

Baden-württembergische Überarbeitung der Materialien zur Prävention der Glücksspielsucht des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR ARBEIT UND SOZIALORDNUNG,
FAMILIE, FRAUEN UND SENIOREN
REGIERUNGSPRÄSIDIUM STUTTGART

Impressum

Landesgesundheitsamt Baden-Württemberg · Nordbahnhofstr. 135 · 70191 Stuttgart
Tel. 0711 904-35000 · Fax 0711 904-35010 · abteilung9@rps.bwl.de · www.gesundheitsamt-bw.de

Ansprechpartnerin:

Katja Schnell

Tel. 0711 904-39402 · katja.schnell@rps.bwl.de

Autoren:

Joachim Gallinat, Landratsamt Hohenlohekreis

Christoph Keim, Landratsamt Breisgau-Hochschwarzwald

Dr. Timo Kläser, Stadt Mannheim

Jörg Litzemberger, Landratsamt Böblingen

Gudrun Pelzer, Landratsamt Rastatt

Katja Schnell, Landesgesundheitsamt Baden-Württemberg

August 2015



Bildnachweise:

Poker © GHtz #28985969 / fotolia

four leave clover cloverleaf good luck © Adrian Assalve /stockphoto.com


euro © omergenc /istockphoto.com

vector Dices © pialhovik / istockphoto.com

Inhaltsverzeichnis

1.	Einführung in das Manual	4
2.	Einführung in den Workshop mit den Schülerinnen und Schülern.....	5
2.1	Ankommen, Begrüßung, Regeln	5
2.2	Einführung in die Thematik	6
2.2.1	Vier-Ecken-Spiel (im Raum stehend)	6
2.2.2	Eins, zwei oder drei?.....	7
2.3	Einführung in die Stationen, Gruppenbildung	7
3.	Durchführung des Stationenparcours.....	7
4.	Reflexion	8
4.1	Besprechung der vier Stationen:	8
4.1.1	Zu Station 3:	8
4.1.2	Zu Station 4:	8
4.2	Reflexion der Plakatwandfragen	8
4.3	Selbsttest „Glückspielnutzung“ und Hilfeangebote bei pathologischer Glückspielnutzung vor Ort.....	9
5.	Hilfeangebote vor Ort (regionale Angebote) bei Problemen im Rahmen der Glücksspielnutzung.....	9

1. Einführung in das Manual

 Die Materialien zur Prävention der Glücksspielsucht wurden vom Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung in Hamburg herausgegeben. Für die Durchführung des gesamten Parcours sind, ohne Vorbereitungszeit, 6-8 Stunden anzusetzen. Die Materialien sind für den Einsatz bei Schülerinnen und Schülern ab der 10. Klasse bzw. für Jugendliche ab 16 Jahren geeignet.

Aufgrund des hohen Zeitbedarfs wurde für Baden-Württemberg ein verkürzter Workshop entwickelt, der in drei Schulstunden durchgeführt werden kann. Die Materialien wurden darüber hinaus sprachlich überarbeitet, um die Verständlichkeit der Spielanweisungen zu gewährleisten.

Nicht jede oder jeder, der Glücksspiele macht, entwickelt ein problematisches Spielverhalten. Jedoch finden sich Spieler mit einem problematischen Spielverhalten häufig in der Altersgruppe der 18-30-jährigen Männer, oft mit Migrationshintergrund. Die Grenzen zwischen Freizeitvergnügen und problematischem Spiel sind fließend, wie bei anderem Suchtverhalten auch. Auch Mädchen und Frauen können betroffen sein, als Spielerin, als Freundin oder als Nahestehende eines Spielers.

Spielen, auch das Spielen um Geld, kann Spaß machen. Je nach Herkunftsland der Jugendlichen hat das Spielen eine andere kulturelle Bedeutung als bei uns. Die Schülerinnen und Schüler nach ihrer Spielkultur und was sie selbst damit verbinden zu fragen, ist notwendig. Als Moderatorin oder Moderator bei der Durchführung des Workshops bzw. des gesamten Parcours ist die eigene Haltung gegenüber dem Glücksspiel und dem Spielverhalten der Schülerinnen und Schüler wichtig. Diese sollte wertschätzend und neutral sein. Die Moderatorin oder der Moderator bewertet nicht, was für die Schülerinnen und Schüler gut oder schlecht ist, sondern unterstützt sie bei der Reflexion ihres Umgangs mit Glücksspielen. Hierbei sind die Erfahrungen, Einschätzungen und Meinungen der Schülerinnen und Schüler einzubeziehen.

Die vier wichtigsten Elemente des Workshops sind:

- Information
- Reflexion in der Gruppe
- Spielsituationen erschaffen und erleben
- Spaß an der Beschäftigung mit dem Thema

Der Workshop kann durch Multiplikatorinnen und Multiplikatoren durchgeführt werden. Diese sollen in den Stadt- und Landkreisen vor Ort im Umgang mit den Materialien geschult werden. Mögliche Multiplikatorinnen und Multiplikatoren sind:

- Kolleginnen und Kollegen aus der Schulsozialarbeit
- Kolleginnen und Kollegen aus der Jugendsozialarbeit
- Lehrkräfte
- Externe Trainerinnen und Trainer, z. B. Honorarkräfte
- Sonstige, z. B. Kolleginnen und Kollegen aus Beratungsstellen oder der Selbsthilfe


Bei den Personen, die das Angebot mit jungen Menschen umsetzen, ist die eigene Haltung (Neutralität, Wertschätzung, „systemische Tugenden“) wichtiger, als die berufliche Qualifikation.

Der Workshop gliedert sich wie folgt:

1. Einleitung und Hinführung an den Stationenparcours (30 Min.)
2. Bearbeitung der 4 Stationen (75 Min.)
 1. Wissensquiz
 2. Bank of Winners (BOW)
 3. Warum gewinnt die BOW?
 4. Lose ziehen
3. Reflexion (30 Min.)

Der Workshop dauert somit 135 Min.

2. Einführung in den Workshop mit den Schülerinnen und Schülern

 In der Einleitung selbst sollten die Themen/Fragen zum Glücksspiel etc. am besten mit der Gruppe erarbeitet werden, z. B. über das sog. 4-Ecken-Spiel. Ein reiner Frontalvortrag scheint wenig zielführend.

Inhalte der Einleitung:

- Vorstellung
- Einführung in das Thema
 - Allgemeine Einleitung
 - Eigene Erfahrungen bzw. wer kennt welche Spiele und Glücksspiele
 - Übersicht über Glücksspiele (inklusive rechtlicher Details)
 - Merkmale, Definition von Glücksspielen
 - Akzeptanz einer Spielkultur
 - „Kopfstand“
 - Einteilung in Gruppen unter Berücksichtigung geschlechtsspezifischer Aspekte
 - Erklärung der Stationen

2.1 Ankommen, Begrüßung, Regeln

Die Moderatorin oder der Moderator stellt sich und seine Funktion vor. Sie/er hält Karten mit den unten angeführten Punkten hoch und leitet zusammen mit den Schülerinnen und Schülern Regeln für den gemeinsamen Umgang ab (Stuhlkreis). Vorschläge für diese Regeln sind:

1. „Nichts ist richtig/ nichts ist falsch“

Was bedeutet das? Es gibt kein wissenschaftliches richtig und kein falsch. Jeder hat seine Meinung. Die Moderatorin oder der Moderator will niemanden von einer anderen Meinung überzeugen.

2. „Nicht runtermachen“

Das heißt, alle Meinungen gelten lassen, Diffamierungen vermeiden. Die Gruppe soll die gegenseitige Meinung akzeptieren.

3. „Alles bleibt unter uns“

Alles was diskutiert wird, bleibt hier im Raum. (Persönliche Aussagen etc.)

Es wird gefragt, ob die Schülerinnen und Schüler die Regeln annehmen möchten und ob sie noch weitere hinzufügen möchten. Es sollten daher noch weitere Karten zur Beschriftung zur Verfügung stehen.

2.2 Einführung in die Thematik

2.2.1 Vier-Ecken-Spiel (im Raum stehend)

Anleitung zum Vier-Ecken-Spiel

Grundidee:

Hier gibt es zu einer Frage oder Meinung vier Antwortmöglichkeiten. Die Schülerinnen und Schüler positionieren sich je nach ihrer eigenen Meinung bzw. Gegebenheit (vgl.: G. Gugel, 1997, S. 46).

Durchführung:

Die Schülerinnen und Schüler befinden sich in der Mitte des Raumes. Die Moderatorin oder der Moderator stellt eine Frage und gibt dazu vier gleichwertige Antwortalternativen vor.

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich nun für eine Alternative entscheiden.

Jede Teilantwort wird einer Ecke (blau, gelb, grün, rot) des Zimmers zugeordnet.

(Es sollten Karten (DinA4) vorbereitet sein. Die Frage wird in die Mitte gelegt, die vier Optionen in eine jeweilige Ecke)

Die Schülerinnen und Schüler gehen in die Ecke, für die sie sich entschieden haben.

Wer sich für keine der vorgegebenen Antworten entscheiden konnte, bleibt in der Zimmermitte stehen.

Die Personen, die sich in der jeweiligen Ecke treffen, sollen sich dort kurz vorstellen und sich über ihre Entscheidung austauschen.

Die Moderatorin oder der Moderator fragt nach, warum die jeweiligen Ecken gewählt wurden. Der Einstieg kann mehrere Durchgänge haben (vgl.: G. Gugel, 1997, S. 46).

Beispiele:

Spielen...

1. ...macht Spaß
2. ...hat einen Sinn
3. ...machen Kinder und Erwachsene
4. ...ist nichts für Erwachsene

Um Geld spielen...

1. ...kommt für mich nicht in Frage
2. ...ist spannend
3. ...ist o.k. bei kleinen Beträgen
4. ...geht nicht unter Freunden

Erfahrungen

1. Ich habe schon mal Geld gewonnen
2. Ich habe schon mal Geld verloren
3. Ich spiele regelmäßig um Geld
4. Ich spiele nie um Geld

Spielschulden

1. Sind Ehrensulden
2. Pech hat jeder mal
3. Können ganz schön peinlich sein
4. Können wieder ausgeglichen werden

Glückspielautomaten

1. Daran kann man viel Geld gewinnen
2. Man muss wissen, wie sie funktionieren
3. Sind auf Gewinn programmiert
4. Irgendwann spucken sie das Geld wieder aus

Spielbanken

1. Sind ein netter Zeitvertreib
2. Da muss jede/r gewesen sein
3. Sind nur für die „Reichen und Schönen“
4. Sollten ab 16 zugänglich sein

2.2.2 Eins, zwei oder drei?

Die Moderatorin oder der Moderator stellt verschiedene Fragen (nach Fakten) und gibt drei Antworten vor. Nur eine Antwort ist richtig. Für jede richtige Antwort bekommen die Schülerinnen und Schüler ein Bonbon. Wer am Schluss am meisten Bonbons hat, hat gewonnen.

Fragen:

Ab wann darf Lotto gespielt werden?

Ab 14, ab 16, ab 18? (Ab 18)

Welches Spiel darf im Internet um Geld gespielt werden?


Poker, Lotto, Roulette (Lotto)

Usw.

2.3 Einführung in die Stationen, Gruppenbildung

Die Moderatorin oder der Moderator erklärt die Stationen (kurz und knapp) und erinnert an die Regeln. Die Gruppen können sich selbst finden bzw., wenn dies besser geeignet erscheint, eingeteilt werden.

3. Durchführung des Stationenparcours

 Die vier Stationen für den eigentlichen Parcours sind in den Koffern in zweifacher Ausführung enthalten, so dass möglichst alle Schülerinnen und Schüler gleichzeitig an den Stationen arbeiten können.

1. Wissensquiz
2. Bank of Winners (BOW)
3. Warum gewinnt die BOW?
4. Lose ziehen

Zusätzlich werden Plakatwände mit zwei Fragen aufgestellt:

1. Was würdest du mit gewonnenem Geld machen?
2. Was würde dich glücklich machen?

Diese werden von den Schülerinnen und Schülern zwischendurch auf den Wänden beantwortet. In der Reflexion werden diese Fragen wieder aufgegriffen.

4. Reflexion



Ein wesentlicher Punkt des Workshops stellt die Reflexion dar.

4.1 Besprechung der vier Stationen:

1. Wissensquiz
2. Bank of Winners
3. Warum gewinnt die Bank of Winners?
4. Lose ziehen

Die Moderatorin oder der Moderator geht gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern zu jeder Station und reflektiert im Dialog die einzelnen Stationen. Dabei kann auf die einzelnen Reflexionsfragen, die an jeder Station ausliegen, angeknüpft werden.

4.1.1 Zu Station 3:

Warum gewinnt die Bank of Winners?

Die Bank verfügt über die „besseren“, da öfter vorkommenden, Zahlenkombinationen, bspw. 6 (3+3,4+2) versus 3 (2+1).

4.1.2 Zu Station 4:

Beispiele als zusätzliche Erklärung:

„Es ist wahrscheinlicher vom Blitz getroffen zu werden, als im Lotto zu gewinnen!“

„Wer ganz sicher einen Lottogewinn (also 6er und Superzahl) haben will, der muss etwa 140 Millionen Spielscheine abgeben und das entspricht Ausgaben von weit über 100 Millionen Euro! Und wenn man richtig Glück hat, muss man sich seinen Gewinn dann noch mit anderen Spielern teilen.“

4.2 Reflexion der Plakatwandfragen

1. Was würdest du mit gewonnenem Geld machen?
2. Was würde dich glücklich machen?

Die Antworten auf den Plakatwänden werden von den Schülerinnen und Schülern vorgelesen und anschließend gemeinsam kurz diskutiert.

4.3 Selbsttest „Glücksspielnutzung“ und Hilfeangebote bei pathologischem Glücksspiel vor Ort

Die Schülerinnen und Schüler bekommen die Möglichkeit, einen Selbsttest zu ihrem Glücksspielverhalten auszufüllen bzw. ihn mit nach Hause zu nehmen.

Linkt Selbsttest: <https://www.check-dein-spiel.de/cds/start.do?areaEntry=true>


Sowohl der Selbsttest als auch die regionalen Hilfeangebote werden mit den Schülerinnen und Schülern besprochen.

Jede Kommune entwirft ein individuelles Blatt mit folgenden Hinweisen:

- a) Links zu Informationen im Internet.
- b) Eine Übersicht der Hilfeangebote vor Ort im jeweiligen Stadt- oder Landkreis anhand des untenstehenden Beispiels (Vorlage geht den Kommunalen Suchtbeauftragten elektronisch zu).

Dieses Blatt wird zusammen mit dem Selbsttest in Papierform ausgeteilt.

5. Hilfeangebote vor Ort (regionale Angebote) bei Problemen im Rahmen der Glücksspielnutzung

 Entwurf am Beispiel der Version für die Stadt Mannheim (eine Vorlage in elektronischer Version wird den kommunalen Suchtbeauftragten zur Verfügung gestellt)

Stadt Mannheim

Selbsttest:

Hier kannst Du ganz einfach deine Glücksspielnutzung checken:

„Check Dein spiel!“ und mach den Selbsttest jetzt unter:

<https://www.check-dein-spiel.de/cds/pretest.do?areaEntry=true>

Bei weiteren Fragen hierzu und falls du denkst, du oder jemand anderes in deinem näheren Umfeld benötigt Unterstützung, findest du Informationen im Internet, z. B. unter www.spass-statt-sucht.de

www.spielen-mit-verantwortung.de

Du kannst aber auch vor Ort Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner finden:

Selbsthilfegruppen:

In der angegebenen Stadt konnten keine Selbsthilfegruppe gefunden werden.

Beratungsstellen:

- Diakonisches Werk Mannheim
Psychosoziale Beratungsstelle für Suchtkranke deren Angehörige und Kinder
C 3, 16, 68159 Mannheim
Telefon: 0621/28000-370
E-Mail: psb@diakonie-mannheim.de
mehr Information:
Wir bieten jeden Dienstag von 15-17 Uhr eine offene Sprechstunde für vom Glücksspiel Betroffene sowie deren Angehörige an.

- Fachstelle Sucht des bwlv
Moltkestr. 2
68165 Mannheim
Telefon: 0621 8425 068-0
E-Mail: fs-Mannheim@bw-lv.de

Kliniken:

- Spezialambulanz für Essstörungen und nicht substanzgebundene Süchte
Träger: Zentralinstitut für Seelische Gesundheit, Klinik für Psychosomatik und Psychotherapie
J 5
68159 Mannheim
Telefon: 0621-17034303
E-Mail: astrid.kessler@zi-mannheim.de



Baden-Württemberg