



Glüxxbeutel

Ziel:

Die Jugendlichen erhalten einen Überblick über die verschiedenen Glücksspiele. Vielfältige Sachinformationen dazu können so vermittelt werden. Der Glüxxbeutel eignet sich gut zum Anwärmen des Themas.

Zeit:

15 Minuten und mehr, je nach Verlauf des Gespräches

Anleitung:

Anhand der beigegefügteten Liste, werden die Symbole, die lose in der Glüxxbox platziert sind, in die rote Glückssgriff-Tasche gesteckt. Der Glüxxbeutel wird durch die Gruppe gereicht. Ein Gegenstand nach dem anderen wird blind herausgezogen und benannt, weil möglicherweise nicht alle Teilnehmenden ihn gleich (er-)kennen. Die Person, die an der Reihe ist, erklärt z.B., in welchem Zusammenhang der Gegenstand zum Glücksspiel steht, was sie von ihm weiß, woher sie ihn kennt. Die anderen Teilnehmenden können anschließend ergänzen.

Variationsmöglichkeiten:

- Die Gegenstände werden offen ausgelegt und die Teilnehmenden wählen einen bzw. mehrere, die sie kennen und zu denen sie etwas sagen können.
 - Die Teilnehmenden suchen sich mindestens einen Gegenstand heraus, den sie nicht kennen.
-



Glüxxbeutel

Material:

Nachstehend folgt die Liste aller Gegenstände, die im Glüxxbeutel bzw. in der Glüxxbox enthalten sind.

Sie kann mit eigenen Artikeln ergänzt werden. Die Gegenstände lassen sich auch in einen bereits bestehenden Suchtsack mit Symbolen aus anderen Suchtbereichen integrieren:

- Würfelbecher
 - Pokerkarten
 - Spielzeugroulette
 - Westlotto Basiskarte
 - diverse Spielscheine (6 aus 49, Oddset, Keno, Eurojackpot, Toto)
 - Rubbellose
 - Spielgeld
 - Sonnenbrille
 - Jetons
 - Plastikpferd
 - Fußballspieler
 - Handy (-Attrappe)
 - PC-Mouse
 - Geldspielautomat (Foto)
-