

wechselwirkung



Zeitung der Drogenhilfe Nordhessen e. V. · Nr. 2/Mai 2006



• Mittag in der Wüste
Elias 11 Jahre

Was ist los, Romeo?

Es ist endlich Frühling. Die Magnolien blühen, die Sonne scheint und ich lasse mich vom Gesang der Vögel in den Park locken.

Vor der Orangerie lässt eine Gruppe von Boccia-Spielern – die ersten in diesem Jahr – die Kugeln rollen. Auf dem Rasen haben ein paar Jungs die Ecken und die Tore mit Jacken und Mützen für ihr Fußballspiel abgesteckt. Und dort, auf der Parkbank, stecken zwei alte Herren die Köpfe zusammen. Als ich näher komme, erkenne ich das Schachbrett, das einer von ihnen auf seinen Knien balanciert. Sie sind so versunken in ihr Spiel, dass sie nicht einmal aufblicken, als ein Hund an ihren Hosenbeinen schnuppert.

Wie wenig es braucht, um sich Spielräume zu schaffen, denke ich. Ein geharkter Weg, ein Rasen und ein paar Jacken, ein kleines Spielbrett. Ein Ball oder Spielfiguren und geeignete Mitspieler – und schon können wir uns erlauben, in eine Welt mit anderen als den Alltagsregeln einzutauchen. Gedanken an Arbeitstermine, schwierige Kinder, Geldsorgen geben eine Zeit lang Ruhe. Mir fällt eine Einladung einer Freundin ein, die mir anbot, bei einer ihrer Proben zu „Romeo und Julia“

vorbeizuschauen. Wegen der Umbauten im Staatstheater proben sie in einer Art Lagerhalle – ohne jeden Komfort und Technik. Ich beschließe, die Gelegenheit zu ergreifen und heute dort vorbeizugehen.

Leise betrete ich den Raum und setze mich auf einen Stuhl an der Seite, um zuzuschauen. Die beiden Schauspieler – meine Freundin in der Rolle der Julia, ihr Kollege als Romeo – proben die „Balkonszene“ aus Shakespeares Stück. Ihr Spiel erscheint mir unsicher und vorsichtig, als hätten sie Mühe, den leeren Raum zwischen sich zu überbrücken. „Romeo“ bricht das Spiel immer wieder ab. Ich merke, wie ich nach kurzer Zeit abgelenkt bin und mich nach der Sonne draußen sehne.

Nach einigen Versuchen grenzt die Regisseurin den Spielraum der Darsteller ein, sie gibt ihnen ein paar Vorstellungshilfen, baut einen imaginativen Balkon und einen kleinen Platz im Garten darunter. Jetzt entsteht Intensität im Spiel der beiden Schauspieler, sie spielen sich warm, Gefühle werden deutlich, die Stimmen lebendiger. Ich lasse mich einfangen von ihrer Darstellung und vergesse den Raum um mich herum.

In der Pause kommen „Julia“ und ich in unserem Gespräch auf das Thema „Spielräume“.

Herzlich Willkommen!
10 Monate in der Fachklinik Böddiger Berg. Sie sind zwischen 13 und 28 Jahre alt. Weil Sie wenig Spielraum haben werden, werden sich Ihnen große Chancen bieten.
Ein Spiel nach der Realität von Erich Frings und Johannes Kühn

Ereigniskarte
Schon in Ihrer Kindheit sind Sie vernachlässigt worden. Schläge waren eher an der Tagesordnung als liebevolle Gespräche mit Mama oder Papa, der gerne zur Flasche griff. Sie haben somit den Auftrag für das Leben verstanden: „Ich muss mich selbst um mich kümmern, da sich eh keiner für mich interessiert.“
Drogen und Straftaten gehören relativ bald zu Ihrem Alltag.

Start
Ereigniskarte

Ereigniskarte
„Gehe in die Drogentherapie! Gehe nicht mehr nach Hause, begib Dich sofort dort hin. Du weißt nicht was dort passiert, aber Du sollst mit 11 wildfremden Menschen für die nächsten 10 Monate zusammen leben. Wenn du jetzt das Gefühl von Angst und Misstrauen spüren kannst und du dich am liebsten irgendwo verkriechen möchtest, dann bist du richtig.“

Alle wirken nett, aber kann man denen vertrauen?
In Ruhe ankommen, die Leute aus dem Haus kennen lernen.

Gemeinschaftskarte
Erzähle morgens und abends in der Gruppe, wie es dir geht.

Gemeinschaftskarte
Interessiert sich doch keiner dafür, oder?

Es ist irgendwie alles ganz anders als sonst, du fühlst dich unwohl?
Es fällt dir schwer, auf andere Menschen zuzugehen?

Kurz berichtet

• Der Drogenhilfe Nordhessen e. V. ist in einer Feierstunde vom Hessischen Wirtschaftsminister das Qualitätssiegel „Geprüfte Weiterbildungseinrichtung“ verliehen worden.

• Die Verwaltung unserer Fachklinik Böddiger Berg ist mit einer neuen EDV-Anlage ausgerüstet worden. Sie funktioniert sogar!

• Eine Klasse Vorstellung boten Jugendliche vom „Kleinen Bärenberg“. Bei der Premiere von „Zirkus Missgeschick“ begeisterten sie ihre zahlreichen Zuschauer mit einem gekonnt präsentierten abwechslungsreichen Programm.

• Vorstandsmitglied Christine Schmarsow bat anlässlich ihres 60. Geburtstages und der Verabschiedung als Stadtverordnetenvorsteherin an Stelle von Geschenken um Spenden für die Drogenhilfe Nordhessen e. V. Über 1.200 Euro sind bisher eingegangen!

• CHOOSE-Party-Contest: ein Wettbewerb unter Kasseler Schülern der 9. und 10. Klassen. Ein Konzept für eine alkoholfreie Party zu entwickeln, bei der es gelingt, den „Faktor Alkohol“ kreativ zu ersetzen, war Aufgabe des Contests. CHOOSE! – es geht auch mal ohne Promille, ist eine lokale Kampagne des Arbeitskreises für Suchtprävention in Kassel und wurde maßgeblich mitentwickelt und mitgetragen von der Fachstelle für Suchtprävention in Kassel. Seit dem 4. April 2006 stehen die Gewinner des Choose-Contests fest: Die 9. Klasse der Valentin-Traudt-Schule mit ihrem Konzept „Continental-WM-Party“.

Am 24. 5. darf diese Klasse ihre Party in der Disco Nachthallen feiern.

• Papilio – ein Programm zur Sucht- und Gewaltprävention in Kindergärten, startete mit einer großen Auftaktveranstaltung in Kassel.

„Paula und die Kistenkoblode“, gespielt von der Augsburger Puppenkiste, hat sicherlich mit dazu beigetragen, dass die Papilio-Informationsveranstaltung bei den Kasseler Erzieherinnen auf eine so große Resonanz stieß. Weitere Informationen zu Papilio und zur Papilio-Fortbildung für ErzieherInnen bei Salome Möhrer-Nolte (Papilio-Trainerin), Fachstelle für Suchtprävention in Kassel. Tel.: (05 61) 10 36 43

• Vorspiel

Zur Gründung einer Theatergruppe der DN werden alle Mitarbeiter aufgerufen, die ihren Spieltrieb auf den Brettern, die die Welt bedeuten, befriedigen wollen. Freude, Heiterkeit, Freiheit, aber auch Wagnis und Abenteuer uvm. werden im Spiel vermittelt und erlebt! Jeder hat schon mal im Spiel sein Denken und Fühlen, Verbales und Nonverbales, Individuelles und Soziales einbezogen. Es soll geplant und situativ, spontan und zielbewusst agiert werden – Spielräume für Veränderungen und Aufdeckungen geschaffen werden. Geplant ist die Umsetzung eines Stückes und anschließende Aufführung mit tatkräftiger Unterstützung der gesamten DN! Lust bekommen? Melden bei P. Pötter im Strichpunkt

• Spendenkonto:

Drogenhilfe Nordhessen e. V.
Konto: 58 19 BLZ: 520 604 10
EKK
Eine Spendenbescheinigung wird ausgestellt.

Impressum

Namentlich gekennzeichnete Texte geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion bzw. der Drogenhilfe Nordhessen e. V. wieder.

• Verantwortlich im Sinne des Preserechts: Drogenhilfe Nordhessen e. V. Horst Pedina
Schillerstraße 2 · 34117 Kassel
Tel. (05 61) 7 39 50 39
drogenhilfe-nordhessen@t-online.de

• Redaktion: Erich Frings, Axel Garbelmann, Salome Möhrer-Nolte, Horst Pedina, Panja Pötter
• Projektentwicklung, Redaktionsleitung und Grafik: Johannes Kühn, Büro für Kommunikationsdesign (0561) 31 09 68 00
info@kuehnmundmutig.de

• Druck: repro+druck Boxan
• Auflage: 2.500

Die Drogenhilfe Nordhessen e. V. ist Mitglied im Diakonischen Werk in Kurhessen-Waldeck Diakonie

Ereigniskarte

Ereigniskarte
Nach 10 Monaten bist du stolz diese Zeit drogenfrei gelebt zu haben. Du hast einige Krisen gehabt, wolltest mehrmals die Therapie abbrechen und dir die „Kante geben“, du hast gelernt unangenehme Gefühle auszuhalten ohne weg zulaufen, du hast Vertrauen zu einigen Menschen gefunden, vieles das erste Mal bewusst im cleanen(drogenfreien) Kopf erlebt, mit deinemTherapeuten gab es manche Auseinandersetzung, du hast gelernt Konflikte mit Worten zu lösen, ... Du hast Level 1 im Kampf gegen die Drogen gewonnen. Die Therapie ist zu Ende. Was wird dir Level 2 bringen?

Level 2
Nach der Therapie: Du hast das Gefühl ganz alleine auf der Welt zu sein.

Du sollst in eine fremde Stadt, um eine Nachsorgeeinrichtung zu finden.

Du hältst Kontakt zu den neu gewonnen Freunden, von denen der ein oder andere garantiert wieder rückfällig wird.

Trotz schlechter Chancen brauchst du eine feste Arbeit, um die Schulden in Höhe von 25.000 Euro zu regulieren.

Fortsetzung von Seite 3
eingeschränkt. Wäre es ein Computerspiel, dann ist nie klar, was für einen Aufstieg ins nächste Level getan werden muss. Es ist irgendwann nicht mal mehr klar, ob das nächste Level nicht ganz genauso aussieht wie das gegenwärtige.

Unbehaglichkeit und Routine stellen sich ein, wenn der Raum zum Spielen fehlt. Die Möglichkeit der Kreativität ist ad absurdum geführt, wenn nichts kreiert, also erschaffen, sondern nur reproduziert wird. Es wird gleichzeitig immer anstrengender und immer öder.

Wieder wie in einem Computerspiel: Man findet die Lösung nicht und ist gezwungen, das Level immer wieder von vorne zu beginnen. Aus Unbehaglichkeit wird Lustlosigkeit und Frust. Am liebsten wird man, wie auf dem Spielplatz, sagen: „Das ist doof und langweilig, ich spiel jetzt nicht mehr mit!“. Aber das geht nicht einfach so. Die Regeln wollen es anders.

Manchmal führt dann ein Weg in die Drogenberatung. Um bei dem Bild zu bleiben, könnte man sagen, es wird ein Schiedsrichter gesucht, oder je-

mand, der vielleicht die Spielanleitung besitzt, der die Regeln kennt.

Und häufig wird dann eine neue Figur eingeführt: die des „Spielverderbers“. Denn wir unterstützen den Wunsch, das Spiel so nicht mehr mitzuspielen. Und damit meinen wir keineswegs, dass ab jetzt Monopoly ohne das doofe Geld oder Schach ohne die Dame gespielt wird: Wir fordern dazu auf, das Spielfeld zu verlassen. Weil wir sehen, dass dieses Spiel „Sucht“ keine Gewinner kennt.

Aber das bedeutet dann, sich aus dem Vertrauten zu lösen, zu lernen, über die gemeinen geheimen Regeln zu sprechen, sie nicht zu leugnen, sondern sie zu verstehen. Und es heißt, den Mut aufzubringen, ein anderes Spiel zu spielen, eine andere Rolle wahrzunehmen und auch anzunehmen, andere Mitspieler zu treffen und einzubeziehen.

Im allerbesten Fall heißt das auch zu lernen, gemeinsam zu gewinnen. Was gibt es aber zu gewinnen? Das ist wiederum kein Geheimnis: Der Gewinn ist Spielraum, und die Freiheit, ihn zu formen.

Axel Garbelmann



- Die entscheidende Frage Nicolai, 20 Jahre.
- Das Leben auf Drogen ist auf das „EINE“ reduziert. Innerlich und äußerlich Clean-sein ist Freiheit und Freude. Dieter, 37 Jahre
- Fressen im Himmel Janek, 9 J.
- Über mein Leben, Thomas, 21 J.

Helfen Sie mit, Spielräume zu schaffen!

Es ist enger geworden. Viel enger sogar. Der Spielraum vergangener Jahre, der Ansporn für Innovation und Kreativität war, Mutmacher für den Beginn neuer Projekte ohne Rechenschieberakribie, ist nicht mehr vorhanden. Das gilt generell und insbesondere für den finanziellen Spielraum unseres Unternehmens, der Drogenhilfe Nordhessen e. V. Auch die Spielräume auf dem Markt der Suchthilfe werden umkämpft. Konkurrenz belebt nicht nur das Geschäft, sie erhöht auch den Druck, besser und preiswerter sein zu müssen. Zwar stimmt der Satz, dass Qualität ihren Preis hat, doch wenn der nicht stimmt oder aus Sicht der Abnehmer zu hoch ist, dann will niemand mehr diese Qualität haben. Mehr leisten und dabei noch besser zu werden, sind hohe Herausforderun-

gen, denen wir uns jetzt und in der Zukunft stellen müssen. Trotz engerer Spielräume sich weiter auszudehnen und damit der Aussage „Stillstand ist Rückschritt“ zuzustimmen, ist Strategie und Vision gleichermaßen für ein innovatives Unternehmen, das Marktführer im Bewährten bleiben und im Neuen werden will. Auch im Hier und Heute wollen wir an den Chancen für eine bessere Zukunft mitarbeiten. Nur mit einer qualifizierten Berufsausbildung haben junge Menschen Aussicht auf einen Job, der Spaß macht und genug Verdienst bietet, um sich und später die eigene Familie zu ernähren. Auf den volkswirtschaftlichen Nutzen sei nur nebenbei hingewiesen. Diese qualifizierte Berufsausbildung bietet auch die Drogenhilfe Nord-

hessen e. V. für ihre Klientel an. Bisher in den Bereichen: Tischlerei, Hauswirtschaft und Landschafts- und Gartenbau. Zusätzlich haben wir jetzt Ausbildungsplätze für Gärtnerinnen und Gärtner mit der Fachrichtung Gemüsebau eingerichtet. Das ist das Positive. Negativ hingegen, dass die Anerkennung an die Bedingung geknüpft ist, ein neues Foliengewächs zu errichten. Kostenpunkt knapp 20.000 Euro! Sie erinnern sich: „Die finanziellen Spielräume sind enger geworden ...“ Dafür brauchen wir Spender und Sponsoren. Deswegen liegt dieser Ausgabe ein vorbereitetes Überweisungsformular bei, mit dem wir Ihre Hilfe für Ausbildungsplätze in der Drogenhilfe Nordhessen e. V. erbitten.
Horst Pedina

Komm, spiel mit mir ...

Vom Spieler zum Spielstein oder Die Geheimnisswahrerin

Begeben wir uns in den Spielraum einer drogenabhängigen Frau. Sie ist bis zu ihrem 4. Lebensjahr bei ihren Eltern aufgewachsen. Aufgrund steigender Alkoholprobleme und körperlicher Gewalt wurde sie vom Jugendamt zu den Großeltern gegeben. Der Opa, ein Verfechter körperlicher Gewalt als Erziehungsmittel, und die Oma, eine gehorsame Ehe- und Hausfrau, sahen es als ihre Pflicht an und konnten das Pflegegeld gut gebrauchen. Vom spielenden Kind wechselte sie bald ihre Rolle zum Spielstein und ließ sich herum schieben. Ab dem 9. Lebensjahr verbrachte sie jedes Wochenende bei ihrem Vater, ihre Mutter hatte schon vor Jahren ohne Abschied die Stadt verlassen. Der Vater füllte

te sich wieder eine Regel, nämlich die, dass es Schläge gab bei Regelbruch. Schnell lernte sie, dass Erwachsene sich nicht an Regeln halten mussten. Ihr wurden Dinge versprochen, aber nie getan. Eine weitere Regel war, dies nicht anzusprechen. Also vergaß sie den Zoo, wohin ihr Vater hatte mit ihr gehen wollen und brachte das gewünschte Bier zum Fernseher.

Mit der Zeit begann der Freund des Vaters sexuell übergriffig zu werden, er behandelte sie wie eine Erwachsene. Sie war stolz, fühlte sich erwachsen, zum ersten Mal nicht allein, sie fühlte sich geliebt, nicht benutzt oder gar missbraucht. Niemand hatte jemals

und fühlte sich erwachsen. Mit 13 Jahren war sie schwanger, sie hatte verspielt. Ihr „Freund“ warf sie raus und nannte sie „Flittchen“. Sie kam nach und nach in verschiedene Heime, erhielt immer als erstes die dortigen Regeln und fiel vom Spieler zum Spielstein zurück. Ihr stark verzerrtes Bild von Zuneigung und Geborgenheit, das wiederholte Alleingelassen werden, ihr missbrauchtes Vertrauen und das Fehlen zuverlässiger, stabiler Beziehungen ließen sie aufs Neue flüchten.

Flucht hatte ihr schon einmal geholfen, hatte sie zum erwachsenen Spieler gemacht. Selbstbestimmt ohne Regeln. Dachte sie. Drogen erfüllten einen wichtigen Zweck, Probleme und Ängste schienen verschwunden, sie wurden im-

altbekannte Emotionen wieder zu spüren. Das war die Art von Liebe und Geborgenheit, die sie erfahren und gelernt hatte. Dennoch empfand sie kurz darauf soviel Ekel und Scham vor den fremden Männern und vor allem vor sich selbst, dass sie wieder Drogen konsumierte. Sie wurde ein Spielstein, die Drogen und ihr Körper stellten die Regeln auf. Das Spiel mit dem Teufel begann, als ein „Kunde“ sie vergewaltigte und sie ihren Konsum erhöhte, um das erlebte ertragen zu können.

Die einzige Rolle als Spieler zu fungieren, die Rolle der Prostituierten, geriet damit ins Wanken. Ein Teufelskreis aus Geldbeschaffung, Drogenkonsum, Schlafen, Geldbeschaffung, Drogen ...

Panja Pötter



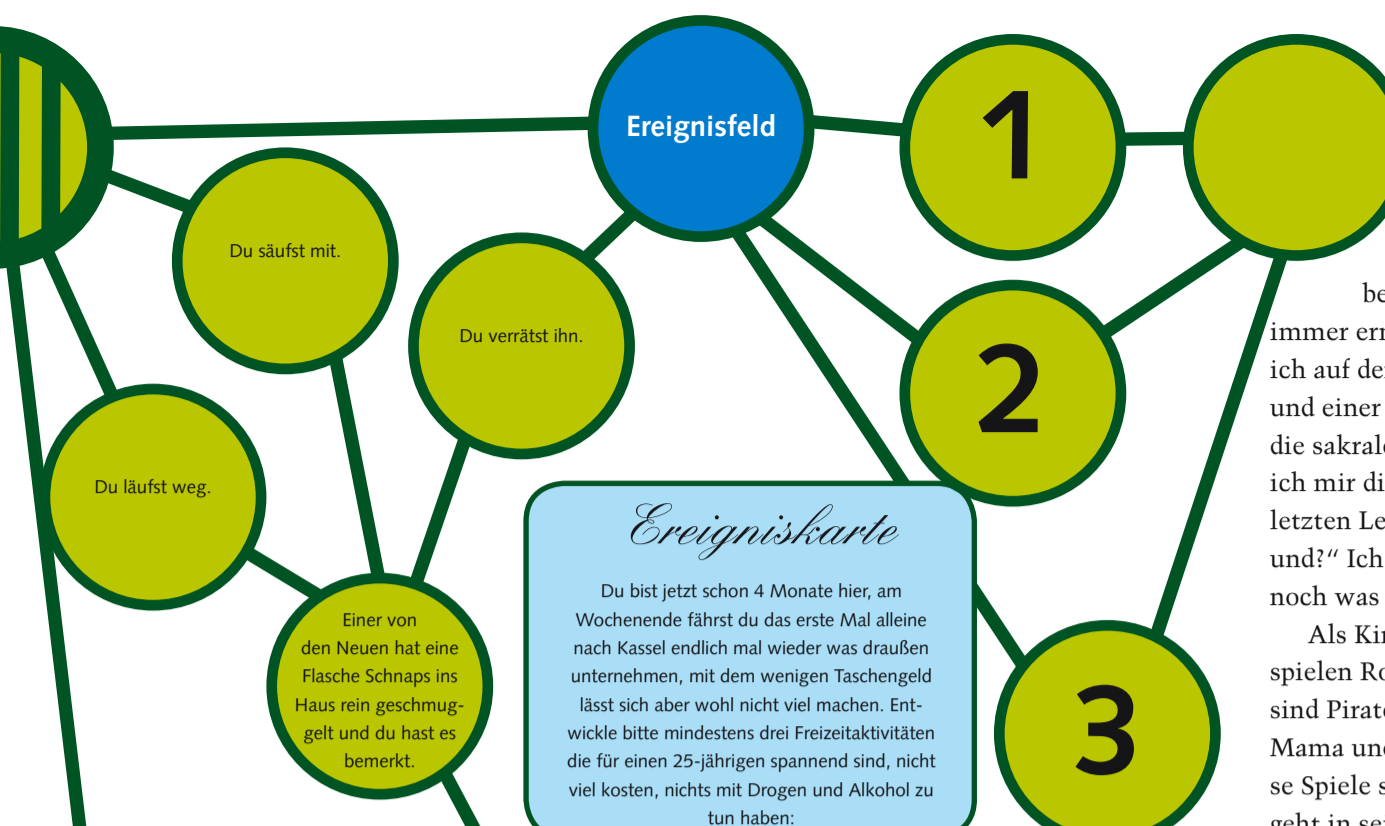
- Cleane Gefühle in Sachen Liebe, Markus, 17 Jahre
- Black-Rot-Fisch, Fred, 9 Jahre
- Sommer am Strand, Anton, 9 J.



über Missbräuche mit ihr gesprochen, sie vor Spielen dieser Art gewarnt. Sie behielt es gern als Geheimnis und verwahrte es wie einen Schatz. Er tat ihr auch weh, aber sie wollte erwachsen sein, wollte endlich auch keine Regeln mehr befolgen müssen. Sie ging nicht mehr in die Schule, kein Spielstein mehr, nun war sie Spieler. Die Schule fragte nach ihr und ihre Antwort, wo sie immer gewesen sei, lautete: Sie spiele, wo, was und mit wem, blieb geheim. Von „ihm“ wurde sie dafür belohnt, was für eine gute Geheimnisswahrerin sie sei. Sie schien glücklich und brach die nächste Regel, sie lief von zu Hause weg. Zu ihm, das war geheim. Das Jugendamt wollte sie in ein Heim vorschleichen. Sie hatte ihre ersten Kontakte mit Drogen und entdeckte einen Weg, hin und wieder sorgenfrei zu leben, sie war ein Spieler

mer stärker ihre Überlebensstrategie. Regelverstöße wurden Normalität, Bußgeldbescheide ließen ihren Schuldenberg wachsen. Die Spielräume der Gesellschaft mit ihren Regeln, Normen und Werten überforderten sie. Aus Geldmangel konnte sie diese Regeln nicht einhalten. Ihre Drogen hatte sie anfangs mit Diebstählen finanziert, später prostituierte sie sich. Diese Rolle gab ihr ein Gefühl von Macht, sie war wieder ein Spieler. Ihr Kind war in eine Pflegestelle, später auch zu ihren Großeltern gegeben worden. Dem gleichen Spielraum, aus dem sie geflohen war.

Nach einer längeren Cleanphase wurde sie nach einem Zusammentreffen mit einem ehemaligen „Kunden“ wieder rückfällig. Zunächst nicht wegen der Drogen, eher wegen des Geldes, aber auch um kurzweilig



ginnt eigentlich ständig, und immer von einem ersten Gesichtsausdruck begleitet. Und es wird ja auch immer erster! Ich stelle mir vor, wie ich auf dem Totenbett liege dereinst, und einer bringt genau diesen Satz in die sakrale Sterbestimmung, und wie ich mir die Person packe, um mit dem letzten Lebenshauch zu wispern: „Na und?“ Ich meine, mal ehrlich: Gibt es noch was ernsteres als den Tod?

Als Kinder spielen wir ständig. Wir spielen Rollenspiele am allerliebsten, sind Piraten und Astronauten und Mama und Papa, und wir nehmen diese Spiele sehr ernst. Johan Huizinga geht in seinem Buch „Homo ludens“ davon aus, das menschliche, zivilisatorische Entwicklung überhaupt aus dem Spielen entstanden ist, von der Erfindung des Rades bis zur griechischen Polis und der Atomrakete.

Er bemerkte auch, dass die Spiele der Menschen, die aus einem freien Raum spielerisch etwas erschafften, im Laufe der Zeit dazu tendierten, die Regeln, nach denen ja jedes Spiel läuft, zu verabsolutieren, sobald sie sich „eingespielt“ haben. Aus Spiel wird dann – nach Huizinga – „heiliger Ernst“, und das Spiel bekommt mehr und mehr einen Zwangscharakter. Neben vielen anderen Spielen der Menschheit gehört auch Sucht zu denen mit Zwangscharakter. Sucht ist ein Spiel mit sehr rigiden Regeln. Eine davon ist, das über die Regeln während des Spieles nicht gesprochen werden darf. Die Regeln sind auch nicht immer klar, sie entwickeln sich erst immer mehr, je länger das Spiel dauert. Und sie werden immer strenger. Einige lauten zum Beispiel, nur um einen Überblick zu geben:

Das Prinzip „Hoffnung“, ausgedrückt durch den Satz: „Ich habe ja

die Hoffnung, dass er/sie sich noch ändert“.

„Wer sich zuerst bewegt, hat verloren“ – denn dann bleibt die Veränderungsarbeit an ihr oder ihm hängen! Der Spielzug des Stillen Vorwurfes, der langsam ins gemeinsame Leben einsickert und durch leise geäußerte Seufzer und anklagende Blicke getragen wird.

„Es gibt kein Problem“ – Leugnung und Stillschweigen haben eine Wirkung wie ein Schnellkochtopf. Unter den hermetischen Bedingungen einer isolierten Umgebung kann der Dampf richtig Druck entfalten.

Alle möglichen Regeln des Spieles darzustellen, würde viel zu weit führen für einen Artikel dieses Umfangs.

Aber was das Spiel um die Sucht so perfide macht, ist ein anderer Umstand: Dieses Spiel kennt keine Gewinner. In letzter Konsequenz verliert jeder Mitspieler. Solange stillschweigend die geheimen Regeln befolgt werden, ist das Maximum, was gewonnen werden kann, eine Art fauler Frieden, Spielziel ist die Aufrechterhaltung eines Scheins der heilen Welt. Und es ist wortwörtlich ein Spiel ohne zeitliche Grenzen. Der Bewegungsrahmen aber ist beschränkt, und die Rollen scheinen schon sehr bald festzustehen: Der süchtige Problempatient, die sorgende Mutter, der wütend-hilflose Vater, die aufopferungsvolle Freundin sind Beispiele für Rollen in diesem Spiel.

Aber die Mitspieler fühlen sich immer mehr in ihren Spielräumen

Fortsetzung auf Seite 4

Glühbirne, die noch leuchtet Amoh, 20 Jahre

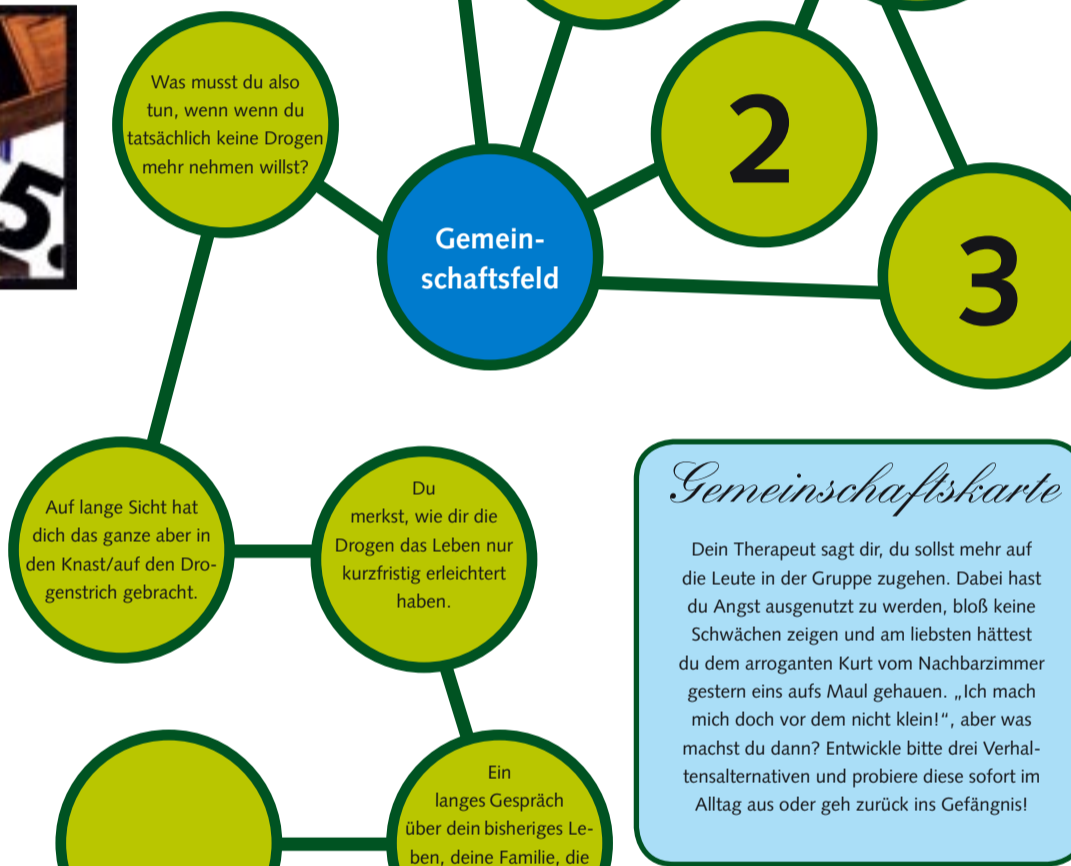


Game over?

„Sogar in einem Spiel gibt es versteckte Zwänge, sogar das Spiel wird für den Spieler zur Falle“ (Milan Kundera)

Jedes Kind erfährt und erschafft seine Welt beim Spielen. Für die kleinen Leute gibt es keinen Unterschied zwischen Arbeit, Lernen, Spielen und Kreativität. Was wir durch unser „herumspielen“ lernen, kann uns keiner beibringen. Wir machen unsere ganz eigenen Erfahrungen, und „Erfahrungen sind die Basis für Selbstbewusstsein“ (T. H. White).

Aber irgendwann wird getrennt zwischen Arbeit und Spielen und Kreativität, spätestens mit Eintritt in die Schule. Ein üblicher Satz in den Initiationsritualen der (post)modernen Welt ist ja: „Jetzt beginnt der Ernst des Lebens“. Wahlweise bei der Einschulung, der Konfirmation oder Firmung, dem Schulwechsel, dem Abitur, der Ausbildung, dem Studiumsbeginn (von wegen!), dem Studiumsende (schon eher), dem Berufseinstieg, der Familiengründung etc. Der Ernst be-



Eltern! Macht Platz!

„Mir ist sooo langweilig“ ist ein Satz, den wohl alle Eltern kennen. Zumeist lösen diese Worte eine emsige Betriebsamkeit bei Eltern aus, schnell entwickeln sie Vorschläge und überlegen Spielangebote. Langeweile wirkt oft als Appell: „Tu etwas, damit es mir wieder besser geht“. Das Genörgle soll aufhören, das Unlustgefühl möglichst schnell verschwinden. Die suchtpreventive Botschaft an dieser Stelle lautet: Langeweile ist notwendig, denn durch die Langeweile entsteht Raum und in diesem Freiraum können sich Ideen bilden, entwickeln sich neue Handlungsmöglichkeiten. Langeweile aushalten zu lernen ist eine wichtige Lebensaufgabe, übrigens auch für Erwachsene. Deshalb lassen Sie Ihre Kinder ihre eigenen Erfahrungen

machen mit dem Raum, der in der Langeweile liegt. Es ist nicht leicht, den Leerraum der Langeweile zuzulassen und nicht mit Medien, Suchtmitteln oder anderen ablenkenden Dingen wegzumachen. Wenn Kinder wiederholt die Erfahrung machen, dass in der Langeweile neue Ideen und Möglichkeiten entstehen und wenn sie lernen, selbst Verantwortung für ihre Langeweile zu übernehmen, ist dies ein wichtiger suchtpreventiver Erfolg. Eltern zu informieren darüber, wie wichtig Freiräume für eine gesunde Entwicklung ihrer Kinder sind und zu motivieren, dass sie ihren Kindern diese Räume zur Verfügung stellen, ist eine wichtige Herausforderung in der suchtpreventiven Arbeit. Räume schaffen, Spielräume für Kreativität, Handlungsräume, um sich auszuprobieren, Freiräume, um einfach „sein“ zu können – das will Suchtprevention. Weil Kinder, die Freiräume für Phantasie und Kreativität haben, weniger anfällig für eine

spätere Suchtentwicklung sind. Vielleicht fragen Sie sich jetzt, was Suchtprevention mit einem solchen Ansatz überhaupt bei der Drogenhilfe zu suchen hat. Wo ist denn da der Bezug zur Drogenarbeit? Abschreckung und Drogenaufklärung beherrschte bis in die frühen 90-er Jahre die Praxis der Präventionsarbeit. In Studien zur Wirksamkeit von Suchtprevention zeigte sich aber, dass dieser Ansatz keine bleibende Wirkung hat. Neue Ansätze in der Suchtprevention setzten sich durch. Weg von reiner Aufklärungsarbeit und erhobenem Zeigefinger hin zu einem Ansatz, der Lebenskompetenzen und Faktoren, die vor einer Suchtentwicklung schützen, in den Mittelpunkt rückt. Suchtprevention mit einem solchen Ansatz konnte nicht mehr von der Drogenhilfe nebenbei geleistet werden. Der wachsende Bedarf nach spezialisierten Stellen für diese Arbeit bewirkte, dass landesweit Fachstellen für Suchtprevention unter der Trägerschaft der

Suchthilfe eingerichtet wurden. Suchtprevention ist also genau richtig in der Drogenhilfe und wichtig in der Kette der Projekte der Drogenhilfe Nordhessen e. V. Sie ist ein wichtiger Verbindungsglied zwischen der Gesundheitsförderung und dem Drogenhilfesystem. In der Suchtprevention verbindet sich das Wissen über Suchtentstehung und Hintergründe der Sucht mit dem Wissen um Faktoren, die vor einer Suchtentwicklung schützen können. Suchtprevention so verstanden meint also im weitesten Sinne alle Maßnahmen, die das Ziel haben, der Entwicklung von Suchtverhalten vorzubeugen. Würde dieses Ziel erreicht und gelänge es, suchtfreie Lebensräume zu schaffen, bräuchten wir vielleicht bald keine Drogenhilfe mehr. Doch obwohl in den Fachstellen für Suchtprevention gute Arbeit geleistet wird, sind wir davon noch weit entfernt. **Salome Möhrer-Nolte**

