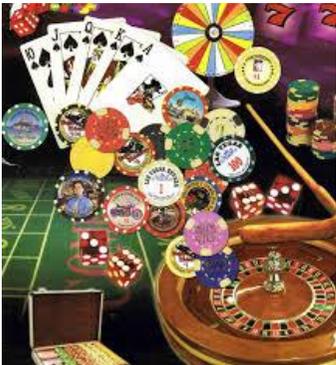




# Unterrichtseinheit zum Thema „Glücksspielsucht“

## Information/Prävention



## Überblick

Thema	„Glücksspielsucht“ – Information/Prävention
Stufen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Stufen 8 bis 10 allgemein bildender Schulen</li><li>- Berufsschulklassen</li></ul>
Schulformen	<ul style="list-style-type: none"><li>- Berufskolleg</li><li>- Berufsbildende Schule</li><li>- Förderschule (emotional-soziale Entwicklung, Sprache, körperlich-motorische Entwicklung)</li><li>- Hauptschule</li><li>- Realschule</li><li>- Gesamtschule</li><li>- Gymnasium</li></ul>
Lehrplan, fachlicher Bezug	Suchtprävention als fachübergreifende Aufgabe in Schulen
Ziele	<ul style="list-style-type: none"><li>- Allgemeine Informationen zum Glücksspiel und zur Glücksspielsucht</li><li>- Besonderheiten von Glücksspielen im Unterschied zu anderen Spielen erkennen</li><li>- Risiken von Glücksspielen erkennen</li><li>- Eigene Auseinandersetzung mit dem Thema „Glücksspiel“</li></ul>
Zeit	Eine Doppelstunde (90 min)
Material	<ul style="list-style-type: none"><li>- Kurzfilm im Auftrag des Arbeitskreises gegen Spielsucht „Jung, männlich, spielt.“ Vorhanden in der Glüxxbox</li><li>- DVD-Abspielgerät, Beamer</li><li>- Tafel</li><li>- Moderationskarten (2 x Anzahl Schüler)</li><li>- Handouts (Die Handouts dienen einerseits als Hintergrundinformation für die Lehrperson, können jedoch auch für die Klasse kopiert werden.)</li><li>- Folien für Overhead</li></ul>
Handouts	<ul style="list-style-type: none"><li>- Hintergrundinformationen zum Thema Glücksspiel in Deutschland</li><li>- Liste bekannter Glücksspiele</li><li>- Charakteristische Merkmale von Glücksspielen</li><li>- Gefahren des Glücksspiels</li><li>- Diagnostische Kriterien für Glücksspielsucht</li><li>- Selbsttest</li><li>- Hilfsangebote</li></ul>

Unterrichtsform	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Klassengespräch</li> <li>- Informationen von Lehrerseite</li> <li>- Gruppenarbeit/eventuell Partnerarbeit</li> </ul>
-----------------	---

## Ablauf

Zeit	Lerneinheit
ca. 10 min	<p>Den Titel „Glücksspiel und deren Gefahren“ an die Tafel schreiben. Einführung in das Thema durch die Lehrperson „Wir beschäftigen uns heute mit Sucht. Welche Süchte kennt ihr?“</p> <p>Im Rahmen eines Klassengesprächs werden die Antworten, je nach Art (Stoffgebunden oder ungebunden) auf die Folie1 geschrieben. Es empfiehlt sich dafür 2 unterschiedliche Farbfolienstifte zu verwenden. (Handout Glücksspiel als Hilfe).</p> <p>Sollte kein Schüler eine stoffungebundene Sucht nennen, fragt der Lehrer explizit, ob es auch eine Sucht geben könnte, ohne dass man etwas zu sich nimmt.</p> <p>Das Ergebnis könnte folgendermaßen aussehen:</p> <p><u>Stoffgebundene Süchte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nikotin</li> <li>- Alkohol</li> <li>- Drogen</li> <li>- Medikamente</li> </ul> <p><u>Stoffungebundene Süchte:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kaufsucht</li> <li>- Glücksspielsucht</li> <li>- Internet-Sucht</li> <li>- Arbeitssucht</li> <li>- Sexsucht</li> <li>- Sportsucht</li> </ul>

ca. 5 min	<p>Klassengespräch: Frage 1.) „Worin liegt der Unterschied zwischen Glücksspielen – Geschicklichkeitsspielen und Medienabhängigkeit(z.B. Billard, Mikado, Dart)? Frage 2.) „Was ist charakteristisch für Glücksspiele?“</p> <p>Gruppenarbeit möglich.</p> <p>Es sollte deutlich werden, dass Geschicklichkeitsspiele mehr vom Können einer Person abhängen - im Gegensatz zum Zufall bei Glücksspielen. Bei Geschicklichkeitsspielen geht es um Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Reaktionsfähigkeit und Feinmotorik. Auch Balance und Rhythmusgefühl sind für einige Geschicklichkeitsspiele wichtig.</p> <p>Die charakteristischen Merkmale des Glücksspiels werden gesammelt und an die Tafel geschrieben (siehe Handout „Charakteristische Merkmale des Glücksspiels“).</p> <p>Unterscheidung von Glücksspiel und Medienabhängigkeit. Folien mit den Diagnosekriterien (Glücksspiel und Medienabhängigkeit) auf den Projektor legen und Handouts verteilen. Kurz die Kriterien und Unterschiede gemeinsam durch gehen.</p>
Ca. 10 min	<p>Der Film „Jung, Männlich, Spielt“ wird gezeigt und nach 2 min 45 sec unterbricht die Lehrperson den Film. Folgende Fragen werden diskutiert: 1)“Wovon träumt der Hauptdarsteller“ und 2) „was ist wohl die Realität?“ (Traum von Geld, Macht, Glanz, Zeichen für die Glitzerwelt des Casinos: Zigarre, Mädchen. Realität: früh aufstehen, keine Kommunikation mit Eltern, Streit beim Frühstück, Arbeit macht keinen Spaß).</p>
ca. 10 min	<p>Der Film wird weiter gezeigt und bei 4 min und 39 sec erneut unterbrochen. Folgende Fragen werden in der Klasse diskutiert: 1) „Was wird der Hauptdarsteller machen? „ 2) „Was macht die Glücksspiele so gefährlich, dass man davon abhängig werden kann?“ (Es kann der Text „Zahlen und Fakten-Glücksspiel in Deutschland“ gelesen werden oder die Lehrkraft gibt einige Informationen daraus in die Klasse)</p> <p>Die Antworten werden an die Tafel geschrieben. (siehe Handout „Gefahren des Glücksspiels insbesondere an Geldspielautomaten)</p>
ca. 10 min	<p>Der Film wird nun bis zum Ende gezeigt und in der Klasse über den möglichen Ausgang diskutiert.</p>
8 min	<p>Der ganze Film wird am Stück gezeigt.</p>

ca. 10 min	
ca. 25 min	<p>Gruppenarbeit (möglichst Gruppen à 4 Schüler/innen): Jede(r) Schüler/in bekommt eine Moderationskarte mit einer Aufgabe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- auf die Zeit achten</li> <li>- darauf achten, dass nur jeweils einer in der Gruppe spricht</li> <li>- erarbeitete Antworten stichpunktartig aufschreiben</li> <li>- Antworten vortragen</li> </ul> <p>Folgende 3 Fragen sollen beantwortet werden.</p> <p>1. „Was könnte der Hauptdarsteller tun, damit das Spielen nicht mehr attraktiv für ihn ist und wie er aus seiner Glücksspielsucht herauskommt?“</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Hobbys widmen</li> <li>- mit Eltern sprechen</li> <li>- Freunde treffen</li> <li>- berufliche Situation überdenken/verändern</li> <li>- über Geldmanagement nachdenken</li> <li>- etc.</li> <li>-</li> </ul> <p>2. „Woran kann ich merken, dass mit meinem eigenen Glücksspielverhalten etwas nicht stimmt?“ (Der Selbsttest kann eingesetzt werden, es muss jedoch dann durch die Lehrperson erklärt werden. Je mehr Fragen mit „ja“ beantwortet werden, desto eher ist etwas mit dem Glücksspielverhalten nicht in Ordnung.)</p> <p>3. „Wie könnte man Freunden helfen“?</p> <p>Die Ergebnisse werden vorgetragen und an der Tafel aufgelistet. Rangliste der erfolgreichsten Hilfsmöglichkeiten erstellen..</p>
10 min.	<p>Jeder schreibt seinen Eindruck/Gefühl vom Film auf eine Moderationskarte. Diese werden an einer Wand befestigt. Hinweis darauf, dass jeder sich die Karten der anderen auch anschauen soll. Im Klassengespräch über die Eindrücke diskutieren. Moderation soll auf mögliche Hilfen überleiten.</p>

Zum Schluss	Hilfsangebote verteilen
-------------	-------------------------

## Glücksspiele

### Automatenspiel

- Geldspielautomaten
- Glücksspielautomaten

### Online-Glücksspiele

- Online-Poker
- Internetcasino
- Sportwetten im Internet
- Andere Glücksspiele im Internet

### Glücksspiele über das Handy

### Lotto und Lotterien

- Lotto („6 aus 49“)
- Spiel 77
- Super 6
- Fernseh- und Klassenlotterien
- Rubbellose

### Sportwetten

- Fußballtoto
- Oddset
- Sportwetten in Wettbüros (private Sportwetten)
- Pferdewetten

### Casinospiele

- Roulette
- Black Jack, Baccara

### **Andere Glücksspiele**

- Quizfernsehen (Call-In Sendungen und Gewinnhotlines)
- Börsenspekulation

## **Charakteristische Merkmale des Glücksspiels**

- Glücksspiele sind vom Zufall bestimmt
- Es wird Geld eingesetzt
- passive Teilnahme
- Verlustrisiko/Gewinnmöglichkeit

Speziell bei Geldspielautomaten kommt hinzu:

- hohe Ereignisfrequenz
- gute Verfügbarkeit (Spielhallen)
- attraktiver Höchstgewinn
- anziehende Ton-, Licht und Farbeffekte
- Spielregeln sowie Ausschüttung von Gewinnen sind auf Verlust des Spielers angelegt

## **Gefahren des Glücksspiels insbesondere an Geldspielautomaten**

- schnelle Spielabfolge, (je schneller die Spiele aufeinander folgen, desto kürzer ist die Zeit des Verusterlebens und desto größer die Hoffnung auf einen Gewinn beim nächsten Spiel)
- kurze Spieldauer, d.h. man wird durch die wenigen Sekunden zwischen Spieleinsatz und Spielergebnis schneller belohnt im Unterschied z.B. zum Lottospiel, bei dem mehrere Tage zwischen Einsatz und Ergebnis liegen können
- das Gefühl, das Spiel steuern (kontrollieren, beeinflussen, vorhersagen) zu können (Risiko-Taste)
- Fast-Gewinne, Aussicht auf Gewinn
- Fiktives Guthaben statt Bargeld (z.B. Jetons im Casino, Punkte im Internet etc.). Es entsteht der Charakter von „Spielgeld“, wodurch Verluste geringer eingeschätzt werden
- Viele Anreize und Möglichkeiten Glücksspiel zu betreiben (Spielhallen, Casinos, Wettbüros, 24 Std. am Tag im Internet, etc.)

## Diagnostische Kriterien für „pathologisches Glücksspielen“ ICD - 10

- ist stark eingenommen vom Glücksspiel (z.B. starkes Beschäftigtsein mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmungen, Nachdenken über Wege, Geld zum Spielen zu beschaffen)
- hat wiederholt erfolglose Versuche unternommen, das Spielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben
- ist unruhig und gereizt beim Versuch, das Spielen einzuschränken oder aufzugeben
- spielt, um Problemen zu entkommen oder um eine dysphorische Stimmung (z.B. Gefühle von Hilflosigkeit, Schuld, Angst, Depression) zu erleichtern
- kehrt, nachdem er beim Spielen verloren hat, oft am nächsten Tag zurück, um den Verlust auszugleichen (dem Verlust ‚hinterher jagen‘)
- belügt Familienmitglieder, den Therapeuten oder andere, um das Ausmaß seiner Verstrickung in das Spielen zu vertuschen
- hat illegale Handlungen, Fälschung, Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung begangen, um das Spielen zu finanzieren
- hat eine wichtige Beziehung, seinen Arbeitsplatz, Ausbildungs- oder Aufstiegschancen wegen des Spielens gefährdet oder verloren
- verlässt sich darauf, dass andere ihm Geld bereitstellen, um die durch das Spielen verursachte hoffnungslose finanzielle Situation zu überwinden

Diagnostische Kriterien der Medienabhängigkeit, bisher noch nicht explizit in den deutschen Diagnoseschlüsseln anerkannt. Es wird der Diagnoseschlüssel „Verhaltenssucht“ F. 63.9 **Abnorme Gewohnheiten und Störungen der Impulskontrolle (nicht näher bezeichnet): Medienabhängigkeit** (ICD 10) (Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme) verwendet.

- Mediennutzung wird zur wichtigsten Aktivität
- Zeitliches Ausmaß der Mediennutzung kann nicht mehr kontrolliert werden
- Zunehmend häufigere und längere Nutzungszeiten
- Reale Verabredungen mit Freunden werden weniger
- Probleme wie z.B. Streit mit der Familie oder Partner/in, Leistungsabfall in der Schule/Ausbildung/Beruf

**Wichtiger Unterschied zur pathologischen Spielsucht!**

**Kein Einsatz von Geld und dem Zufallsprinzip.**

## Selbsttest Glücksspiel

1. Hast du beim Glücksspiel schon einmal mehr Geld eingesetzt, als du dir leisten konntest?

Ja                       nein

2. Hast du schon versucht weniger zu spielen, aber es hat nicht geklappt?

Ja                       nein

3. Bist du nervös oder gereizt, wenn du weniger oder gar nicht spielst?

Ja                       nein

4. Haben deine Freunde oder Familienmitglieder dich schon mal kritisiert wegen deines Spielens?

Ja                       nein

5. Hast du dich schon mal schuldig gefühlt, weil du spielst?

Ja                       nein

6. Hast du schon mal versucht verlorenes Geld durch neues Spielen zurückzugewinnen?

Ja                       nein

7. Hast du dir schon mal Geld geliehen, um spielen zu können?

Ja                       nein

8. Hast du etwas Illegales getan, um an Geld fürs Spielen zu kommen?

Ja                       nein

9. Hast du andere Leute schon mal um Geld gebeten, um deine Spielschulden zu bezahlen?

Ja

nein

## Hilfsangebote

**Infoline Glücksspielsucht NRW**

**Kostenfreie Expertenhotline für Glücksspielsüchtige und Angehörige**

**0800 0776611**

**BZgA Beratungstelefon**

**0800 1 372700**

## **Zahlen und Fakten - Glücksspiel in Deutschland**

Im ersten Glücksspieländerungsstaatsvertrag (Erster GlüÄndStV) wird Glücksspiel folgendermaßen definiert: „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. Wetten gegen Entgelt auf den Eintritt oder Ausgang eines zukünftigen Ereignisses sind Glücksspiele.“

Die Umsätze auf dem deutschen Glücksspielmarkt sind 2011 im Vergleich zum Vorjahr um 3,2 % auf 32,51 Mrd. Euro gestiegen. Hier sind die Umsätze bei Soziallotterien, Telefon-Gewinnspielen, Sportwetten und Online-Glücksspielen von privaten und ausländischen Anbietern nicht eingeschlossen. Die Aufsteller von Geldspielautomaten konnten dabei eine Umsatzsteigerung von 5% auf 18,08 Mrd. Euro erreichen. Die Anzahl der in Deutschland aufgestellten Automaten stieg in 2011 um 2,9% auf 242.500 Geräte. Das Spiel an Geldspielautomaten gilt als besonders riskantes Glücksspiel, denn je geringer die Zeit zwischen Spielereignis und Spielausgang ist, desto gefährlicher hinsichtlich einer Suchtentwicklung kann es für den Spieler sein. Bei Geldspielautomaten beträgt diese Zeit zwischen 2,5 und 3 Sekunden. Man unterscheidet in diesem Zusammenhang auch zwischen „weichen“ Glücksspielen, wie z.B. das Lottospiel (unter Umständen liegen hier mehrere Tage zwischen dem Lottotipp und dem Ausgang) und „harten“ Glücksspielen, wie das Automatenpiel oder Roulette.

Besonders bedenklich ist der Anstieg des Spielens an Geldspielautomaten bei jüngeren Menschen: So stieg die Spielteilnahme von männlichen Personen zwischen 18 und 20 Jahren von 5,8% im Jahre 2007 auf 19,5% im Jahre 2011. Auch bei jungen Frauen gibt es diese Tendenz: Von 2,4% auf 5,8%.

Analog dazu ist auch ein Anstieg von Personen, die eine ambulante Beratungsstelle aufsuchen, gestiegen. Die Spieler an Geldspielautomaten machten dabei mit 74,7% die prozentual größte Gruppe aus. Nach einer Studie der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BzgA) in 2011 ist bei 0,51% der deutschen Bevölkerung, d.h. bei 275.000 Personen, ein problematisches Spielverhalten und bei 0,49%, 264.000 Personen, ein pathologisches Spielverhalten erkennbar. Neben vielfältigen Problemen, wie z.B. familiäre Konflikte, Jobverlust, Schuld- und Schamgefühlen wegen dauerhafter gedanklicher Beschäftigung mit dem Spiel und der Geldbeschaffung, ist eine Verschuldung der pathologischen Spieler. So haben lediglich 34,5% keine Schulden, bei 16% der pathologischen Spieler dagegen zeigt sich eine Verschuldung von mehr als 25.000 Euro.

Im Jahr 2011 haben 16.800 Personen ein Hilfsangebot von Beratungsstellen wahrgenommen (2010: 15.800). Wurde die Behandlung planmäßig beendet konnte bei 37,3% der Betroffenen die ambulante Behandlung als Erfolg gewertet werden. Bei 46,7% war eine Besserung der Symptomatik zu verzeichnen.

(Quelle: Jahrbuch Sucht 2013. Hrsg. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V., Lengerich 2013)