



Nieuwsbrief

Update regioproject drugs Oost-Brabant

Cannabisinterventie

Onze nieuwste ontwikkeling: de lancering van 'BrainLock'! Een online interventie in de vorm van een game die in samenwerking met partners zoals TeamAlert, IjsFontein, jongerenwerk, Novadic-Kentron, GGD en lokale overheden is ontwikkeld. Afgelopen dinsdag is BrainLock officieel gelanceerd onder diverse jongerenwerkers in Brabant.

BrainLock is geen gewone game; het is een krachtig middel dat jongeren bewust maakt van de gevolgen van cannabisgebruik. Deze cannabisinterventie is een online game die jongeren via hun telefoon of een computer kunnen spelen. Door middel van boeiende puzzels maken we jongeren die nog niet in aanraking zijn geweest met cannabis, of twijfelen om dit te gebruiken, bewust over de gevolgen van gebruik. Tegelijkertijd worden ze aangemoedigd om hun weerstand tegen cannabis te versterken, zelfs onder sociale druk.



Wat houdt de game in?

In de game gaan jongeren aan de slag met verschillende puzzels. De puzzels zijn gelinkt aan hun persoonlijke doelen en geven informatie over de negatieve invloed dat blowen kan hebben hierop. De jongeren worden uitgedaagd om na te denken welke doelen ze hebben en hoe ze deze gaan behalen. Tegelijkertijd krijgen ze tips om sterker te worden in het nee zeggen wanneer iemand uit hun omgeving hen vraagt om mee te blowen.

Gedragbepalers

De boodschap van de game is dat de keuzes die jongeren maken invloed hebben op hun eigen doelen. Uit onderzoek blijkt dat jongeren vaak een positief beeld hebben van cannabis en dat dit ook de drugs is die het vaakst wordt gebruikt. Tegelijkertijd heeft de keuze om te gaan blowen negatieve invloed op hun eigen doelen. In BrainLock staat daarom de preventie van cannabisgebruik centraal. Het ontwerp van BrainLock is gebaseerd op gedragswetenschappelijke inzichten en gedragbepalers, waardoor effectieve gedragsverandering onder jongeren wordt gestimuleerd. In de ontwikkeling hebben jongeren meegedacht en we draaiden diverse pilots om de game met hen te testen. Op deze manier hopen we dat de interventie zo goed mogelijk aan te sluiten bij de doelgroep.

Van onderzoek naar BrainLock

De BrainLock-game is niet zomaar uit de lucht komen vallen. Deze game is gebaseerd op een grondig onderzoek dat werd uitgevoerd in de regio Oost-Brabant. Dit onderzoek combineerde feitelijk gebruik van drugs met de perceptie van jongvolwassenen over drugsgebruik.

Maar ook de factoren zoals attitude, sociale invloed en intentie om drugs te gebruiken. De resultaten toonden aan dat cannabis het meest werd gebruikt, gevolgd door xtc en tripmiddelen. [Deze bevindingen](#), samen met vele andere, bieden waardevolle inzichten voor de ontwikkeling van effectieve interventies om drugsgebruik onder jongvolwassenen te verminderen en om de normalisering van drugsgebruik tegen te gaan.

Brainlock in actie: jongerenwerker Stan vertelt

Met de succesvolle afronding van verschillende pilots is het nu eindelijk tijd voor de grootschalige uitrol van BrainLock! Na intensieve ontwikkeling en uitgebreide tests, hebben we afgelopen dinsdag deze innovatieve game gedeeld met het netwerk aan jongerenwerkers in Brabant. Jongerenwerker Stan vertelt waarom het belangrijk is om dit middel in te zetten.

"Cannabis heeft een negatieve invloed op de mentale ontwikkeling van jongeren en de kans op verslaving is groot. De grootste groep jongeren gebruikt géén cannabis, door in te zetten op

denormalisering willen we die groep steeds groter maken. De game vind ik een mooie tool om het gesprek met jongeren te voeren omdat het positief gedrag stimuleert: het niet-gebruiken.'

Wil jij ook aan de slag met de game?

Neem dan contact op via info@skipdietrip.nl of bel

Het webinar over de lancering van de game is [hier](#) terug te kijken.

Meer info over SKIP? Kijk op onze website www.skipdietrip.nl.

Projectleider SKIP





www.skipdiertip.nl

[Bekijk deze nieuwsbrief in je browser](#)

Powered by [Cybox Mailstage](#)