



Handreichung zum GLÜXXIT QuizEvent

→ <https://create.kahoot.it/share/quizevent-original/123f50dc-3386-4c78-8546-2f31489fc53e> ←

Fragen	→ Inhaltliche Anmerkungen bzw. * organisatorische Hinweise
1 - Folie* Herzlich Willkommen zum QuizEvent	* es ist sinnvoll, die Bildschirm Time-Out Zeit auf den Smartphones zu verlängern, sonst muss der Bildschirm zwischendurch entsperrt werden.
2 - Umfrage* Stell dir vor, du nimmst an einer Verlosung teil. Wie möchtest du dein Los bekommen? 1) Du ziehst das Los selbst 2) Der Veranstalter gibt dir das Los 3) Deine Mutter sucht dir ein Los aus 4) Egal	* Bei <u>Umfragen</u> gibt es keine richtige oder falsche Antwort und auch keine Punkte. → Gewinnchancen sind immer gleich
3 - Quiz Welche Suchtkranken haben durchschnittlich die meisten Schulden? 1) Alkoholiker 2) Glücksspielsüchtige 3) Heroinabhängige 4) Raucher	→ Für Glücksspielsüchtige ist das Geld die Droge, wie die Zigaretten für Raucher*innen
4 - Umfrage* Hast du schon einmal Geld in einen Geldspielautomaten geworfen? 1) ja 2) nein	* Bei <u>Umfragen</u> gibt es keine richtige oder falsche Antwort und auch keine Punkte.
5 - Quiz Wenn man Glücksspielsüchtige nach ihren ersten Glücksspielerfahrungen fragt, was berichten sie häufig? 1) Großer Gewinn 2) Hoher Verlust 3) Summe des Einsatzes 4) Keine Erinnerung	→ Ein großer Gewinn zu Beginn kann das Suchtgedächtnis triggern (siehe nächstes Video)
6 - Folie Filmausschnitt "Im Rausch des Zufalls" - Ein Film über Glücksspiele und Glücksspielsucht, Medienprojekt Wuppertal	Zitat aus dem Video: „Wenn man gewinnt, dann denkt man, man bekommt das immer“
7 - Quiz Welche Aussage über Geldspielautomaten stimmt? 1) Programmierter Spielablauf 2) Zufall bestimmt Spielablauf 3) Spieler bestimmt Spielablauf 4) Sternkonstellation bestimmt Spielablauf	→ Durch programmierte regelmäßige kleine Gewinne und Fast-Gewinne werden Spielende zum Weiterspielen animiert.

<p>8 - Quiz <i>Wie viel Prozent der Umsätze in Spielhallen stammen von Menschen mit Glücksspielproblemen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 20-40% 2) 40-60% 3) 60-80% 	<p>→ Die Branche lebt von den Menschen, die ihr Spielverhalten nicht mehr kontrollieren können</p>
<p>9 - Quiz <i>Ein Geldspielautomat in einer Gaststätte macht welchen durchschnittlichen Gewinn pro Jahr?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 5.750,- € 2) 10.750,- € 3) 15.750,- € 4) 20.750,- € 	<p>→ Finanzieller Anreiz für Gastronomen zur Aufstellung von Geldspielautomaten.</p>
<p>10 - Quiz <i>Wie viel Geld wurde 2020 in NRW an Geldspielautomaten verspielt?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 1,5 Mio. € 2) 15 Mio. € 3) 150 Mio. € 4) 1.500 Mio. € 	<p>Hinweis: während des Corona-Lockdowns 2020 waren die Spielhallen und die Gastronomie für mehrere Monate geschlossen. Der Umsatz ist trotzdem vergleichbar mit den Vorjahren. 1.500 Mio. € sind der Umsatz, ausgezahlte Gewinne sind nicht inbegriffen.</p>
<p>11 - Folie <i>Filmausschnitt</i> <i>"Im Rausch des Zufalls" - Ein Film über Glücksspiele und Glücksspielsucht, Medienprojekt Wuppertal</i></p>	<p>→ Verdeutlicht Eingenommenheit und Kontrollverlust</p>
<p>12 - Quiz <i>Das italienische Parlament hat 2018 beschlossen, dass Geldspielautomaten in Italien folgenden Aufdruck erhalten sollen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Viel Vergnügen beim Spielen 2) Schadet ernsthaft der Gesundheit 3) Pro Person maximal 10 Spiele 4) Kein Spiel unter Alkoholeinfluss 	<p>→ Vergleich Europa → Unterschiedlicher Umgang mit Risiken durch Glücksspiele → Vergleich: Warnhinweise auf Zigarettenverpackungen in DE</p>
<p>13 - Quiz <i>Ist das problematisch?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Ja 2) Nein 3) Weiß nicht 	<p>→ Zeigt Vernachlässigung sozialer Kontakte</p>
<p>14 - Quiz <i>Eine Spielhalle wurde überfallen. Wie haben die Spieler reagiert?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sie flüchteten. 2) Sie riefen sofort die Polizei. 3) Sie spielten weiter. 4) Sie schlugen den Räuber gemeinsam in die Flucht. 	<p>Siehe Video (nächste Folie)</p>

<p>15 - Folie <i>Filmausschnitt</i> <i>Überfall auf Spielhalle</i></p>	<p>→ Verdeutlicht die Eingenommenheit der Spielenden während des Glücksspiels</p>
<p>16 - Quiz <i>Ab welchem Alter darf man in NRW in Online Casinos spielen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ab 16 Jahren 2) ab 18 Jahren 3) gar nicht 4) ohne Altersbeschränkung 	<p>→ Erst seit Juli 2021 in NRW erlaubt (vorher nur in Schleswig-Holstein, siehe Video) → Deutsche Lizenz notwendig → Stand 05.01.2023: <u>kein</u> Online-Casino, bisher nur virtuelles Automatenenspiel und Online-Poker mit deutscher Lizenz (siehe Whitelist, S. 18 -24)</p>
<p>17 - Folie <i>Filmausschnitt:</i> <i>Werbung für Online-Casino</i></p>	<p>→ Hinweis am Ende: „nur für Personen mit gewöhnlichem Aufenthaltsort in Schleswig-Holstein“ → Anbieter locken mit Guthaben für ihr Spiele</p>
<p>18 - Quiz <i>Sportwetten im Internet - was ist auf den meisten Wett-Portalen möglich?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) sich mit einem Klick sperren lassen 2) Casino-Games spielen 3) auf Pump spielen 4) ein Treffen mit Oliver Kahn gewinnen 	<p>→ Leichter Übergang vom einem Glücksspiel ins Nächste</p>
<p>19 - Umfrage* <i>Hast du schon einmal eine Sportwette abgeschlossen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ja 2) nein 	<p>* Bei <u>Umfragen</u> gibt es keine richtige oder falsche Antwort und auch keine Punkte.</p>
<p>20 - Quiz <i>Gelten Sportwetten in Deutschland als Glücksspiel?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ja 2) nein 3) ist nicht gesetzlich geregelt 	<p>Sportwetten erfüllen alle 3 Kriterien vom Glücksspiel:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geldeinsatz 2. Geldgewinnmöglichkeit 3. Ergebnis hängt vom Zufall ab <p>→ Besonderheit bei Sportwetten (und Poker): Kompetenzanteil</p>

<p>21 - Folie <i>Filmausschnitt</i> <i>"Im Rausch des Zufalls" - Ein Film über Glücksspiele und Glücksspielsucht, Medienprojekt Wuppertal</i></p>	<p>Zitat aus dem Video: „als Spielsüchtiger dreht sich dein Leben nur noch ums Spielen, alles andere ist dir egal“ → Beschreibt die Eingenommenheit des Glücksspielens</p> <p>Zitat: „das Glücksgefühl hält nicht lange an“ → erneuter/ höherer Einsatz nötig</p> <p>Zitat: „damit du alles andere um dich herum ausblenden kannst“ → beschreibt, wie das Spielen zur Problemverdrängung eingesetzt wird</p> <p>Zitat: „wie schön wär’s gewesen, überhaupt niemals geboren zu werden“ → destruktive, suizidale Gedanken</p>
<p>22 - Quiz <i>Im Jahr 2000 lag der Umsatz von Sportwetten in Deutschland bei 640 Mio. Euro. Wie hoch war er 2020?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 928 Mio. € 2) 1.928 Mio. € 3) 9.280 Mio. € 4) 19.280 Mio. € 	<p>→ Zunahme um das 15-fache in 20 Jahren → Anfangs nur Oddset (über Lotto) möglich, heute viele Anbieter in Sportwettbüros und online → Seit Juli 2021 Live-Wetten nur noch eingeschränkt möglich</p>
<p>23 - Quiz <i>Das Fußballstadion in Düsseldorf heißt...</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Merkur Spiel - Arena 2) Rheinufer - Park 3) Fortuna - Stadion 	<p>→ Glücksspiele werden verharmlost und immer mehr selbstverständlicher Teil der Lebenswelt → im Gegensatz dazu: Werbe- und Sponsoring-Restriktionen für Tabak und Alkohol</p>
<p>24 - Quiz <i>Darf ein Fußballprofi in Deutschland auf Spiele des eigenen Vereins wetten?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ja 2) nein 3) entscheidet der Verein 4) entscheidet der Wettanbieter 	<p>→ Vermeidung von Spielmanipulation</p>
<p>25 - Quiz <i>Wer sagte bei der WM 2010 jeweils den Sieger bei allen Partien mit deutscher Beteiligung voraus?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Manuel Neuer 2) Krake Paul 3) Joachim Löw 4) Angela Merkel 	<p>→ verdeutlicht die Relevanz des Kompetenzanteils bei Sportwetten: schlussendlich ist das Ergebnis immer zufällig</p>

<p>26 - Folie <i>Videoclip: Krake Paul entscheidet</i></p>	
<p>27 - Quiz <i>Bei einem Versuch tippten Hausfrauen und Sportreporter über mehrere Tage auf Bundesligaspiele: wer hat mehr gewonnen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) die Hausfrauen 2) die Sportreporter 3) beide haben gleich viel verloren 4) beide haben gleich viel gewonnen 	<p>→ Sportreporter lagen zwar bei vielen Spielen richtig, aber die sportuninteressierten Frauen gewannen bei den besseren Quoten → verdeutlicht erneut den Einfluss des Kompetenzanteils bei Sportwetten</p>
<p>28 - Quiz <i>Bayern hat in der Saison 16/17 von 34 Bundesligaspielen 25 gewonnen. Hättest du immer 10€ auf Sieg gesetzt, hättest du..</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 1.275,60 € Gewinn 2) 42,30 € Verlust 3) 208,50 € Gewinn 4) 0,97 € Verlust 	<p>→ Quoten: je wahrscheinlicher ein Ereignis, desto geringer die Quote (nur kleiner Gewinn möglich); je unwahrscheinlicher ein Ereignis, desto höher die Quote (größerer Gewinn möglich) → Quoten sind so kalkuliert, dass immer einer gewinnt: der Anbieter</p>
<p>29 - Folie <i>Werbung: Oliver Kahn wirbt für Tipico</i></p>	<p>→ <i>Hinweis:</i> alter Werbeclip, seit Juli 2021 dürfen aktive Sportler und Funktionäre nicht mehr für Sportwetten werben → „ihr Sportwissen nutzen können“ Überleitung nächste Frage</p>
<p>30 - Quiz <i>MACH DEIN SPORTWISSEN ZU GELD - Was ist "Sportwissen"?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) heute gewinnt Bayern 2) heute gibt es eine Verlängerung 3) in den nächsten 10 Minuten fällt ein Tor 4) Deutschland war 4x Fußball Weltmeister 	<p>→ es gibt keine Wetten auf „Sportwissen“ → Sportwissen für Wetten auf künftige Ereignisse nicht entscheidend, da niemand die Zukunft voraussagen kann (auch Arminia Bielefeld hat schon mal 4:0 gegen Bayern München gewonnen 😊) → mit Sportwissen kann man Gewinnchancen einschätzen, aber schlussendlich ist der Gewinn zufällig</p>
<p>31 - Umfrage* <i>Sollten Sportler (wie Manuel Neuer, Marco Reus Erling Haaland) Werbung für Glücksspiele machen dürfen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ja 2) nein 3) egal 4) nur für einen Anbieter 	<p>* Bei <u>Umfragen</u> gibt es keine richtige oder falsche Antwort und auch keine Punkte. → Diskussionsmöglichkeit: Vorbildfunktion und Einfluss auf Kinder/Jugendliche</p>

<p>32 - Quiz <i>Mike (24 Jahre) hat seinen Lohn schon zweimal direkt am Monatsanfang durch Sportwetten verzockt. Ist das problematisch?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ja 2) nein 3) kommt auf sein Gehalt an 4) kommt auf den Monat an 	<p>→ Wenn kein Geld für Miete, etc. mehr da ist, ist das auf jeden Fall problematisch → <i>Hinweis:</i> auch Angehörige (wie Freunde) können sich Unterstützung suchen, wenn sie bei einem Freund/einer Freundin problematisches Verhalten vermuten</p>
<p>33 - Folie <i>Filmausschnitt</i> <i>"Im Rausch des Zufalls" - Ein Film über Glücksspiele und Glücksspielsucht, Medienprojekt Wuppertal</i></p>	<p>Wichtige Stichworte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schamgefühl - Schulden - Lügen („damit keiner was davon mitbekommt“) - Sog. Chasing-Verhalten: verlorenes Geld durch erneutes Spielen wieder reinholen wollen
<p>34 - Quiz <i>In welchem Land gibt es ein Werbeverbot für Sportwetten?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Italien 2) Schweiz 3) Deutschland 4) England 	<p>→ Diskussionsmöglichkeit: sind Trikots und Bandenwerbung mit Sportwettanbietern darauf sinnvoll? Könnte das Spielsüchtige triggern oder davon abhalten sich Sportereignisse anzuschauen?</p>
<p>35 - Quiz <i>"Sportwetten werden von der Mafia intensiv zur Geldwäsche genutzt."</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) nicht belegbar 2) unwahr 3) wahr 4) früher mal, heute nicht mehr 	<p>→ Manipulationsrisiko von bewertbaren Sportereignissen</p>
<p>36 - Folie <i>Videoclip: virtuelles Hunderennen</i></p>	
<p>37 - Quiz <i>Was unterscheidet virtuelle Hunderennen von echten Hunderennen?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Schnelligkeit der Spielabfolge 2) Kondition der Hunde 3) Laufrichtung 4) Hunderassen 	<p>→ anders als bei realen Hunderennen, gibt es keine Pause zwischen den Rennen und es kann direkt auf das nächste Ereignis gesetzt werden (schnelle Spielabfolge = erhöhtes Suchtrisiko)</p>
<p>38 - Folie <i>Videoclip: virtuelles Kamelrennen</i></p>	

<p>39 - Quiz <i>In welchem Alter findet durchschnittlich die erste Teilnahme an einem Glücksspiel statt?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) mit 13 Jahren 2) mit 15 Jahren 3) mit 17 Jahren 4) mit 19 Jahren 	<p>→ obwohl erst ab 18 Jahren erlaubt → je früher der Erstkontakt, desto größer das Risiko im Laufe des Lebens ein Problem mit dem Glücksspiel zu entwickeln</p> <p><i>Hinweis:</i> Glücksspielsucht ist anerkannte Krankheit → Hilfesystem (anonyme telefonische und Online-Beratung, Beratung vor Ort, Selbsthilfe, ambulante und stationäre Therapie)</p>
<p>40 - Quiz <i>Wie viele Glücksspielsüchtige schaffen es, nach erfolgreich abgeschlossener Behandlung langfristig spielfrei zu bleiben?</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1) etwa 40 % 2) etwa 60 % 3) etwa 80 % 4) fast 100% 	<p>→ nicht unbedingt nach einer Therapie, häufig sind mehrere Anläufe nötig → „spielfrei“ ≠ geheilt → ein süchtiger Mensch bleibt ein süchtiger Mensch (Verweis Video)</p>
<p>41 - Folie <i>Filmausschnitt</i> <i>"Im Rausch des Zufalls" - Ein Film über Glücksspiele und Glücksspielsucht, Medienprojekt Wuppertal</i></p>	<p>„Spielsucht ist ein Teil von mir“</p>
<p>42 - Folie <i>GLÜXXIT Outro</i></p>	<p><i>Hinweis:</i> nach Outro werden Gewinner*innen bekanntgegeben</p>