



Suchtverlauf

Ziel:

Die Jugendlichen sollen verstehen, wie es zu einer Suchtentwicklung kommen kann. Sie lernen die suchtimmanente Dynamik erkennen, in dem die unterschiedlichen Phasen der Suchtentwicklung anhand eines modellhaften Fallbeispiels (Martin) beschrieben werden sollen.

Zeit:

ca. 20-30 Minuten, abhängig von der Gruppengröße

Anleitung:

Die Jugendlichen lesen den Text „Martin“ durch und suchen Textpassagen für die unterschiedlichen Verlaufsphasen bei der Entstehung einer Glücksspielsucht und tragen diese in den Arbeitsbogen ein. Anschließend werden die Ergebnisse besprochen.

Material:

DIN A4 – Kopien in Klassenstärke

Entwicklung der Glücksspielsucht

1) Positives Anfangsstadium

Erstes gelegentliches Glücksspielen, häufig in einer Imbissbude oder auch Gaststätte. Die ersten Gewinne werden oft als persönlicher Erfolg angesehen und lösen durchaus euphorische Gefühle aus. Glücksspielen ist mit Spannung und Aufregung verbunden, Phantasien vom ganz großen Gewinn sind vorhanden. Motive zum Glücksspielen sind aber auch Langeweile und die Herausforderung (insbesondere bei Glücksspielen mit vermeintlich hohem Kompetenzanteil), den Ausgang des Glücksspiels positiv beeinflussen zu wollen.



Suchtverlauf

2) Kritisches Gewöhnungsstadium

Die Häufigkeit des Glücksspielens wird gesteigert, aber auch Dauer und Höhe des Geldeinsatzes nehmen zu. Die Geldverluste fangen an zu überwiegen und führen zur weiteren Intensivierung des Glücksspiels, da die Verluste durch immer häufigeres Glücksspielen wieder ausgeglichen werden sollen. Kontakte zu Freunden und Freundinnen werden vernachlässigt. Ebenso sinkt die Leistungsfähigkeit in Schule oder Beruf. Erste Schulden werden gemacht.

3) Abhängiges (Glücks-)Spielstadium

Die Kontrolle über das eigene Glücksspielverhalten ist weg, meistens wird solange gespielt, bis alles Geld verloren ist. Es kommt zu Lügen, die das Ausmaß des Glücksspielens oder der Verluste verheimlichen sollen. Das ganze Denken dreht sich nur noch ums Glücksspielen.

Versuche, das Glücksspielen zu begrenzen oder einzustellen, scheitern. Es kann zu Straftaten kommen. Das Glücksspiel hat immer mehr die Funktion, Gefühle von Hilflosigkeit, Angst und Verzweiflung zu vertreiben oder zu betäuben.



Martin - Ein Erfahrungsbericht

Martin - Erfahrungsbericht über eine Suchtentwicklung im Glücksspiel

Nach seinem Schulabschluss will Martin (19 Jahre) zur Polizei gehen, wird aber aufgrund einer alten Knieverletzung abgelehnt. Die Enttäuschung ist groß. Er nimmt sich erst mal eine Auszeit und verdient sich Geld mit Gelegenheitsjobs. Martin hatte bereits während der Schulzeit mit Freunden zusammen Glücksspiele mit viel Spaß und häufigen Gewinnen gespielt.

Aus Frust und Langeweile geht er jetzt jedoch häufiger allein in die Spielhalle. Das Spielen um Geld und der damit verbundene Nervenkitzel lenken ihn von seiner persönlich schwierigen Situation vorübergehend ab. Kleinere Verluste sind schnell vergessen, weil er auch mal größere Summen gewinnt. Ohne es selbst zu merken, nimmt das Spielen am Geldspielautomaten immer mehr Raum und Zeit in seinem Denken und Handeln ein. Besuche in der Spielhalle werden für ihn zur täglichen Selbstverständlichkeit. Dass er zunehmend mehr Geld verliert als gewinnt, bemerkt Martin nicht. Er ist überzeugt, alles unter Kontrolle zu haben.

Am Geldspielautomaten kann er alles vergessen: Absagen für einen Ausbildungsplatz, den ständigen Stress mit seiner Freundin, für die er immer weniger Zeit hat, Konflikte mit seinen Eltern, die wollen, dass er sich um seine berufliche Zukunft kümmert. Der Kontakt zu seinen alten Freunden schläft allmählich ein.

Den Brief der Sparkasse, die ihn auffordert, endlich sein überzogenes Konto auszugleichen, ignoriert er einfach. Je mehr Zeit Martin an den Geldspielautomaten verbringt, desto größer werden die Verluste. Doch für ihn zählen nur seine Gewinnchancen. Er denkt sich immer mehr Lügen aus, um seine zunehmenden Probleme vor seinen Freunden und Eltern zu verbergen und um an geliehenes Geld zu kommen. Um das verlorene Geld zurückzugewinnen und endlich seine überall gemachten Schulden bezahlen zu können, spielt Martin immer häufiger. Jedes Mal glaubt er, den Geldspielautomaten endlich überlisten zu können. Doch die Verzweiflung und der Zwang zum Glücksspielen werden immer größer. Irgendwann kann er nicht mehr. Er hat einen riesigen Schuldenberg und niemanden, den er noch um Geld bitten kann.



Suchtverlauf

	Positives Anfangsstadium	Kritisches Gewöhnungsstadium	Abhängiges Spielstadium
Beschreiben der verschiedenen Phasen	<ul style="list-style-type: none"> - Erstes gelegentliches Glücksspielen (Pommesbude, Kneipe) - Gewinne sind persönlicher Erfolg - Glücksspielen bringt Nervenkitzel und vertreibt Langeweile - Träume erfüllen vom Gewinn (z. B. neuestes Handy, Playstation etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> - Immer mehr (es wird öfter und länger gespielt, dabei geht immer mehr Geld drauf) - Mehr Verluste = mehr zocken - Für Freunde kaum noch Zeit - Stress in der Schule - Erste Schulden bei Kumpel 	<ul style="list-style-type: none"> - Zocken bis zum letzten Euro - Kann nicht mehr aufhören! - Lügen, um zu verheimlichen - Beim Glücksspielen sind immer alle blöden Gefühle weg (Angst, Verzweiflung, Hilflosigkeit) - Kriminalität möglich
Martin			