

Deze overzichtsfiche zet alle beschikbare materialen voor gamen op een rij. De fiche presenteert materialen die algemene informatie over gamen bundelen, als materialen die specifiek ontwikkeld zijn voor een welbepaalde doelgroep of sector.

Info voor gamers en hun omgeving

- De DrugLijn: informatie over gamen

Op de webpagina www.druglijn.be/drugs-abc/gamen bundelt De DrugLijn informatie over gamen, risicovol en problematisch gamen. Je vindt antwoord op de vragen: wat is gamen?, wat zijn de voordelen en risico's verbonden aan gamen?, hoe hou je het gamen van je kind gezond? en zoveel meer.



- Mijn kind en gamen. De meest gestelde vragen

Internet en (online) games maken deel uit van de leefwereld van elk kind. Deze folder biedt antwoorden op enkele meest gestelde vragen van ouders.



- Wat je moet weten over gamen

Deze brochure met productinformatie over gamen is volledig op maat gemaakt voor personen die op een eenvoudige manier informatie willen over gamen. Op een duidelijke manier wordt uitgelegd wat gamen is, wat er zo leuk aan is, wat mogelijke risico's zijn en wordt stilgestaan bij signalen van mogelijks problematisch gamen.



- De DrugLijn: zelftest gamen

Op de webpagina www.druglijn.be/test-jezelf/detail/gamen kan je nagaan hoe riskant je gamegedrag is. Deze zelftest is anoniem en vrijblijvend. Er is een zelftest voor volwassenen en één voor minderjarigen. Na het invullen van de zelftest krijg je een eerste advies op maat.



- Wordt gamen meer dan een spel?

Dit postkaartje kan gebruikt worden ter promotie van de zelftest gamen op www.druglijn.be



Algemene info voor intermediairs

- Drugs ABC – gamen:

Deze infofiche biedt een beknopt overzicht met de belangrijkste informatie over gamen: soorten games, de voordelen van gamen, de fasen van gamegedrag, oorzaken van problematisch gamen, een screening en zelftest.



- Factsheet gamen:

Deze factsheet presenteert de belangrijkste cijfergegevens van het voorbije decennium over de omvang en de impact van gamen in Vlaanderen en België. Gaande van gamen voor verschillende groepen, problematisch gamen, de samenhang tussen gamen en middelengebruik, psychologische en sociale problemen, de hulpvraag bij gamers, hoeveelheid geld aan gamen wordt besteed tot de omzet van de game-industrie.



- VAD-leerlingenbevraging in het kader van een drugbeleid op school

Sinds het schooljaar 2000-2001 organiseert VAD jaarlijks een leerlingenbevraging over alcohol, cannabis en andere drugs bij jongeren in het secundair onderwijs. Sinds 2013-2014 is het thema gamen ook aan de bevraging toegevoegd. Deze cijfers geven inzicht in de prevalentie en frequentie van risicovol en problematisch gamen in het secundair onderwijs.



Voor hulpverleners

- Hulpverlening aan problematische gamers. Wegwijzer

De wegwijzer biedt aan hulpverleners een leidraad voor de specifieke behandeling van risicovolle en/of problematische gamers. De methodieken leunen dicht aan bij interventies en strategieën voor de behandeling van middelgebonden stoornissen. Hulpverleners vinden er handvatten die helpen om aan te sluiten bij de belevingswereld van gamers en de specificiteit van het klinische beeld met zijn unieke karakteristieken. Dit praktische werkboek veronderstelt een basiskennis van het hulpverleningsproces en over verslaving in het bijzonder.



Voor onderwijs

- Drugbeleid op school (DOS)

De gids 'Drugbeleid op school' (DOS) biedt handvatten om op school zelfstandig of met een coach aan de slag te gaan met alcohol, illegale drugs, genotsmiddelen, psychoactieve medicatie, gokken en gamen. In verschillende stappen wordt het DOS opgesteld. In de gids vind je werkvormen, tips, good practices en achtergrondinformatie.

Bij het ontwikkelen of bijsturen van een DOS is het een meerwaarde om de huidige situatie op school in kaart te brengen. Dit kan door deelname aan de VAD-leerlingenbevraging (zie algemene info voor intermediairs).



- Vlucht naar Avatar – lespakket

Het lespakket 'Vlucht naar Avatar' bestaat uit zes lessen die de kennis, het inzicht en de vaardigheden van de leerlingen van de derde graad lager onderwijs versterken om op een verantwoordelijke manier te gamen. 'Vlucht naar Avatar' bestaat uit een leerkrachtenhandleiding en een leerlingenbundel.



- PLAY – educatief pakket

PLAY is een educatief pakket ontwikkeld voor jongeren tussen 12 en 14 jaar. PLAY wil jongeren helpen om op een verantwoorde manier te gamen. Het wil hen tegelijkertijd aan het denken zetten over hun vrijetijdsinvulling en over mogelijke alternatieve activiteiten en hobby's. Dit pakket is geschikt voor de eerste graad secundair onderwijs en de jeugdhulpverlening.



- Leerlijn alcohol, tabak, gamen, cannabis en andere illegale drugs

De leerlijn is een praktisch instrument dat het schoolteam van het lager en secundair onderwijs wil ondersteunen bij het preventief werken rond alcohol, tabak, gamen, cannabis en andere illegale drugs.

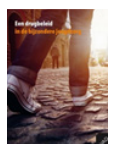
De leerlijn omvat een handleiding met kadering, per thema, een schematisch overzicht van de leerinhouden en per graad een schematisch overzicht van de leerinhouden.



Voor jeugdhulpverleners (BJZ, CLB, JAC, CAW, ...)

- Drugbeleid in de bijzondere jeugdzorg

Het draaiboek 'Drugbeleid in de bijzondere jeugdzorg' is een praktische handleiding waarmee voorzieningen bijzondere jeugdzorg, eventueel met begeleiding van een preventiewerker alcohol en drugs, een drugbeleid kunnen uitwerken voor de eigen voorziening. De methodieken in dit draaiboek kunnen mits vertaalslag als basis gebruikt worden om eveneens het gamebeleid vorm te geven.



- **Praten over alcohol, drugs en gamen. Inspiratiebox voor jeugdhulpverleners.**

De inspiratiebox wil jeugdhulpverleners ondersteunen bij het bespreekbaar maken en begeleiden van middelengebruik en gamen. De inspiratiebox beschrijft de verschillende stappen in het begeleiden van jongeren rond middelengebruik (incl. gesprekstips) en de stadia van gedragsverandering. De inspiratiebox reikt heel wat methodieken aan die je kan gebruiken als je met jongeren wil praten over (vermoedelijke) middelen problemen of problemen met gamen. De methodieken zijn ingedeeld volgens de stappen in een begeleidingsproces. Ze helpen om op een eenvoudige manier aandacht te besteden aan alcohol, drugs of gamen.



- **PLAY – educatief pakket**

PLAY is een educatief pakket ontwikkeld voor jongeren tussen 12 en 14 jaar. PLAY wil jongeren helpen om op een verantwoorde manier te gamen. Het wil hen tegelijkertijd aan het denken zetten over hun vrijetijdsinvulling en over mogelijke alternatieve activiteiten en hobby's. Dit pakket is geschikt voor de eerste graad secundair onderwijs en de jeugdhulpverlening.



Werken naar ouders

- **Als kleine kinderen groot worden en gamen**

De handleiding 'Als kleine kinderen groot worden en gamen' werd in 2015 toegevoegd aan de interactieve vorming 'Als kleine kinderen groot worden'. Tijdens deze infosessie voor ouders worden opvoedingsvragen over gamen in groep besproken aan de hand van filmpjes en oefeningen. Als kleine kinderen groot worden en gamen bestaat uit een handleiding met bijhorende powerpoint. Deze zijn enkel online te downloaden.

Aanvullend bij deze infosessie kan je de brochure 'Mijn kind en gamen. De meestgestelde vragen' meegeven aan ouders (zie 'info voor gamers en hun omgeving').



Meer weten?

'Alle materialen kan je gratis downloaden of bestellen via www.vad.be/materialen.'

Voor meer info kan je terecht bij het regionaal CGG-preventiewerk tabak, alcohol en drugs, intergemeentelijke of lokale preventiewerkers en de Logo's: <http://www.vad.be/preventie-en-hulpverlening>

Colofon

Auteur: Kaatje Popelier, stafmedewerker VAD

Redactie: Karen Vanmarcke, stafmedewerker VAD

Lay-out: Greet Van Holsbeeck, medewerker VAD

V.U.: P. Van Deun, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel

© 2019

VAD, vzw, Vanderlindenstraat 15, 1030 Brussel T 02 423 03 33 | F 02 423 03 34 | vad@vad.be | www.vad.be

