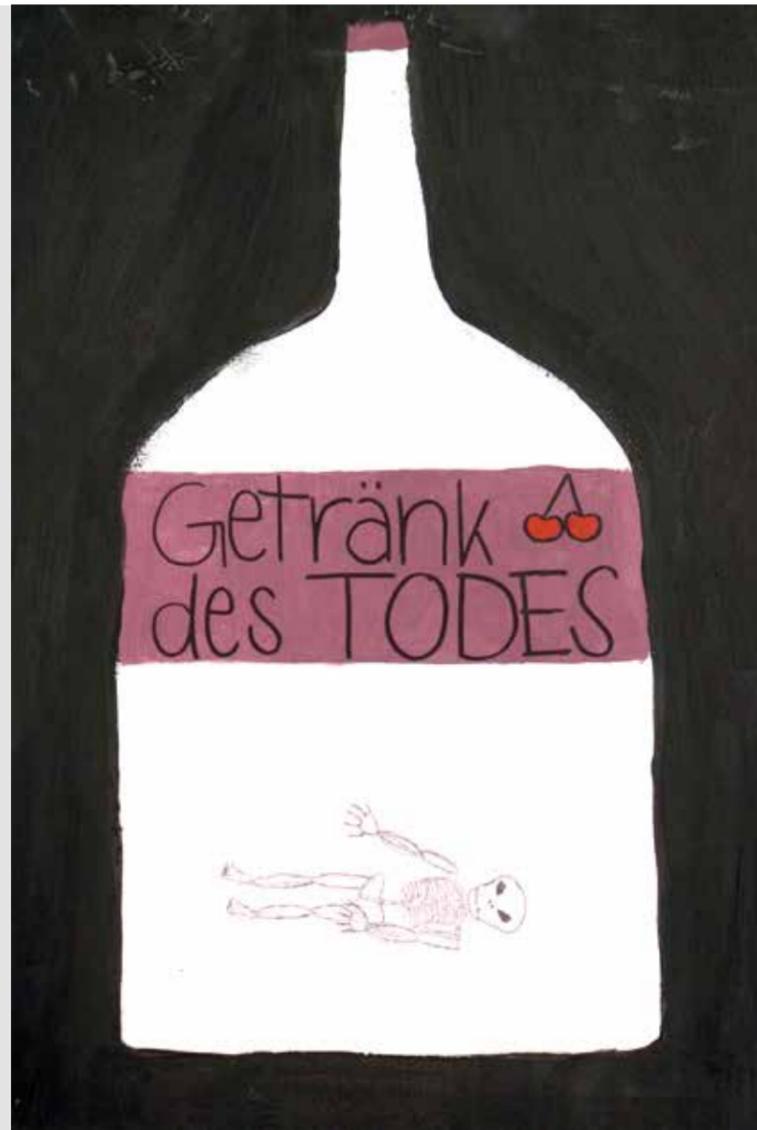
| Bild

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ra/b

Alison Sophie Deutschmann, Melissa Morasch

Wir haben uns für das Thema Alkoholsucht entschieden, weil uns direkt das Wortspiel (er-)trinken eingefallen ist. Wenn man trinkt, möchte man häufig Probleme ertränken. Das führt dann dazu, dass man es immer wieder macht, woraus eine Sucht entstehen kann. An einer Alkoholsucht „ertrinkt“ man im schlimmsten Falle selbst.

Unsere Botschaft ist deshalb, dass man nicht mit Alkohol seine Probleme „überdecken“ soll, sondern dass man sie lösen soll – wenn es sein muss auch mit Hilfe anderer. Denn jedes Problem ist leichter zu lösen als eine Sucht.



Jeff

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Darja Hergert, Nicole Holzmann

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil wir uns zu dem Thema besser etwas vorstellen konnten, weil häufig in der Schule über die Folgen von regelmäßigem Alkoholkonsum gesprochen wird oder darüber, was alles passieren kann, wenn man zu viel trinkt. Alkoholsucht steht mehr im Mittelpunkt als Glücksspielsucht, davon hatten wir noch nichts gehört. Unsere Figur Jeff zeigt deutlich, dass Alkohol auch schon bei einmaligem Konsum starke Folgen haben kann. Er liegt betrunken in der Ecke und ist mit seinem Erbrochenen bedeckt. Wenn das nun jemand filmt oder fotografiert und online stellt, dann ist der Ruf schnell hin, was Folgen für

das weitere Leben haben kann und im schlimmsten Fall in eine Alkoholsucht führt, weil man so verzweifelt ist. Unsere Botschaft ist, dass die Besucher der Ausstellung erkennen, dass man ohne Alkohol im Leben weiterkommt und ohne deutlich besser dran ist.



Flaschen sagen die Wahrheit

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Tom Phillip Peternel, Phillip Niklas Ammerich

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil sich viele Menschen Tag für Tag damit auseinandersetzen. Wir wollen mit unserer Arbeit darauf aufmerksam machen, dass es zwar okay ist, wenn man mal was trinkt, aber dass man es nicht übertreiben soll. Denn wie die Botschaften auf den Flaschen zeigen, steigert sich der Konsum schnell und man verliert den Überblick. Das wollten wir mit dem rosa Elefanten darstellen, der steht für den totalen Bezugsverlust zur realen Welt. Wann dieser eintritt, kann man nicht sagen, da es bei jedem Menschen anders ist.



Was ist passiert?

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Simon Menke, Maximilian Rohe

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil wir mehr Ideen zu dem Thema hatten. Davon haben wir schon öfter mal was gehört und konnten uns unsere Idee direkt bildlich vorstellen. Mit den Zetteln auf den Bechern zeigen wir die Folgen von Alkoholkonsum und unsere Botschaft: Ich bitte dich vernünftig zu denken, dann wirst du mir etwas Alkoholfreies einschenken! Wenn sich mehr Menschen an diesen Satz halten würden, dann würden die Gewalttaten abnehmen.



Was man verliert ...

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ra

Anna Maier, Felix Pick, Lena Willenborg

Wir haben uns entschieden, was zum Thema Alkoholsucht zu machen, weil uns da direkt klar war, was wir zeigen wollen. Die Skulptur zeigt die Auswirkungen einer Alkoholsucht. Unsere Figur liegt am Boden und hat alles verloren: Familie, Freunde, Geld... alles, was einem wertvoll ist. Damit wollen wir verdeutlichen, wie groß die Auswirkungen auf das Leben sind und wie sich alles verändert, wenn man ein Alkoholproblem hat. Außerdem belastet die Situation auch das Umfeld, die Familie besonders, aber auch Freunde und Kollegen werden sich Sorgen um einen machen. Man kann sich aber nur selber helfen, wenn man da rauskommen möchte.



Engelchen und Teufelchen

| Bild

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ha

Mizgin Ari, Melek Demir

Wir haben uns für das Thema Alkoholsucht entschieden, weil es als Jugendlicher völlig normal ist, dass darüber gesprochen wird. Jeder kennt jemanden, der ein Alkoholproblem hat, aber eigentlich sind es immer ältere Menschen. Aber bei Jugendlichen fängt es damit an, dass man uncool ist, wenn man nicht trinkt. Wenn man mit Freunden unterwegs ist, ist es manchmal so, dass man ein Engelchen und ein Teufelchen auf der Schulter sitzen hat. Das Teufelchen flüstert: „Trink!“ und das Engelchen sagt: „Tu es nicht!“ Da muss man dann gegenüber Gleichaltrigen Stärke zeigen und „Nein“ sagen.



Bierflaschenbaum

| Bild

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ra

Michelle Dombrov, Kira Klinker

Das Grün der Bierflaschen erinnert uns an eine gruselige Landschaft, fast wie in einem Alpträum.



Was man verliert

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Hanna Ammerich, Hannah Pleyter

Wir haben das Thema Alkoholsucht gewählt, weil wir sofort wussten, was wir bei dem Thema machen wollen. Wir hatten vorher oft von Alkoholsucht gehört und kannten die Konsequenzen, die diese Sucht mit sich bringt, das wollten wir thematisieren. Von Glücksspielsucht hatten wir noch nichts gehört, da wussten wir nicht, wie wir das umsetzen sollen. Wir wollen den Leuten mit unserer Arbeit zeigen, dass das Leben wichtiger ist als Alkohol. Es soll deutlich werden, dass es immer jemanden gibt, der auf dich aufpasst und dich vor deiner Sucht beschützen möchte. Die Menschen, die dich LIEBEN, wollen dich schützen und werden auf dich aufpassen, wenn du aus deiner Sucht herauskommen möchtest.



the Bar is open | Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Alexandra Gel, Nicole Karscht, Carina Müller

Wir wollen mit unserem Projekt Menschen darauf aufmerksam machen, wie gefährlich Alkohol ist. Er kann bei Menschen seelische und körperliche Schäden hervorrufen. Alkohol führt zur Sucht und macht abhängig. Man kann seine Freunde, seine Familie, Geld verlieren.

Material: Holz, Kleister, Papier, Pappe, Farbe, Plastikbecher, Glasflaschen



ZOB – mal anders | Skulptur/Bild

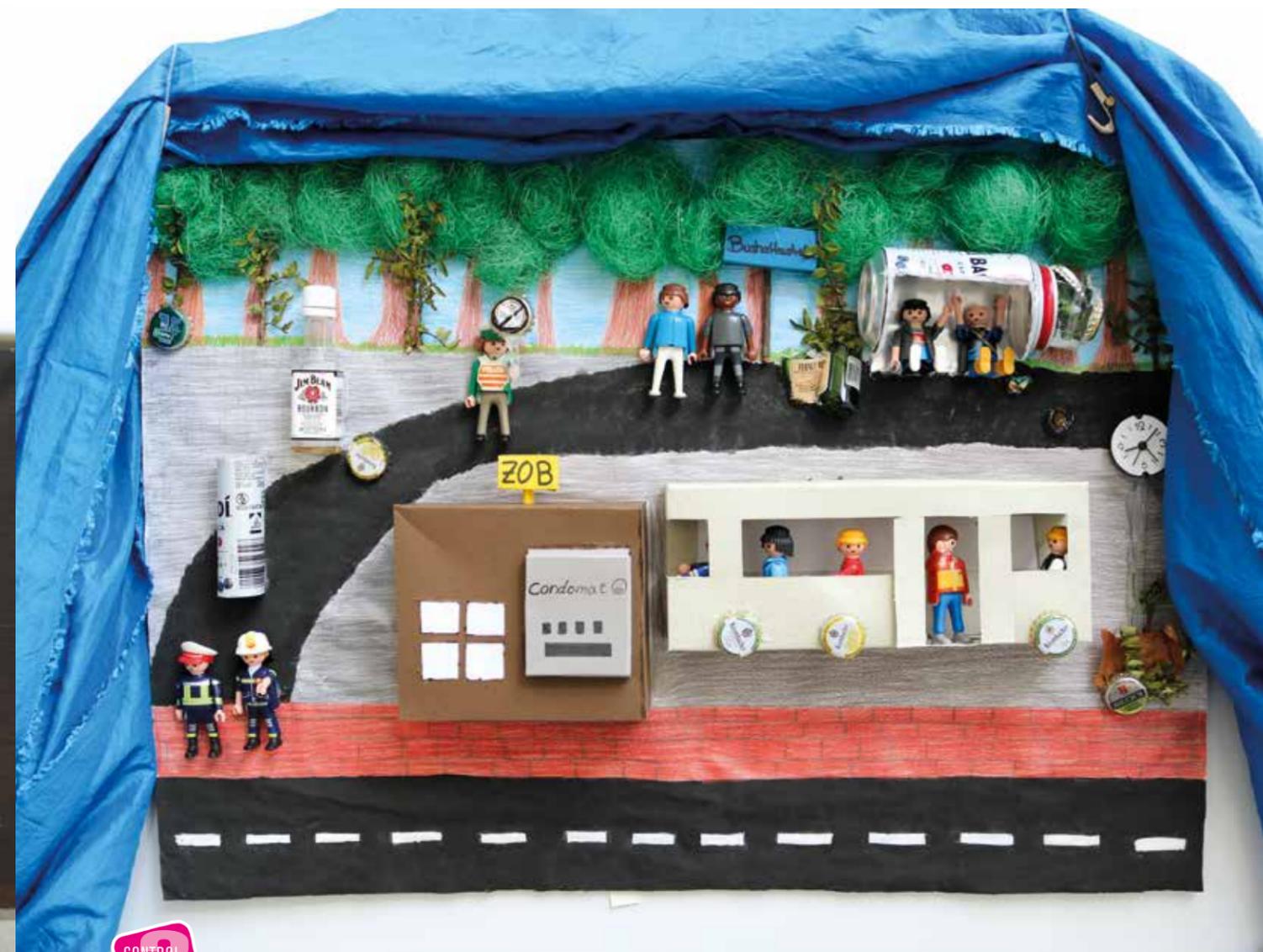
Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Lea Beni, Anna Keppel

In unserem Projekt geht es um den Bereich „ZOB“, den jeder in Cloppenburg kennt. Lea und ich wollen euch aus diesem Grund zeigen, wie der ZOB von uns wahrgenommen wird. Es ist unverschämt, dass sich Männer an unserer Bushaltestelle aufhalten und sich dort betrinken.

Uns ist bereits öfter aufgefallen, dass kleinere Kinder Angst haben, sich dort aufzuhalten, weil sich die Männer überall aufhalten und auch laut streiten. Kein Mensch achtet darauf oder beschwert sich. Wir wollen die Augen öffnen, damit mal jemand etwas unternimmt.

Materialien: Kleber, Heißkleber, Pappe, Sträucher, Buntstifte, Acylfarbe, Playmobilfiguren, Alkoholflaschen, Bierdeckel, Laubblätter



Was Alkohol aus dir macht | Film

St. Ludgeri-Realschule, Lönigen, Jahrgang 9 a

Andrè Brinkmann, Tom Niklas Groß, Pia Guder, Nicole Jung, Robin Koch, Thomas Köß, Jana Krell, Johanna Lübbers, Fiona Mertens, Jonas Müller, Jaqueline Ochs, Gina Ocken, Hendrik Ostermann, Lea Pfeiffer, Linus Pöpsel, Jens-Fabian Rump, Ulrike Schleper, Julia Schoon, Lennard Schultejan, Ben Sibbel, Daniel Springer, Sanna Többen, Sophie Völker, Dominik Wichmann, Lars Wulfers, Till Zimmermann

Wie ist die Idee entstanden?

Im Rahmen des Religionsunterrichts und in Kooperation mit der Schulsozialarbeiterin haben wir uns dazu entschlossen am Projekt „Control yourself“ teilzunehmen. Zunächst haben wir uns selbständig in Form von Kurzvorträgen mit den verschiedenen Inhalten einer Alkoholabhängigkeit beschäftigt und dazu Handouts (z. B. Ursachen, Therapie, etc.) erstellt. Nach der theoretischen Auseinandersetzung waren wir uns schnell einig, als Wettbewerbsbeitrag einen Spielfilm zum Thema „Alkohol“ zu drehen. Dieser handelt von einem Jugendlichen, der in die Alkoholabhängigkeit gerät, aber am Ende verschiedene Ansatzpunkte wählt, um die Sucht zu bekämpfen. Uns war wichtig das Thema „Alkohol“ aufzugreifen, weil es ein aktuelles Thema ist, mit dem wir regelmäßig konfrontiert werden, sei es in den Medien oder in unserem direkten Umfeld.

Welche Botschaft möchten wir übermitteln?

Mit Hilfe unseres Films möchten wir zeigen, wie jemand in eine Alkoholabhängigkeit geraten kann, wenn nach und nach alle Sicherheiten und sozialen Kontakte wegfallen. Wir möchten dabei allerdings nichts beschönigen und somit auch verdeutlichen, dass es ein langer Prozess ist und oft mehrere Anläufe braucht, um die Sucht in den Griff zu kriegen. Die Familie kann sowohl positiven Einfluss auf eine Alkoholsucht nehmen als auch „der rettende Anker“ bei einer bereits vorhandenen Abhängigkeit sein,

I don't need fun to drink alcohol | Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Jil Langfermann, Laura Rauser, Christian Schmalz

In unserem Projekt geht es darum, dass ein Mann auf einer Bank liegt und Alkohol trinkt. Wir wollen damit zeigen, dass man von Alkohol schnell abhängig werden kann. Außerdem wollen wir verdeutlichen, dass Alkoholkonsum schlimme Folgen hat. Nicht nur, dass sich der Gesundheitszustand verändert, auch das äußere Umfeld des Menschen verändert sich. Wir haben für die Puppe verschiedene Materialien benutzt. Damit sie realistisch aussieht, haben wir ihr alte Klamotten angezogen. Eine Perücke zierte den Kopf. Für die Bank haben wir Holz zurecht geschnitten und zusammen geschraubt. Für den Unterboden haben wir eine Holzplatte genommen, auf

der wir die Bank befestigt haben. Um die Bank realistisch darzustellen, haben wir Sand, Blätter, Zigarettenkippen und Efeu gesammelt und auf dem Holz verteilt.

Materialien: Holz, Draht, Pappe, Papier, Kleber, Holzlack, Gips, Laub, Sand, Kleidung



Kristallknast

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Julian Aconi, Lukas Hergert, Pascal Lech

Der Mann in der Mitte ist ein Alkoholiker. Die Scherben um ihn herum zeigen, dass der Alkohol ihn von allen Dingen trennt, die ihm lieb und teuer sind.

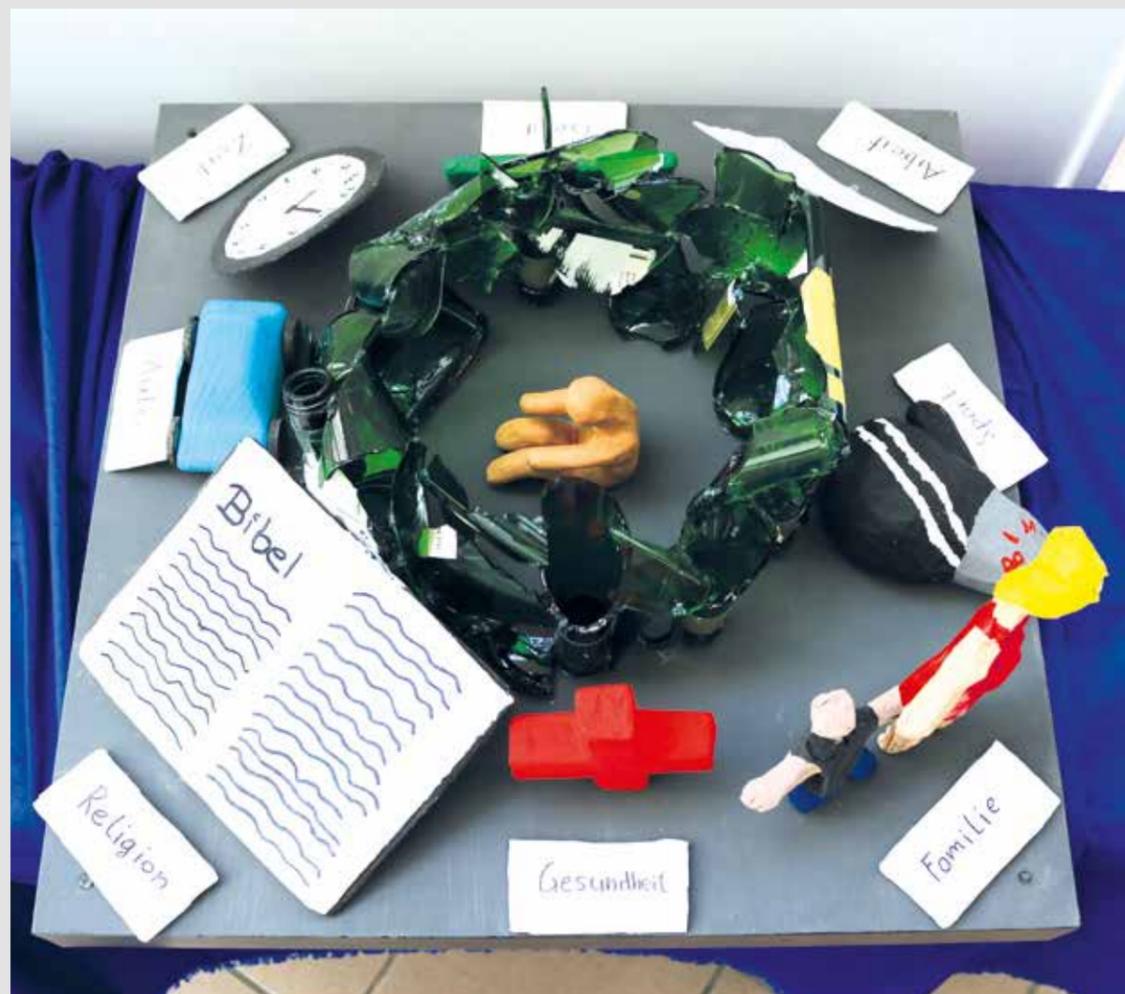
Frau und Kind: Das soll seine Familie sein, die sich von ihm trennt, weil er zu viel Alkohol trinkt. **Uhr:** Die Uhr soll die Zeit symbolisieren, die er mit dem Trinken verliert. **Bibel:** Er verstößt auch gegen ein religiöses Gebot und begeht dadurch Sünde. **Kreuz:** Sein Gesundheitszustand verändert sich.

Boxhandschuh: Seine Fitness und körperliche Belastbarkeit nimmt ab. Er verliert sein Hobby. **Auto:** Der Führerschein wurde ihm abgenommen, weil er betrunken Auto gefahren ist.

Arbeitsvertrag: Er verliert seine Arbeit, weil er müde, kaputt und ausgelaugt zur Arbeit kommt. Den Arbeitsalltag konnte er nicht ohne Alkohol überstehen. **Geldbündel:** Er verliert durch die Sauferei eine Menge Geld.

Wir wollen mit unserem Projekt sagen, dass man mit der Trinkerei viel zu viel auf's Spiel setzt und sich das einfach nicht lohnt.

Materialien: Glas, Papier, Pappe, Holz, Ton, Kleber



Pretty little Suff

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Angel Leimberger, Justine Leimberger, Milena Walther

Wir wollen mit unserem Projekt den Menschen zeigen, dass der Alkohol nur von außen schön und harmlos erscheint, aber seine Wirkung den Menschen aus seinem Leben reißen kann.

Man verliert die Familie, den Job und vieles mehr.

Materialien: Gips, Holz, Kleister, Plastik, Papier, Zeitung, Alufolie, Glas



Alkohol- und Spielsucht

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Kunst AG Jahrgang 9 Ha

Zahra Husseini, Foza Kasem, Haifa Khalikulla

Wir konnten uns nicht richtig für ein Thema entscheiden, weil wir beide sehr interessant fanden. Deshalb haben wir uns überlegt, was wir malen können, damit wir die Situationen beider Suchtformen darstellen können und die Bilder, obwohl es zwei sind, einen Zusammenhang erkennbar machen. In unseren Bildern haben wir uns ganz allgemein mit dem Thema auseinandergesetzt. Bei einer Sucht, egal ob Spiel- oder Alkoholsucht, sind die Würfel buchstäblich gefallen. Die Welt besteht nur noch aus der eigenen Sucht, man ist an die Flasche gefesselt.



Lass es, bevor es zu spät ist

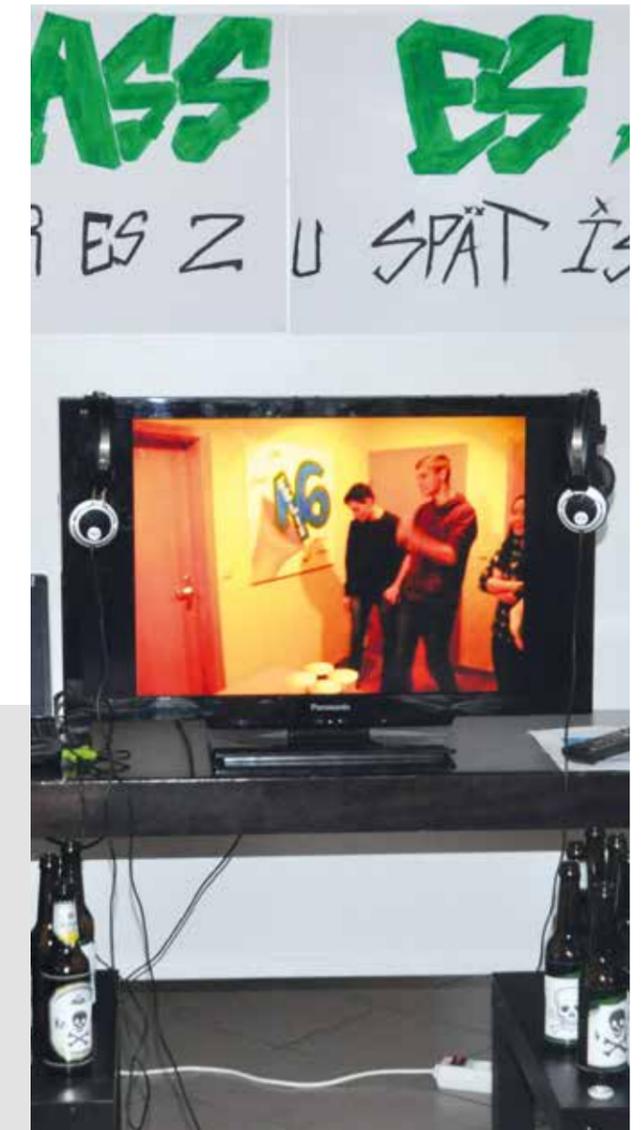
| Film

Copernicus Gymnasium, Lönigen, Jahrgang 10 d

Annika Bahlmann, Marième Diène, Simon Eilers, Anke Gößling, Lena Grüß, Louisa Hempen, Sara Ilea, Justus Kathmann, Liane Krieger, Thimo Lübken, Jakob Möhlenkamp, Marie Niemann, Eleen Ostermann, Vera Ostermann, Marvin Pohl, Timo Rempe, Daniel Schnetkamp, Marie Schnieders, Judith Thormann, Henrike Timphaus, Jenny Truong, Tim Tscheulin, Alexander Ubben, Mark Wascher, Sven Westermann

Ein Projekt über Alkohol oder Glücksspiel war eine Aufgabe, der wir uns vor einigen Monaten widmeten. Im Zeitalter der modernen Medien war es relativ schnell klar, dass ein Film das Medium sein sollte, mit dem wir unsere Botschaft vermitteln. Ebenfalls war es für uns schon von Anfang an klar, dass sich unser Projekt um Alkohol drehen sollte, aus dem einfachen Grund, dass wir deutlich mehr Erfahrungen und Wissen zu diesem Thema mitbrachten. Relativ schnell stellten wir auch fest, dass eben jene Erfahrungen innerhalb unserer Klassengemeinschaft von Person zu Person unterschiedlicher kaum sein konnten. Überhaupt keine negativen Erfahrungen bis hin zu regelrechten Horrorerfahrungen markierten hierbei die Extreme auf die wir innerhalb unserer Klasse stießen. Es schien keine allgemeine Erfahrung zu geben, mit der wir uns beschäftigen konnten und auch das Verständnis zur Notwendigkeit sich mit den Gefahren des Alkoholkonsums so speziell auseinander zu setzen waren sehr differenziert, da einige Personen aus unserem Kreis noch nie negative Erfahrungen gemacht hatten. Und darum beschlossen wir, davon sollte unser Film handeln. Wir haben keinesfalls die Intention, den Alkoholkonsum zu verteufeln, schließlich ist dieser ein viel zu prominenter und fest verankerter Punkt in unserer Gesellschaft, die extrem prominenten Gefahren des Alkohols allerdings zu ignorieren ist unserer Meinung nach ein schlichtweg fahrlässiger Weg mit dem Thema umzugehen. Wir wollen mit unserem Film aufzeigen, dass Alkohol kein von Grund auf schlechter Stoff ist und dass eine Person keine schlechten Erfahrungen

damit machen muss, allerdings kann. Wir wollen Menschen dazu anregen während des Konsums drüber nachzudenken wie Alkohol ihren Körper und Geist beeinflusst und sie auffordern zu stoppen, bevor die Wirkungen des Stoffes ins Negative umschlagen, um vor negativen Erfahrungen zu bewahren. Seine Grenzen zu kennen und die Selbstkontrolle zu haben diese einzuhalten, so wissen auch wir, ist ein sehr schwieriges Unterfangen und wir möchten mit unserem Film eine Motivation setzen dies trotzdem zu tun. Mit jedem neuem Geburtstag oder jeder neuen Party hat ein Mensch die Entscheidung, ob die Erinnerungen an diesen Abend auch rückblickend positiv oder negativ sein sollen. „Lass es bevor es zu spät ist“ ist der Satz, der das für uns ausdrücken soll, zu mahnen seine Erfahrungen nicht ins Negative umschwenken zu lassen.



Objekte zum Thema Glücksspiel

1. Flying high
2. Spiel deines Lebens
3. Jackpot
4. Sucht hat keine Grenzen
5. Casino „Fatal“
6. (Un)Glücksrad
7. Be confident
8. AJA Casino
9. Keine Macht dem Glücksspiel

Flying high | Skulptur

Heinrich-von-Oytha, Oberschule Friesoythe, WPK Jahrgang 10

Jessica Dick, Sarah Hoppe, Vanessa Satorius

Bei unserem Projekt handelt es sich um die Form eines Heißluftballons. Er besteht aus Pappe, Kleber, Farbe und Pappmaschee. In dem Korb befinden sich verschiedene Pokerchips aus Pappe. Dieses Objekt soll die Belastung und die Probleme, die eine Spielsucht mit sich bringt, symbolisieren. Das zwanghafte Spielen ist nicht nur eine Belastung für das eigene Leben, sondern auch für das Leben anderer. Familienangehörige und Freunde leiden häufig genauso oder mehr unter der Spielsucht eines Nahestehenden. Bildlich wird es so dargestellt, dass die Pokerchips, die ein untragbares Gewicht darstellen, den Heißluftballon herunterziehen. Sie symbolisieren demnach die Probleme, die eine Spielsucht nach sich zieht und jedem Be-

troffenen die Lebensgrundlage entzieht. Die Pokerchips ziehen buchstäblich in die Tiefe. Aus diesem Grund trägt der Ballon auch den Satz: „Desto weniger man spielt, desto höher steigt man!“. Ziele, Träume und die Lebensgrundlage können nicht mehr erreicht werden. Daher haben wir einen Heißluftballon gewählt, der durch die Gewichte nicht mehr frei fliegen kann.



Spiel deines Lebens

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Miray Demir, Katharina Heinze, Vivian Wimmert

Mit dem Kunstprojekt, an dem wir schon seit mehreren Wochen arbeiten, wollen wir das Problem und die Auswirkungen der Spielsucht verdeutlichen. Viele Menschen leiden an Spielsucht ohne es selbst zu merken, die Erkrankten denken, ihr Verhalten sei normal. Meist werden die Angehörigen erst aufmerksam wenn es längst zu spät ist. Es gibt viele Gründe dafür um mit dem „zocken“ anzufangen, Probleme im Alltag, Stress mit der Familie oder auf der Arbeit, vielleicht aber auch nur das Verlangen nach einem Erfolgserlebnis oder Langeweile. An die Auswirkungen wird leider oft nicht gedacht, wie z.B. Verluste der Spieleinsätze, Auseinandersetzungen mit Freunden und Familie, Aggressionen und dem Drang immer mehr und immer weiter zu spielen. Die Hoffnung, dass man verspieltes Geld oder andere verspielte Gegenstände durch weiterspielen wieder gewinnt, wird von den Betroffenen oft überschätzt. Die Spielsucht ist etwas, was sich in deinen normalen Alltag integriert und sich wie eine Made hindurch frisst. Es ist mittlerweile normal, dass beispielsweise in einem Restaurant ein Spielautomat steht, dem man sich mal eben kurz widmet. Und genau aus diesem Grund haben wir uns für dieses Thema entschieden.

Als Projektidee hatten wir ein Pokertisch vor Augen, welchen wir nach unseren Vorstellungen gestalten, um das Problem des Spielens deutlich zu machen.

Wir wollen einen Pokertisch darstellen an dem 2 Personen am Spielen sind. Die eine Person hat ein sehr gutes Deck auf der Hand und geht „all in“, während ihr Gegenüber im wahrsten Sinne schlechte Karten hat. Die Person die grad am Verlieren ist, hat bereits ihr Haus, ihr Auto und ihre Familie mit ihrer Sucht aufs Spiel gesetzt.

Als Material haben wir einen Tisch verwendet, welchen wir mit Papier und Kleister eingekleistert haben. Diesen haben wir grün angemalt und in die Mitte eine typische Poker Decke geklebt. Den Rand des Tisches haben wir braun angemalt. Um die 2 Personen darzustellen, haben wir 4 Hände mit Gips erstellt, indem wir unsere Hände eingegipst haben. Diese haben wir in Hautfarbe bemalt und ihnen Ärmel angezogen. In den Händen halten sie normale Spielkarten. Die eine Person hat ein tolles Deck auf der Hand, während die andere Person schlechte Karten hat. Auf dem Pokertisch liegen Pokerchips, bei der einen Person ganz viele, während die andere Person kaum noch welche über hat. Ebenfalls stehen ein Haus, das wir aus Pappe gebastelt haben, ein Auto und Puppen, die die Familie darstellen sollen.

Wir wollen damit zeigen, dass diese Sucht das ganze Leben kaputt machen kann.



Jackpot

| 3D-Comic

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Linh Mai, Miguel Schneider, Aylin Varal

Wir haben das Thema Glücksspielsucht gewählt, weil wir davon vorher noch nie gehört haben und es uns interessiert hat, darüber mehr zu erfahren. Wir haben uns zuerst eine Geschichte ausgedacht, die wir dann in einem 3D-Comic umgesetzt haben. So kann sich der Leser bzw. der Betrachter besser vorstellen, was wir gemeint haben.

Unsere Geschichte und das Comic zeigen die vielen Gründe, aus denen Glücksspiel einem Menschen schaden kann.



Sucht hat keine Grenzen

| Skulptur

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, Jahrgang 8 Rb

Moritz Fangmann, Sebastian Schuhmacher

Wir haben uns für das Thema Spielsucht entschieden, weil wir uns für das Thema interessieren und weil wir dafür sind, dass dagegen gekämpft werden soll. Zuerst haben wir den Spielautomaten gebaut, der zeigen soll, dass man sein Geld nicht in Automaten stecken soll, sondern in schöne Dinge. Wir haben gemerkt, dass das Geld auch bei einer Alkoholsucht eine große Rolle spielt. In beiden Fällen ist die Sucht grenzenlos und macht das Leben kaputt. Deshalb haben wir unserem Automaten noch die Flasche hinzugefügt. Dies ist auch ein Zeichen dafür, dass viele Automaten in Kneipen stehen und es auch eine örtliche Verbindung zwischen den beiden Süchten gibt.



Casino „Fatal“

| Skulptur

Heinrich-von-Oytha-Schule, Oberschule Friesoythe, WPK Jahrgang 10

Sophie Fidler, Christina Pille, Annika Tangemann

Es handelt sich um den Nachbau eines Casinos, mit dem gezeigt werden soll, was die Welt des Glücksspiels für Auswirkungen haben kann. Die Welt der Casinos kann einen in seinen Bann ziehen und irgendwann besitzt man nichts mehr und befindet sich am Abgrund. Das Modell soll die Auswirkungen aufzeigen und Warnhinweise geben. Durch die Größe soll das Objekt ins Auge fallen und die schwarzen Pfeile auf dem dazu in Kontrast stehenden roten Hintergrund sollen direkt auf die Auswirkungen einer Spielsucht hinweisen. Die Puppe soll genau dies veranschaulichen. Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene sollen durch unseren Nachbau angesprochen werden, da

die Darstellung der Puppe, die durch die Spielsucht alles verloren hat, die Auswirkungen aufzeigen soll. Es soll demzufolge präventiv wirken. Die Dimensionen (große Puppe, kleine Spielautomaten etc.) wurden so gewählt, da sie symbolisieren sollen, dass die Probleme größer sind als der Wohlstand, den das Spielen scheinbar mit sich bringt.



(Un)Glücksrad

| Skulptur

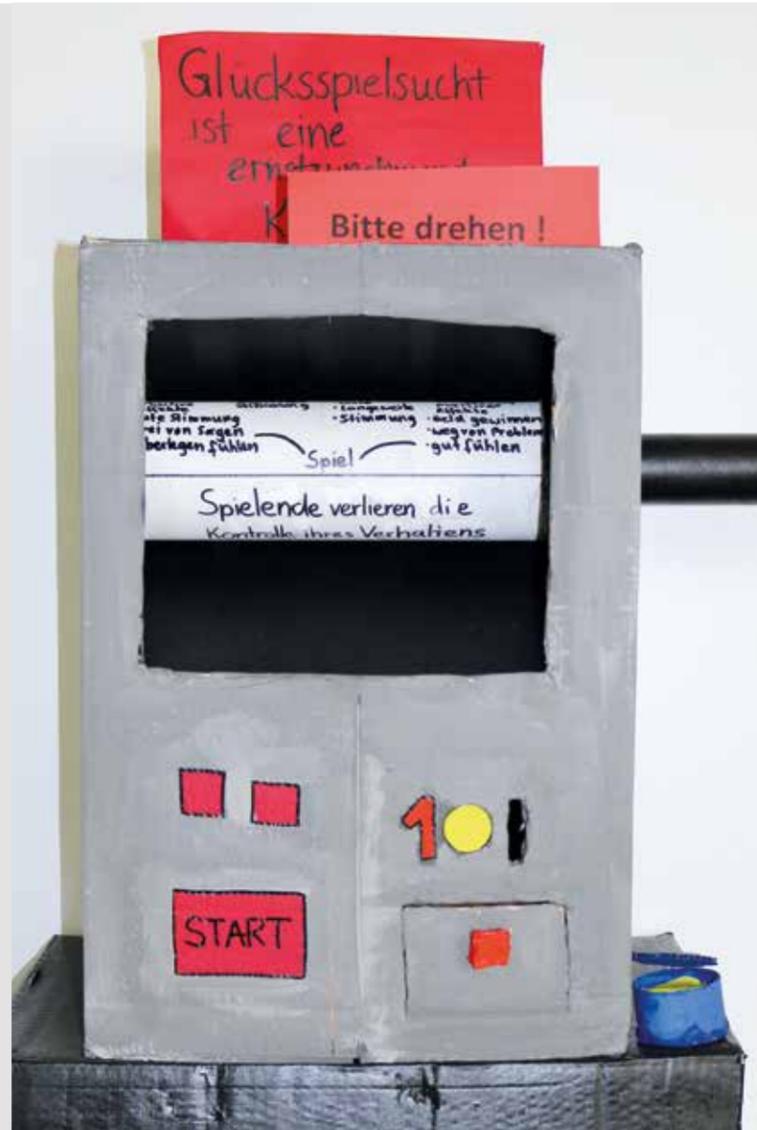
Oberschule Emstek, Jahrgang R 10

**Ilona Dvornikova, Nina Ellmann, Julia Reisewitz,
Elisa-Sophie Westerhof**

Egal wie oft man an dem Glücksrad dreht oder wie viel Geld man hineinwirft, es gibt nur negative Folgen.

Auf die negativen Folgen des Glücksspiels möchte unser Glücksspielautomat hinweisen. Es ist eine Illusion zu glauben, dass man nur lange genug drehen muss, um zu gewinnen. Um auf die Sucht und ihre Folgen aufmerksam zu machen, haben wir auf dem Rad/der Rolle, auf der man normalerweise 3 Zeichen wie zum Beispiel Äpfel, Birnen, etc. sieht, Fakten über die Sucht und ihre Folgen geschrieben. Durch Drehen des Rades werden die negativen Folgen sichtbar gemacht. Wir wollen durch unseren selbstgemachten

Glücksspielautomaten die Menschen zum Nachdenken anregen, da das Thema häufig verharmlost wird, da man ja keine harten Drogen konsumiert. Auch von staatlicher Seite wird zu wenig getan, da Glücksspielhallen und Casinos den Gemeinden und Städten Steuereinnahmen bringen.



Be confident

| Bild

Heinrich-von-Oytha-Schule, Oberschule Friesoythe, WPK Jahrgang 10

Diana Begel, Vanessa Seidens

Bei unserem Projekt handelt es sich um eine 50x50cm große Leinwand, auf die wir Bilder, die das Thema Spielsucht widerspiegeln, und Hilfesprüche gemalt/ gezeichnet haben.

Wir haben uns für eine Leinwand entschieden, da wir anschaulich und plakativ möglichst viele Botschaften vermitteln wollen. Zudem haben wir in diesem Zusammenhang Beispiele für Glücksspielarten dargestellt. Durch die auffällige Farbwahl und die Gestaltung der Bilder und die Darstellung der Sprüche in Sprechblasen sollen vor allem Jugendliche und junge Erwachsene auf die Gefahren von Spielsucht hingewiesen werden. Das Bild soll präventiv

auf diese Zielgruppe wirken und Gefahren aufweisen. Betroffene sollen durch dieses Bild daran erinnert werden, dass es nie zu spät ist, dem Sog der Spielsucht zu entkommen und Hilfe in Anspruch zu nehmen. Jedem kann geholfen werden, keiner muss diesem Gegner alleine gegenüber treten.



AJA Casino | Skulptur

Heinrich-von-Oytha-Schule, Oberschule Friesoythe, WPK Jahrgang 10

**Dominic Döller, Alex Maurer, Jennifer Rashiti,
Denis Samajauskas, Alicia Tonga**

Es handelt sich um einen modelhaften Nachbau eines Casinos. Wir haben uns für diese Skulptur entschieden, weil wir grundsätzlich ein Casino nicht gut finden, da dort die Menge der Ausgaben an Geld sehr hoch ist. Da ein Casino eine Menge Menschen anspricht bzw. anzieht, haben wir dies als Vergleich nachgebaut.

Durch die kontrastive Farbwahl (knallrotes Casino mit Glitzer im Vergleich zur tristen braunen Papphütte) soll der Unterschied zwischen der glitzernden Spielwelt und dem Abgrund, in den sie die Betroffenen ziehen kann, symboli-

siert werden. Viele Menschen werden durch die schillernde Welt der Casinos geblendet und verfallen in ihren Sog. Sie verlieren ihre Lebensgrundlage, die Familie und Freunde. Der Mensch in der Papphütte soll genau diesen tiefen Fall darstellen. Die Glitzerwelt eines Casinos führt zur Täuschung der Vernunft. Wir möchten damit übermitteln, dass man sich nicht vom Glitzer, scheinbaren Wohlstand und Glamour täuschen lassen soll.



Keine Macht dem Glücksspiel | Film

Copernicus Gymnasium, Lönigen, Jahrgang 10 a

**Calvin Böckmann, Jannik Böckmann, Jason Böckmann,
Noah Böckmann, Henning Bruns, Pauline Gerland, Friederike Gieseler, Anne Göddeker, Sarah Grever, Thomas Klotz,
Markus Klünemann, Jana Nehe, Jan-Bernd Poppe, Robin Quint, Sebastian Renschen, Lucas Robakovski, Julia Schulte, Marie Schulte, Carolin Thoben, Henry Viner**

Aussage des Projekts

„Glücksspiel ist gefährlich, unterschätze nicht die Folgen!“ Die Intention unseres Projekts ist die Aufklärung der Jugendlichen über die Glücksspielsucht. Dabei haben wir uns auf Handyspiele konzentriert. Diese sind anonym, leicht zugänglich und auch für Jugendliche offen. Der Weg in die Sucht beginnt unauffällig und geht schneller als man denkt. Die daraus entstehenden Probleme sollen im Vordergrund stehen. So ergeben sich für den von uns dargestellten Abhängigen Verluste in Realitätsnähe und sozialen Kontakten. Das Ende vom Film lassen wir begründet offen, so soll die Ungewissheit über die Zukunft verdeutlicht werden.

Entstehung der Idee

Unser Lehrer hat uns über den Wettbewerb „Control Yourself“ informiert und uns die Möglichkeit gegeben, unsere Fähigkeiten experimentell zu verwirklichen. Zudem konnten wir uns ziemlich gut in das Thema des Projekts hineinversetzen und konnten somit viele Ideen mit einbeziehen. Aus diesem Grund haben wir uns auch das aktuelle Thema der Glücksspielsucht herausgesucht, welches zu Problemen, die wir herausstellen wollen, führen kann. Dieses Thema ist für uns auch relevant, schließlich besitzt jeder von uns ein Handy und hat selbst auch schon mal Spiele online gespielt und ist auf Glücksspielangebote gestoßen. Für uns ist die heutige Technik normal. Jedoch kann dies für uns auch zum Problem werden. Daher haben wir uns vor allem auf die Spielsucht im Zusammenhang mit mobilen Geräten fixiert.



Preisverleihung am 09.05.2017 im Landkreisgebäude

Im Anschluss an den Abbau der Ausstellung überreichte der Erste Kreisrat, Ludger Frische, die ersten drei Preise an die stolzen Gewinnerinnen und Gewinner. Neben den Schülerinnen und Schülern, waren auch Lehrer, Eltern und Sponsoren vertreten.



Die Gewinner

Platz 1: (Un)Glücksrad

Oberschule Emstek, Jahrgang R 10 a

**Ilona Dvornikova, Nina Ellmann, Julia Reisewitz,
Elisa-Sophie Westerhof**



Platz 2: Lass es, bevor es zu spät ist

Copernicus Gymnasium, Lönningen, Jahrgang 10 d

**Annika Bahlmann, Marième Diène, Simon Eilers, Anke Göb-
ling, Lena Grüß, Louisa Hempfen, Sara Ilea, Justus Kathmann,
Liane Krieger, Thimo Lübken, Jakob Möhlenkamp, Marie
Niemann, Eleen Ostermann, Vera Ostermann, Marvin Pohl,
Timo Remppe, Daniel Schnetkamp, Marie Schnieders, Judith
Thormann, Henrike Timphaus, Jenny Truong, Tim Tschulin,
Alexander Ubben, Mark Wascher, Sven Westermann**



Platz 3: Kristallknast

Oberschule Pingel Anton, Cloppenburg, WPK Jahrgang 10 Ha/b

Julian Aconi, Lukas Hergert, Pascal Lech



Impressionen der Preiseinlösung



Impressionen der Preiseinlösung



Selbstkontrolle schützt vor dem Absturz

Jugendliche der Klassen 8-12 sollen sich kreativ mit Alkohol und Glücksspiel auseinandersetzen

In Eigeninitiative werden Wettbewerbsbeiträge zum Thema entwickelt. Das Projekt startet mit Beginn des nächsten Schuljahres.

VON FRIEDRICH NIEMEYER

Cloppenburg Vorsorge ist besser als Nachsorge – das dachte sich auch die Fachstelle für Suchtprävention der Stiftung Edith Stein und rief deshalb das Projekt „control yourself“ ins Leben. Das Projekt hat das Ziel, Jugendliche über die Gefahren von Alkohol und Glücksspiel aufzuklären.

Schüler der Klassen 8 bis 12 können an dem Projekt teilnehmen. Sie setzen sich mit der Problematik auseinander und reichen ihre Beiträge zu einem Wettbewerb ein.

Schulklassen oder Gruppen aus Schulen im Landkreis Cloppenburg können sich ab August 2016 (nach den Sommerferien) über die Homepage www.controlyourself.de für das Projekt anmelden. Anschließend haben die Schüler bis März 2017 Zeit, einen Wettbewerbsbeitrag zum Beispiel in Form eines Spots, eines Liedes oder einer Fotocollage einzureichen.

Jugendliche, die über Alkohol und Glücksspiel sprechen, sich



Projektvorstellung: Josef Wolking (Geschäftsführer Edith-Stein-Stiftung), Melanie Schleusner-Abeltah (Organisatorin), Markus Preut und Volker Raker (beide LZO), Lars Maibaum (Barrmer GEK), Landrat und Schirmherr Johann Wimberg, Wolfgang Averbeck (Landkreis), Elisabeth Terwelp (Bürgerstiftung), Frank Ellmann (Cinecenter Cloppenburg) sowie Katharina Thesing (Organisatorin). Foto: Friedrich Niemeier

mit den Gefahren auseinandersetzen, sind gewarnt“, sagen Melanie Schleusner-Abeltah und Katharina Thesing. „Gleichzeitig werden die Schüler selbstkritischer und hinterfragen ihren eigenen Konsum, fragen sich vielleicht, ob auch sie gefährdet sind.“ In Form von kreativen Gruppenarbeiten gelinge das viel besser als über Vorträge zu-

dem werde die Fähigkeit zur Teamarbeit und Eigeninitiative gestärkt. Bereits im Schuljahr 13/14 konnten Schüler an dem Projekt teilnehmen. Gruppen aus dem gesamten Landkreis reichten damals 24 Beiträge zur Alkohol- und Glücksspielsucht ein. Es gewann eine Skulptur zum Thema Glücksspielsucht. Interessierte können sich die

eingereichten Beiträge in der Zeit vom 20. März 2017 bis zum 9. Mai 2017 im Foyer des Kreishauses anschauen. Am letzten Tag der Ausstellung kürt die Jury die drei besten Einreichungen. Einen Preis erhalten alle Teilnehmer. Der Schirmherr des Projektes, Johann Wimberg, die Organisatoren Melanie Schleusner-Abeltah und Katharina Schle-

sing sowie der Geschäftsführer der Edith-Stein-Stiftung, Josef Wolking, bedankten sich im Rahmen eines Treffens bei den Sponsoren (siehe Bild oben). Ohne sie hätte man das Projekt nicht starten können.

Info: www.facebook.com/controlyourself.clp

Schüler blicken in die Abgründe der Sucht

160 Jugendliche beteiligen sich an Ausstellung zum Thema Prävention im Foyer des Cloppenburg Kreishauses

Der Alkoholkonsum bei Jugendlichen nimmt ab. Sorgen bereiten aber Sportwetten, die süchtig machen.

Cloppenburg (ah) „Control yourself 2“ lautet der Titel eines Projekts zur Vermeidung von Sucht, mit dem 160 Schülerinnen und Schüler von fünf Schulen aus dem Landkreis Cloppenburg auf die Gefahren von Alkohol und Glücksspiel aufmerksam machen wollen. Skulpturen, Fotografien und Videoinstallationen dokumentieren im Foyer des Kreishauses in Cloppenburg, wie leicht ein Abgleiten in die Sucht ist.

In einem sehr offenen Brief schreibt der 20-jährige Jonas über seine Spielsucht. Er habe den falschen Freunden vertraut, die ihm erzählten, wie leicht man Geld gewinnen könne. Von dem Geld wollte er seiner Freundin eine Goldkette mit Gravurschenken. Doch es sei schiefgelaufen. Alle Ersparnisse habe er verspielt, selbst das Geld von seinen Eltern. Das Ende vom Lied: Verlust von Familie und Freunden, was blieb, ist die Parkbank. Erst seine Oma habe ihm geholfen und ihn davon überzeugt, eine Therapie zu beginnen. Heute, mit 23 Jahren, habe er es geschafft, sich von seiner Spielsucht zu befreien.

Mit einem eindrucksvollen Bild zeigen Leni Beni und Anna Keppel von der Oberschule Pingel Anton die Situation beim der Schuke gegenüberliegenden ZOB. Täglich erleben die Schülerinnen, wie sich dort Männer treffen, sich betrinken und dann lautstark zu streiten anfangen.



Verführung in greifbarer Nähe: Schüler der Oberschule Pingel Anton in Cloppenburg sehen den gegenüberliegenden ZOB als Brennpunkt in Sachen Alkohol. Foto: Andreas Heidkamp

„Kein Mensch achtet darauf oder beschwert sich. Wir wollen die Augen öffnen, damit mal jemand was unternimmt“, erklären sie.

Nachdenklich stimmte eine Spielsequenz aus dem Theaterstück „Alkohölle“ von Beate Albrecht. Mitglieder der Studio-Bühne Cloppenburg demonstrierten, wie verführerisch der Teufel Alkohol (dargestellt von Tobias Block) sein kann. Auf die harte Tour lernt Lena (Melanie Möller) diesen „Teufel“ in Form des neuen Alkopops „The Devil's first Kiss“ (Der erste Kuss des Teufels) kennen. In einer emotionalen Szene betrinkt sie sich und erfährt anschließend durch

ihre Tante Maxi (Charlene Schweres), dass ihr Vater bei einem Trunkenheits-Unfall mit 3,5 Promille sein Leben verlor. Offen reden beide nun über den Feind Alkohol. Es erfordere Mut, dieses Leben als Abenteuer zu leben. Es mit Alkohol zu leben, sei feige, lautet das Fazit der unter der Leitung von Linda Thölking einstudierten Spielsequenz.

Martina Kuhn, Landeskoordinatorin des Projektes Glücksspielsucht von der Niedersächsischen Landesstelle für Suchtfragen in Hannover, sprach von einer besonderen Begabung der Schülerinnen und Schüler bei der Präsentation ihrer Arbeiten.

Sie dokumentieren auf sehr eindringliche Art und Weise die intensive Auseinandersetzung mit der Thematik Sucht. „Ihr habt nicht nur auf Bewährtes zurückgegriffen, sondern euch etwas eigenes ausgedacht. Das ist großartig“, lobte Kuhn.

Studien zufolge habe der Alkoholkonsum bei Jugendlichen im Alter von zwölf bis 17 Jahren mit 10,9 Prozent (Wert 2015) ebenso abgenommen (2014: 21,2%, 2011: 14,2%) wie auch die Zahl der Jugendlichen, die am gewerblichen Glücksspiel teilnehmen (2015: 14,6%, 2013: 15,8%). Anlass zur Sorge aber biete die Teilnahme an Sportwetten, die

einen deutlichen Anstieg gerade bei jungen Männern verzeichnet. „Alkohol und Glücksspiel gehören bei uns zur Gesellschaft einfach dazu, sind überall verfügbar und frei zugänglich. Aber erst ab 18 Jahren“, warnte Kuhn.

An dem Projekt waren folgende Schulen beteiligt: Oberschule Emstek, Heinrich-von-Oytha-Schule, Friesoythe, Gymnasium Lönningen, Realschule Lönningen, Oberschule Pingel-Anton, Cloppenburg.

Info: Die Ausstellung ist bis zum 5. Mai im Foyer des Kreishauses an der Eschstraße 29 in Cloppenburg zu sehen.

Kunst gegen Sucht ist Preise wert

150 Jugendliche beteiligten sich an Ausstellung „control yourself 2“

Kreis Cloppenburg (mt). Kreativ, aussagekräftig und ganz ohne den erhobenen Zeigefinger. Auf vielfältige Weise haben sich Schülerinnen und Schüler aus dem Landkreis Cloppenburg mit dem Thema Alkohol- und Glücksspielabhängigkeit auseinandergesetzt. Sechs Wochenlang waren ihre Arbeiten im Foyer des Kreishauses zu sehen. 150 Jugendliche der Jahrgänge acht bis zwölf von mehreren Schulen aus dem Landkreis insgesamt beteiligten sich an dem Projekt „control yourself 2“ der Fachstelle für Suchtprävention Stiftung Edith Stein.

Jetzt zeichnete Erster Kreisrat Ludger Frische die besten Beiträge der 30 teilnehmenden Grup-

pen aus. Den ersten Platz belegte eine Gruppe der R10a der Oberschule Emstek mit einem selbstgebastelten Automaten zum Thema Glücksspiel mit dem Namen „Un(Glücksrad)“. Als Preis gab es eine gemeinsame Kanutour mit Übernachtung mit der „PP13 Erlebniswelt“ aus Strücklingen.

Mit einer Videoinstallation zum Thema Alkohol („Lass es, bevor es zu spät ist“) sicherte sich die Klasse 10d des Copernicus-Gymnasiums Lönningen den zweiten Platz. Die Klasse darf sich nun auf den Bau eines Floßes samt Erprobung auf dem See mit der „PP13 Erlebniswelt“ aus Strücklingen freuen.

Den dritten Platz sicherte sich der WPK Jahrgang 10 Ha/b der Oberschule Pingel-Anton aus Cloppenburg, die eine Skulptur zum Thema Alkohol mit dem Titel „Kristallknast“ hergestellt hatten. Als Preis erhielt die Gruppe einen Besuch des Kletterwalds Nord in Thüle.

Allerdings gingen auch die anderen Gruppen nicht leer aus: Alle Schülerinnen und Schüler, die an „control yourself 2“ teilnahmen, erhielten Freikarten für einen Kinobesuch im CineCenter in Cloppenburg.

Nach der Premiere im Schuljahr 2013/14 fand „control yourself“ zum zweiten Mal im Landkreis Cloppenburg statt.



Nahmen die Preise stellvertretend entgegen: (vorne von links) Marième Diène (2. Platz, Copernicus-Gymnasium), Ilona Dvornikova (1. Platz, Oberschule Emstek) und Pascal Lech (3. Platz, Oberschule Pingel-Anton Cloppenburg).
 Foto: Katharina Thesing

Herzlichen Dank an unsere Sponsoren

Einem weiteren herzlichen Dank an alle weiteren involvierten Unterstützer, ohne deren Hilfe dieses Projekt nicht zustande gekommen und auch nicht so erfolgreich verlaufen wäre!



BARMER



Stiftung Edith Stein



Förderverein
 Suchtkrankenhilfe für den
 Landkreis Cloppenburg e.V.

Impressum

Autoren

Melanie Schleusner-Abeltah

Präventionsfachkraft für den Bereich Glücksspiel

Katharina Thesing

Präventionsfachkraft für den Bereich allgemeine Prävention

Herausgeber

Fachstelle für Sucht und Suchtprävention

Stiftung Edith Stein

Am Capitol 4

49661 Cloppenburg

Tel. 04471/85 96 0

e-mail spielsucht@suchtberatung-cloppenburg.de

e-mail suchtpraevention@suchtberatung-cloppenburg.de

www.suchtberatung-cloppenburg.de

Konzept & Gestaltung

Stiebi Design

Lange Straße 7

49661 Cloppenburg

Tel. 04471/70 24 46

Cloppenburg, August 2017





2