



# HANS IM GLÜCK

## UNTERRICHTSEINHEIT ZUR PRÄVENTION VON GLÜCKSSPIELSUCHT

Materialien für die Klassenstufen 8, 9 und 10 in Mittel-, Real- und Berufsschule mit Ablauf, didaktischen Hinweisen, Kopiervorlagen und Hintergrundinformationen zum Glücksspiel zur Vorbereitung einer Doppelstunde.

Diese interaktive Methode ermöglicht es Lehrkräften und pädagogischen Fachkräften aus Jugendhilfe, Jugendarbeit, Suchthilfe und Gesundheitsförderung Schüler und Schülerinnen im Klassenverband für das Suchtpotential von Glücksspielen zu sensibilisieren.

1. EINLEITUNG

2. ÜBERBLICK

3. ABLAUF

4. TEXTBAUSTEINE

AUSDRUCK

5. HANDOUT

6. FRAGEBÖGEN

7. EVALUATION

8. HINTERGRUND-  
INFOS

IMPRESSUM >>

# 1. EINLEITUNG

*„Die Schüler waren sehr motiviert, gute Gespräche und Argumente seitens der Schüler.“*

Zitat einer Lehrerin nach der Durchführung in einer 9. Klasse der Mittelschule

Warum Glücksspielsuchtprävention in der Schule? Probieren Sie es aus, denn unter Umständen werden Sie über die Popularität von Glücksspielen in Ihrer Schülerschaft erstaunt sein. Ein Ziel dieser Methode ist, Ihnen einen Einblick in das Glücksspielverhalten von Jugendlichen und speziell das Ihrer Schüler und Schülerinnen zu ermöglichen. Somit können Sie, wenn nötig, das Thema auch weiterhin behandeln.

Aktuelle Studien belegen, dass sich Jugendliche trotz gesetzlichem Verbot zunehmend an Glücksspielen beteiligen. Ebenso entwickeln sie hierbei problematische Verhaltensmuster. Die möglichen negativen Folgen von problematischen oder gar pathologischen Glücksspielen sind nicht nur für die Betroffenen selber, sondern auch für deren Umfeld gravierend. Nähere Informationen hierzu finden Sie unter HINTERGRUND-  
INFOS.

Trotzdem soll nicht der moralische Zeigefinger erhoben werden. In moderner Suchtprävention ist belegt, dass Abschreckung wenig wirksam ist. Die Schülerschaft soll Informationen zu Glücksspielen und deren Suchtgefahren erhalten und diese auf sich selber und die eigenen Lebensumstände beziehen können. Wichtige Elemente hierbei sind das Eruiere von Lebenszielen (Glück ist für mich...), die Identifikation mit den Protagonisten der Geschichte, das selber Stellung beziehen und sehen wo andere Stellung beziehen (Wer hat schon einmal Glücksspiele gespielt? Bitte hinstellen.) und vor allem der Austausch in der Diskussion.

Diese Methode ist für Schüler und Schülerinnen der 8., 9. oder 10. Klassenstufe der Mittel-, Real- und Berufsschule konzipiert. Je nach eigener Einschätzung sowie Erfahrungs- und Entwicklungsstand der Schüler-

schaft eignet sich die Methode auch für niedrigere bzw. höhere Klassenstufen. Auch an Gymnasien kann die Methode durchgeführt werden. Es wird von einer gewöhnlichen Klassenstärke (plus/minus 30 Schüler und Schülerinnen) ausgegangen. Kleinere Gruppen eignen sich ebenso.

In dem ABLAUF wird eine geschlechtsheterogene Klasse vorausgesetzt. Sie können die Methode auch mit geschlechtshomogenen Gruppen durchführen, indem Sie einen Teil der Gruppe bitten, sich an den entsprechenden Stellen in das andere Geschlecht einzufühlen und für dieses die Entscheidungen zu diskutieren und schließlich zu treffen.

Die kurzen Textbausteine der Geschichte werden von den Schülern und Schülerinnen im Wechsel vorgelesen. Falls dies ein Hemmnis darstellt, können auch Sie diesen Part übernehmen.

Die Texte im ABLAUF sind Vorschläge und lassen sich bestens durch freie Rede ersetzen.

Die Zeitvorgaben des Ablaufes sind Anhaltspunkte. Es lohnt sich, lebhaften Diskussionen entsprechend Platz einzuräumen und dafür andere Punkte spontan zu kürzen.

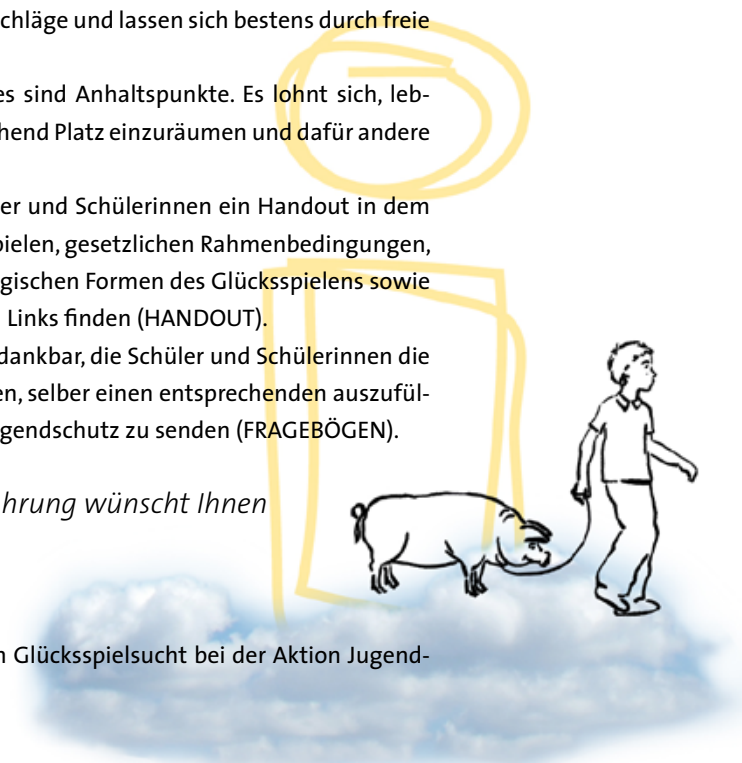
Schließlich erhalten die Schüler und Schülerinnen ein Handout in dem sie Informationen zu Glücksspielen, gesetzlichen Rahmenbedingungen, problematischen und pathologischen Formen des Glücksspielens sowie weiterführende Adressen und Links finden (HANDOUT).

Abschließend wäre ich Ihnen dankbar, die Schüler und Schülerinnen die Fragebögen ausfüllen zu lassen, selber einen entsprechenden auszufüllen und diese an die Aktion Jugendschutz zu senden (FRAGEBÖGEN).

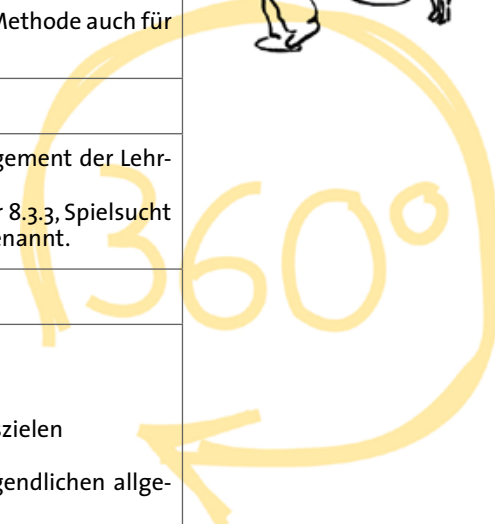
*Viel Spaß bei der Durchführung wünscht Ihnen*

*Daniel Ensslen*

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht bei der Aktion Jugendschutz Bayern e.V.



## 2. ÜBERBLICK

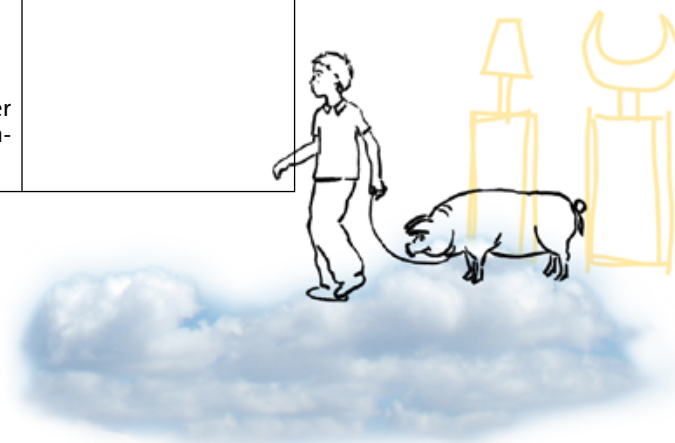


<i>Titel</i>	<i>Hans im Glück – Unterrichtseinheit zur Prävention von Glücksspielsucht</i>
Jahrgangsstufe	Klassenstufen 8, 9 und 10 Je nach eigener Einschätzung sowie Erfahrungs- und Entwicklungsstand der Schülerschaft eignet sich die Methode auch für niedrigere bzw. höhere Klassenstufen.
Schulart	Mittel-, Real- und Berufsschule
Lehrplanbezug	Suchtprävention ist eine Querschnittsaufgabe der schulischen Bildung. Entscheidend ist somit das Engagement der Lehrkräfte einen Platz für dieses wichtige Thema im schulischen Setting zu finden. Im Lehrplan der Mittelschule findet sich Suchtprävention in den Fächern Physik, Chemie und Biologie unter 8.3.3, Spielsucht wird explizit in Katholischer Religionslehre (8.1.2), in evangelischer Religionslehre (8.2.2) und Ethik (8.1.2) benannt.
Thema	Glücksspiel, Lebensziele
Lernziele	Die Schüler, Schülerinnen <ul style="list-style-type: none"> <li>• erhalten Informationen über Glücksspiele</li> <li>• kennen mögliche Suchtgefahr und negative Auswirkungen von Glücksspielen</li> <li>• erleben die Diskrepanz zwischen problematischem Glücksspielverhalten und dem Erreichen von Lebenszielen</li> <li>• reflektieren ihr Nutzungsverhalten von und ihre Einstellung zu Glücksspielen</li> </ul> Die durchführende pädagogische Fachkraft erhöht ihre Sensibilität für das Glücksspielverhalten von Jugendlichen allgemein und speziell der beteiligten Schüler und Schülerinnen.
Zeitbedarf	Das Material ist für eine Doppelstunde (90 Minuten) konzipiert.
Gruppengröße	15 - 30 Schüler und Schülerinnen im Klassenverband
Sozialform	Lehrerinput, Unterrichtsgespräch, Gruppenarbeit, Einzelarbeit
Vorbereitung (ca. 30 min.)	Ablauf der Unterrichtseinheit, Textbausteine, Schild „Die Träume von Hans“, Schild „Die Träume von Lisa“ ausdrucken (AUSDRUCK). Handouts und Fragebögen ausdrucken (AUSDRUCK) und der Anzahl der Schüler und Schülerinnen entsprechend vervielfältigen. Ablauf lesen und vergegenwärtigen.
Materialien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• blaue Moderationskarten (oder DIN A5 Blätter)</li> <li>• rosafarbene Moderationskarten (oder DIN A5 Blätter)</li> <li>• Klebeband</li> <li>• eine Tafel oder ein Overheadprojektor</li> <li>• Ablauf der Unterrichtseinheit</li> <li>• Textbausteine</li> <li>• Schild „Träume von Hans“</li> <li>• Schild „Träume von Lisa“</li> <li>• Handouts (der Anzahl der Schüler und Schülerinnen entsprechend)</li> <li>• Fragebögen (der Anzahl der Schüler und Schülerinnen entsprechend)</li> </ul>



### 3. ABLAUF

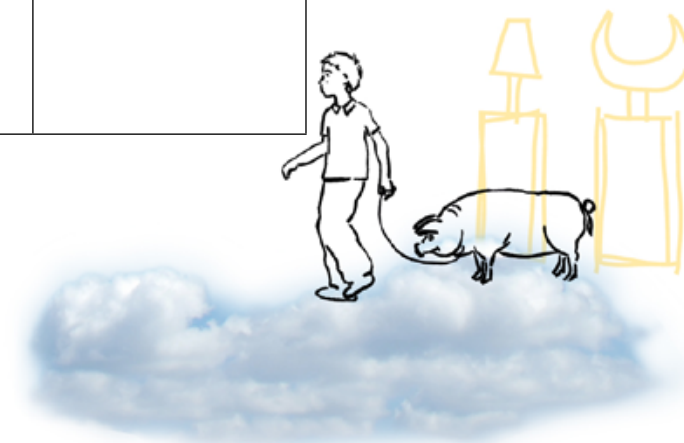
Zeit	Arbeitsrahmen	benötigtes Material
Dauer 3 min.  Total 3 min.	<p><b>1. Einführung in das Thema</b></p> <p><i>„Heute bearbeiten wir das Thema Glücksspiel. Anhand einer Geschichte, die ihr dann auch selber beeinflussen könnt, werden wir auch problematische Aspekte kennenlernen und diskutieren. Schließlich erhaltet ihr am Ende der Doppelstunde noch ein Handout mit Informationen und einen Fragebogen.“</i></p>	Ablauf
Dauer 7 min.  Total 10 min.	<p><b>2. Sammeln von Lebenszielen</b></p> <p><i>„Beginnen wollen wir aber bei euch. Schreibt bitte auf je eine Karte einen Begriff. Was wollt ihr in den nächsten Jahren erreichen? Was würde euch persönlich glücklich machen? Was braucht ihr um glücklich zu sein? Ihr könnt jeder drei Karten beschriften. Die Mädchen schreiben ihre Lebensziele bitte auf die rosafarbenen und die Jungs auf die blauen Karten.“</i></p> <p>Je drei Karten austeilen und fünf Minuten zum Ausfüllen lassen. Die Mädchen erhalten rosa Karten, die Jungen blaue. Anschließend wieder einsammeln.</p>	Moderationskarten oder DIN A5 Blätter in rosa und blau
Dauer 10 min.  Total 20 min.	<p><b>3. Lebensziele Hans und Lisa zuordnen</b></p> <p><i>„Vielen Dank! Jetzt kommen wir schon zu der Geschichte. Sie handelt von Hans und Lisa. Hans ist 16 Jahre, Lisa 15 Jahre alt. Beide gehen in die 9. Klasse. Eure Vorstellung davon, was Glück ist, sind auch die Träume von Hans und Lisa. Schauen wir mal wovon Lisa träumt.“</i></p> <p>„Träume von Lisa“-Schild an einem gut sichtbaren Ort an die Wand hängen. Darunter die rosa Karten thematisch gruppieren (z.B. Freunde, Beruf, Geld...), gleiche oder ähnliche bündeln und vorlesen. Gegebenenfalls diskutieren.</p> <p><i>„Und schauen wir uns mal die Träume von Hans an.“</i></p> <p>„Träume von Hans“-Schild neben dem „Die Träume von Lisa“-Schild an die Wand hängen. Darunter die blauen Karten thematisch gruppieren (z.B. Freunde, Beruf, Geld...), gleiche oder ähnliche bündeln und vorlesen. Gegebenenfalls diskutieren.</p>	<p>Klebeband</p> <p>Schild „Träume von Lisa“</p> <p>Schild „Träume von Hans“</p>




Zeit	Arbeitsrahmen	benötigtes Material
<p>Dauer 15 min.</p> <p>Total 35 min.</p>	<p><b>4. Geschichte lesen und Stellung beziehen</b></p> <p>Textbausteine 1-6 an verschiedene Schüler und Schülerinnen verteilen.</p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 1</i></p> <p><b>„Um ein bisschen Bewegung reinzubringen, stelle ich euch zwischendrin Fragen. Wer sie bejaht steht auf. Wer sie mit nein beantwortet, bleibt sitzen. Wer kennt jemanden der Glücksspiele spielt? Der steht jetzt auf... Gut, ihr könnt euch jetzt alle wieder setzen.“</b></p> <p>Bei dieser und folgenden Fragen können Nachfragen gestellt und diskutiert werden.</p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 2</i></p> <p><b>„Wieder die Frage an euch: Wer hat selber schon einmal Glücksspiele gespielt? Der steht jetzt auf. Von denen, die noch sitzen: Wer würde gerne mal Glücksspiele spielen? Der steht jetzt auf... Gut, ihr könnt euch jetzt alle wieder setzen.“</b></p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 3</i></p> <p><b>„Wie ist das bei euch? Wer findet Glücksspiele cool? Der steht jetzt auf. Wer findet Glücksspiele blöd? Der steht jetzt auf. Wer hat keine Meinung zu Glücksspielen? Der steht jetzt auf... Gut, ihr könnt euch jetzt alle wieder setzen.“</b></p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 4</i></p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 5</i></p> <p><b>„Wer hat schon einmal Lotto gespielt? Der steht jetzt auf... ihr könnt euch jetzt wieder setzen. Wer hat schon einmal mit Freunden Poker gespielt? Der steht jetzt auf... ihr könnt euch jetzt wieder setzen. Wer hat schon einmal im Internet gepokert? Der steht jetzt auf... ihr könnt euch jetzt wieder setzen. Wer hat schon einmal an einem Spielautomaten gespielt? Der steht jetzt auf... ihr könnt euch jetzt wieder setzen.“</b></p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 6</i></p>	<p>Textbausteine 1-6</p>



Zeit	Arbeitsrahmen	benötigtes Material		
<p>Dauer 15 min.</p> <p>Total 50 min.</p>	<p><b>5. Diskussion und Abstimmung 1</b></p> <p><b>„Ich würde jetzt gerne mit euch allen diskutieren wie Lisa sich entscheiden soll. Danach stimmen die Mädchen ab, ob Lisa Hans das Geld leiht oder nicht. Je nachdem, geht die Geschichte anders weiter.“</b></p> <p>(Bei Nachfragen: Später kommt eine Stelle, an der nur die Jungen entscheiden dürfen.)</p> <p>Zur Strukturierung können die Argumente zuerst bewertungsneutral in einer Pro-Contra-Tabelle gesammelt werden.</p> <table border="1" data-bbox="474 592 1462 735"> <tr> <td data-bbox="474 592 965 735"> <p>Warum sollte Lisa Hans das Geld leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Als Paar muss man immer für einander einstehen.</li> <li>- ...</li> </ul> </td> <td data-bbox="965 592 1462 735"> <p>Warum sollte Lisa Hans das Geld nicht leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Sie braucht das Geld selber</li> <li>- ...</li> </ul> </td> </tr> </table> <p><i>Beispiel Pro-Contra-Tabelle</i></p> <p>Nach der Diskussion stimmen die Mädchen per Handzeichen ab, ob Lisa Hans das Geld leiht (<i>weiter bei Tb 7a</i>) oder nicht (<i>weiter bei Tb 7b</i>).</p> <p>Lisa leiht Hans das Geld: Tb 7a und 7b an verschiedene Schüler und Schülerinnen verteilen.</p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 7a</i></p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 7b</i></p> <p><b>oder</b></p> <p>Lisa leiht Hans das Geld nicht: Tb 7b an Schüler oder Schülerin verteilen.</p> <p><i>Eine Schülerin/ein Schüler liest den Textbaustein 7b</i></p>	<p>Warum sollte Lisa Hans das Geld leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Als Paar muss man immer für einander einstehen.</li> <li>- ...</li> </ul>	<p>Warum sollte Lisa Hans das Geld nicht leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Sie braucht das Geld selber</li> <li>- ...</li> </ul>	<p>Textbausteine 7a und 7b</p> <p>Tafel/Overhead</p>
<p>Warum sollte Lisa Hans das Geld leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Als Paar muss man immer für einander einstehen.</li> <li>- ...</li> </ul>	<p>Warum sollte Lisa Hans das Geld nicht leihen?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Sie braucht das Geld selber</li> <li>- ...</li> </ul>			



Zeit	Arbeitsrahmen	benötigtes Material						
<p>Dauer 15 min.</p> <p>Total 65 min.</p>	<p><b>6. Diskussion und Abstimmung 2</b></p> <p><b>„Ich würde jetzt gerne mit euch allen diskutieren wie Hans sich entscheiden soll. Danach stimmen die Jungen ab, ob Hans sich für eine offene Aussprache mit Lisa entscheidet und das Spielen aufgibt, oder ob er sich von Lisa trennt.“</b></p> <p>Zur Strukturierung können die Argumente wieder bewertungsneutral in einer Pro-Contra-Tabelle gesammelt werden.</p> <table border="1" data-bbox="472 564 1451 715"> <tr> <td data-bbox="472 564 958 715">           Hans sollte sich von Lisa trennen, weil...           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. man sich nicht unter Druck setzen lassen darf</li> <li>- ...</li> </ul> </td> <td data-bbox="958 564 1451 715">           Hans sollte das Spielen aufgeben, weil...           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. er sonst Lisa verliert</li> <li>- ...</li> </ul> </td> </tr> </table> <p><i>Beispiel Pro-Contra-Tabelle</i></p> <p><b>Oder</b></p> <p>Sie differenzieren die Diskussion noch und sammeln die Argumente bewertungsneutral in einem Vier-Felder-Diagramm.</p> <table border="1" data-bbox="472 884 1451 1235"> <tr> <td data-bbox="472 884 958 1059">           Was spricht dafür, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Vertrauen in Beziehungen ist wichtig</li> <li>- ...</li> </ul> </td> <td data-bbox="958 884 1451 1059">           Was spricht dagegen, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans lässt sich nicht erpressen</li> <li>- ...</li> </ul> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="472 1059 958 1235">           Was spricht dafür, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans muss sich nicht mehr mit Lisa streiten</li> <li>- ...</li> </ul> </td> <td data-bbox="958 1059 1451 1235">           Was spricht dagegen, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt:           <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans liebt Lisa</li> <li>- ...</li> </ul> </td> </tr> </table> <p><i>Beispiel Vier-Felder-Diagramm</i></p> <p>Nach der Diskussion stimmen die Jungen per Handzeichen ab, ob Hans sich für eine offene Aussprache mit Lisa entscheidet und das Spielen aufgibt, oder ob er sich von Lisa trennt.</p>	Hans sollte sich von Lisa trennen, weil... <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. man sich nicht unter Druck setzen lassen darf</li> <li>- ...</li> </ul>	Hans sollte das Spielen aufgeben, weil... <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. er sonst Lisa verliert</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dafür, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Vertrauen in Beziehungen ist wichtig</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dagegen, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans lässt sich nicht erpressen</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dafür, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans muss sich nicht mehr mit Lisa streiten</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dagegen, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans liebt Lisa</li> <li>- ...</li> </ul>	<p>Tafel/Overhead</p> 
Hans sollte sich von Lisa trennen, weil... <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. man sich nicht unter Druck setzen lassen darf</li> <li>- ...</li> </ul>	Hans sollte das Spielen aufgeben, weil... <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. er sonst Lisa verliert</li> <li>- ...</li> </ul>							
Was spricht dafür, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Vertrauen in Beziehungen ist wichtig</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dagegen, dass sich Hans offen mit Lisa ausspricht: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans lässt sich nicht erpressen</li> <li>- ...</li> </ul>							
Was spricht dafür, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans muss sich nicht mehr mit Lisa streiten</li> <li>- ...</li> </ul>	Was spricht dagegen, dass Hans die Trennung von Lisa in Kauf nimmt: <ul style="list-style-type: none"> <li>- z.B. Hans liebt Lisa</li> <li>- ...</li> </ul>							

Zeit	Arbeitsrahmen	benötigtes Material
<p>Dauer 5 min.</p> <p>Total 70 min.</p>	<p><b>7. Abgleich mit den Lebenszielen</b></p> <p><b>„Gut, die Jungen haben diesen Weg gewählt. So oder so war das bestimmt nicht die letzte Möglichkeit für Hans und Lisa sich für oder gegen das Spielen, ihre Beziehung oder etwas anderes zu entscheiden. Ich würde gerne auf eure Träume, bzw. auf die Träume von Lisa und Hans zurückkommen. Angenommen Hans spielt weiter und Lisa trennt sich trotzdem nicht von ihm: wie würde das mit deren Träumen in etwa 5 Jahren aussehen? Schauen wir uns erst die Träume von Hans an.“</b></p> <p>Jeweils eine blaue Glückskarte (stellvertretend für alle gleichen oder ähnlichen Karten) nehmen und besprechen, ob diese in 5 Jahren unter den oberhalb genannten Umständen erfüllt sein würde, wenn ja bleibt sie (und alle gleichen oder ähnlichen Karten) hängen, wenn nicht wird sie (und alle gleichen oder ähnlichen Karten) abgehängt.</p> <p>Anschließend den Vorgang mit den rosa Karten wiederholen.</p> <p><b>„Wie viel Glück ist Hans und Lisa nun geblieben? Hat sie das Glücksspiel glücklich gemacht?“</b></p>	
<p>Dauer 10 min.</p> <p>Total 80 min.</p>	<p><b>8. Alternativen besprechen</b></p> <p><b>„Jetzt würde ich nochmals auf eure bzw. auf die Träume von Lisa und Hans zurückkommen. Was müsstest Hans und Lisa machen oder gemacht haben, damit sich ihre verlorenen Träume erfüllen?“</b></p> <p>Je eine weggelegte rosa Glückskarte nehmen und, nachdem die Schüler die Bedingungen für die Erfüllung dieses Traums benannt haben, wieder unter das „Die Träume von Lisa“-Schild hängen.</p> <p>Den Vorgang mit den blauen Karten wiederholen.</p> <p>Die Träume können hängen bleiben. So kann das Thema noch weiter wirken.</p>	
<p>Dauer 10 min.</p> <p>Total 90 min.</p>	<p><b>9. Handouts, Fragebögen und Abschluss</b></p> <p>Die Handouts und Fragebögen austeilen. Zeit zum Durchsehen der Handouts und für abschließende Fragen lassen.</p> <p>Die Fragebögen ausfüllen lassen und wieder einsammeln.</p>	<p>Handouts und Fragebögen für Schüler und Schülerinnen in entsprechender Stückzahl</p>





## 4. TEXTBAUSTEINE

### Übersicht über die Textbausteine 1-7b

**Tb 1:** Hans und Lisa können sich gut leiden. Eines Tages beschließen sie zusammen etwas trinken zu gehen. Als sie in das Bistro eintreten, winkt ihnen jemand von einem Tisch aus zu. Es ist Lisas älterer Bruder Kevin (18 Jahre). Lisa ist nicht gerade begeistert, aber schon sitzen sie da. Hans lauscht den Geschichten des 18-jährigen Kevin gebannt. Dieser erzählt von seinen Erfolgen beim Internetpoker. Auch hat Kevin neulich hier im Bistro 50 Euro an dem Automaten gewonnen. Dann fordert Kevin Hans auf, mit ihm zu den zwei Spielautomaten zu gehen und ein Spielchen zu wagen.

**Tb 2:** Hans ist erst verunsichert und überlegt, ob er das möchte: eigentlich ist das Spielen um Geld doch erst ab 18 Jahren erlaubt. Allerdings hat er gerade Mal genug Geld dabei um seine eigene Cola zu bezahlen. Wenn er etwas gewinnt, könnte er Lisa einladen und beeindrucken. Schließlich möchte er vor Kevin auch nicht wie ein kleines Kind dastehen und geht mit ihm zu den Automaten in der Ecke.

**Tb 3:** Lisa ist richtig sauer und denkt: Super, jetzt sitze ich hier alleine rum. Alles nur wegen meinem blöden Bruder. Den interessiert doch eh nichts anderes als diese blöden Glücksspiele und jetzt zieht er mir auch noch den Hans ab.

**Tb 4:** Da hört Lisa plötzlich Münzen klappern und Gejohle. Alle im Bistro schauen zu den Spielautomaten. Hans führt einen Freudentanz auf. Kevin feuert ihn an. Der Automat blinkt wie verrückt. Das Geräusch der fallenden Münzen hört gar nicht mehr auf. Selbst der Wirt gratuliert Hans. Für Hans ist das ein Glückstag. Er ist der König. Alle freuen sich mit ihm. Mit seinem riesigen Gewinn lädt er Kevin und Lisa zum Essen ein. Hans sieht Lisas Augen leuchten. Sie lacht ihn an.

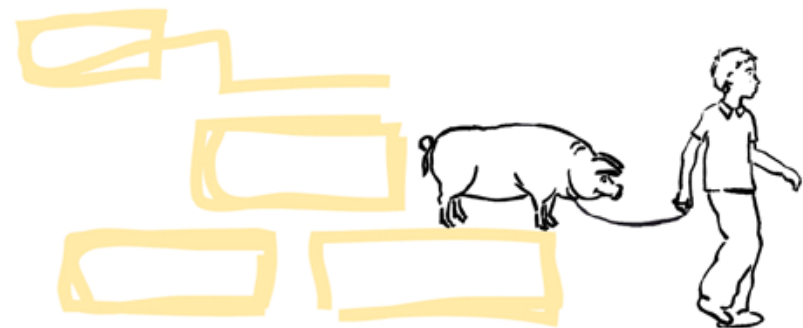
**Tb 5:** Das Leben geht weiter. Hans geht öfter mal ins Bistro um zu spielen. Mal gewinnt er, mal verliert er. Er und Lisa treffen sich inzwischen regelmäßig. Sie kommen sich näher und werden schließlich ein Paar. Wenn Hans bei Lisa ist, spielen er und Kevin gerne Onlinepoker.

Manchmal wetten sie auch auf ihren Fußballverein. Lisa ist damit nicht ganz so glücklich, schließlich beachtet Hans sie in der Zeit kaum. Hans legt sich daraufhin einen eigenen Poker-Account an. Jetzt kann er daheim in Ruhe pokern.

**Tb 6:** Eines Abends fragt Hans Lisa, ob sie ihm 50 Euro leihen könnte. Lisa möchte nicht, da sie ihr Geld für den Mofaführerschein braucht. Hans meint aber, er brauche das Geld unbedingt um Ehrenschulden zu bezahlen. Da kommt es zu ihrem ersten richtig heftigen Streit.

**Tb 7a:** Hans geht noch an demselben Abend in das Bistro um zu spielen. Eigentlich hat er nämlich bereits viel höhere Schulden und hofft das Geld noch zu verdoppeln. Leider verliert Hans an diesem Abend wieder mal. Als das Bistro schließt, muss er sich sogar sein Getränk anschreiben lassen. Am nächsten Tag gesteht Hans Lisa, dass er das Geld verspielt hat. Er fleht sie an, ihm doch nochmals zu vertrauen und wieder etwas zu leihen. (> Tb 7b).

**Tb 7b:** Lisa ist trotz Bitten und Drängen von Hans nicht bereit ihm das Geld zu leihen. Lisa langt es! In letzter Zeit hat sich Hans ganz schön verändert. Er ist plötzlich in der Schule abgesackt. Er ist immer unzuverlässiger geworden und hatte dann irgendwelche Ausreden, die sie ihm langsam nicht mehr geglaubt hat. Trotzdem er immer von ganz tollen Gewinnen beim Spielen erzählt hatte, musste meistens sie ihn einladen. Jetzt stellt Lisa Hans vor die Wahl: entweder er redet endlich offen mit ihr und lässt das Spielen sein oder sie trennt sich von ihm.



## Hans im Glück 1

Hans und Lisa können sich gut leiden. Eines Tages beschließen sie zusammen etwas trinken zu gehen. Als sie in das Bistro eintreten, winkt ihnen jemand von einem Tisch aus zu. Es ist Lisas älterer Bruder Kevin (18 Jahre). Lisa ist nicht gerade begeistert, aber schon sitzen sie da. Hans lauscht den Geschichten des 18-jährigen Kevin gebannt. Dieser erzählt von seinen Erfolgen beim Internetpoker. Auch hat Kevin neulich hier im Bistro 50 Euro an dem Automaten gewonnen. Dann fordert Kevin Hans auf, mit ihm zu den zwei Spielautomaten zu gehen und ein Spielchen zu wagen.



## Hans im Glück 2

Hans ist erst verunsichert und überlegt, ob er das möchte: eigentlich ist das Spielen um Geld doch erst ab 18 Jahren erlaubt. Allerdings hat er gerade Mal genug Geld dabei um seine eigene Cola zu bezahlen. Wenn er etwas gewinnt, könnte er Lisa einladen und beeindrucken. Schließlich möchte er vor Kevin auch nicht wie ein kleines Kind dastehen und geht mit ihm zu den Automaten in der Ecke.



## Hans im Glück 3

Lisa ist richtig sauer und denkt: Super, jetzt sitze ich hier alleine rum. Alles nur wegen meinem blöden Bruder. Den interessiert doch eh nichts anderes als diese blöden Glücksspiele und jetzt zieht er mir auch noch den Hans ab.



## Hans im Glück 4

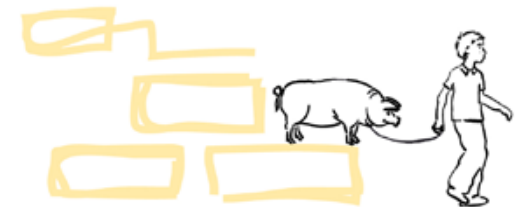
Da hört Lisa plötzlich Münzen klappern und Gejohle. Alle im Bistro schauen zu den Spielautomaten. Hans führt einen Freudentanz auf. Kevin feuert ihn an. Der Automat blinkt wie verrückt. Das Geräusch der fallenden Münzen hört gar nicht mehr auf. Selbst der Wirt gratuliert Hans. Für Hans ist das ein Glückstag. Er ist der König. Alle freuen sich mit ihm. Mit seinem riesigen Gewinn lädt er Kevin und Lisa zum Essen ein. Hans sieht Lisas Augen leuchten. Sie lacht ihn an.





## Hans im Glück 5

Das Leben geht weiter. Hans geht öfter mal ins Bistro um zu spielen. Mal gewinnt er, mal verliert er. Er und Lisa treffen sich inzwischen regelmäßig. Sie kommen sich näher und werden schließlich ein Paar. Wenn Hans bei Lisa ist, spielen er und Kevin gerne Onlinepoker. Manchmal wetten sie auch auf ihren Fußballverein. Lisa ist damit nicht ganz so glücklich, schließlich beachtet Hans sie in der Zeit kaum. Hans legt sich daraufhin einen eigenen Poker-Account an. Jetzt kann er daheim in Ruhe pokern.



## Hans im Glück 6

Eines Abends fragt Hans Lisa, ob sie ihm 50 Euro leihen könnte. Lisa möchte nicht, da sie ihr Geld für den Mofaführerschein braucht. Hans meint aber, er brauche das Geld unbedingt um Ehrenschulden zu bezahlen. Da kommt es zu ihrem ersten richtig heftigen Streit.



## Hans im Glück 7a

Hans geht noch an demselben Abend in das Bistro um zu spielen. Eigentlich hat er nämlich bereits viel höhere Schulden und hofft das Geld noch zu verdoppeln. Leider verliert Hans an diesem Abend wieder mal. Als das Bistro schließt, muss er sich sogar sein Getränk anschreiben lassen. Am nächsten Tag gesteht Hans Lisa, dass er das Geld verspielt hat. Er fleht sie an, ihm doch nochmals zu vertrauen und wieder etwas zu leihen. (> TB 7b.)



## Hans im Glück 7b

Lisa ist trotz Bitten und Drängen von Hans nicht bereit ihm das Geld zu leihen. Lisa langt es! In letzter Zeit hat sich Hans ganz schön verändert. Er ist plötzlich in der Schule abgesackt. Er ist immer unzuverlässiger geworden und hatte dann irgendwelche Ausreden, die sie ihm langsam nicht mehr geglaubt hat. Trotzdem er immer von ganz tollen Gewinnen beim Spielen erzählt hatte, musste meistens sie ihn einladen. Jetzt stellt Lisa Hans vor die Wahl: entweder er redet endlich offen mit ihr und lässt das Spielen sein oder sie trennt sich von ihm.





## 5. HANDOUT

Hiermit sollt ihr noch einige Infos zu Glücksspielen und den möglichen „Nebenwirkungen“ kriegen. Auch wenn ihr jetzt noch nicht spielt, kommt ihr vielleicht später in Versuchung. Dann ist es nicht schlecht ein paar Dinge zu wissen. Denn Glücksspielen kann einen nicht nur sehr viel Geld kosten, sondern auch abhängig machen.

Glücksspiele sind Spiele um Geld, deren Ausgang, also das Gewinnen oder Verlieren, überwiegend vom Zufall bestimmt wird. Dazu gehören in Deutschland Rubbellose, Lotto, Roulette, Black Jack, Sportwetten, Geldspielautomaten ... und auch Poker!

Erlaubt ist das Glücksspielen erst ab 18 Jahren. Das gilt für alle Glücksspiele; auch im Internet.

**Glücksspiele können Spaß machen. Aber sie können auch süchtig machen! Eigenschaften, die Glücksspiele gefährlich machen (das Suchtpotenzial erhöhen) sind unter anderem:**

- Die Spiele folgen schnell aufeinander wie bei Geldspielautomaten oder Roulette im Internet
- Der Glaube, das Spiel steuern zu können wie durch die Tasten beim Geldspielautomaten oder das Bluffen beim Pokern
- Fast-Gewinne, wenn nur eine Drehung oder eine Karte für den Gewinn gefehlt hat
- Punkte oder Jetons, wobei du nicht merkst wie viel Geld du gerade verspielt
- Die Verfügbarkeit – wenn es immer und überall möglich ist zu spielen

Ein besonders hohes Suchtpotential haben Geldspielautomaten, das Spiel in Casinos, Sportwetten und Pokern im Internet.







## **Aber es hängt vor allem von einem selber ab, ob das Glücksspielen Spaß bleibt oder bitterer Ernst wird. Problematisch wird's wenn du:**

- Dauernd über das Glücksspielen nachdenkst
- Dir Geld zum Spielen leihst
- Immer öfter und länger spielst
- Immer höhere Einsätze verspielst
- Spielst obwohl du eigentlich nicht wolltest
- Nicht aufhören kannst zu spielen
- Dich schlecht fühlst, wenn du nicht spielst
- Dich durch das Spielen von Problemen ablenkst
- Versuchst durch's Spielen verlorenes Geld wieder einzuspielen
- Dein Spielen verheimlichst
- Andere Sachen, wie Freundschaften, Familie oder Schule vernachlässigst um zu spielen

Wenn einige dieser Punkte auf dich oder Freunde von dir zutreffen, solltest du dir ernsthafte Gedanken machen, dich näher erkundigen und am besten mit Jemandem, dem du vertraust darüber sprechen.

## **Weitere Informationen kannst du im Internet unter folgenden Adressen finden:**

- 
- 
- 

Oder wenn du (oder Freunde oder Angehörige von dir) eine persönliche Beratung und individuelle Information rund um das Thema Glücksspielsucht willst, kannst du kostenlos und anonym bei dem Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) anrufen:

**Telefonnummer: 0800 1 37 27 00**

**Montag bis Donnerstag 10 - 22 Uhr, Freitag bis Sonntag 10 - 18 Uhr**

## 6. FRAGEBÖGEN



### Hier finden Sie zwei Fragebögen:

Einen für pädagogische Fachkräfte, welche „Hans im Glück“ im Unterricht durchführen und einen für Schülerinnen und Schüler.

Im Sinne einer kontinuierlichen Weiterentwicklung der methodischen Arbeit im Feld der Glücksspielsuchtprävention ist es eine große Hilfe Rückmeldungen zu erhalten. (Unter dem Button EVALUATION können Sie ausgewählte Rückmeldungen aus den Testdurchläufen ansehen.)

Daher ist es äußerst wünschenswert die Fragebögen auszufüllen, ausfüllen zu lassen und an die Aktion Jugendschutz Bayern an unten stehende Adresse oder per Fax zurückzusenden.

*Mit dem allerbesten Dank im Voraus*

*Daniel Ensslen*

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht bei der Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Ausgefüllte Fragebögen bitte zurücksenden an:

z. H. Daniel Ensslen

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

Fasaneriestr. 17

80636 München

Oder:

Fax: 089-12 15 73-99



# FRAGEBOGEN FÜR SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER



Ich bin ein

Junge

Mädchen

und \_\_\_\_ Jahre alt.

Ich gehe in die Klasse \_\_\_\_

der folgenden Schule: \_\_\_\_\_

Bitte kreuze das am ehesten Zutreffende an:	Trifft voll zu	Trifft zu	Weiß nicht	Trifft nicht zu	Trifft gar nicht zu
Die Doppelstunde hat mir Spaß gemacht.					
Das Thema Glücksspiel interessiert mich.					
Ich kenne jemanden der Glücksspiele spielt.					
Ich habe schon mal Glücksspiele gespielt.					
Glücksspiele können süchtig machen.					
Ich würde das Thema Glücksspielsucht gerne nochmal in der Schule behandeln.					
Die Geschichte von Hans und Lisa war realistisch.					
Das Handout liefert wichtige Informationen.					

**Das fand ich gut:** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Das fand ich nicht so gut:** \_\_\_\_\_

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**Vielen Dank für die Mithilfe!**

# FRAGEBOGEN FÜR PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE



Ich bin Lehrkraft an dieser Schule  Ja  Nein,

sondern: \_\_\_\_\_

Schulart: \_\_\_\_\_

Klassenstufe : \_\_\_\_\_

Anzahl der Schülerinnen und Schüler: \_\_\_\_\_

Bitte kreuzen Sie das am ehesten Zutreffende an:	Trifft voll zu	Trifft zu	Weiß nicht	Trifft nicht zu	Trifft gar nicht zu
Die Schülerinnen und Schüler haben sich am Erstellen der Träume beteiligt.					
Die Schülerinnen und Schüler haben sich an den Diskussionen beteiligt.					
Die Schülerinnen und Schüler haben sich an den Entscheidungsprozessen beteiligt.					
Die Schülerinnen und Schüler waren am Thema Glücksspiel interessiert.					
Es wurde deutlich, dass die Schülerinnen und Schüler Erfahrungen mit Glücksspielen haben.					
Es ist wichtig, das Glücksspiel und die damit verbundenen Suchtgefahren zu thematisieren.					
„Hans im Glück“ eignet sich um problematisches Glücksspiel zu thematisieren.					
Ich werde das Thema Glücksspielsucht weiterhin mit Schülerinnen und Schülern verfolgen.					
Ich kann mir vorstellen, „Hans im Glück“ spontan, z.B. in Vertretungsstunden durchzuführen.					
Die Methode ist gut in einer Doppelstunde durchführbar.					
Die Materialien sind gut aufbereitet.					
Der Ablauf der Unterrichtseinheit ist gut nachvollziehbar.					
Das Handout für die Schülerinnen und Schüler liefert wichtige Informationen.					
Die Hintergrundinformationen für Fachkräfte sind wichtig.					

**Anregungen und Bemerkungen:** \_\_\_\_\_

---



---



---



---



---



---



---



---



---

Bitte an folgende Adresse senden:  
 z. H. Daniel Ensslen  
 Aktion Jugendschutz Bayern e.V.  
 Fasaneriestr. 17  
 80636 München

oder faxen an: 089-12 15 73-99

Vielen Dank für Ihre Mitarbeit!

Im Folgenden finden Sie eine Zusammenfassung und Auswahl der Ergebnisse zur Evaluation während der Testphase durch Dipl.-Soz. Erich Eisenstecken von sim consultancy im Auftrag der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

## 7. EVALUATION „HANS IM GLÜCK“ – BEFRAGUNG DER SCHÜLER UND SCHÜLERINNEN

### 1. ECKDATEN ZUR EVALUATIONSERHEBUNG

#### 1.1. Zur Befragungsmethode

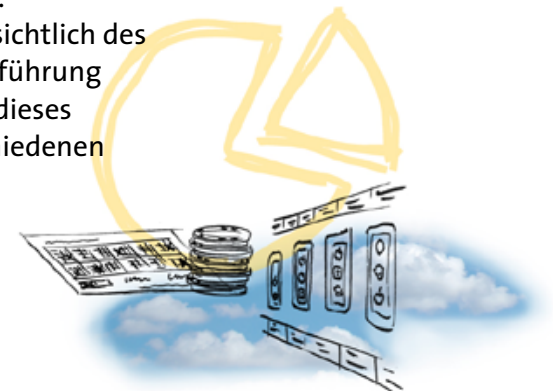
Die Befragung der Schüler und Schülerinnen erfolgte durch einen standardisierten Fragebogen. Die Schüler und Schülerinnen sollten darin ihre Zustimmung bzw. Ablehnung zu unterschiedlichen Statements auf einer fünfstufigen Skala ankreuzen (siehe 2. Ergebnisse der Befragung). Die Schüler und Schülerinnen konnten sich anschließend in eigenen Worten zu positiv und negativ empfundenen Aspekten äußern (siehe 3. Antworten auf die offenen Fragen im Fragebogen).

Die Fragebögen wurden von den pädagogischen Fachkräften bzw. Lehrkräften, die die Methode durchgeführt haben, im Anschluss an die Durchführung an die SchülerInnen verteilt. Die Fragebögen wurden anonym ausgefüllt.

#### 1.2. Bivariate Auswertungen

Mit bivariaten Auswertungen wird überprüft, ob es Unterschiede im Antwortverhalten der Befragten gibt, die mit theoretisch relevanten Merkmalen wie Geschlecht, Alter, Bildungsniveau (Schultyp) usw. zusammenhängen.

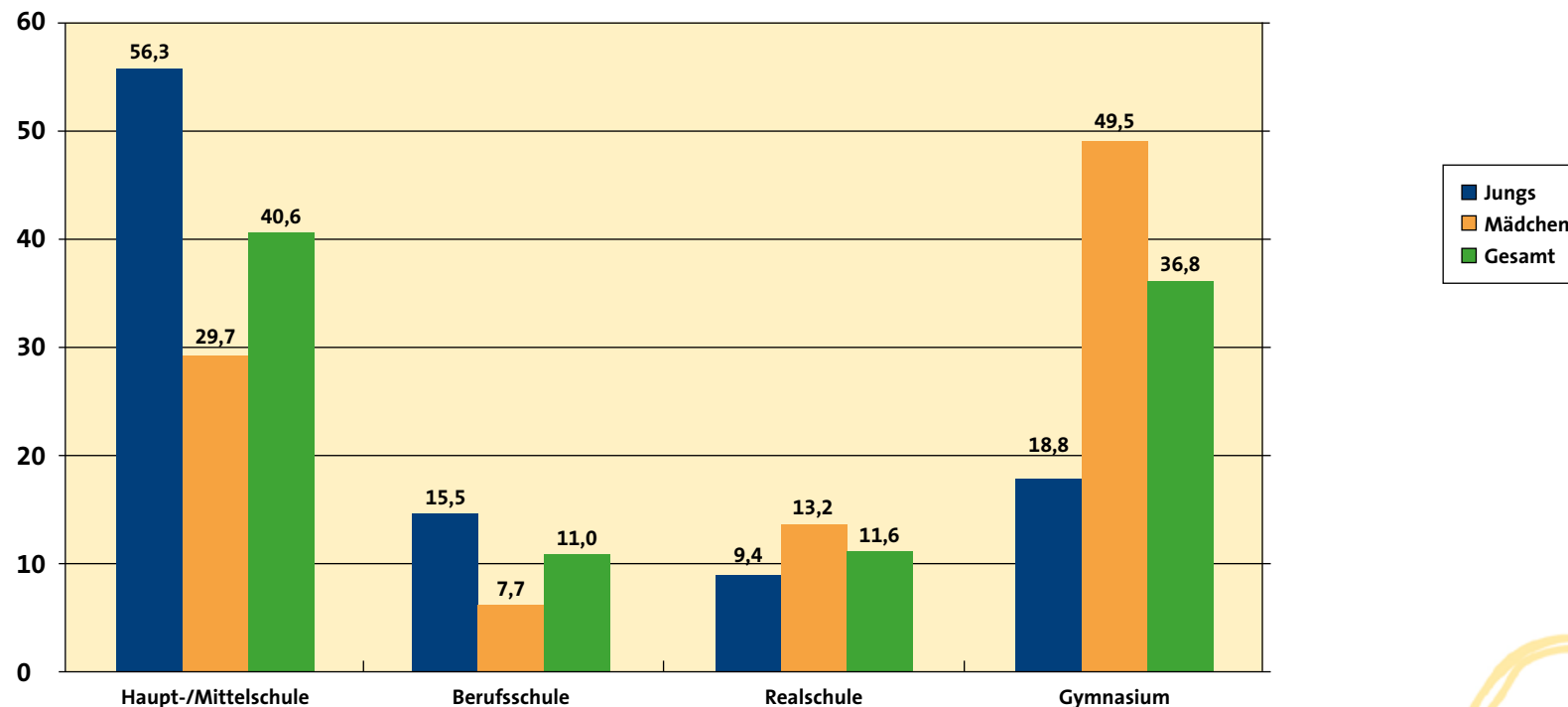
Die Auswertung der hier zugrundeliegenden 165 Fragebögen ergab vor allem signifikante Unterschiede hinsichtlich des Merkmals Schultyp. Hier ist allerdings zu berücksichtigen, dass dieser statistische Effekt auch von der Durchführung durch die jeweilige Person in der Schulklasse des entsprechenden Schultyps überlagert wird. Eine Kontrolle dieses Effektes ist nur möglich, wenn eine ausreichend große Anzahl von unterschiedlichen Personen in den verschiedenen Schultypen die Methode durchführt und entsprechende Befragungen vorliegen.





### 1.3. Beschreibung der Stichprobe

Die Auswertung beruht auf der Befragung von 156 Schüler und Schülerinnen (**N = 156**) an 6 Schulen: zwei Gymnasien, einer Mittelschule, einer Realschule, einer Berufsschule und in einem VHS Kurs zur Erlangung des Qualifizierten Hauptschulabschlusses. Von den Befragten sind **41,3% Jungen** und **58,7% Mädchen**. Rund drei Viertel der Befragten sind zwischen 14 und 16 Jahre alt, ein Viertel zwischen 17 und 28 Jahre. In Bezug auf die **Schultypen** sieht die Verteilung folgendermaßen aus: 64 Schüler oder Schülerinnen besuchen eine **Haupt- oder Mittelschule**, 17 eine **Berufsschule**, 18 eine **Realschule** und 57 ein **Gymnasium**.



Verteilung der befragten Schüler und Schülerinnen nach Schultypen und Geschlecht (Angaben in %; N=155)

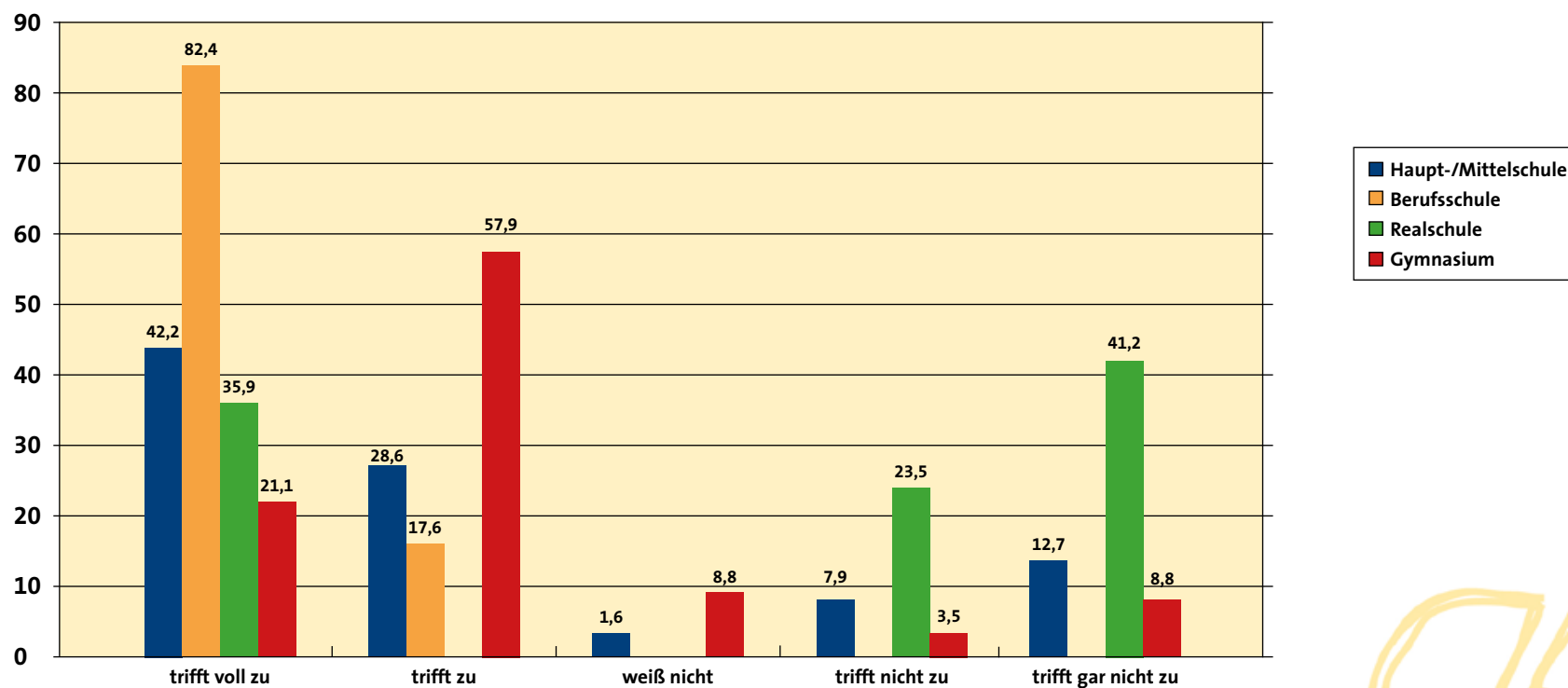


## 2. ERGEBNISSE DER BEFRAGUNG

### Aussagen zum Glücksspiel

75,8% geben an, dass sie jemanden kennen der Glücksspiel spielt.

Aussage: Ich kenne jemanden der Glücksspiele spielt - nach Schultyp (Angaben in %; N=150)



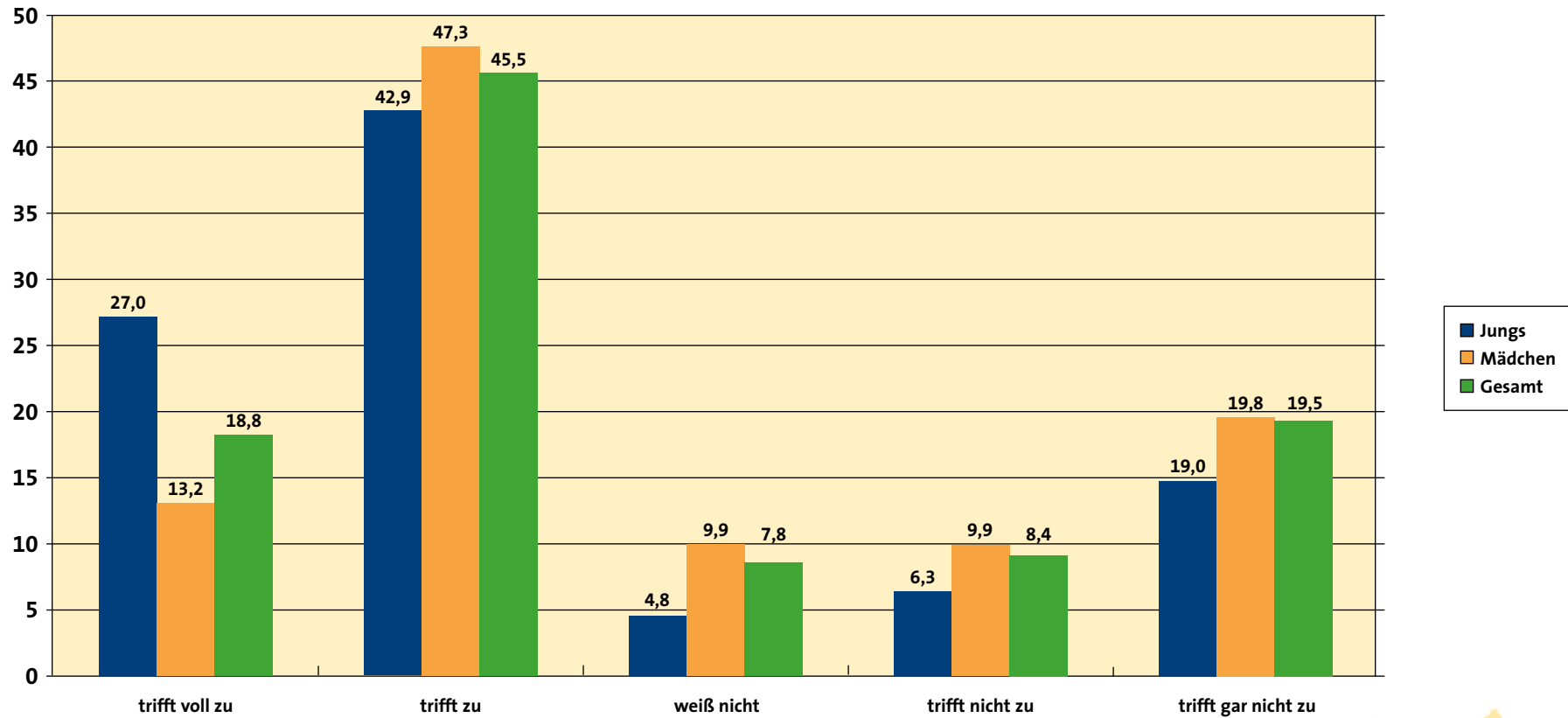
In den höheren Altersgruppen kennen die Schüler und Schülerinnen eher jemanden, der Glücksspiele spielt (83,4% bei den 20 und mehr Jahre alten gegenüber 68,2% bei den 14-15jährigen).

Bei den Berufsschülern und -Schülerinnen gaben alle an, jemanden zu kennen, der Glücksspiele spielt.

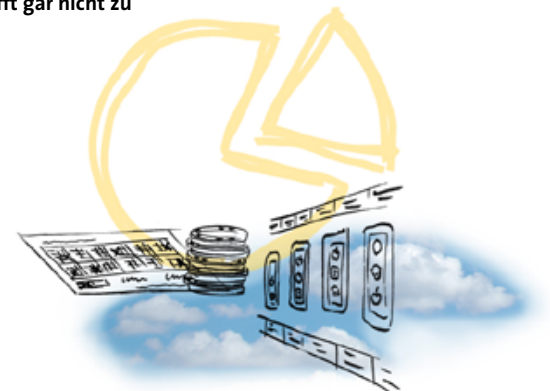


64,3% sagen, sie haben schon mal Glücksspiele gespielt.

Aussage: Ich habe schon mal Glücksspiele gespielt - nach Geschlecht (Angaben in %; N=154)

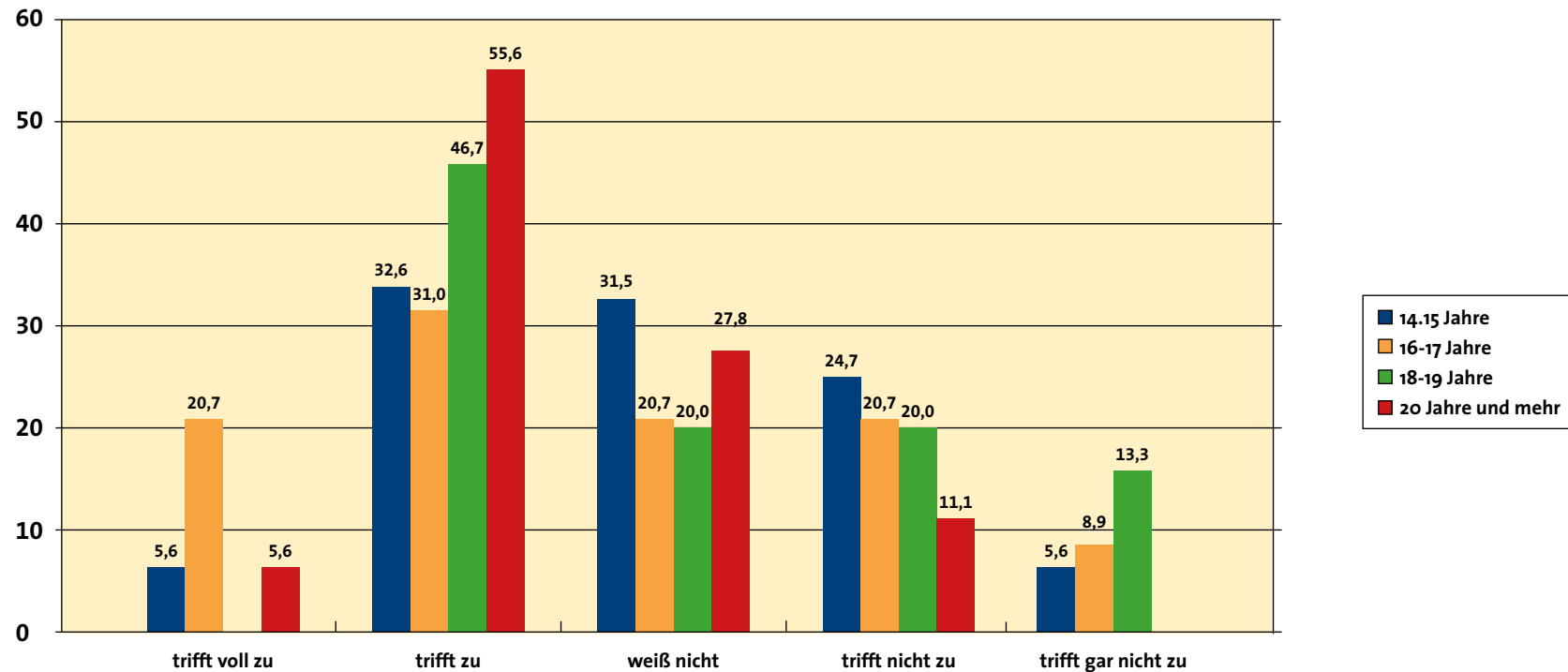


In den höheren Altersgruppen haben die Schüler und Schülerinnen häufiger selbst schon ein Glücksspiel gespielt (72,2% bei den 20 und mehr Jahre alten Schülerinnen gegenüber 65,1% bei den 14-15jährigen).

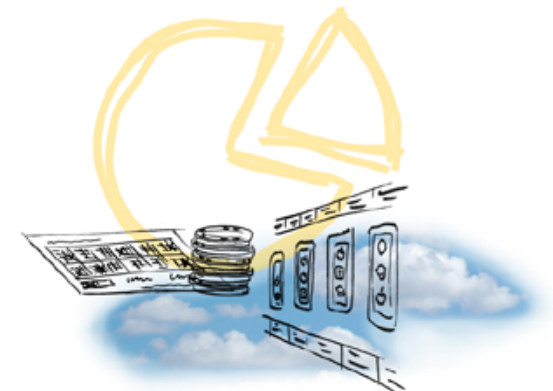


45,1% geben an, dass das Thema Glücksspiel sie interessiert.

Aussage: Das Thema Glücksspiel interessiert mich – nach Alter (N=148)



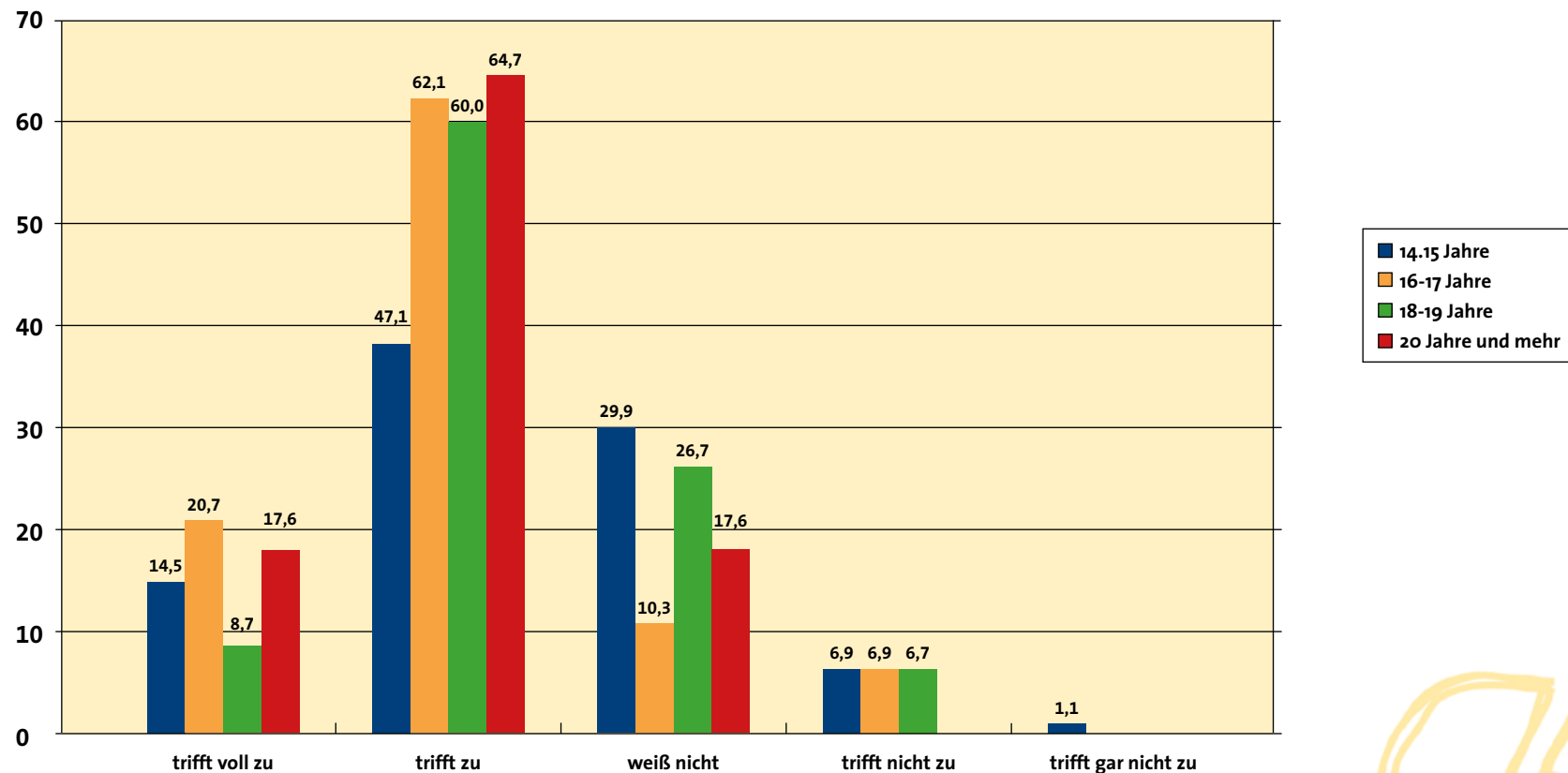
Während 55,5% der Realschüler und -Schülerinnen und 52,4% der Haupt- und Mittelschüler und -Schülerinnen das Thema interessant fanden, gaben nur 32,1% der Gymnasiasten und Gymnasiastinnen an, sich für das Thema zu interessieren. Das geringere Interesse am Thema korrespondiert mit der etwas kritischeren Bewertung der Veranstaltung, durch die Gymnasiasten und Gymnasiastinnen, wobei die Kausalität in beiden Richtungen gedacht werden kann.



## Aussagen zur Methode „Hans im Glück“

68,7% geben an, dass ihnen die Doppelstunde Spaß gemacht hat.

Aussage: Die Doppelstunde hat mir Spaß gemacht – nach Alter (N=148)

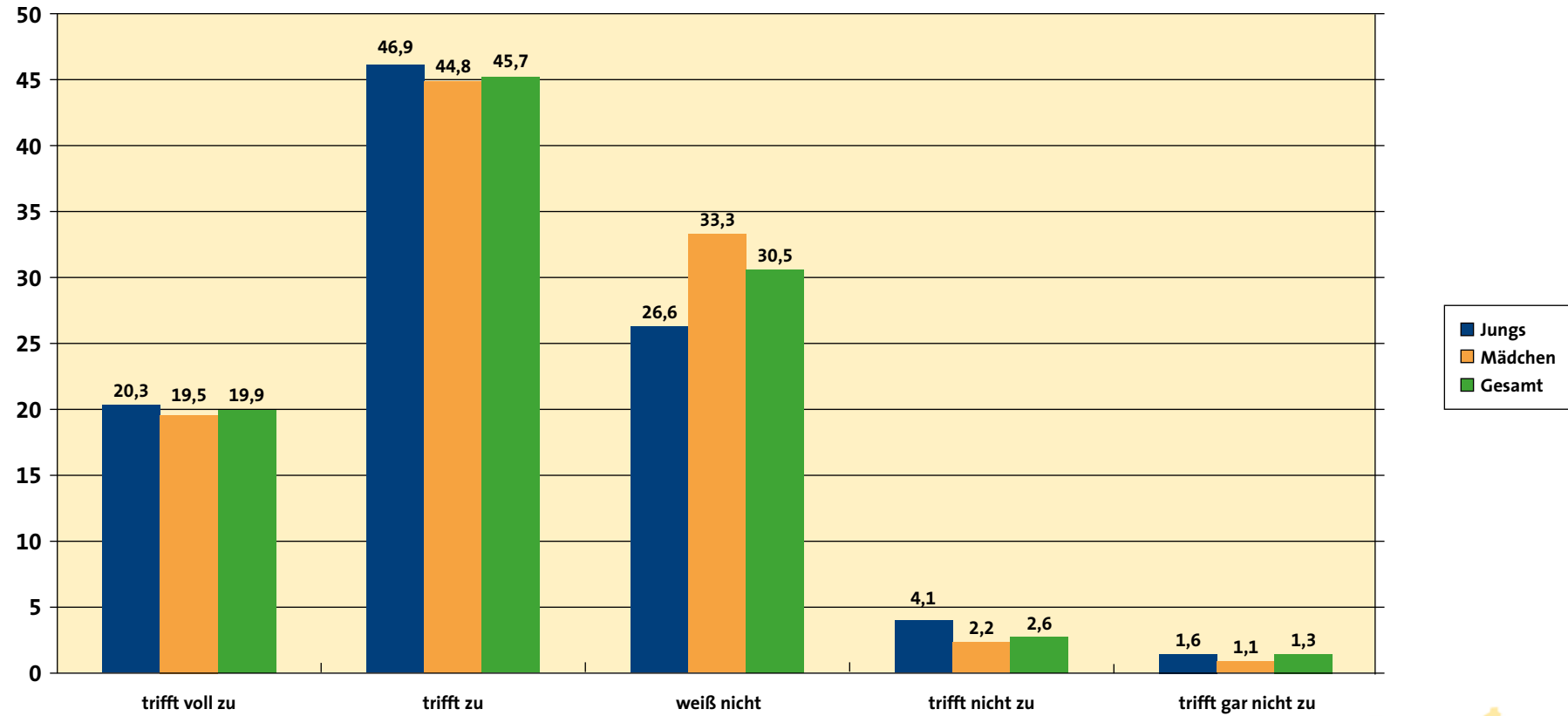


Die Ergebnisse zeigen, dass die Methode den Jungs etwas mehr Spaß gemacht hat als den Mädchen. 76,1% der Jungs geben an, dass ihnen die Doppelstunde Spaß gemacht habe, während es bei den Mädchen 63,2% waren.

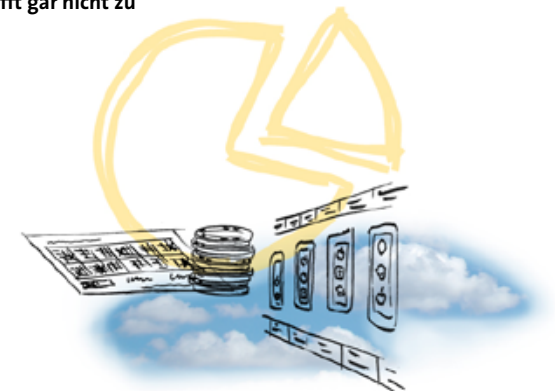


**65,6% finden, das Handout liefert wichtige Informationen.**

Aussage: Das Handout liefert wichtige Informationen - nach Geschlecht (Angaben in %; N=151)

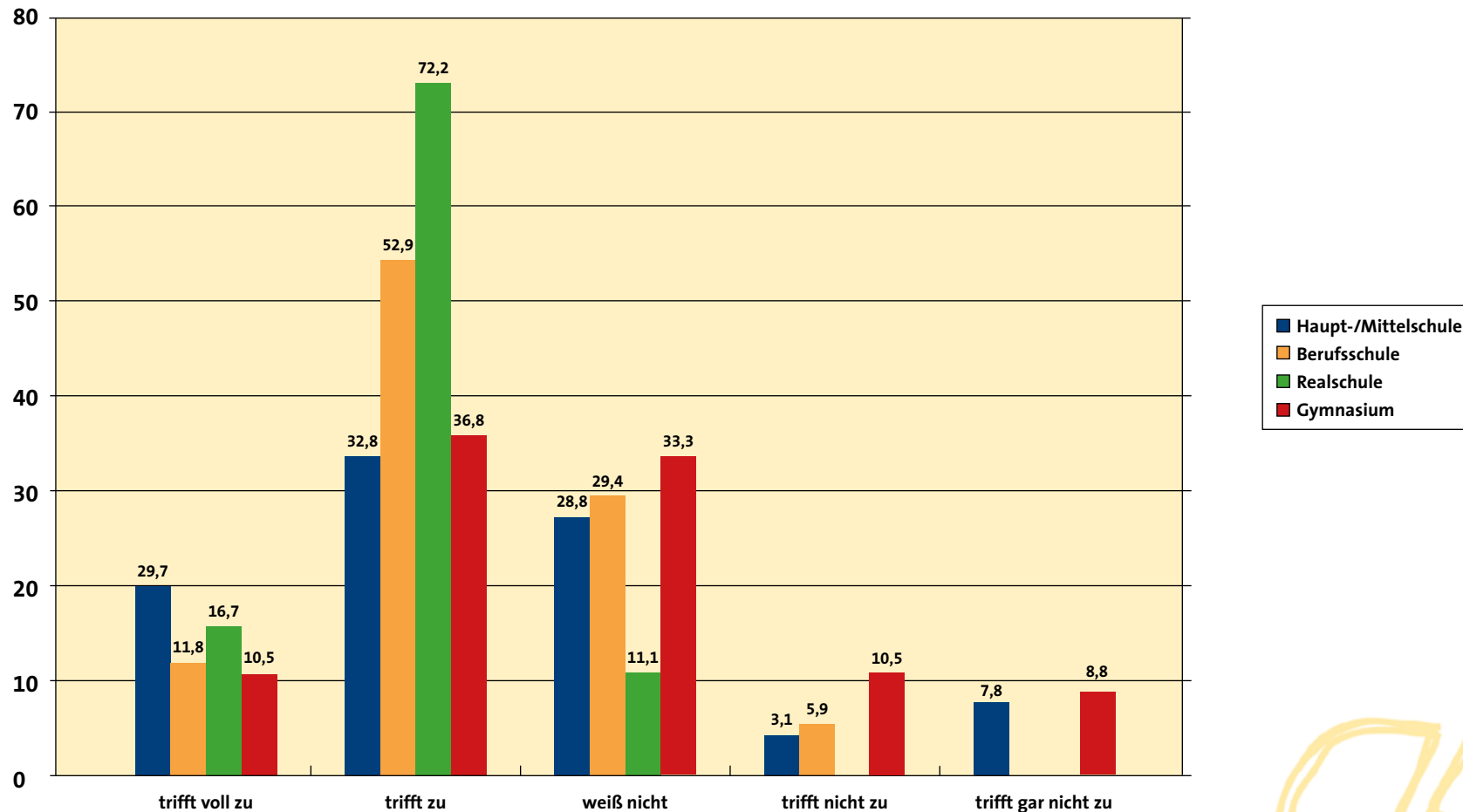


Bei der Bewertung des Handouts lassen sich Unterschiede in Bezug auf den Schultyp feststellen. Während die Zustimmung bei den Haupt- und Mittelschülern und -Schülerinnen und bei den Realschülern und -Schülerinnen bei 75,1% bzw. 94,5% liegt, stimmten bei den Berufsschülern und -Schülerinnen 47,1% und bei den Gymnasiasten und Gymnasiastinnen 49% dieser Aussage zu.



60,0% finden, dass die Geschichte von Hans und Lisa realistisch ist.

Aussage: Die Geschichte von Hans und Lisa ist realistisch - nach Schultyp (Angaben in %; N=156)



Auf die Frage, ob sie die Geschichte von Hans und Lisa für realistisch halten, antworteten die Gymnasiasten und Gymnasiastinnen signifikant kritischer. 62,5% der Haupt- und Mittelschüler und -Schülerinnen, 64,7% der Berufsschüler und -Schülerinnen, 88,9% der Realschüler und -Schülerinnen, aber nur 47,3% der Gymnasiasten und Gymnasiastinnen stimmten dieser Aussage zu. Dies kann auch mit der Durchführung der Methode in der jeweiligen Schule zusammenhängen.



### 3. ANTWORTEN AUF DIE OFFENEN FRAGEN IM FRAGEBOGEN

Die Schüler und Schülerinnen beteiligten sich auch bei den offenen Fragen sehr aktiv. Unter den Überschriften „Das fand ich gut“ und „Das fand ich nicht so gut“ gibt es 153 positive und 78 negative Kommentare. Viele dieser Anmerkungen sind inhaltlich ähnlich. Hier werden einige ausgewählte und repräsentative Aussagen genannt.

#### Das fand ich gut:





## Das fand ich gut:

Präsentation +  
Tafelbild

Interessant. Und erstaunlicher Weise waren von den vielen Wünschen nur noch ein paar übrig.

Das Aufstehen und die Fragen zur Geschichte.

Ich denke, dass sich jetzt mehr Jugendliche Gedanken machen werden, ob sie Glücksspiele spielen oder nicht.

Mit aufstehen und hinsetzen um zu sehen, wer was gut / schlecht fand.

Die Geschichte von Hans und Lisa mit einem Happy End.

Dass wir offen reden konnten.

Die Geschichte von Hans und Lisa, durch die wurde mir klar, was durch Glücksspiele alles passieren und wie sich das auf das Leben auswirken kann.

Es war mit den Plakaten gut dargestellt, die Geschichte hat alles veranschaulicht.



## Das fand ich nicht so gut:

Man hatte das Gefühl, als gäbe es einen straffen Zeitplan und man muss alles ganz schnell machen.

Dass so viele Leute süchtig sind, am besten sollten alle etwas gegen Sucht machen.

Das Thema Glücksspiel ist viel komplexer und kann nicht so oberflächlich bewertet werden.

Dass Hans süchtig wurde und dass er Lisa vernachlässigt hat.

Dass so viele Informationen am Anfang kamen, da hat man nicht mehr so aufgepasst.

Spielsucht kommt schleichend und einer selbst bemerkt es oft zu spät.

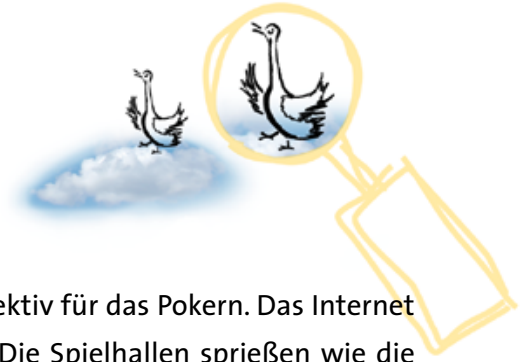
In der Klasse merkt man, wie wenige Informationen es über Glücksspiele und die Suchtfolgen gibt.

Zu viele Zahlen (Angaben und Studien) -> konnte man sich nicht merken.

Dass Hans Glücksspiel spielt.



## 8. HINTERGRUNDINFOS



Glücksspiele sind „In“. Boris Becker und Black Mambo werben effektiv für das Pokern. Das Internet ist voller Pop-Ups, die den Kunden zu virtuellen Casinos locken. Die Spielhallen sprießen wie die Pilze aus dem Boden... Jugendliche, die sich Geldgewinne erhoffen, risikofreudig sind und Zerstreuung suchen, lassen sich von den allgegenwärtigen Angeboten leicht verführen. Glücksspiele bergen aber neben dem Risiko Geld zu verlieren, auch ein erhebliches Suchtpotential. Oft ist dies den Jugendlichen nicht bewusst.

Glücksspiele können spannende und auch entspannende Unterhaltungsmöglichkeiten sein. Bei manchen Spielern/Spielerinnen führen Glücksspiele aber zu problematischem und pathologischem Spielverhalten. Die Übergänge hierbei sind meist fließend. Eine etablierte Glücksspielsucht ist genauso schädigend für die Betroffenen und deren Umfeld wie stoffgebundene Süchte. Die Bedingungen und Mechanismen, die pathologisches Glücksspiel fördern, sind ebenso in der Umwelt (v.a. Vorbilder und Strukturen in Familie, Peergroup, Schule/Ausbildung), in dem Medium (Verfügbarkeit und Suchtpotential der Angebote), als auch in personenbezogenen Faktoren (wie momentane Belastungen, soziale Kompetenzen, Selbstwert und Selbstwirksamkeit) zu suchen.

Viele Jugendliche beginnen sich schon frühzeitig für öffentliche und private Spiele mit Geldeinsätzen zu interessieren und ein Teil von ihnen fällt schnell in problematische Verhaltensmuster beim Spielen. Die oft jahrzehntelangen „Karrieren“ von pathologischen GlücksspielerInnen haben allermeist ihren Ursprung in der Jugend.

Neben der notwendigen staatlichen Kontrolle von Glücksspielen, müssen Jugendliche also lernen eigenverantwortlich und selbstbestimmt mit den damit verbundenen Risiken umzugehen. Deshalb ist es in der Prävention so wichtig frühzeitig auf verschiedenen Ebenen anzusetzen. Die allgemeine Lebenskompetenzförderung soll durch spezifische Informationen zu den Gefahren von Glücksspielen und durch das Kennenlernen des eigenen Verhaltens im sozialen Kontext ergänzt werden.

### **Der Staatsvertrag zum Glücksspielwesen (Erster GlüÄndStV) in Deutschland definiert Glücksspiel folgendermaßen (§ 3):**

Ein Glücksspiel liegt vor, wenn im Rahmen eines Spiels für den Erwerb einer Gewinnchance ein Entgelt verlangt wird und die Entscheidung über den Gewinn ganz oder überwiegend vom Zufall abhängt. Die Entscheidung über den Gewinn hängt in jedem Fall vom Zufall ab, wenn dafür der ungewisse Eintritt oder Ausgang zukünftiger Ereignisse maßgeblich ist.

Auch Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.



## Ziele des Staatsvertrages (§ 1) sind gleichrangig

1. das Entstehen von Glücksspielsucht und Wettsucht zu verhindern und die Voraussetzungen für eine wirksame Suchtbekämpfung zu schaffen,
2. durch ein begrenztes, eine geeignete Alternative zum nicht erlaubten Glücksspiel darstellendes Glücksspielangebot den natürlichen Spieltrieb der Bevölkerung in geordnete und überwachte Bahnen zu lenken sowie der Entwicklung und Ausbreitung von unerlaubten Glücksspielen in Schwarzmärkten entgegenzuwirken,
3. den Jugend- und den Spielerschutz zu gewährleisten,
4. sicherzustellen, dass Glücksspiele ordnungsgemäß durchgeführt, die Spieler vor betrügerischen Machenschaften geschützt und die mit Glücksspielen verbundene Folge und Begleitkriminalität abgewehrt werden und
5. Gefahren für die Integrität des sportlichen Wettbewerbs beim Veranstellen und Vermitteln von Sportwetten vorzubeugen.

Um diese Ziele zu erreichen, sind differenzierte Maßnahmen für die einzelnen Glücksspielformen vorgesehen, um deren spezifischen Sucht-, Betrugs-, Manipulations- und Kriminalitätsgefährdungspotentialen Rechnung zu tragen.

## Jugendschutz

Kindern und Jugendlichen unter 18 Jahren ist laut Jugendschutzgesetz (§6) die Teilnahme an Glücksspielen untersagt. Ebenso ist das Spielen an gewerblichen Geldspielautomaten in Spielhallen und gastronomischen Betrieben erst ab 18 Jahren gestattet. Allerdings kann, gerade bei gewerblichen Geldspielautomaten und bei Glücksspielen im Internet (bei denen sich die Anbieter nicht immer in Deutschland verorten), nicht immer davon ausgegangen werden, dass diese Regelungen effektiv kontrolliert werden können. Auch werden Glücksspiele privat und somit illegal organisiert.

## Ausmaße des Glücksspiels in Deutschland

Etwa die Hälfte der Bevölkerung spielt mindestens einmal im Jahr ein Glücksspiel. Auch etwa jeder vierte Jugendliche im Alter von 16 und 17 Jahren nimmt mindestens einmal im Jahr an Glücksspielen teil. Glücksspiele wie Geldspielautomaten oder Poker (im Internet oder privat organisiert) sind gerade bei jungen Männern weit verbreitet. Bei den 18- bis 20-Jährigen etwa hat sich der Anteil junger Männer, die an Automaten spielen von knapp sechs Prozent im Jahr 2007 auf 15 Prozent im Jahr 2009 mehr als verdoppelt. Etwa 10 % der 14- bis 18-jährigen Jugendlichen setzten mehrmals im Monat Geld beim Spielen ein. Glücksspiele um Geld spielen vor allem männliche Jugendliche mit Migrationshintergrund mit einer erhöhten Affinität zu Computerspielen und mit einer erhöhten Konsumbereitschaft bezüglich Tabak, Cannabis und anderen illegalen Drogen.



Rund 80% der Glücksspieler und Glücksspielerinnen, die eine Suchtberatungsstelle aufsuchen, spielen an gewerblichen Geldspielautomaten.

Aktuelle Schätzungen attestieren etwa 1,1 Prozent der Deutschen ein problematisches oder sogar pathologisches Spielverhalten. Das entspricht rund 600.000 Menschen. Allerdings sind von problematischem und pathologischem Glücksspiel nicht nur die Spieler/Spielerinnen selber betroffen, sondern auch Lebenspartner/Lebenspartnerinnen, Kinder, Freunde/Freundinnen und Bekannte.

(vgl.: Bühringer, G., Kraus, L., Sonntag, D., Pfeiffer-Gerschel, T. & Steiner, S. (2007). Pathologisches Glücksspiel in Deutschland: Spiel- und Bevölkerungsrisiken. Sucht, 53 (5), 296-308. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung BZgA (2009). „Glücksspielverhalten in Deutschland 2007 und 2009“ Ergebnisse aus zwei repräsentativen Bevölkerungsbefragungen. Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V. (2009), „SCHULBUS-Sondererhebung über Jugendliche und Glücksspiel“)

## Definition pathologischen Glücksspiels

Die internationalen Klassifikationssysteme für Erkrankungen DSM-IV und ICD-10 ordnen pathologisches Glücksspielen den Impulskontrollstörungen mit folgenden Merkmalen zu:

**Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in zumindest fünf der folgenden Merkmale ausdrückt:**

1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspielen
2. Steigerung der Einsätze zur Erreichung der gewünschten Erregung
3. Wiederholt erfolglose Versuche, das Spielen einzuschränken oder zu beenden
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch das Spielen einzuschränken
5. Spielen als Flucht vor Problemen oder depressiver Stimmung
6. Rasche Wiederaufnahme des Spielens nach Geldverlust
7. Lügen, um das Ausmaß der Problematik zu vertuschen
8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens
9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, des Arbeitsplatzes oder von Zukunftschancen
10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

(Quelle: [www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de))

**Fragestellungen in diesem Zusammenhang gehören in einen vertraulichen Gesprächsrahmen.**



## Das Suchtpotential von Glücksspielen

Folgende Faktoren erhöhen das Suchtpotential von Glücksspielen:

- Ein breites und leicht zugängliches Angebot von Glücksspielen
- Eine schnelle Spielabfolge mit schnellen Gewinn- und Verlustentscheidungen
- Hohe Gewinnmöglichkeiten (Jackpot)
- Das Gefühl, den Spielverlauf steuern zu können
- „Fast-Gewinne“, die den Eindruck erwecken der Gewinn steht kurz bevor
- Ersatzwerteinheiten (z.B. Jetons oder Punkte, welche die Höhe von Gewinn und Verlust verschleiern)

(vgl. „Wenn Spiel zur Sucht wird“, Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), Köln, 2008)

**Gewerbliche Geldspielautomaten, das Spiel im Casino, Sportwetten und Poker im Internet haben ein erhöhtes Suchtpotential.**

**Weiterführende Informationen und Adressen finden Sie unter folgenden Links im Internet:**

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

## Beratungstelefon

Beim Beratungstelefon der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) erhalten Interessierte, Angehörige und Betroffene kostenlos und anonym individuelle Beratung und Informationen rund um den Themenbereich Glücksspielsucht.

**Telefon: 0800 1 37 27 00**

**Montag bis Donnerstag 10 - 22 Uhr, Freitag bis Sonntag 10 - 18 Uhr**



## **Broschüren der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA), kostenfrei bestellbar unter**

- „Wenn Spiel zur Sucht wird“
- „Glücksspielsucht“ Erste Hilfe für Angehörige
- „TOTAL VERZOCKT?!“ Infos zur Glücksspielsucht für Jugendliche und junge Erwachsene

## **Weitere Materialien zur Glücksspielsuchtprävention mit Jugendlichen:**

- **„Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Glücksspielsucht**  
Eine spielerische Auseinandersetzung
- **Spiel ums Glück?**  
Ein interaktives Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht
- **Fachzeitschrift proJugend 1/11 - Spielteilnahme erst ab 18?**  
Glücksspiel bei Jugendlichen: ein neues Feld der Prävention
- **Ihr Einsatz bitte!**  
Prävention von Glücksspielsucht  
Broschüre mit Hintergründen und Methoden für die Arbeit mit Jugendlichen
- **Spielfieber – Der Countdown läuft...**  
Ein Browsergame zur Prävention von Glücksspielsucht für Jugendliche und die Arbeit mit Jugendlichen  
Kostenlos abrufbar unter [www.bzga.de](#) und auf [www.spiel-fieber.de](#)

## **Weitere Informationen und Bestellung unter:**



## IMPRESSUM

**Herausgeber:** Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

**Autoren:** Andrea Baur, Stefan Becker, Daniel Ensslen, Lukas Grams, Tanja Gollrad, Ursula Kindermann, Karen-Heike Matthes, Monika Schindler, Elisabeth Sturm

**Inhaltlich verantwortlich:** Daniel Ensslen

**Grafische Umsetzung:** designwork, Lisa Münscher, Hörwarthstr. 16, 80804 München

**Verlag:** Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Fasaneriestr.17, 80636 München,

**Telefon:** 089/12 15 73-0, Telefax: 089/12 15 73-99,

**Internet:**

>

*Mein herzlicher Dank geht an alle Autoren und Autorinnen, die im Rahmen der Arbeitsgruppe Glücksspielsuchtprävention (AG GSSP) bei der Entwicklung und Erstellung von „Hans im Glück“ ihre Fachkompetenz, Kreativität und Zeit investiert haben.*

*Vielen Dank auch allen denjenigen, welche „Hans im Glück“ in der Praxis erprobt haben.*

*Daniel Ensslen*

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht bei der Aktion Jugendschutz Bayern

**München, April 2013**

Die Erstellung dieses Materials wurde finanziert durch die Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern

Landesstelle  
Glücksspielsucht  
in Bayern

