

Inhalt

Vorwort	8
Teil I: Grundlagen: Theoretische Einführung	9
1. Warum geht es hier nicht um Suchtprävention?	9
1.1 Grundannahme und öffentlicher Diskurs	10
1.2 Kritik	14
1.3 Folgen: Exotisierung und Separatisierung	19
2. Drogenerziehung als neues Paradigma	23
2.1 Von der normativen Abstinenz zum mündigen Umgang	24
2.2 Von der Substanzfixierung zur Problemorientierung	25
2.3 Von der Bevormundung zur Befähigung	27
2.4 Folge: Normalisierung als Leitidee	28
3. Drogenkonsum neu verstehen	29
3.1 Mit Mythen aufräumen	29
3.2 Wissenswertes über Drogen(-wirkungen)	31
3.3 Verantwortungsbewusster (Drogen-)Konsum – Dosierung, Applikationsform, Konsumintervalle, Set und Setting	36
3.4 Zur Unterscheidung von Drogengenuss, -gebrauch, -missbrauch und -abhängigkeit	49
4. Drogenmündigkeit konkret	65
4.1 Drogenkunde: verstehen, was wie zu tun ist	67
4.2 Genussfähigkeit	70
4.3 Kritikfähigkeit	72
4.4 Risikomanagement	74
5. Konsequenzen für eine akzeptierende Drogenerziehung	76
5.1 Wissenswertes über akzeptierende Drogenerziehung	76
5.2 Grenzen einer akzeptierenden Drogenerziehung	83

Teil II: Methoden: Diskutieren, quizzen, spielen – die Merseburger Arbeitsblätter »Drogenerziehung in der Praxis« 89

A. Entstehungsgeschichte der Materialsammlung	89
B. Praxishinweis	93
Drogenkunde	94
a. Wie fang ich an? Gemeinsames Brainstormen	94
1. »Schlagwort-Raum«: Gemeinsames Brainstormen zu Urteilen und Vorurteilen über Menschen, die Drogen konsumieren	94
2. »Werte im Leben und was Drogenkonsum damit zu tun hat«	95
b. Drogen allgemein: Wissenswertes zu psychoaktiven Substanzen	96
3. »Stimmt so? Rätsel mit Rauschfaktor«: zu Drogen quizzen	96
4. »Mysterium Drogenkonsum«: zu Drogen quizzen	97
c. Alkohol: Wissen und der Glaube zu wissen	98
5. »Alkoholmythen«: zu Alkohol quizzen	98
Genussfähigkeit	99
a. Alkohol	99
6. »Party machen ohne scharfe Sachen«: Wirklich eine Kunst, die jeder kann?«: Anleitung zu einem Mix-Award um den besten alkoholfreien Cocktail	99
7. »Ein Vereinsausflug, der mit Alkoholkonsum zu tun hat«: Anleitung zu einem Trinkspiel und zum Staunen über dessen Folgen	100
8. »Ampel für fröhliche Partys«: Gemeinsam Brainstormen über eine tolle Party – Ausgehregeln vor, während und nach dem Feiern	102
9. »Ich halt mein Limit. Sitten und Bräuche des Trinkens« – ein Kartenspiel rund um Tipps, in Geselligkeit die Übersicht beim Alkoholtrinken zu behalten	103
Kritikfähigkeit	105
a. Alkohol	105
10. »Werbung durchschaut – ich denke, was ich will«: Lernen, Werbespots zu enttarnen	105
11. »K(l)eine Torkelei – wie man die Übersicht über Trinkeinheiten behält« – Nicht nur ein Rechenbeispiel zu versteckten Trinkmengen	107
b. Cannabis	108
12. »Cannabizzel Sünde sein?«: Gemeinsames Brainstormen zum Konsum von Haschisch und Gras	108
13. »Wenn nicht nur der Auspuff qualmt« – Informationseinheit zu Cannabis und Fahrtauglichkeit	109
c. Crystal-Meth	111
14. »Eins, zwei oder drei«: Warm-up zur Arbeit mit einer Gruppe	111
15. »Warum ausgerechnet Crystal«: Texte zum Nachdenken über Konsumgründe und Konsumeffekte	112
16. »Komm mal runter«: Quiz zum Thema Crystal	113
17. Informationsprojekt zu Crystal-Meth	114

d. Drogen allgemein	116
18. Normen und Werte, die um Drogen kreisen: Gemeinsam Brainstormen zum Konsum psychoaktiver Substanzen	116
Risikomanagement	118
a. Cannabis	118
19. »Dos and Don'ts bei einer Verkehrskontrolle«: Übung zum richtigen Verhalten bei Verkehrskontrolle	118
b. Alkohol	119
20. »Was einen Turm zum Einstürzen bringt ...« – Jenga-Spiel mit gemeinsamem Brainstormen zu einer tollen Party: was tun vor, während und nach dem Feiern	119
21. »Nach Hause geht's immer gemeinsam«: Insel-Parcours	120
 Teil III: Materialien zum Kopieren	121
 Alle Kopiervorlagen auf einen Blick	121