

**LEBENSRAUSCH.com** 

**Presse- und Informationsmappe des Projektes**

**„Lebensrausch“**

**Ein Projekt im Rahmen  
der Sucht- und Drogenprävention**

**[www.lebensrausch.com](http://www.lebensrausch.com)**

**Projektleitung und Erreichbarkeit:**

LKA Sachsen-Anhalt  
Dezernat 12  
Wilfried Just  
Lübecker Straße 53  
39124 Magdeburg

und

IKK gesund plus  
Gesundheitsmanagement  
Herr Dr. Haase / Frau Eisenhuth  
Umfassungsstraße 85  
39124 Magdeburg

**Inhalt:**

<b>1.</b>	<b>Hintergründe des Projektes „Lebensrausch“</b>	<b>Seite 3</b>
<b>2.</b>	<b>Ergebnisse des Projektes</b>	<b>Seite 4</b>
<b>3.</b>	<b>Kinder- und Jugendnachwuchspreis für Spielentwicklung</b>	<b>Seite 5</b>
<b>4.</b>	<b>Mitglieder des Netzwerkes „Lebensrausch“</b>	<b>Seite 6</b>
<b>5.</b>	<b>Förderer des Projektes „Lebensrausch“</b>	<b>Seite 7</b>
<b>6.</b>	<b>Pressesplitter</b>	<b>Seite 7</b>

<b>1.</b>	<b>Hintergründe des Projektes „Lebensrausch“</b>
-----------	--

Legale und illegale Rauschmittel sind in verstärktem Maße Bestandteil der Lebenswelt Heranwachsender geworden. Dies ist insbesondere anhand folgender Fakten ablesbar: In Bezug auf das Wissen über Drogen und bei der Bewertung ihrer Gefährlichkeit treffen die Heranwachsenden im Wesentlichen realistische Aussagen. Große Teile der Jugendlichen kennen Gleichaltrige mit einem beachtlichen Drogenkonsum. Informationen und Wissen über Drogen werden - im Vergleich zu 1998 - in gewachsenem Maße durch "Beobachtungen im Wohnumfeld" oder durch "eigene Erlebnisse" gewonnen (MODRUS II - Studie, 2001).

Ferner spricht der Fachverband Sucht davon, dass **27 %** der o. g. Jugendlichen im Jahr 2001 **Erfahrungen mit illegalen Drogen hatten**. Das Durchschnittsalter für die erste Erfahrung liegt bei 16,4 Jahren. 60 % der Drogenerfahrenen und 72 % der Jugendlichen ohne Drogenerfahrung lehnen es ab in den nächsten 12 Monaten erneut illegale Drogen zu konsumieren. Die Gründe hierfür liegen vor allem im mangelnden Interesse, in der Angst vor Gesundheitsschäden und der Angst vor Abhängigkeit.

Des Weiteren ist den polizeilichen Statistiken zu entnehmen, dass die Entwicklung der Rauschgiftkriminalität in den beteiligten Ländern seit 10 Jahren von einer Zunahme registrierter Straftaten und -täter, einem starken Anstieg der Sicherstellungsmengen und einer wachsenden Anzahl von Rauschgifttodesfällen geprägt ist. Durch die Erhöhung des Ermittlungsdrucks und einen vermehrten Einsatz technischer Hilfsmittel konnte diese besorgniserregende Entwicklung im letzten Jahr erstmalig gestoppt werden. Einen nicht zu unterschätzenden Einfluss haben diesbezüglich die **Präventionsaktivitäten** der Polizei und ihrer Partner ausgeübt. Zur weiteren Verstärkung dieser positiven Tendenz wurde das Projekt „Lebensrausch,, ins Leben gerufen.

Lebensrausch ist ein Projekt, welches im Rahmen eines **länderübergreifenden Netzwerkes** aller neuen Bundesländer entstanden ist.

Auf Grund des Ansatzes eines **Lebenskompetenzprojektes** wurde eine gemeinsame Internetplattform - Jugendportal - aufgebaut. Der Weg der Homepage mit Portalfunktion wurde gewählt, um gezielt die Interessen der Jugendlichen anzusprechen. Die Schwerpunktthemen Sucht, Drogen und Gewalt dienten der Eröffnung der Homepage. Im Verlaufe des Projektes worden durch die Jugendlichen weitere gewünschte Themen bearbeitet und eingefügt.

Das **Jugendportal bzw. die Jugendhomepage** wird durch die **Zielgruppe mit Unterstützung und Anleitung des Projektteams „Lebensrausch“ weiter ausgebaut**. Hierzu finden in den einzelnen Bundesländern verschiedene Workshops statt, auf denen Jugendgruppen gefunden werden sollen, die Interesse an suchtspezifischen und jugendtypischen Themen haben. Hier bietet es sich an, vorhandene organisierte Treffen der Jugendlichen, z.B. Medientage, zu nutzen. Die Workshops finden unter Anleitung von Moderatoren, z.B. geschulten Jugendlichen mit Peer-Ausbildung, statt und dienen der Vermittlung primärpräventiver Aspekte. Ziel ist es, dass sich die Gruppen im Nachhinein selbstständig treffen und mit bestimmten Themen auseinandersetzen.

Darüber hinaus wurde auf der Homepage eine **Schülerpraktikums- und Workshopbörse** eingerichtet, die kontinuierlich ausgebaut wird. Zahlreiche Informationen bis hin zu Hilfsangeboten sind auf der Webseite zu finden. Die Homepage wird täglich aktualisiert, so dass die Nutzer immer wieder neue Informationen vorfinden. Einen weiteren Schwerpunkt bildet die Nachwuchsförderung im Bereich der Programmierung. Neben Programmierseminaren gibt es zahlreiche Angebote auf der Homepage, z.B. Hinweise, wie PC-Spiele selbst entwickelt werden können.

Weiterhin wurden zwei **Computerspielwettbewerbe** für alle Bundesländer ausgeschrieben. Gesucht wurden selbst entwickelte Computerspiele, Lernsoftware, Onlinespiele, klassische Spiele und Spielgeschichten, die sich mit dem Thema „Lebensrausch“ und mit dem Thema „In der Welt, in der du lebst“ beschäftigten. Teilnahmeberechtigt waren Jugendliche aus der gesamten Bundesrepublik.

Ziel des Projektes ist es, dass Jugendliche nicht nur konsumieren, sondern kreativ tätig werden. Also Lust am Leben haben und voller „Lebensrausch“ im positiven Sinne sind. Schon jetzt kann festgestellt werden, dass das Projekt erfolgreich ist.

## 2. Ergebnisse des Projektes

Die Homepage [www.lebensrausch.com](http://www.lebensrausch.com) wird täglich von durchschnittlich 300 bis 800 Personen besucht. Seit Bestehen der Website, im August 2003, konnten **mehr als 3,5 Millionen Besucher gezählt** werden. Die Besucherzahlen sind positiv zu bewerten, da aus finanziellen Gründen auf eine offensive Bewerbung und Vermarktung verzichtet wurde. Ein Ziel für die Zukunft besteht in der stetigen Steigerung des Bekanntheitsgrades der Homepage durch regionale Pressearbeit in allen beteiligten Bundesländern.

Das Team Lebensrausch konnte bereits **zahlreiche Workshops**, z.B. „Programmieren“, „Drogen“, „Breakdance“, „Karikatur zum Selbermachen“, organisieren und **durchführen**. Ferner ist es Partnern des Projektes möglich eigene Workshops mit unterschiedlichen Themenschwerpunkten anzubieten. Das Angebot wird ständig aktualisiert und erweitert. Die thematische Ausrichtung ist sehr breit gefächert und soll vor allem Lebenskompetenzen vermitteln. Alle angebotenen Workshops können durch Interessierte aller Bundesländer belegt werden, so dass bereits verschiedene länderübergreifende Veranstaltungen durchgeführt wurden. Weitere sind in Planung. Hervorzuheben ist die Gewinnung von Landesbotschaftern, deren Einsatz und Auftreten nicht nur einen beachtlichen Werbeeffekt erzielt, sondern aufgrund der herausragenden Fähigkeiten und Talente auch die Durchführung spezieller Workshops ermöglicht. Bisher konnten folgende Landesbotschafter gewonnen werden:

Mecklenburg-Vorpommern	Jürgen Baumgarten (Stuntman) Uwe Mörle (Hansa Rostock)
Brandenburg	Attila Weidemann (Fernsehen RBB)
Sachsen	Freddy (Radio Energy)
Sachsen-Anhalt	Da Rookies (Breakdancer)
Thüringen	Elisabeth Pätz (Schachweltmeisterin 2002)

Der Peer-Ansatz, welcher mit dem Projekt verfolgt wird, kann schon jetzt als sinnvoller methodischer Ansatz in der Prävention bewertet werden. Neben der bisherigen Arbeit im Projekt belegen dieses u.a. auch die Studien der Universität Bielfeld „Risikoverhalten und Kickerlebnisse im Jugendalter“ sowie „Sicherheitsförderung - ein Baustein der Gesundheitsförderung in der Schule“.

Die Vernetzung zwischen den Ländern und den anderen Partnern hat sich insbesondere hinsichtlich der Ressourcenbündelung als sehr sinnvoll herausgestellt.

Eine **Teilevaluierung des Projektes** wurde im Frühjahr 2005 fertig gestellt.

## 3. Kinder- und Jugendnachwuchspreis für Spielentwicklung

Nach Ablauf des ersten Wettbewerbes „PC-Spiele für Lebensrausch“ (2004) wurde ein neuer Wettbewerb zur Entwicklung von Spielgeschichten (2005) mit Unterstützung der Jury „Spiel des Jahres“ organisiert.

Die meisten Spiele werden von Professionellen entwickelt. Da stellt sich die Frage, ob man das nicht auch selbst kann. In diesem Sinne möchte das Projektteam „Lebensrausch“ mit Unterstützung seiner Partner die Kreativität der Kinder und Jugendlichen fördern und zu einem bundesweiten Wettbewerb aufrufen.

Dieser Wettbewerb wollte die:

- Entwicklung und Förderung eines konstruktiven Sozialverhaltes fördern,
- Selbstwertgefühl und Selbstvertrauen steigern,
- die Persönlichkeit der Kinder und Jugendlichen stärken,
- Kreativität der Zielgruppe fördern.

Das Projekt „Lebensrausch“ suchte Spielgeschichten, auch als „**Story Boards**“ bezeichnet, die sich mit den Thema „**In der Welt, in der du lebst**“ beschäftigen.

Ob Quiz-, Brett-, Würfel-, Karten- oder Computerspiel – egal, ob eine bekannte Spielidee wie *Mensch ärgere dich nicht*, *Memory* oder die *Siedler von Catan* aufgegriffen und neu bearbeitet, oder ob etwas ganz Neues entwickelt wird - alles ist im Wettbewerb möglich.

Die einzige Vorgabe: das Thema der Spielgeschichten soll sich mit dem Thema des Wettbewerbes beschäftigen. Die Kinder und Jugendlichen können sich Schwerpunkte, wie Freundschaft, Umweltschutz, Schule, Drogen, Sport, Hobbys, Ferien usw. wählen. Teilnehmer können Einzelpersonen, Gruppen oder Schulklassen sein.

Zu Anbeginn muss der Teilnehmer sein erstes Konzept entwickeln! Welches Thema verfolgt das Projekt? Soll es ein ernstes oder ein lustiges Spiel werden? Wie lang soll das Spiel werden? Wie viele Kulissen, Musikstücke und Inventargegenstände sind ungefähr erforderlich? Wie viele Mitspieler soll es geben? Nach welchem Vorbild soll das Gameinterface (Spieloberfläche) ungefähr gestaltet sein? Sind 3D-Sequenzen geplant? Welche Auflösung soll das Spiel haben? Wie sollen das Spielbrett oder die Spielkarten aussehen?

Zur Geschichte und dem Konzept sollen Skizzen eingereicht werden, anhand derer zu erkennen ist, wie das zukünftige Spiel einmal aussehen soll. Der **Kinder- und Jugendnachwuchspreis für Spielentwicklung** 2005 fördert Ideen und belohnt sie mit tollen Preisen! Die Geschichten und Spiele werden auf der Homepage [www.lebensrausch.com](http://www.lebensrausch.com) vorgestellt und somit veröffentlicht. Eine Jury, bestehend aus **Mitgliedern der Jury „Spiel des Jahres“**, Redakteuren von Spielverlagen, dem Felsenweg-Institut für Kind und Familie und dem Team „Lebensrausch“ haben den Wettbewerb betreut.

Mehr als **200 Kinder und Jugendlichen haben am Wettbewerb 2005 teilgenommen**. Die eingereichten Exponate reichen vom klassischen Brett- bis hin zum Computerspiel. Die Jury hat mehr als 25 Preise vergeben. Außerdem wurde in diesem Jahr erstmalig ein eigenständiger Pokal vergeben. Die Teilnehmer waren sehr kreativ. Die Jury und das Projekt Lebensrausch waren von der Flut an Teilnehmern überrascht, so dass dieser Wettbewerb auch 2005/2006 wieder ausgerufen wird. Nähere Einzelheiten können der Homepage entnommen werden. Die Internetseite bietet außerdem zahlreiche Hilfestellungen für die Spielentwicklung.

#### **4. Mitglieder des Netzwerkes „Lebensrausch“**

Auerbachverlag Leipzig  
DROBS Magdeburg  
Felsenweginstitut  
FJP>Media (Verband junger Medienmacher)  
Handballverband Sachsen-Anhalt  
Hessischer Schüler- und Jugendzeitungsverein e.V.

IKK Brandenburg und Berlin  
IKK gesund plus  
Jugendpresse Sachsen e.V.  
Jugendpresse-Verband Thüringen  
Landeskriminalamt Brandenburg  
Landeskriminalamt Mecklenburg-Vorpommern  
Landeskriminalamt Sachsen  
Landeskriminalamt Sachsen-Anhalt  
Landeskriminalamt Thüringen  
Landesstelle Kinder und Jugendschutz Sachsen-Anhalt e.V.  
Leipziger Messe GmbH  
Lintec AG  
Otto von Guericke Universität Magdeburg  
PC Games

## **5. Förderer des Projektes „Lebensrausch“**

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH  
Bodeta GmbH  
Data Becker  
EIDOS  
ESA-ESOC  
FEZ Wuhlheide  
Games Workshop  
Hans im Glückverlag  
Jury Spiel des Jahres  
Kösener Spielzeug GmbH  
Kosmosverlag  
Lintec AG  
MDR  
Pentacon GmbH  
Revell AG  
Rondomedia  
Siemens  
Suse Linux AG  
WACOM  
Zochverlag

## **6. Pressesplitter**

**MZ, 13.10.2003**

Susanne Kahl leitet Lebensrausch.com

Trotz angekündigter Verspätung steht Susanne Kahl schon in der Tür. Wir haben uns im Magdeburger Medientreff "Zone" verabredet. Ein sympathisches Mädchen in Jeans und T-Shirt, die blonden Haare zum Zopf gebunden. Die 16-jährige Magdeburgerin, die zurzeit die zehnte Klasse des Humboldt-Gymnasiums besucht, wird von allen herzlich begrüßt und sofort mit neuen Aufträgen konfrontiert. Susanne Kahl ist Chefredakteurin von "Lebensrausch.com", einem Präventions-Projekt gegen Jugendkriminalität, initiiert von den Landeskriminalämtern der fünf neuen Bundesländer. Das Internetportal soll eine Art Börse für Jugendliche darstellen, auf dem Meinungen, Kontakte und Informationen ausgetauscht werden können. Susanne trägt die Verantwortung für alles, was ins Netz gestellt wird.

**PC Games, 05.08.2003**

"Lebensrausch" ist eine Kampagne, die dem Missbrauch von Drogen den Kampf ansagt und gleichzeitig versucht, Lebenskompetenz zu vermitteln. Der Kern der Aktion: Ein Wettbewerb, bei dem Kinder und Jugendliche Computer- und Online-Spiele, Lernsoftware und Bildschirmschoner zu Themen wie "Sucht und Drogen", aber auch "AIDS" oder "Lust am Leben" entwerfen. Außerdem werden im Rahmen der Kampagne Broschüren, Werbematerialien veröffentlicht und eine Website gestartet....

**Leipziger Volkszeitung, 21.08.2003**

21. August 2003, ab 13 Uhr - Das Jugendportal [www.lebensrausch.com](http://www.lebensrausch.com) geht online. Es wird von Jugendlichen für Jugendliche gemacht und bietet Infos zu Themen wie Sucht, Drogen und Gewalt. Die Breakdance-Weltmeister "Da Rookies" werden mächtig für Wirbel sorgen. Außerdem gibt es vor Ort jede Menge Tipps zum Selber-Programmieren und vieles mehr. ...

**Hansa Rostock, Pressemeldung vom 3.4.2004**

Sich am Leben berauschen, nicht an Drogen – dieser Maxime hat sich u.a. der FC Hansa Rostock verschrieben. Der Rostocker Bundesligist unterstützt ab sofort die Aktion Lebensrausch. „Ich freue mich, dass Uwe Möhrle Landesbotschafter dieser Aktion ist,, so Hansa-Präsident Manfred Wimmer.

Ziel der Aktion ist es, durch Persönlichkeitsstärkung Jugendlichen und Heranwachsenden von Drogen fernhalten. Dafür wurde das Internet-Portal [www.lebensrausch.com](http://www.lebensrausch.com) gestartet, hier finden verschiedene Aktivitäten statt. So wurde ein bundesweiter Computerwettbewerb gestartet, dessen Sieger im Herbst auf der Leipziger Computermesse gekürt werden.

„Vor geraumer Zeit traten der Verein und das LKA an mich mit der Bitte heran, diese Aktion zu unterstützen. Das mache ich gern, denn als Bundesligaspieler stehe ich in der Öffentlichkeit und bekleide ein Vorbildfunktion“, so Uwe Möhrle über sein Engagement. Ihm zur Seite standen die beiden hübschen Redakteure Anne Koevel (17) und Anne Linke (20). Ebenfalls als Botschafter unseres Bundeslandes wurde Jürgen Baumgarten gewonnen. Für den Motorsportler und Stuntman ist dies Ehrensache: „Das Thema Verkehrssicherheit ist angebracht, denn unser Land muss sicherer auf den Straßen werden. Es werden noch zu viele Unfälle unter Einfluss von Drogen gemacht“, so Baumgarten....

**Leipzig (ddp-lsc).19.08.2004**

Das Netzwerk «Lebensrausch» hat am Donnerstag auf der Computerspiel-Messe «Games Convention» in Leipzig erstmals seine Jugendspielnachwuchspreise vergeben. Das im vergangenen Jahr ins Leben gerufene Projekt «Lebensrausch» widmet sich der Sucht- und Drogenprävention. Zu den sechs gleichberechtigten Preisträgern gehört unter anderem eine Klasse der Helen-Keller-Schule in Essen, eine Bildungseinrichtung für Behinderte. Die Jungen und Mädchen entwickelten ein Computerspiel, das dem Spieler die Aufgabe stellt, zum Schulbus zu gelangen...

**PC Action vom 01.09.2004**

Das Projekt „Lebensrausch“ sucht Spielgeschichten, auch als „Story Boards“ bezeichnet, die sich mit den Thema „In der Welt, in der Sie leben“ beschäftigen. Daraus können dann Spiele entwickelt werden. Ob Quiz-, Brett-, Würfel-, Karten- oder Computerspiel – egal, ob eine bekannte Spielidee wie Mensch ärgere dich nicht, Memory oder die Siedler von Catan aufgegriffen und neu bearbeitet, oder eine neue Spielidee entwickelt wird - alles ist im Wettbewerb möglich...

**MZ vom 11.01.2005**

**Magdeburg/dpa.** 738 Gewaltdelikte sind im ersten Halbjahr 2004 an den Schulen Sachsen-Anhalts registriert worden. Damit ist die Zahl im Vergleich zum Vorjahreszeitraum leicht angestiegen, teilte das Landeskriminalamt am Dienstag in Magdeburg mit. Die Polizei wolle den Gewaltdelikten an Schulen jetzt stärker vorbeugen. Als Bestandteil des Projektes «Lebensrausch» seien unter anderem Seminare für Schüler und Lehrer geplant. Neben der Wissensvermittlung sollen sie vor allem helfen, die Persönlichkeit von Jugendlichen zu fördern.

Weitere Presseartikel zum Projekt „Lebensrausch,, sind auf der Internetseite [http://www.lebensrausch.com/content/start/impressum\\_presse](http://www.lebensrausch.com/content/start/impressum_presse) zu finden.