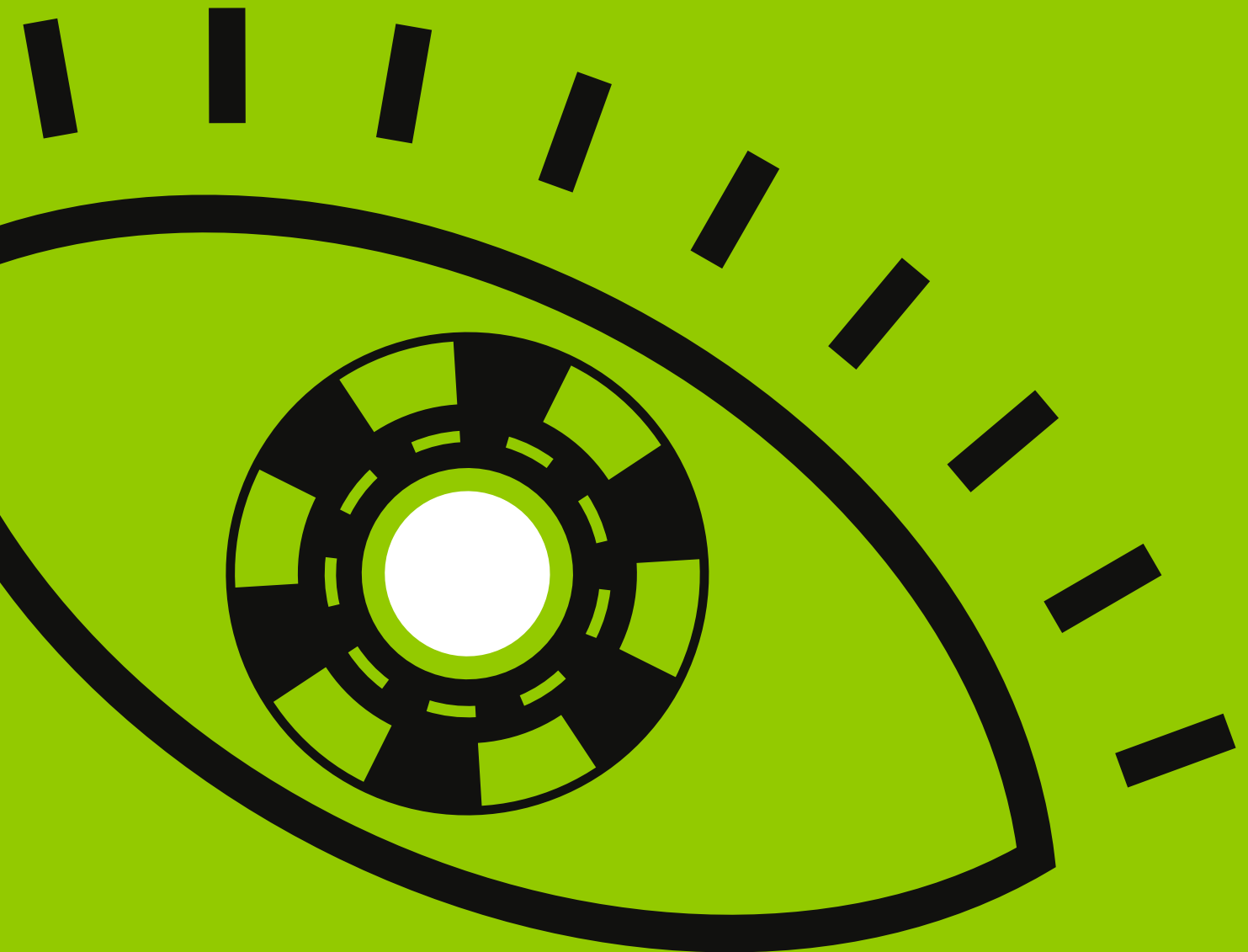
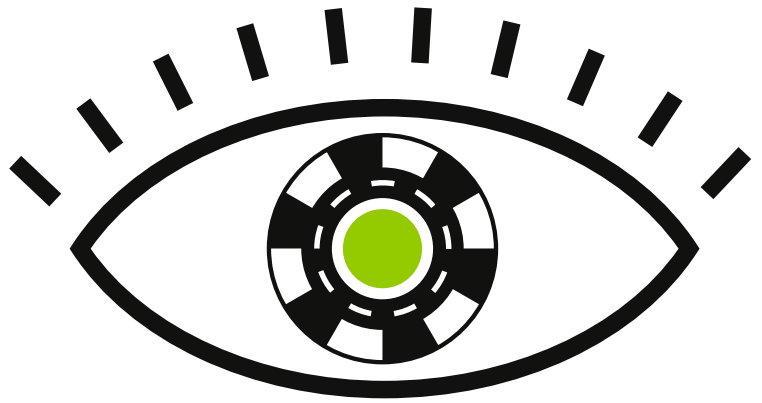


# manual für die workshopleitung



# impresum



## Konzept & Text:

### Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)

Landesfacharbeitsgemeinschaft der LAG  
der Freien Wohlfahrtspflege in Niedersachsen e.V.  
Glücksspielsucht – Prävention und Beratung in Niedersachsen  
Gruppenstraße 4, 30159 Hannover  
[www.nls-online.de](http://www.nls-online.de)

Das Angebot „Glücksspielsucht – Prävention und Beratung  
in Niedersachsen“ wird gefördert vom  
Niedersächsischen Ministerium für Inneres und Sport.  
&

### Präventionsprojekt Glücksspiel, Berlin

pad gGmbH, Charlottenburger Str. 2, 13086 Berlin  
[www.fauler-spiel.de](http://www.fauler-spiel.de)

Das Präventionsprojekt Glücksspiel, Berlin wird finanziert durch  
die für Gesundheit zuständige Senatsverwaltung des Landes  
Berlin.

## Herausgeberin:

Für Niedersachsen:  
Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)  
Für Berlin:  
Präventionsprojekt Glücksspiel, Berlin der pad gGmbH

## Layout & Produktion:

Weiß-Freiburg GmbH, Grafik und Buchgestaltung  
Medhochzwei Verlag GmbH, Heidelberg

Gefördert von der DAK-Gesundheit  
Nagelsweg 27–31, 20097 Hamburg  
[www.dak.de](http://www.dak.de)  
[www.facebook.com/dakgesundheit](https://www.facebook.com/dakgesundheit)  
[www.instagram.com/dakgesundheit](https://www.instagram.com/dakgesundheit)  
[www.youtube.com/dakgesundheit](https://www.youtube.com/dakgesundheit)



## Bildnachweise:

[www.istockphoto.de](http://www.istockphoto.de): Seite 18/19: ©Umkehrer; Seite  
86/87: ©mgordeev; Seite 87: ©mustafagul  
[www.freepik.de](http://www.freepik.de): Seite 5: ©cookie\_studio; Seite 19:  
©drobotdean 26/27  
[www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com): Seite 4/5: ©Save nature and  
wildlife

Logo- und Icondesign: Weiß-Freiburg GmbH;  
[www.flaticon.com](http://www.flaticon.com)

## Spielmaterialien:

[www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com): Übung 2: Virrage Images,  
Studio Romantic, Anton27, Riddick Patrec, Lina Balciu-  
naite, M. Schuppich, LightField Studios, Doc\_js, Noo-  
bie, neuralsuperstudio, REDPIXEL.PL, Don Winder,  
guruXOX, Evg Zhul, Christian Nieke, Wpaddington,  
McLittle Stock, May Rainey; Station 7: Billion Photos,  
FS Stock, taylor, Sergey Nivens  
[www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com): Dmytro Aksonov, simonkr,  
vm, Viktorcvetkovic, CasarsaGuru, FatCamera, viafilms

Der Glücksspielparcours zur Prävention bei Jugendlichen  
basiert auf einem im Jahr 2012 vom Landesinstitut für Lehrer-  
fortbildung und Schulentwicklung Hamburg / SuchtPräventions-  
Zentrum gemeinsam mit Glücksspielsuchtfachkräften aus  
unterschiedlichen Bundesländern entwickelten Präventions-  
material. Es wurde vom ISD Hamburg wissenschaftlich evaluiert.

[www.abgezockt-parcours.de](http://www.abgezockt-parcours.de)  
© 2023 Alle Rechte vorbehalten



# inhalt

Einleitung.....	6
Präventionsziele des Parcours.....	8
Allgemeines zur Durchführung des Glücksspielparcours.....	10
Übersichtstabelle – Glücksspielparcours.....	13

## Glücksspielparcours

<b>Einstieg</b> .....	20
1. Übung: Meinungssoziogramm.....	22
2. Übung: Was ist was?.....	24
3. Übung: Welche Karte, Schiri?.....	28
4. Parcoursheft und Gruppenbildung.....	32

### Stationen

<b>Basisstationen</b> .....	34
Station 1: Weißt du Bescheid?.....	36
Station 2: Rot oder Gelb?.....	40
Station 3: Stärken-Check.....	43
Station 4: Zeitkuchen.....	46
Station 5a: Bank of Winners.....	50
Station 5b: Bank of Winners – Auswertung.....	54
<b>Zusatzstationen</b> .....	58
Station 6: Werdet Glücksspiel-Werbegenies.....	60
Station 7: Wetten, dass...?.....	64
Station 8: Hast du dein Glück in der Hand?.....	68
Station 9: Gefährdungspuzzle.....	72
Station 10: Buchstabengitter.....	74

<b>Abschluss</b> .....	76
1. Feedbackrunde.....	78
2. Video „Online-Glücksspiel verstehen“.....	79
3. Gründe, Wirkungen, Folgen und Schutzfaktoren.....	82
4. Hilfeangebote.....	84

<b>Hintergrundinformationen Glücksspiel und Glücksspielsucht</b> .....	86
Glücksspiel.....	89
Glücksspielsucht.....	92

# einleitung & allgemeines





# einleitung

## Liebe Workshopleitung,

toll, dass Sie sich dazu entschlossen haben, den Glücksspielparcours mit Jugendlichen durchzuführen. Ob Sie nun als Lehrkraft, Schulsozialpädagog\*in, Erzieher\*in, Jugendgruppenleiter\*in oder im Verein mit Jugendlichen arbeiten – der Glücksspielparcours lässt sich in verschiedenen Settings und mit unterschiedlichsten Jugendgruppen einsetzen. Der Parcours richtet sich vor allem an 14- bis 18-Jährige, kann aber auch gut mit älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen durchgeführt werden.

Der Glücksspielparcours gibt Ihnen praxisnahe Materialien an die Hand, um Jugendlichen Wissen über die Anreize und Verführungen von Glücksspielen spielerisch näher zu bringen und sie zu einem reflektierten und risikobewussten Umgang mit Glücksspielen anzuregen. Der Glücksspielparcours ist eine Neuauflage eines evaluierten Methodensets, dessen präventive Wirksamkeit wissenschaftlich bestätigt wurde.<sup>1</sup>

Glücksspiel ist in Deutschland erst ab 18 Jahren erlaubt. Studien zeigen jedoch, dass sich bereits Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren an Glücksspielen beteiligen.<sup>2</sup> Außerdem verschwimmen die Grenzen zwischen Gaming (dem digitalen Spielen) und Gambling (dem Glücksspielen) zunehmend.

Dieser Glücksspielparcours wurde entwickelt, um einem problematischen Glücksspielverhalten bei Jugendlichen vorzubeugen. Wissen zum Thema Glücksspiel kann eine Positionie-

rung dazu sowie die Reflexion des eigenen Glücksspielverhaltens ermöglichen. Dazu können durch das Trainieren von Lebenskompetenzen wichtige Schutzfaktoren in Hinblick auf ein möglicherweise problematisches Glücksspielverhalten aufgebaut werden. Dieses Manual ist für Sie als Fachkraft für die Vorbereitung und die Durchführung des Workshops gedacht. Die teilnehmenden Jugendlichen finden alle für sie relevanten Informationen in ihrem Parcoursheft.

**Wir wünschen Ihnen und den Jugendlichen einen spannenden Workshop zu Glücksspielen und seinen Wirkungen und viel Spaß bei der Umsetzung!**

---

1 Kalke, J., Buth, S. & Hiller, P. (2012) Projektbericht: „Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting“. Hamburg.  
[https://www.isd-hamburg.de/dl/Bericht\\_Gluecksspielpraevention\\_schulische\\_Setting.pdf](https://www.isd-hamburg.de/dl/Bericht_Gluecksspielpraevention_schulische_Setting.pdf) [abgerufen am 12.04.2023]

2 Buth, S., Meyer, G. & Kalke, J. (2022): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD). Hamburg.  
Baumgärtner, T. & Hiller, P. (2019). Epidemiologie des Suchtmittelgebrauchs unter Hamburger Jugendlichen 2004–2018. Teilband Schüler\*innenbefragung. Hamburg.  
[https://www.sucht-hamburg.de/shop-kategorie/berichte-studien?task=callelement&format=raw&item\\_id=395&element=751c22e6-958c-45ba-b830-6780b2e9e102&method=download](https://www.sucht-hamburg.de/shop-kategorie/berichte-studien?task=callelement&format=raw&item_id=395&element=751c22e6-958c-45ba-b830-6780b2e9e102&method=download) [abgerufen am 12.04.2023]

## ➔ Manual

Das Manual, das Sie gerade in den Händen halten, bietet Ihnen einen Ablaufplan für den Glücksspielparcours und eine Anleitung für die einzelnen Methoden. Dazu zählt zum Beispiel auch, was Sie im Vorfeld beachten und organisieren sollten. Außerdem bietet es Hintergrundinformationen rund um die Themen Glücksspiel und Glücksspielsucht. Das Manual hilft Ihnen dabei, den Überblick zu bewahren, den Workshop gut zu begleiten und auf eventuelle Rückfragen der Jugendlichen reagieren zu können.

Das Manual finden Sie auch auf der Homepage zum Download.

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



## ➔ Parcoursheft

Das Parcoursheft enthält alle wichtigen Informationen für die Jugendlichen. Sie finden dort eine Übersicht aller Stationen, die Anleitung für jede einzelne Station sowie Hilfestellungen und Materialien, falls diese für die Durchführung einer Station erforderlich sind. Damit können sie die Stationen selbstständig durchlaufen. Die Jugendlichen können in ihrem Parcoursheft Ergebnisse notieren, sich Notizen machen und erhalten Informationen zum Thema Glücksspiel, die sie anschließend mit nach Hause nehmen können.

Das Parcoursheft finden Sie auch auf der Homepage zum Download.

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



## ➔ Materialien

In dem Methodenset finden Sie alle Materialien, die für die Durchführung des Glücksspielparcours notwendig sind. Sie müssen darüber hinaus nichts ausdrucken oder besorgen. Lediglich ein digitales Endgerät mit Internetzugang und Präsentationsmöglichkeit (z.B. Beamer) sowie eine Tafel und Moderationskarten (oder Ähnliches) und -stifte werden benötigt.

# Präventionsziele des Parcours

Glücksspiele oder zumindest glücksspiel-ähnliche Elemente sind Teil der alltäglichen Lebenswelt vieler Jugendlicher. Dabei haben Glücksspiele ein hohes Abhängigkeitspotenzial. Deshalb ist es wichtig, diese auch als Thema für die Prävention ins Auge zu fassen. Dabei geht es darum, eine kritische Einstellung zu Glücksspielen sowie einen gesunden Umgang damit zu fördern sowie negativen Entwicklungen vorzubeugen. Hierbei ist insbesondere die Identifikation von Risikofaktoren und der Ausbau von Schutzfaktoren sowie Resilienz relevant.

Im Glücksspielparcours geht es insbesondere um die Förderung der personalen und fachlichen Kompetenzen.

## **Personale Kompetenzen:**

Es gilt ...

- ➔ einen bewussten Umgang mit dem eigenen Glücksspielverhalten und die Selbstwahrnehmung zu fördern.
- ➔ die Entwicklung einer Haltung zu Glücksspielen zu unterstützen.
- ➔ die Fähigkeiten zu fördern, Anreize und Verführungen sowie Gefahren und Risiken von Glücksspielen zu erkennen.
- ➔ den Beginn der Teilnahme an Glücksspiel zu verhindern oder hinauszuzögern.
- ➔ Fähigkeiten zu fördern, riskante Konsum- und Verhaltensmuster frühzeitig zu erkennen und zu reduzieren.
- ➔ Problemlösungsstrategien, wie den Um-

gang mit Stress und schwierigen Gefühlen, zu fördern.

Durch die Förderung von personalen Kompetenzen erhöht sich die Chance, dass Jugendliche gesund aufwachsen, ohne schädliche Verhaltensweisen wie einen übermäßigen Konsum von Glücksspielen zu entwickeln.

## **Fachliche Kompetenzen:**

Es gilt ...

- ➔ Grundwissen über Glücksspiele zu vermitteln.
- ➔ Kenntnisse über Unterschiede zwischen Glücksspiel, simuliertem Glücksspiel und Spielen zu vermitteln.
- ➔ ein Verständnis für die Funktionsweise der Glücksspielwerbung und der Glücksspielindustrie zu fördern.

Ab der 7. Klassenstufe nimmt neben der Förderung der personalen und sozialen Kompetenzen die Bedeutung von Informationsvermittlung (fachliche Kompetenzen) zu. Kognitives Wissen befähigt zur Vermeidung von Konsum- und Suchtrisiken, allerdings nur dann, wenn die jungen Menschen dazu befähigt werden, es in ihrem Handeln zu berücksichtigen. In der Auswahl der Methoden wird daher bewusst auf eine möglichst neutrale Vermittlung der Inhalte ohne „erhobenen Zeigefinger“ gesetzt. Einseitige, vor allem auf Abschreckung setzende Botschaften und



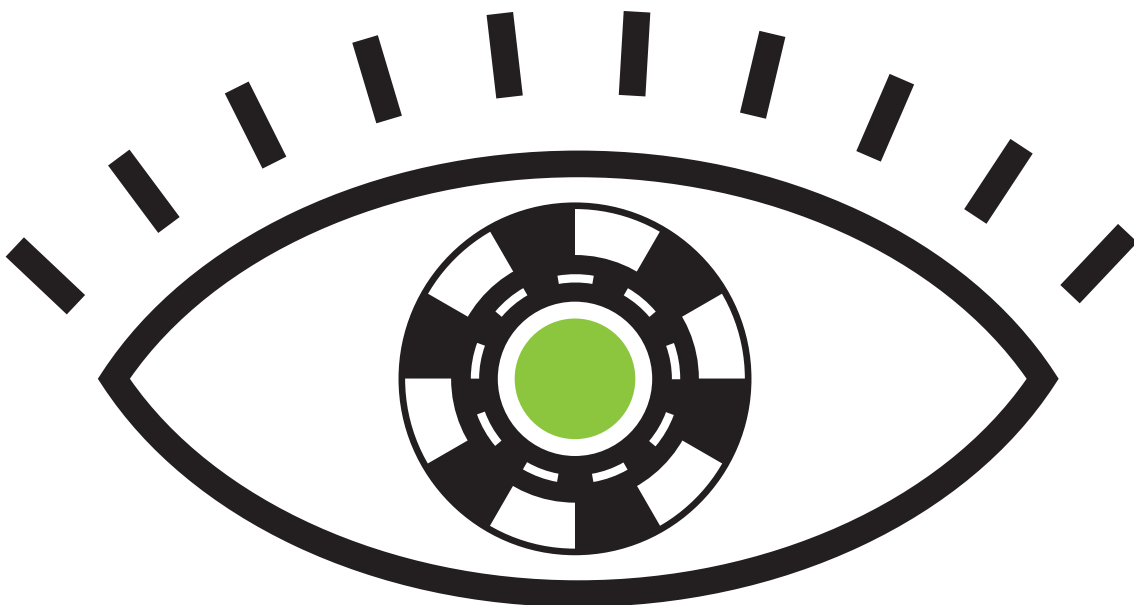
Informationen haben – wenn überhaupt – nur kurzfristige Effekte.

Dagegen wird im vorliegenden Glücksspiel-parcours Wert auf Übungen gelegt, ...

- ➔ die sachliche Informationen zu Glücksspielen als Entscheidungsgrundlage befördern.
- ➔ die Glücksspiele und ihre Wirkungen erfahrbar machen und eine Reflexion zum eigenen Umgang mit Glücksspielen ermöglichen.
- ➔ die Lebenskompetenzen wie Zeit- und Stressmanagement und persönliche Stärken fördern.
- ➔ die aktivieren und zu Gesprächen und Diskussionen anregen.

Eine zeitgemäße Suchtprävention setzt auf Verstehen und Deutung sowie auf Dialog und Interaktion. Dazu ist es hilfreich, mit den Jugendlichen nicht nur über Risiken und Folgen zu sprechen, sondern auch darüber, was das Glücksspiel für Vorteile für sie hat. Das fördert zum einen das Verständnis für die Verhaltensweisen und eröffnet die Möglichkeit z. B. darüber ins Gespräch zu kommen, ob es auch andere Möglichkeiten gibt, die positiven Effekte des Glücksspielens zu erreichen.

**Im Manual finden Sie für jede Station die zugehörigen Lernziele.**



# allgemeines

## Allgemeines zur Durchführung des Glücksspielparcours

### Noch Fragen? Hier kommen die Antworten!

#### Wie ist der Glücksspielparcours aufgebaut?

Der Glücksspielparcours setzt sich aus drei Teilen zusammen: Zunächst erfolgt im Plenum ein Einstieg in das Thema Glücksspiel. Danach absolvieren die Jugendlichen die Stationen des Glücksspielparcours selbstständig in Kleingruppen. Am Ende des Glücksspielparcours kommen die Jugendlichen wieder im Plenum für einen gemeinsamen Abschluss zusammen.

#### Glücksspielparcours



#### Für welche Zielgruppe ist der Glücksspielparcours geeignet?

Der Glücksspielparcours wurde für Jugendliche zwischen 14 und 18 Jahren entwickelt. Individuell kann er auch für die Arbeit mit älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen, in Ausnahmefälle mit jüngeren Jugendlichen, durchgeführt werden.

#### Für welche Gruppengröße ist der Glücksspielparcours geeignet?

Der Glücksspielparcours kann problemlos mit Gruppen von 4 bis zu 40 Jugendlichen (wenn alle Stationen aufgebaut sind) durchgeführt werden. Um Wartezeiten zu vermeiden, stehen die Basisstationen 1–5b in doppelter Ausführung zur Verfügung.

#### Was ist das Ziel des Glücksspielparcours?

In dem Glücksspielparcours geht es sowohl um Wissensvermittlung, eine persönliche Auseinandersetzung mit dem Thema als auch um praktisches Erleben. Zentrales Thema ist das Verständnis von Glücksspiel und seinen Mechanismen, um der Entstehung eines problematischen Glücksspielverhaltens vorzubeugen. Außerdem werden persönliche Ressourcen reflektiert und gestärkt.

#### Wie lange dauert die Durchführung des Glücksspielparcours?

Der benötigte Zeitbedarf für die Durchführung des Glücksspielparcours ist davon abhängig,

wie viele Stationen aufgebaut werden. Werden nur die Basisstationen 1–5b verwendet, ist ein Zeitbedarf mit Einstieg und Abschluss von ca. 3 Stunden und 30 Minuten erforderlich. Entscheiden Sie sich, den Parcours um alle fünf Zusatzstationen (Stationen 6–10) zu erweitern, sollten weitere 65 Minuten eingeplant werden. Zusätzlich sollten Sie ausreichend Zeit für Pausen einplanen, da die Angaben die reine Arbeitszeit betreffen. Die genauen Zeitangaben der einzelnen Stationen können Sie der Übersicht auf S. 14–17 entnehmen. Dieser Zeitumfang dient als Orientierung. Der tatsächliche Zeitbedarf ist von der Gruppe und der Gruppengröße abhängig.

### **Wie viele Stationen gibt es?**

Der Grundaufbau sieht fünf Stationen vor (Station 1–5b), die jeweils in doppelter Ausführung vorhanden sind. Zusätzlich können Sie den Parcours je nach Interesse und Zeitrahmen um bis zu fünf weitere Stationen (Stationen 6–10) erweitern. Ob und welche der zusätzlichen Stationen Sie anbieten wollen, legen Sie vor Beginn des Workshops fest. Eine Übersicht der Stationen finden Sie auf S. 14–17.

### **Müssen die einzelnen Stationen betreut werden?**

Die Stationen sind so konzipiert, dass die Jugendlichen diese selbstständig durchführen können. Alle für die Jugendlichen relevanten

Informationen finden sie in ihrem Parcoursheft, das sie an jeder Station benötigen. Darüber hinaus finden Sie als Workshopleitung ebenfalls einen detaillierten Stationsaufbau ggf. mit Lösungen in diesem Manual, um während der Stationsphase auf mögliche Rückfragen seitens der Jugendlichen reagieren zu können.

### **Müssen der Einstieg und der Abschluss betreut werden?**

Anders als bei der Stationsarbeit benötigen der Einstieg sowie der Abschluss Ihre Anleitung. Diese finden Sie detailliert in diesem Manual beschrieben. Zusätzlich können Sie sich die Durchführung der beiden Teile auch in kurzen Videos auf der Homepage ansehen: [www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)

### **Wird der Glücksspielparcours von den Jugendlichen alleine oder in Kleingruppen absolviert?**

Der Einstieg und der Abschluss finden im Plenum statt. Die Jugendlichen werden am Ende des Einstiegs im Plenum in 4er-Gruppen eingeteilt. Bei einer nicht durch vier teilbaren Anzahl Jugendlicher können auch 3er-Gruppen gebildet werden. Siehe dazu auch S. 32–33.

### **Bleiben die Gruppen für alle Stationen zusammen?**

Die 4er-Gruppen bleiben während des gesamten Parcoursdurchlaufs zusammen und

gehen immer gemeinsam als Gruppe zu der jeweils nächsten Station. An den einzelnen Stationen kann die Sozialform aber unterschiedlich sein. Es gibt Stationen, die sie als 4er-Gruppe absolvieren, aber auch Stationen, die sie in Einzelarbeit oder Partnerarbeit durchführen.

**i Hinweis:** Bei 3er-Gruppen wird die Partnerarbeit zu dritt durchgeführt.

### Müssen die Stationen in einer bestimmten Reihenfolge absolviert werden?

Nein, die Jugendlichen bearbeiten die Stationen in beliebiger Reihenfolge. Eine Ausnahme stellt die Station 5 dar – sie ist in zwei Teile aufgeteilt: 5a und 5b. Diese Stationen müssen direkt hintereinander durchgeführt werden. Begonnen wird immer mit der Station 5a!

### Welche Materialien werden zur Durchführung benötigt?

Sie brauchen lediglich

- eine Tafel oder ein Flipchart
- Moderationskarten (oder Ähnliches) mit Anpinnmöglichkeit und Stifte
- ein elektronisches Endgerät mit Internetzugang und einen Beamer für den Abschluss.

Alle weiteren für die Durchführung des Glücksspielparcours benötigten Materialien sind in dem Methodenset enthalten. In der Übersichtstabelle (S. 14–17) findet sich eine Auflistung mit allen Materialien für die einzelnen Stationen.

### Wie viel Platz wird benötigt?

Grundsätzlich können Sie den Glücksspielparcours in einem ausreichend großen Raum, z. B. einem Klassenzimmer, durchführen. Wenn es die räumlichen Kapazitäten zulassen, bietet es sich an, zwei Räume zu nutzen, um den Abstand zwischen den Stationen zu vergrößern und den Parcours zu „entzerren“. Der Raum sollte wie folgt ausgestattet sein: Jede Station wird an einem einzelnen Tisch aufgebaut. Die Stationen 5a und 5b werden als eine Station gewertet und befinden sich am selben Tisch. Für die Stationen 1, 3, 4, 6 und 10 werden jeweils vier Stühle benötigt. Die restlichen Stationen können auch im Stehen durchgeführt werden.

Übersicht Aufbau:		Tische	Stühle (empfohlene Mindestanzahl)
Stationen 1–5b	in einfacher Ausführung	5	12
	in doppelter Ausführung	10	24
Ergänzung um Stationen 6–10		5	8

Für den Einstieg und den Abschluss kann bei Bedarf ein Stuhlkreis gebildet werden.

### Was ist bei der Vorbereitung des Glücksspielparcours zu beachten?

- Termin- und Raumfrage abklären
- Methodenset und Materialien (Parcourshefte in ausreichender Anzahl) bestellen
- Stationen auswählen (Station 1–5b werden immer aufgebaut)
- ggf. Hintergrundinformationen zu Glücksspiel und Glücksspielsucht lesen

Vorbereitung am Tag der Umsetzung:

- Raum vorbereiten:  
Stationen aufbauen (Tische und Stühle; Materialien bereitlegen; elektronisches Endgerät mit Internetzugang und einen Beamer organisieren)

### Ist Vorwissen zum Thema

#### Glücksspiel erforderlich?





Grundsätzlich können Sie den Glücksspielparcours ohne detailliertes Hintergrundwissen durchführen. Auf den Seiten 89–94 finden Sie einige Hintergrundinformationen zu den Themen Glücksspiel und Glücksspielsucht. Wir empfehlen, diese in Vorbereitung auf die Durchführung zu lesen, um auf Rückfragen der Jugendlichen reagieren zu können.

Informationen finden Sie auch unter:

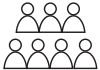
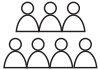


[www.abgezockt-parcours.de/wissenswertes/](http://www.abgezockt-parcours.de/wissenswertes/)

## Übersichtstabelle Glücksspielparcours

Auf den folgenden zwei Doppelseiten findet sich eine Auflistung aller Stationen mit den jeweiligen Zielen, benötigten Materialien, dem Zeitbedarf sowie der entsprechenden Sozialform. Die Materialien für die Stationen 1–5b stehen in doppelter Ausführung im Methodenset zur Verfügung. Bei größeren Gruppen können so die Basisstationen jeweils doppelt aufgebaut werden, damit keine Wartezeiten für die Jugendlichen zwischen den Stationen entstehen. Das Parcoursheft der Jugendlichen wird für jede Station benötigt, da hier die Arbeitsaufträge und Arbeitsblätter zu finden sind.







Plenum	
4er-Gruppen bzw. 3er-Gruppen	
Partnerarbeit (Bei 3er-Gruppen Partnerarbeit zu dritt)	
Einzelarbeit	

## einstieg






Angeboten	Einstieg	Ziel	Materialien	Zeit	Sozialform
<input checked="" type="checkbox"/>	Übung: Meinungs- soziogramm	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivierung, Einbindung, Abfrage der Befindlichkeit</li> <li>• erster Zugang zum Thema Glücksspiel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 18 Aussagen im Manual (S. 23)</li> <li>• 2 Schilder „Stimmt“ und „Stimmt nicht“</li> </ul>	15	
<input checked="" type="checkbox"/>	Übung: Was ist was?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definitionen/Unterschiede Glücksspiel, simuliertes Glücksspiel und Spiele kennenlernen</li> <li>• Erkenntnis, dass Übergänge teilweise fließend sind und eine Abgrenzung schwierig sein kann</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 Kategoriekarten (Glücksspiele, simulierte Glücksspiele, Spiele)</li> <li>• 18 Fotokarten von Glücksspielen, simulierten Glücksspielen und Spielen mit kurzer Begriffserläuterung</li> </ul>	25	
<input checked="" type="checkbox"/>	Übung: Welche Karte, Schiri?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sensibilisierung für Gefährdungspotenziale von Glücksspielen</li> <li>• unproblematisches, auffälliges und problematisches Glücksspielverhalten besser erkennen</li> <li>• Erkenntnis, dass Übergänge zwischen den Phasen des Glücksspielverhaltens fließend sind</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 15 „Schiedsrichter*innen-Karten“ (5 gelbe, 5 rote und 5 weiße)</li> <li>• 12 Karten mit Beispielsituationen</li> </ul>	25	
<input checked="" type="checkbox"/>	Ausgabe Parcoursheft mit Seminar- überblick und Gruppenbil- dung und Zeit- wächter*in	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblick zum Ablauf des Workshops</li> <li>• Einführung in das Parcoursheft</li> <li>• Gruppenbildung und Festlegung einer*s Zeitwächter*in</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Parcoursheft für jede*n TN</li> </ul>	10	
				<b>75</b>	

**i Hinweis:** Die Stationen 1–5b sind bereits als „Angeboten“ markiert, da diese bei jeder Durchführung aufgebaut werden sollten. Sie können alle weiteren Stationen markieren, die im Workshop ebenfalls angeboten werden sollen. So behalten Sie den Überblick, welche Stationen für den Workshop zusätzlich aufgebaut und durchgeführt werden.

## basisstationen





Angeboten	Basisstationen	Ziel	Materialien	Zeit	Sozialform
<input type="checkbox"/>	Station 1 – Weißt du Bescheid?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wissen zum Thema Glücksspiel prüfen und erweitern</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 1 – Weißt du Bescheid?“</li> <li>18 Wissenskarten</li> <li>4 verschiedenfarbige Spielfiguren</li> <li>1 Würfel</li> <li>1 Spielbrett</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	Station 2 – Rot oder Gelb?	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkenntnisse zu Wahrscheinlichkeiten, Gewinnchancen und Zufall erlangen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 2 – Rot oder Gelb?“</li> <li>1 Münze mit roter und gelber Seite</li> <li>1 Wurfunterlage</li> <li>1 Würfelbecher</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	10	
<input type="checkbox"/>	Station 3 – Stärken- Check	<ul style="list-style-type: none"> <li>eigene Stärken erkennen</li> <li>erkennen, dass Stärken Schutzfaktoren sein können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 3 – Stärken-Check“</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	Station 4 – Zeitkuchen	<ul style="list-style-type: none"> <li>mit dem eigenen Tagesablauf beschäftigen</li> <li>Umgang mit Stress und Langeweile reflektieren</li> <li>neue Möglichkeiten des Stressabbaus und der Entspannung kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 4 – Zeitkuchen“</li> <li>Buntstifte</li> <li>1 Anspitzer</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	Station 5a – Bank of Winners	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gefühl von Gewinnen und Verlieren erleben</li> <li>eigenes Spaß- und Frustrationslevel erkennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 5a – Bank of Winners“</li> <li>2 Würfel</li> <li>1 Würfelunterlage</li> <li>20 Spielchips</li> <li>1 Stimmungsbarometer</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	20	
<input type="checkbox"/>	Station 5b – Bank of Winners: Auswertung	<ul style="list-style-type: none"> <li>Erkenntnisse zu Gewinnchancen und Wahrscheinlichkeiten erlangen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stationskarte „Station 5b – Bank of Winners: Auswertung“</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	10	
				<b>85</b>	

# zusatzstationen

Angeboten	Zusatzstationen	Ziel	Materialien	Zeit	Sozialform
<input type="checkbox"/>	<b>Station 6 – Werdet Glücksspiel- Werbegenies</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wissen zu Werbestrategien von Glücksspielanbieter erlangen</li> <li>• Wirkung von Werbestrategien von Glücksspielanbieter kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stationskarte „Station 6 – Werdet Glücksspiel-Werbegenies“</li> <li>• 1 verschlossener Lösungsumschlag</li> <li>• Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	<b>Station 7 – Sportwetten: Wetten, dass...?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erkennen, dass auch Sportwetten Glücksspiele sind</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stationskarte „Station 7 – Wetten, dass...?“</li> <li>• 10 Magnetkarten mit Sportereignissen</li> <li>• 20 Spielchips</li> <li>• Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	<b>Station 8 – Hast du dein Glück in der Hand?</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Auseinandersetzung mit simuliertem Glücksspiel</li> <li>• Mechanismus von Lootboxen verstehen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stationskarte „Station 8 – Hast du dein Glück in der Hand“</li> <li>• 1 großer Würfel</li> <li>• 4 verschlossene Boxen mit Spielmaterial (Lootboxen)</li> <li>• 1 Würfelunterlage</li> <li>• 1 große Schatztruhe mit 40 Goldmünzen</li> <li>• Parcoursheft</li> </ul>	10	
<input type="checkbox"/>	<b>Station 9 – Gefährdungspuzzle</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• verschiedene Risikomerkmale von Glücksspielen kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stationskarte „Station 9 – Gefährdungspuzzle“</li> <li>• 2 Umschläge mit Puzzlesets (je 11 grüne und 11 schwarze Puzzleteile)</li> <li>• 1 verschlossener Lösungsumschlag</li> <li>• Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input type="checkbox"/>	<b>Station 10 – Buchstabengitter</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Folgen von problematischem Glücksspielverhalten kennenlernen</li> <li>• erfahren, dass Glücksspiel Auswirkungen auf verschiedenste Lebensbereiche hat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Stationskarte „Station 10 – Buchstabengitter“</li> <li>• 1 verschlossener Lösungsumschlag</li> <li>• Parcoursheft</li> </ul>	10	
				<b>65</b>	



# abschluss

Angeboten	Abschluss	Ziel	Materialien	Zeit	Sozialform
<input checked="" type="checkbox"/>	Feedbackrunde	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexion der Workshopinhalte</li> </ul>		5	
<input checked="" type="checkbox"/>	Video – Online-Glücksspiel verstehen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anreize und Risiken von Online-Glücksspiel kennenlernen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Video „Online-Glücksspiel verstehen“</li> <li>Elektronisches Endgerät mit Internetzugang und einen Beamer (durch Workshopleitung zu organisieren)</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	15	
<input checked="" type="checkbox"/>	Gründe, Wirkungen, Folgen und Schutzfaktoren	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gründe, Wirkungen und Folgen der Glücksspielteilnahme zusammenfassen</li> <li>Schutzfaktoren identifizieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tafel/Flipchart (durch Workshopleitung zu organisieren)</li> <li>Moderationskarten (durch Workshopleitung zu organisieren)</li> <li>Anpinnmöglichkeiten (durch Workshopleitung zu organisieren)</li> <li>Parcoursheft</li> </ul>	20	
<input checked="" type="checkbox"/>	Hilfeangebote	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hinweis auf Hilfeangebote erhalten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Parcoursheft</li> </ul>	5	
				<b>45</b>	

# glücksspielparcours





einstieg

1	Übung: Meinungssoziogramm	22
2	Übung: Was ist was?	24
3	Übung: Welche Karte, Schiri?	28
4	Parcoursheft und Gruppenbildung	32

# 1 Übung: Meinungssoziogramm

## Benötigte Materialien:

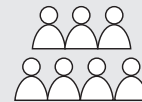
- 18 Aussagen im Manual (S. 23)
- 2 Schilder „Stimmt“ und „Stimmt nicht“

## Benötigte Zeit:

15 Minuten

## Sozialform:

Plenum



## Ziele:

- ➔ Die Jugendlichen werden aktiviert und erhalten einen ersten Zugang zur Thematik Glücksspiel.
- ➔ Es wird ein erstes Stimmungsbild der Gesamtgruppe zur Thematik eingefangen.

## Auftrag:

- ➔ Die Jugendlichen positionieren sich zu verschiedenen Aussagen (zur eigenen Stimmung, zur eigenen Person und zum Thema Glücksspiel).

## Vorbereitung:

- ➔ Legen Sie die Schilder „Stimmt“ und „Stimmt nicht“ in den Raum auf zwei gegenüberliegende Seiten.

## Durchführung:

➔ Wählen Sie 6–8 der folgenden Aussagen

- 1** Ich fühle mich heute gut.
- 2** Ich freue mich auf die Veranstaltung.
- 3** Wetten machen Sportereignisse spannender.
- 4** Ich habe schon mehrmals etwas gewonnen.
- 5** Wenn ich gewinne, fühle ich mich großartig.
- 6** Ich bin öfter mal gestresst.
- 7** Wetten ohne Geldeinsatz sind langweilig.
- 8** Geld macht glücklich.
- 9** Ich langweile mich oft.
- 10** Glücksspiele sollten auch für unter 18-Jährige erlaubt werden.
- 11** Ich mache regelmäßig Sport.
- 12** Ich habe schon mal Glücksspiele gespielt.
- 13** Ich schaue mir gerne mit Freunden Sportspiele/Turniere oder Wettkämpfe an (auch im Fernsehen).
- 14** Lotto spielen lohnt sich.
- 15** Ich habe viele Hobbys.
- 16** No risk, no fun.
- 17** Ich habe schon einmal um etwas gewettet.
- 18** Mit Freunden zocken macht Spaß.

- ➔ Lesen Sie die Aussagen nacheinander vor. Die Jugendlichen positionieren sich je nach ihrer Zustimmung bzw. Ablehnung bei den Schildern „Stimmt“ oder „Stimmt nicht“.
- ➔ Die Jugendlichen können sich zwischen den beiden Schildern positionieren, wenn sie die Aussage weder ablehnen noch ihr vollkommen zustimmen.
- ➔ Als Workshopleitung können Sie nachfragen, warum sich die Jugendlichen entsprechend positioniert haben, um mehr über die Einstellung und ihr Verhalten zu erfahren.

**i Hinweis:** Es geht hier nicht darum, Glücksspiel bereits zu definieren, inhaltlichen

Input zu liefern oder in die Positionierung der Jugendlichen einzugreifen. Nachfragen zur Positionierung können natürlich gestellt werden.

### **Anleitung im Erklärvideo**

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



➔ Eine beispielhafte Durchführung können Sie sich im Erklärvideo ansehen

## 2 Übung: Was ist was?

### Glücksspiel, simuliertes Glücksspiel oder Spiel?

#### Benötigte Materialien:

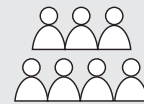
- 3 Schilder: „Glücksspiele“, „Simulierte Glücksspiele“ und „Spiele“
- 18 Fotokarten mit Erläuterungen auf der Rückseite

#### Benötigte Zeit:

25 Minuten

#### Sozialform:

Plenum



Spiele

Glücksspiele  
(im juristischen Sinne)

- Einsatz von Echtgeld zur Spielteilnahme erforderlich
- Ergebnis/Ausgang ist ganz oder überwiegend vom Zufall abhängig
- Echtgeldgewinn möglich
- Die Teilnahme ist erst ab 18 Jahren erlaubt.

Simulierte  
Glücksspiele



Roulette

**Roulette**  
Roulette kann in Spielbanken oder online gespielt werden. Man setzt bei diesem Spiel mit einem Geldeinsatz auf bzw. auf bestimmte Eigenschaften von Zahlen (z.B. die Farbe). Die Höhe des Geldeinsatzes ist nicht festgesetzt. Der Gewinn wird mit einer Kugel und einer sich drehenden, nummerierten Scheibe ermittelt. Die Kugel bleibt am Ende auf einer Zahl liegen – diese Nummer bzw. Farbe hat gewonnen.

**Virtuelle Drehscheiben in Spielen**  
In vielen Computerspielen und App-Spielen können Prämien, Belohnungen oder Münzen erspielt werden. Diese sind oft nötig, um im Spiel weiter zu kommen. Häufig erfolgt dies mit virtuellen Drehscheiben oder Spielautomaten.





## Ziele:

- ➔ Die Jugendlichen lernen die Definition von Glücksspielen kennen und erkennen die Unterschiede zu simulierten Glücksspielen und Spielen.
- ➔ Es soll deutlich werden, dass die Übergänge teilweise fließend sind, verschwimmen und eine Abgrenzung schwierig sein kann.

## Auftrag:

Die Jugendlichen ordnen die Fotokarten den Schildern „Glücksspiele“, „Simulierte Glücksspiele“ und „Spiele“ zu.

## Vorbereitung:

- ➔ Legen Sie die drei Schilder „Glücksspiele“, „Simulierte Glücksspiele“ und „Spiele“ auf den Boden.
- ➔ Halten Sie darüber hinaus die 18 Fotokarten mit den einzelnen Beispielen bereit.

## Durchführung:

- ➔ Stellen Sie den Teilnehmenden die Kategorie „Glücksspiel“ vor.
  - Dafür nennen Sie die drei Kriterien für Glücksspiele im juristischen Sinne (siehe S. 26).
  - Heben Sie hervor, dass die drei Kriterien erfüllt sein müssen, damit es sich juristisch gesehen um Glücksspiele handelt. Sind diese erfüllt, ist eine Teilnahme automatisch erst ab 18 Jahren erlaubt.
  - Sobald eins der Kriterien nicht erfüllt ist, handelt es sich auch nicht mehr um ein Glücksspiel im juristischen Sinne.
- ➔ Verteilen Sie im Anschluss die Fotokarten an die Jugendlichen.
- ➔ Die Jugendlichen ordnen die Fotokarten den Kategorien zu. Dafür stellen sie die Fotokarte im Plenum vor, überlegen gemeinsam, in welche Kategorie der Begriff auf der Karte gehört und legen sie entsprechend zu den Schildern. Die Entscheidung soll jeweils begründet werden.

**i Hinweis:** Sollten die Jugendlichen einen Begriff auf der Fotokarte nicht kennen, befindet sich jeweils auf der Rückseite eine kurze Erklärung.

➔ Überprüfen Sie als Workshopleitung am Ende die Zuordnung.

**i Hinweis:** Die Zuordnung der Fotokarten zu den jeweiligen Kategorien ist nicht immer eindeutig, da fast jedes Spiel oder Glücksspiel so abgewandelt werden kann, dass es sich einer anderen Kategorie zuordnen lassen würde.

### Beispiele:

- Roulette gibt es auch als Spiel für zu Hause. Dabei wird nicht mit Echtgeld gespielt. Somit sind die Kriterien „Echtgeld-Einsatz“ und „Echtgeld-Gewinn“ nicht erfüllt und es handelt sich nicht mehr um ein Glücksspiel im juristischen Sinne.
- FIFA ist in erster Linie ein (Video-)Spiel. Im Spiel gibt es aber sogenannte „Packs“, die Spieler\*innen mit InGame-Währung (zum Teil kostenpflichtig) erwerben können. Darin befindet sich eine zufällige Auswahl an Spieler\*innen, die für das Spiel nützlich sein und die Gewinnchancen erhöhen können. Es kann jedoch kein Geld gewonnen werden. Bei den Packs handelt es sich also um simuliertes Glücksspiel, womit die Fotokarte „FIFA“ mit dieser Begründung auch dem Schild „Simuliertes Glücksspiel“ zugeordnet werden kann.

Das heißt, es gibt bei dieser Übung kein „richtig“ oder „falsch“, und die Begründung ist entscheidend für die Zuordnung. Wichtig ist aber, dass eine Zuordnung zur Kategorie „Glücksspiel“ erfolgen muss, sobald alle drei Kriterien für Glücksspiel im juristischen Sinne erfüllt sind.

## Reflexion:

- ➔ Sie erläutern den Jugendlichen, dass die Übergänge zwischen Glücksspielen, simulierten Glücksspielen und Spielen zum Teil fließend sind und sie miteinander verschwimmen.
- ➔ Eine Abgrenzung zwischen Glücksspielen, simulierten Glücksspielen und Spielen ist nicht immer einfach. Sobald aber die drei Kriterien erfüllt sind, handelt es sich um ein Glücksspiel im juristischen Sinne.
- ➔ Auch, wenn manche Glücksspiele so scheinen, als könnte man das Ergebnis beeinflussen, bleiben sie vom Zufall abhängig.

## Auswertung:

### Definition von Glücksspielen:

Im juristischen Sinne müssen Glücksspiele die folgenden 3 Kriterien erfüllen:

- ➔ Die Teilnahme erfordert einen Geldeinsatz.
- ➔ Der Spielausgang muss ganz oder überwiegend auf Zufall beruhen.
- ➔ Der Gewinn eines Vermögenswerts – in der Regel Geldgewinn – ist möglich.

### Definition von simuliertem Glücksspiel:

Simulierte Glücksspiele ähneln vom Aussehen und/oder der Funktionsweise Glücksspielen. Allerdings ist mindestens eins der Definitionskriterien von Glücksspielen nicht erfüllt. Somit zählen sie im rechtlichen Sinne nicht zu den Glücksspielen, fallen nicht unter den Jugendschutz und sind daher häufig auch in Spielen für Minderjährige erlaubt.

## Mögliche Lösungen:

Beispiele	Kriterien für Glücksspiele			mögliche Zuordnung
	Geld-einsatz	Zufall	Geld-gewinn	
Backgammon	X	✓	X	Spiele
FIFA	(✓)	X	X	
Kniffel	X	✓	X	
Mensch ärgere dich nicht	X	✓	X	
GTA	(✓)	X	X	
Monopoly	X	✓	X	
Super Mario	X	X	X	
UNO	X	✓	X	
Demo-Glücksspiele	X	(✓)	X	Simulierte Glücksspiele
Lootboxen/Packs	(✓)	(✓)	X	
Virtuelle Drehscheiben	(✓)	(✓)	X	
Automaten	✓	✓	✓	Glücksspiele
Lotto	✓	✓	✓	
Poker	✓	✓	✓	
Roulette	✓	✓	✓	
Rubbellose	✓	✓	✓	
Sportwetten	✓	✓	✓	

**i Hinweis:** Sportwetten und Poker sind auch Glücksspiele. Es gibt zwar einen geringen Kompetenzanteil (z. B. Wissen oder Erfahrungen), welcher allerdings von vielen Spielenden überschätzt wird. Fakt ist: Ein Sportergebnis kann nicht vorhergesagt werden, auch wenn man eine Mannschaft und die Sportart gut kennt. Ähnlich verhält es sich beim Poker: die Karten sind rein zufällig verteilt.



## Raum für Notizen:

.....

### Anleitung im Erklärvideo

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



➔ Eine beispielhafte Durchführung können Sie sich im Erklärvideo ansehen

- ✓ Trifft zu
- ✗ Trifft nicht zu
- (✓) bei Zufall: Simulierte Glücksspiele, z. B. die virtuellen Drehscheiben, erwecken den Anschein, auf Zufall zu beruhen. Es können jedoch auch Algorithmen zugrunde liegen, die Spieler\*innen gezielt gewinnen oder verlieren lassen.
- (✓) bei Geldeinsatz: Es gibt Spiele, bei denen man sich in Form von In-Game-Währung Vorteile erkaufen kann, teilweise ist dieses auch mit Echtgeldeinsatz möglich. Solche Vorteile können Verkürzungen von Wartezeiten oder nützliche Fähigkeiten für das weitere Spiel sein. Wichtig: Wenn es zum Echtgeldeinsatz kommt, dann darf das Ergebnis des Kaufes nicht vom Zufall abhängen oder es darf kein Geldgewinn möglich sein, sonst würde es sich um ein Glücksspiel handeln (siehe Definition von Glücksspielen).

# 3 Übung: Welche Karte, Schiri?

## Benötigte Materialien:

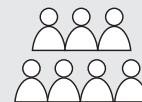
- 15 Schiedsrichter\*innen-Karten (5 rote, 5 gelbe, 5 weiße Karten)
- 12 Karten mit Beispielsituationen

## Benötigte Zeit:

25 Minuten

## Sozialform:

Plenum



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen werden für Gefährdungspotenziale von Glücksspielen sensibilisiert und lernen anhand von Beispielsituationen, das Ausmaß eines Glücksspielverhaltens einzuschätzen.

## Auftrag:

Die Jugendlichen zeigen mit Hilfe von roten, gelben und weißen Karten, wie sie das Verhalten von Personen in bestimmten Beispielsituationen einschätzen.

## Vorbereitung:

- ➔ Verteilen Sie jeweils drei „Schiedsrichter\*innen-Karten“ (rote, gelbe und weiße Karte) an fünf Schüler\*innen.
- ➔ Halten Sie die Beispielsituationen bereit.

## Durchführung:

### Teil 1:

- ➔ Erläutern Sie den Jugendlichen das Schiedsrichter\*innen-Modell. Weitere Informationen finden Sie auch auf S. 30 (Tabelle Hintergrundinformationen für Workshopleitung):
  - In einigen Sportarten (z. B. Fußball) hat der\*die Schiedsrichter\*in eine gelbe und rote Karte, die eine wichtige Bedeutung für das Spiel haben und eine Reaktion hervorrufen.
    - **Gelbe Karte:** Achtung! Es gibt eine Verwarnung.
    - **Rote Karte:** Stopp! Es gibt einen Platzverweis.
    - Wird **keine Karte** gezogen (bzw. in dieser Übung die „weiße Karte“): Das

Spiel ist unauffällig. Es wird aber weiter beobachtet.

- Dieses Modell und die Bedeutung kann man auch auf das Glücksspielverhalten übertragen. So steht jede Karte beispielhaft für eine Phase des Glücksspielverhaltens:
  - **Weißer Karte:** Das Glücksspielverhalten ist unauffällig und wird nicht beanstandet.
  - **Gelbe Karte:** Achtung! Das Glücksspielverhalten ist auffällig.
  - **Rote Karte:** Stopp! Das Glücksspielverhalten ist so problematisch, dass es so nicht fortgesetzt werden sollte.
- Der Wechsel von einer Phase in eine andere kann in beide Richtungen erfolgen. So gibt es auch bei einem problematischem Glücksspielverhalten die Möglichkeit, in einen weniger problematischen Bereich zu gelangen. Teilweise ist dafür jedoch Unterstützung von außen notwendig.
- Beim Glücksspielverhalten sind die Übergänge zwischen den Phasen zudem fließend. Das heißt, dass es nicht immer eindeutig sein muss, in welcher Phase sich eine Person gerade befindet. Wie lange die einzelnen Phasen dauern, ist von Person zu Person unterschiedlich. Der Prozess kann schleichend sein und über mehrere Jahre dauern. Es kann jedoch auch sehr schnell gehen, dass sich aus einem unauffälligen Spielverhalten eine Problematik entwickelt.

## Teil 2:

- ➔ Verteilen Sie die Karten mit Beispielsituationen an einige Jugendliche.
  - Diese lesen nun die Beispielfälle vor.
  - Die Jugendlichen mit den Schiedsrichter\*innen-Karten entscheiden sich nun dafür, wie sie die Beispielsituation einschätzen und halten entweder die weiße, gelbe oder rote Karte hoch.
  - Wenn eine Zuordnung nicht eindeutig ist, können die Jugendlichen auch zwei

Karten in Kombination hochhalten.

- Die anderen dürfen bei der Zuordnung unterstützen.
- ➔ Überprüfen Sie als Workshopleitung jeweils die Zuordnung.

**! Wichtig:** Die Beispielsituationen lassen sich nicht immer eindeutig einer Phase zuordnen, da Situationen unterschiedlich wahrgenommen werden. Fragen Sie die Jugendlichen daher gerne nach einer Begründung für die Zuordnung.

## Reflexion:

- ➔ Sie erläutern den Jugendlichen, dass eine Zuordnung der Beispielsituationen nicht immer eindeutig ist, da die Übergänge teilweise verschwimmen oder fließend sind und Situationen unterschiedlich wahrgenommen werden können. Schnell kann man sich in einer anderen Phase befinden.

**! Wichtig:** Der Weg ist immer in beide Richtungen möglich. Auch aus einem problematischen Spielverhalten gibt es einen Weg zurück in ein weniger problematisches Spielverhalten.

## Anleitung im Erklärvideo

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



- ➔ Eine beispielhafte Durchführung können Sie sich im Erklärvideo ansehen

## Hintergrundinformationen für Workshopleitung:

### Das Glücksspielverhalten ist unauffällig

#### Anzeichen:

- Glücksspiele werden in Gesellschaft und zum Spaß gespielt
- Wenig Zeit und Geld wird investiert
- Selbstbestimmte Zeit- und Geldlimits werden problemlos eingehalten

#### Negative Folgen:

- Keine direkten negativen Folgen

#### Handlungsbedarf:

- Es besteht kein konkreter Handlungsbedarf.
- Man sollte dennoch achtsam dafür bleiben, ob das Glücksspielverhalten sich verändert, damit man frühzeitig reagieren kann.

### Achtung! Das Glücksspielverhalten ist auffällig.

#### Anzeichen:

- Glücksspiele werden vermehrt auch alleine gespielt
- Mehr Zeit und Geld werden investiert
- Selbstbestimmte Zeit- und Geldlimits können zunehmend schwerer eingehalten werden
- Bei Geldverlust wird angestrebt, diesen durch die Teilnahme an weiteren Glücksspielen wieder auszugleichen.

#### Negative Folgen:

- Auswirkungen auf die Arbeit/Schule (z. B. schlechtere Schulnoten)
- Konflikte und weniger Zeit mit der Familie oder Freunden
- Geldprobleme

#### Handlungsbedarf:

- Es ist wichtig, aufmerksam zu sein und zu reagieren, um einem problematischen Glücksspielverhalten entgegenzusteuern (z. B. Spielfrequenz und Dauer verringern).
- Sollte man dies nicht alleine schaffen, kann man sich Unterstützung suchen.

### Stopp! Das Glücksspielverhalten ist problematisch.

#### Anzeichen:

- Keine Kontrolle mehr über das eigene Glücksspielverhalten
- Selbstbestimmte Zeit- und Geldlimits können nicht eingehalten werden
- Glücksspiele werden gezielt gespielt, um beispielsweise schlechte Gefühle zu unterdrücken
- Das Ausmaß des Glücksspielverhaltens wird vor anderen verheimlicht

#### Negative Folgen:

- Schulden/Geldprobleme werden größer
- Illegale Handlungen, um sich Geld zu beschaffen
- Kaum Zeit mit der Familie/Freunden und für Hobbies
- Schuldgefühle und Verzweiflung treten auf

#### Handlungsbedarf:

- Das Glücksspielen sollte deutlich reduziert oder ganz beendet werden, da das Glücksspielen viele gravierende/negative Folgen hat.
- Auch hier gilt: Wenn man es nicht alleine schafft, kann man sich Unterstützung holen.

## Mögliche Lösungen:

**Beispiel 1:** Paul ist in der 12. Klasse. Er geht mehrmals pro Woche in der großen Pause in das Wettbüro um die Ecke und tippt Wertscheine auf verschiedene Sportereignisse.

Gelb Rot

**Beispiel 2:** Jedes Jahr zu Weihnachten bekommt Yara von ihren Großeltern einen Rubbellos-Adventskalender geschenkt.

Weiß

**Beispiel 3:** Einmal im Monat trifft sich Leon mit seinen Freunden zum Pokern. Der Einsatz ist 5 €.

Weiß

**Beispiel 4:** Mia liebt es, auf ihrem Handy Roulette zu spielen. Sie hat so viele Punkte gewonnen, dass sie überlegt, in einem Online-Casino um echtes Geld zu spielen.

Weiß Gelb

**Beispiel 5:** Mo hat in den letzten Wochen oft Sportwetten bei einem Online-Anbieter platziert und möchte nun eine längere Wettpause machen. Die Werbung von seinem Anbieter für einen Wettbonus von 50 € ist allerdings so verlockend für Mo, dass er schnell wieder wettet.

Gelb

**Beispiel 6:** Immer, wenn Deniz Streit mit seinen Eltern hat, geht er in die Spielhalle und zockt an Automaten. Nur hier kann er seinen Ärger vergessen.

Rot

**Beispiel 7:** Zu seinem 18. Geburtstag war Malik mit seinen Freunden in der Spielbank und hat beim Roulette über 200 € gewonnen. Mittlerweile war er schon ein paar Mal allein zum Roulettespielen in der Spielbank, da er hofft, nochmal so viel Geld zu gewinnen.

Gelb Rot

**Beispiel 8:** Simon hat aus der Haushaltskasse seiner Eltern Geld genommen, um seine Spielschulden bei einem Freund zu bezahlen. Er hofft, heute Abend am Automaten endlich mal wieder zu gewinnen, damit er das Geld zurücklegen kann.

Rot

**Beispiel 9:** Kaya ist häufig müde und bekommt im Unterricht wenig mit. Gestern Nacht hat sie wieder im Bett auf ihrem Handy im Online-Casino gespielt und nicht gemerkt, dass es draußen schon hell wurde.

Gelb Rot

**Beispiel 10:** Elyas und Hamed haben darum gewettet, welche Mannschaft das WM-Fußball Finale gewinnt. Der Verlierer muss den Gewinner auf eine Pizza einladen.

Weiß

**Beispiel 11:** Sarah spielt auf ihrem Handy ein Spiel, das mit der Zeit immer schwieriger wird. Um an virtuelle Diamanten zu kommen, die sie für das Weiterkommen im Spiel benötigt, kann sie im Spiel an einem Glücksrad drehen. Immer häufiger setzt sie dafür auch echtes Geld ein, um öfter an dem Glücksrad drehen zu können. So kommt es, dass sie nicht mehr genügend Geld hat, um mit ihren Freundinnen ins Kino zu gehen.

Gelb Rot

**Beispiel 12:** Anastasia hat zu ihrem 18. Geburtstag ein Jahreslos einer Glückslotterie bekommen. Damit nimmt sie automatisch an den wöchentlichen Ziehungen teil. Sie verfolgt jedoch nicht jedes Mal, ob sie gewonnen hat, da sie weiß, dass sie bei einem Gewinn automatisch benachrichtigt wird.

Weiß

# 4 Parcoursheft und Gruppenbildung

## Benötigte Materialien:

- Parcourshefte für die Jugendlichen

## Benötigte Zeit:

10 Minuten



## Sozialform:

Plenum



## Ziele:

- ➔ Das Parcoursheft wird eingeführt und an die Jugendlichen übergeben.
- ➔ Die Jugendlichen erhalten einen Überblick zum Ablauf des Workshops.
- ➔ Die Jugendlichen finden sich in 4er-Gruppen zusammen und bestimmen eine\*n Zeitwächter\*in.

## Durchführung:

### Teil 1: Ausgabe der Parcourshefte

- ➔ Verteilen Sie das Parcoursheft an die Jugendlichen. Die Jugendlichen können es am Ende des Workshops mit nach Hause nehmen.
- ➔ Erläutern Sie den Aufbau und den Inhalt des Parcourshefts:



- Das Parcoursheft enthält Anleitungen zur Durchführung der einzelnen Stationen und Arbeitsblätter.

➔ Beschreiben Sie im Anschluss noch einmal den Ablauf des Stationsteils.

Folgende Dinge sollten Sie dabei erklären:

- Anzahl der aufgebauten Stationen, die alle 4er-Gruppen durchlaufen.
- Stationen 1–5b wurden doppelt aufgebaut um ggf. Wartezeiten zu vermeiden.
- Zeitrahmen für den Parcours (abhängig von den aufgebauten Stationen).
- Jugendlichen durchlaufen den Parcours in einer frei zu wählenden Reihenfolge.

**⚠ Wichtig:** Eine Ausnahme stellen die Stationen 5a und 5b dar. Diese müssen direkt hintereinander durchgeführt werden. Dabei wird immer mit der Station 5a begonnen!

- Alle Jugendlichen benötigen das eigene Parcoursheft und einen Stift.

➔ Die Jugendlichen können sich im Parcoursheft im Inhaltsverzeichnis (S. 3) markieren, welche Stationen sie schon durchlaufen haben.

## Teil 2: Gruppenbildung

➔ Es werden 4er-Gruppen gebildet. Bei einer nicht durch vier teilbaren Anzahl Jugendlicher können auch 3er-Gruppen gebildet werden.

➔ Jede Gruppe bestimmt eine\*n Zeitwächter\*in, der\*die während des gesamten Parcours die Zeit im Blick behält.

**i Hinweis:** Es ist sinnvoll, dass die Jugendlichen sich selbst in Gruppen einteilen, da an einigen Stationen persönliche Dinge besprochen werden. Alternativ kann die Einteilung aber auch durch Zufall oder durch Sie als Workshopleitung erfolgen.

**i Hinweis:** Die Gruppen bleiben während des gesamten Parcoursdurchlaufs zusammen und gehen immer als Gruppe zu der jeweils nächsten Station (die Reihenfolge der Stationen ist frei wählbar). An den einzelnen Stationen kann die Sozialform unterschiedlich sein. Es gibt Stationen, die sie als Gruppe absolvieren, aber auch Stationen, die sie in Einzelarbeit oder Zweierarbeit durchführen. Bei 3er-Gruppen findet die Zweierarbeit zu dritt statt.

### Raum für Notizen:

.....

# basisstationen

<b>Station 1</b> Weißt du Bescheid?	36
<b>Station 2</b> Rot oder Gelb?	40
<b>Station 3</b> Stärken-Check	43
<b>Station 4</b> Zeitkuchen	46
<b>Station 5a</b> Bank of Winners	50
<b>Station 5b</b> Bank of Winners – Auswertung	54

# 1

## Station 1 Weißt du Bescheid?

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 6
- 18 Wissenskarten
- 4 verschiedenfarbige Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett

### Benötigte Zeit:

15 Minuten



### Sozialform:

4er-Gruppe



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen prüfen spielerisch ihr Wissen zum Thema Glücksspiel und erweitern dieses.

## Auftrag:

In diesem Spiel versuchen die Jugendlichen in 15 Minuten so viele Wissenskarten wie möglich zu erhalten. Am Ende werden die auf den Karten vermerkten Punkte addiert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Jede\*r Spieler\*in setzt eine Spielfigur auf das Startfeld. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an.

**Schritt 2:** Jede Person würfelt der Reihe nach und setzt die Spielfigur um die entsprechende Augenzahl.

- ➔ Dabei darf in alle Richtungen gegangen werden. Ziel ist es, auf ein Wissensfeld (Jeton-Auge) zu kommen.
- ➔ Wer auf ein Wissensfeld kommt, zieht eine Wissenskarte und gibt sie der\*dem rechten Mitspieler\*in. Die Person liest die Frage vor!
- ➔ Wird die Frage richtig beantwortet, darf der\*die Spieler\*in die Karte bis Spielende behalten. Wenn die Antwort falsch ist, wird die Karte wieder unter den Stapel gelegt.

- ⓘ **Hinweis:** Es können auch zwei oder mehr Figuren auf einem Spielfeld stehen.
- ⓘ **Hinweis:** Es können auch mehrere Antworten richtig sein! Diese müssen alle benannt werden.
- ⓘ **Hinweis:** Die Wissenskarten haben zwischen 1 und 3 Punkten. Die Punktevergabe ist zufällig.

**Schritt 3:** Wer eine Sechs gewürfelt hat, darf ein weiteres Mal würfeln und setzen. Ansonsten endet der Spielzug und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

## Spielende:

Es wird so lange gespielt, bis die 15 Minuten vorbei oder alle Karten aufgebraucht sind. Im Anschluss zählt jede\*r die Punkte der eigenen gesammelten Karten zusammen und notiert die Gesamtpunktzahl in dem Parcoursheft.



## Raum für Notizen:

.....

**Lösungsbogen Wissenskarten**  
auf nächster Doppelseite

## Lösungsbogen Wissenskarten (Lösung ist gefettet)

Bei welchem der folgenden Glücksspiele ist eine Teilnahme Minderjähriger erlaubt?

- a) Losbuden auf dem Jahrmarkt**
- b) Sportwetten
- c) Rubbellose
- d) Geldspielautomaten in Imbissbuden/Gaststätten
- e) Online-Poker

**1**  
Punkt

Quelle 1

Wer darf an Glücksspielen teilnehmen?

- a) wer 12 Jahre alt ist
- b) wer 14 Jahre alt ist
- c) wem es die Eltern erlauben
- d) wer 18 Jahre alt ist**

**1**  
Punkt

Quelle 1

Wodurch lassen sich Glücksspiele letztendlich beeinflussen?

- a) nur durch Geschicklichkeit
- b) durch genaue Beobachtung
- c) nur mit Intelligenz
- d) Gar nicht, sie sind überwiegend vom Zufall abhängig**

**1**  
Punkt

Quelle 2

Was ist eine Glücksspielsucht?

- a) eine Krankheit**
- b) eine Schwäche der Person

**1**  
Punkt

Quelle 3

Was ist Pokern?

- a) ein Sport
- b) ein Glücksspiel**
- c) ein Geschicklichkeitsspiel

**1**  
Punkt

Quelle 4

Welche Wirkungen können Glücksspiele haben?

- a) beruhigen
- b) stimulieren (anregen)
- c) beide Wirkungen**

**1**  
Punkt

Quelle 5

Beim Werfen mit einer Münze wurde dreimal hintereinander „Kopf“ geworfen. Was ist nun wahrscheinlicher?

- a) „Kopf“ fällt als nächstes
- b) „Zahl“ fällt als nächstes
- c) beides gleich wahrscheinlich**

**1**  
Punkt

Quelle 6

Kann man Glücksspielsucht eigentlich mit anderen Suchterkrankungen (z. B. Alkohol- oder Abhängigkeit von Cannabis) vergleichen?

- a) Nein, sie sind einfach zu unterschiedlich.
- b) Ja, in wichtigen Punkten ist Glücksspielsucht anderen Suchterkrankungen sehr ähnlich.**
- c) Nein, denn so etwas wie „Glücksspielsucht“ gibt es gar nicht.

**2**  
Punkte

Quelle 7

Warum haben Online-Glücksspiele ein besonders hohes Suchtrisiko?

- a) Sie sind 24 Stunden am Tag verfügbar.**
- b) Sie können ortsunabhängig genutzt werden.**
- c) Der Bezug zum realen Geld geht verloren.**

**2**  
Punkte

Quelle 8

Den größten Gewinn beim Glücksspiel erzielt ...

- a) der\*die Spieler\*in
- b) der Glücksspielanbieter**
- c) der Staat
- d) die Kirche

2  
Punkte

Quelle 9

„Mensch ärgere dich nicht“ ist ...

- a) ein Glücksspiel.
- b) ein Geschicklichkeitsspiel.
- c) ein Gesellschaftsspiel.**
- d) ein Quiz.

2  
Punkte

Wenn man sich beim Sport gut auskennt, dann hat man bessere Chancen bei Sportwetten zu gewinnen.

- a) richtig
- b) falsch\***

\*Sportwetten sind Glücksspiele. Ob man sich auskennt oder nicht, spielt nur eine ganz kleine Rolle.

2  
Punkte

Quelle 10

Nach einer Verlustserie erhöhen sich die Gewinnchancen. Daher sollte nach Verlusten unbedingt „weitergezockt“ werden!

- a) Ja, denn irgendwann muss der große Gewinn kommen.
- b) Ja, je mehr man spielt, umso besser lernt man die richtige Spieltechnik.
- c) Nein, Verluste oder Gewinne sagen nichts über den zukünftigen Spielausgang aus.**

3  
Punkte

Quelle 11

Was haben Telefongewinnspiele mit Glücksspielen gemeinsam?

- a) Man kann mit Wissen gewinnen.
- b) Man kann mit Schnelligkeit gewinnen.
- c) Ein Geldeinsatz (durch Telefongebühren) ist erforderlich.**

3  
Punkte

Quelle 12

Was ist ein Glücksspiel?

- a) Der Spielausgang hängt vom Zufall ab.**
- b) Um zu gewinnen, muss Geld eingesetzt werden.**
- c) Ein (Geld-)Gewinn wird in Aussicht gestellt.**

3  
Punkte

Quelle 2

Spielsuchtgefährdet ist, wer ...

- a) schon einmal an einem Automaten gespielt hat.
- b) Zigaretten raucht.
- c) gern Rollenspiele am PC spielt.
- d) spielt, um Sorgen zu vergessen.**

3  
Punkte

Quelle 3

Was ist wahrscheinlicher?

- a) Vom Blitz getroffen zu werden.\***
- b) Den Jackpot beim Lotto zu knacken.

\*Antwort a (1:6 Mio) ist richtig. Die Wahrscheinlichkeit für den Jackpot liegt bei 1:140 Mio.

3  
Punkte

Quelle 13

Wenn Streamer\*innen und Influencer\*innen für Online-Glücksspiele werben, dann ...

- a) hat man bei diesem Online-Glücksspiel meistens eine höhere Gewinnchance als bei anderen Angeboten.
- b) verdienen sie am Verlust der Spielenden.**
- c) sind diese Online-Glücksspiele auch für Minderjährige erlaubt.

3  
Punkte

Quelle 14

# 2

## Station 2 Rot oder Gelb?

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 8
- 1 Münze mit roter und gelber Seite
- 1 Wurfunterlage
- 1 Würfelbecher

### Benötigte Zeit:

10 Minuten



### Sozialform:

4er-Gruppe



**station 2**  
Rot oder Gelb?

**Benötigte Materialien:**  
• 1 Münze mit roter und gelber Seite  
• 1 Wurfunterlage  
• 1 Würfelbecher

**Benötigte Zeit:**  
10 Minuten

**Sozialform:**  
4er-Gruppe

**Einleitung:**  
Bei vielen sportlichen Wettmärkten wird von Beginn des Spiels eine Münze geworfen, um z.B. vorherzusagen, das Ergebnis des Mannscharfs (rot oder gelb?) vorhersagen.

**Durchführung:**  
**TEIL 1 (5 min):**  
**Schritt 1:** Tragt eine Vorhersage für den nächsten Wurf der Münze (rot oder gelb?)  
**Schritt 2:** Jeder trägt seine Vorhersage in die Tabelle ein.  
**Schritt 3:** Die älteste Person beginnt und wirft die Münze mit dem Würfelbecher.  
**Schritt 4:** Überprüft eure Vorhersage und tragt dies ein. Für jede richtige Vorhersage gibt es einen Punkt (siehe Spalte in der Tabelle).  
**Wichtig!** Die Schritte 1 bis 4 bis jeder's vom nächsten Wurf an der Reihe hat.  
**Schritt 5:** Tragt am Ende des Spiels eure Gesamtpunkte in die Tabelle ein.

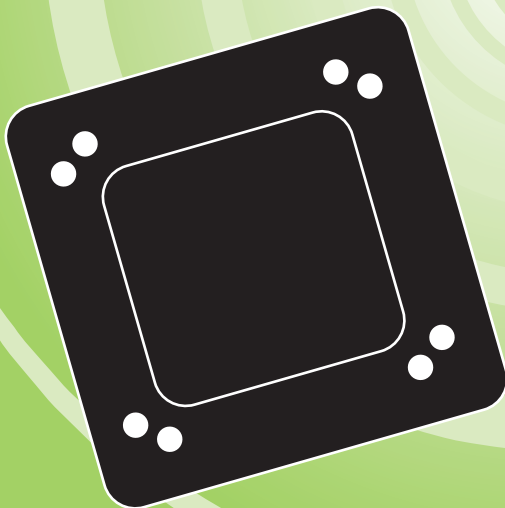
**TEIL 2 (5 min):**  
Im Anschluss diskutiert ihr über eure Ergebnisse und Erfahrungen mit diesem Glücksspiel.  
• Wie oft habt ihr richtig geahnt?  
• Worin lag euer Fehler (warum konntet ihr nicht vorhersagen)?  
• Worin lag eure Vorhersage (festgelegt)?

**Reflexion:**  
Keine zurechenbare Gerechtigkeit  
Das Spiel funktioniert nicht nur aufgrund der Chance, sondern auch aufgrund der Glücksspieler, die immer wieder versuchen, das Spiel zu gewinnen. Glück ist ein Faktor, der nicht vorhergesagt werden kann. Glück ist ein Faktor, der nicht vorhergesagt werden kann. Glück ist ein Faktor, der nicht vorhergesagt werden kann.

**Tabelle:**

Wurf	Meine Vorhersage In Rot O/Gelb	Tatsächliches Ergebnis In Rot O/Gelb	Punkte Richtige Vorhersage Vorhersage Vorhersage
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
			Gesamtpunkte

**Bitte überlegt euch, wie ihr die Vorhersagen für die Würfelbecher machen könnt!**





## Ziel:

- Die Jugendlichen erfahren spielerisch etwas über Wahrscheinlichkeiten, Gewinnchancen und Zufall.

## Auftrag:

Bei vielen sportlichen Wettkämpfen, z. B. beim Fußball, wird vor Beginn des Spiels eine Münze geworfen, um z. B. die Seitenwahl und den Anstoß festzulegen. Die Jugendlichen werfen mit der Münze und versuchen vorherzusagen, auf welche Seite die Münze fällt.

## Durchführung:

### TEIL 1 (5 min):

**Schritt 1:** Die Jugendlichen treffen eine Vorhersage für den nächsten Wurf der Münze („Rot“ oder „Gelb“).

**Wichtig:** Vor jedem Wurf treffen alle eine Vorhersage und wetten auf den nächsten

Wurf („Rot“ oder „Gelb“) – es wird also auch eine Vorhersage für die Würfe der Mitspieler\*innen getroffen. Dabei sollen die bisherigen Ergebnisse berücksichtigt werden.

**Schritt 2:** Alle Jugendlichen tragen ihre Vorhersage in die Tabelle ein.

**Schritt 3:** Die älteste Person beginnt und wirft die Münze mit dem Würfelbecher.

**Schritt 4:** Die Jugendlichen überprüfen ihre Vorhersage und tragen den tatsächlichen Wurf („Rot“ oder Gelb“) in ihre Tabelle ein. Für jede richtige Vorhersage gibt es einen Punkt (letzte Spalte in der Tabelle).

**Die Schritte 1 bis 4 werden so oft wiederholt, bis alle Jugendlichen zweimal an der Reihe waren.**

**Schritt 5:** Am Ende des Spiels tragen die Jugendlichen die Gesamtpunkte in die Tabelle ein.

Wurf	Meine Vorhersage R=Rot G=Gelb	Tatsächliches Ergebnis R=Rot G=Gelb	Punkte 0=falsche Vorhersage 1=richtige Vorhersage
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
			Gesamtpunkte

## **TEIL 2 (5 min):**

Im Anschluss diskutieren die Jugendlichen über ihre Ergebnisse und Erfahrungen mit diesem Wahrscheinlichkeitsspiel. Dabei erörtern sie folgende Fragen:

- ➔ **Wie oft habt ihr richtig getippt?**
- ➔ **Habt ihr ein Muster erkennen können?**
- ➔ **Woran habt ihr eure Vorhersage festgemacht?**

### **Reflexion aus dem Parcoursheft:**

#### **Keine ausgleichende Gerechtigkeit**

Die Wahrscheinlichkeit bleibt bei jedem Wurf gleich. Wenn man schon vier Mal hintereinander „Rot“ geworfen hat, könnte man nun denken, dass es viel wahrscheinlicher ist, dass der nächste Wurf „Gelb“ ist. Genau hier liegt aber der Irrtum: Auch beim fünften Wurf beträgt die Wahrscheinlichkeit für „Rot“ immer noch 50 %; ebenso wie für „Gelb“. Die Münze hat kein Gedächtnis. Egal wie oft eine Farbe bereits gefallen ist, ist die Chance beim nächsten Wurf wieder für beide Farben gleich hoch.

### **Raum für Notizen:**

.....

# 3

## Station 3 Stärken-Check

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 10

### Benötigte Zeit:

15 Minuten

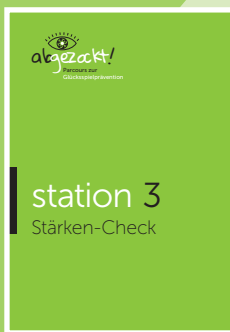


### Sozialform:

Teil 1:  
Einzelarbeit



Teil 2:  
Einzel- und  
Zweierarbeit



### Ziele:

- ➔ Die Jugendlichen befassen sich mit ihren eigenen Stärken und denen ihres\*ihrer Stationspartner\*in.
- ➔ Die Jugendlichen erfahren, dass Stärken und Fähigkeiten dabei unterstützen, mit schwierigen Situationen besser umgehen zu können.

### Auftrag:

Die Jugendlichen füllen zunächst in Einzelarbeit die Liste „Stärken-Check“ aus und reflektieren im Anschluss gemeinsam mit einem\*einer Partner\*in die Stärken.

### Durchführung:

#### TEIL 1 (5 min):

- ➔ Die Jugendlichen füllen in Einzelarbeit die Liste „Stärken-Check“ aus und schätzen ihre eigenen Fähigkeiten und Stärken dabei ein. Sie können die Liste auch mit weiteren Stärken ergänzen.

- ⓘ **Hinweis:** Die Stärken der Jugendlichen liegen bei den Aussagen, die sie mit „Ja“ oder „Eher ja“ markiert haben.

## Stärken-Check

Meine Fähigkeiten sind meine Stärken – Sie schützen mich!	Ja	Eher Ja	Eher Nein	Nein	Stärken, die mein*e Stationspartner*in in mir sieht
1. Ich kann mit Langeweile gut umgehen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Ich merke, wenn ich gestresst bin.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Ich kann anderen gut zuhören.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Ich kann nein sagen, wenn mir mal etwas nicht passt.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Es fällt mir leicht, über meine Gefühle zu reden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. In Situationen, die für mich schwierig sind, finde ich oft eine Lösung.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Ich bin zufrieden mit mir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Ich traue mich zu sagen, was ich denke.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Ich kann viele Sachen, die ich mache und erlebe, genießen.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. Ich traue mir eine Menge zu.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Es fällt mir leicht, mit anderen Menschen zu reden.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. Ich drehe bei negativen Ereignissen nicht gleich durch.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Ich habe einige gute und zuverlässige Freundinnen und Freunde.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Ich merke, wenn es meinem Freund oder meiner Freundin nicht gut geht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Ich habe ein Hobby, das mir großen Spaß macht.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Weitere Stärken von mir .../Ich kann außerdem gut.../Ich mag an mir ...	Ja	Eher Ja	Eher Nein	Nein	Stärken, die mein*e Stationspartner*in in mir sieht
16.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## **TEIL 2 (10 min):**

**Schritt 1:** Im Anschluss teilen sich die Jugendlichen in 2er-Gruppen auf.

**Schritt 2:** Sie tauschen sich mündlich mit ihrer\*ihrem Stationspartner\*in zu folgenden Fragen aus:

- ➔ Welche drei besonderen Stärken siehst du in deinem\*r Stationspartner\*in? Teile sie deinem Gegenüber mit.
- ➔ Welche drei besonderen Stärken sieht dein\*e Stationspartner\*in in dir? Markiere dir die Stärken in der letzten Spalte der Tabelle.
- ➔ Fallen dir noch weitere Stärken ein, die du in deinem\*r Partner\*in siehst, die noch nicht in der Liste stehen? Überlegt gemeinsam und ergänzt diese ebenfalls in der Tabelle.
- ➔ Wobei konnten dir deine Stärken schon einmal helfen? Erzähle deinem Gegenüber davon und tauscht eure persönlichen Erfahrungen aus.



## **Raum für Notizen:**



### **Reflexion aus dem Parcoursheft:**

#### **Deine Stärken schützen dich!**

Alle haben besondere Stärken und persönliche Fähigkeiten. Diese geben Kraft, um mit schwierigen Situationen besser umgehen zu können. So können sie auch als Schutzfaktoren wirken und uns z. B. davor schützen, eine Abhängigkeit zu entwickeln. Jede\*r kann im Lauf des Lebens neue Fähigkeiten erwerben oder bestehende Stärken weiter ausbauen.

# 4

## Station 4 Zeitkuchen

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 12
- Buntstifte
- 1 Anspitzer

### Benötigte Zeit:

15 Minuten

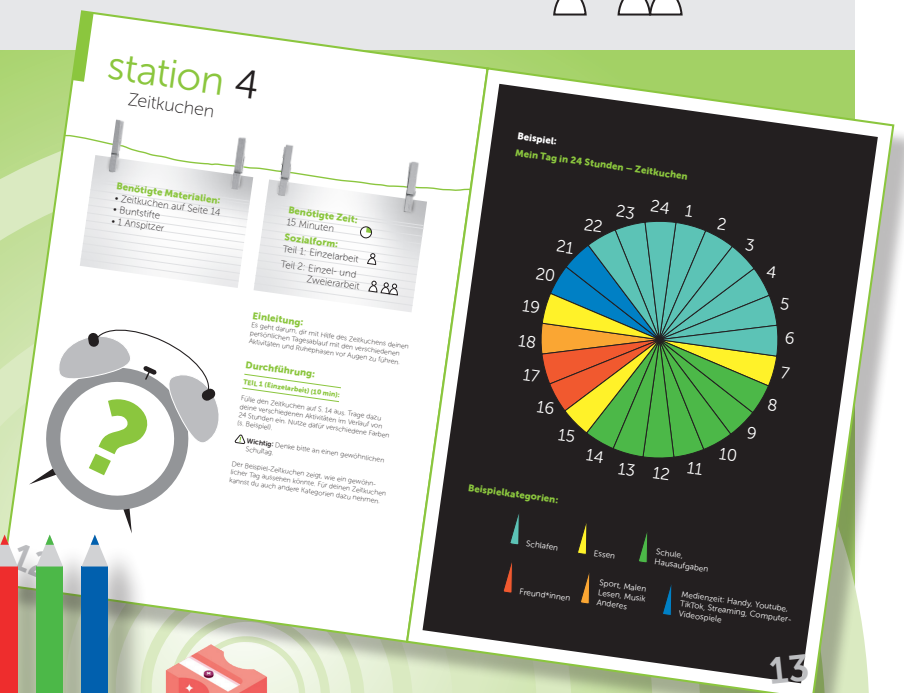


### Sozialform:

Teil 1:  
Einzelarbeit



Teil 2:  
Einzel- und  
Zweierarbeit



### Ziele:

- ➔ Die Jugendlichen beschäftigen sich mit ihrem Tagesablauf und reflektieren ihren Umgang mit Stress und Langeweile.
- ➔ Die Jugendlichen lernen neue Möglichkeiten des Stressabbaus und der Entspannung kennen.

### Auftrag:

Die Jugendlichen füllen einen Zeitkuchen mit ihrem persönlichen Tagesablauf. Dabei führen sie sich die Aktivitäten und Ruhephasen innerhalb eines gewöhnlichen Tages vor Augen.

## Durchführung:

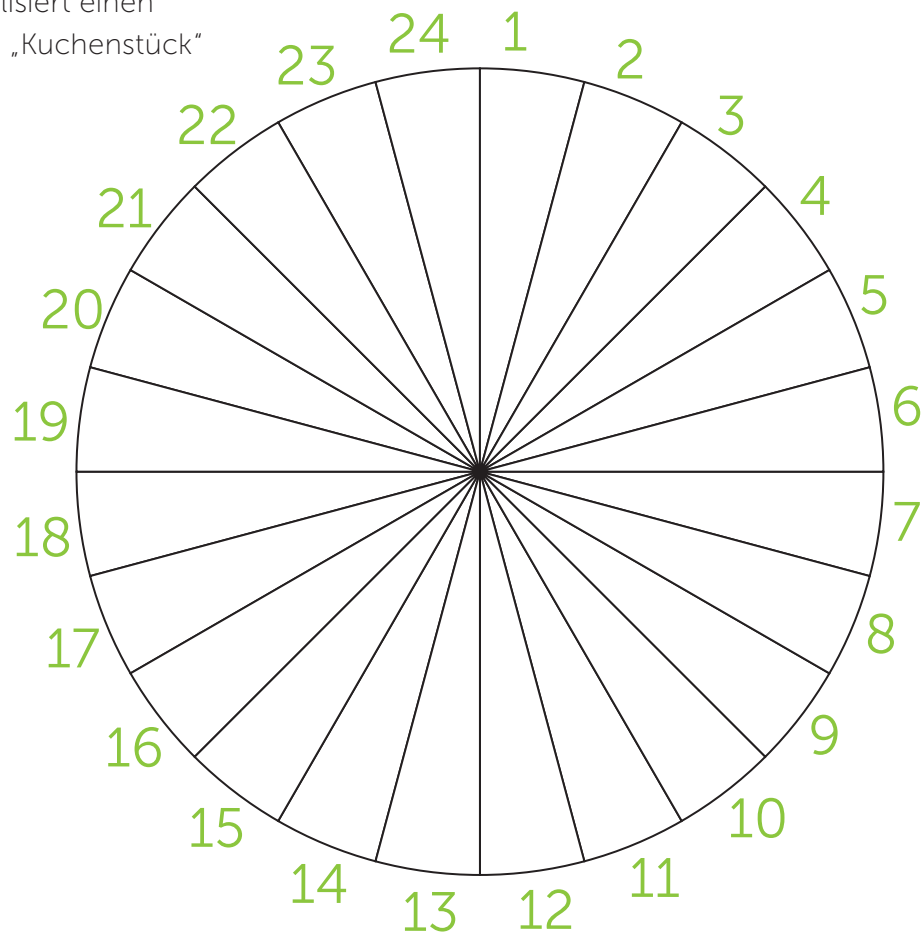
### TEIL 1 (10 min):

- ➔ Die Jugendlichen füllen jeweils den Zeitkuchen im Parcoursheft aus.
- ➔ Dafür sollen sie einen gewöhnlichen Schultag auswählen und ihre verschiedenen Aktivitäten und Ruhephasen im Verlauf eines 24-Stunden-Tages eintragen.

**i Hinweis:** Es können andere/weitere Kategorien als im Beispiel-Zeitkuchen dargestellt genutzt werden.

### Mein Tag in 24 Stunden – Zeitkuchen

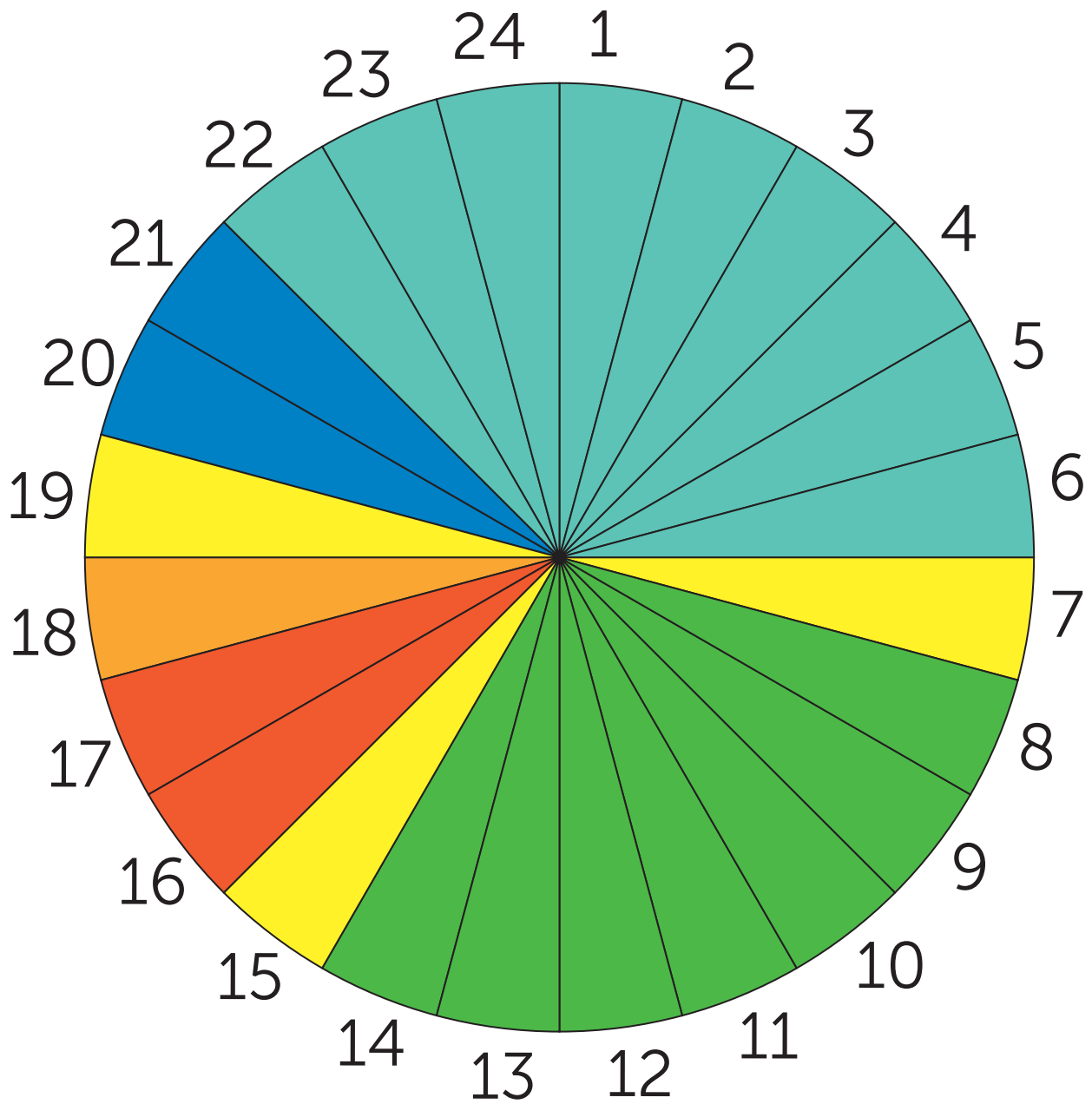
Der Zeitkuchen symbolisiert einen 24-Stunden-Tag. Jedes „Kuchenstück“ entspricht einer Zeitstunde.



### TEIL 2 (5 min):

- ➔ Im Anschluss beantworten sie folgende Fragen und tragen die Antworten in ihr Parcoursheft ein:
  - In welchen Bereichen deines Zeitkuchens entsteht am ehesten Stress? Markiere die Bereiche (z. B. mit einem Blitz oder einem S).
  - In welchen Bereichen deines Zeitkuchens kannst du dich am besten entspannen und hast Spaß? Markiere die Bereiche (z. B. mit einem passenden Symbol oder einem E).
  - Alle haben Phasen, in denen man Stress empfindet (Stressbereiche). Welche Möglichkeiten zum Stressabbau nutzt du? Tausche dich mit deiner\*m Stationspartner\*in darüber aus und notiere dir 1–2 gute Ideen von deiner\*m Stationspartner\*in, die dir ebenfalls gut gefallen.

**Beispiel:**  
**Mein Tag in 24 Stunden – Zeitkuchen**



**Beispielkategorien:**

-  Schlafen
-  Essen
-  Schule, Hausaufgaben
-  Freund\*innen
-  Sport, Malen, Lesen, Musik, Anderes
-  Medienzeit: Handy, Youtube, TikTok, Streaming, Computer-Videospiele



### **Reflexion aus dem Parcoursheft:**

Der Tag hat nur 24 Stunden. Alles unter einen Hut zu bekommen, kann stressig sein: Schule, Familie und Freizeit. Wenn der Stress zu viel wird, kann er sich negativ auf deine Gesundheit auswirken. Typische Anzeichen für Stress sind z. B. Schlafprobleme, Null-Bock-Stimmung, Konzentrationsschwierigkeiten sowie Kopf- und Bauchschmerzen. Wenn dir bei deinem Zeitkuchen aufgefallen ist, dass du dich öfter gestresst fühlst, überlege in Zukunft, wie du Stress (besser) vermeiden und was du (noch) als Ausgleich machen kannst. Das kann etwas sein, was dich glücklich macht, was dir wichtig ist oder dir richtig guttut. Handyspiele, oft mit simuliertem Glücksspiel, und echte Glücksspiele scheinen uns manchmal gut zu tun, besonders, wenn wir Stress oder Langeweile haben. Glücksspiele aus Langeweile oder bei Stress zu spielen, kann langfristig aber eher zu negativen Folgen führen. Deshalb sollte man versuchen, sich lieber anders abzulenken oder zu entspannen.



### **Raum für Notizen:**

---

# 5a

## Station 5a Bank of Winners

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 16
- 2 Spielwürfel
- 1 Würfelunterlage
- 20 Spielchips
- 1 Stimmungsbarometer

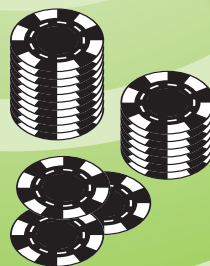
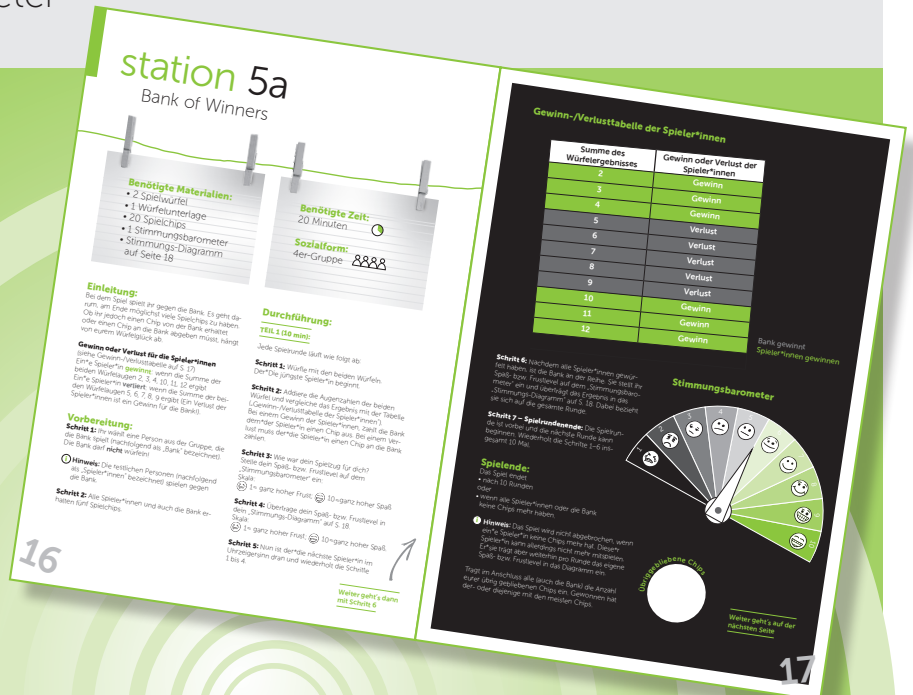
### Benötigte Zeit:

20 Minuten



### Sozialform:

4er-Gruppe



**Ziele:**

- ➔ Die Jugendlichen erfahren, wie es sich anfühlt zu gewinnen bzw. zu verlieren.
- ➔ Die Jugendlichen erfahren etwas über ihr eigenes Spaß- und Frustlevel.

**Auftrag:**

Bei dem Spiel spielen die Jugendlichen gegen die Bank. Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Würfelerggebnisse werden addiert und ergeben dann einen Gewinn oder Verlust für die Spieler\*innen. Der\*die Spieler\*in mit den meisten Spielchips gewinnt das Spiel.

**Gewinn oder Verlust für die Spieler\*innen:**

Ein\*e Spieler\*in **gewinnt**: wenn die Summe der beiden Würfelaugen 2, 3, 4, 10, 11, 12 ergibt. Ein\*e Spieler\*in **verliert**: wenn die Summe der beiden Würfelaugen 5, 6, 7, 8, 9 ergibt (Ein Verlust der Spieler\*innen ist ein Gewinn für die Bank!).

**Vorbereitung:**

**Schritt 1:** Die Jugendlichen wählen eine Person aus der Gruppe, die die Bank spielt (nach-

folgend als „Bank“ bezeichnet). Diese Person darf nicht würfeln.

**i Hinweis:** Die anderen Jugendlichen (nachfolgend als „Spieler\*innen bezeichnet) spielen gegen die Bank.

**Schritt 2:** Alle Spieler\*innen und auch die Bank erhalten fünf Spielchips.

**Durchführung:**

**TEIL 1 (10 min):**

➔ Der\*die jüngste Spieler\*in beginnt.

In jedem Zug macht der\*die Spieler\*in Folgendes:

**Schritt 1:** Der\*die Spieler\*in würfelt mit beiden Würfeln.

**Schritt 2:** Die Augenzahlen der beiden Würfel werden addiert und das Ergebnis mit der „Gewinn-/Verlusttabelle der Spieler\*innen“ verglichen.

**Gewinn-/Verlusttabelle der Spieler\*innen**

- Bank gewinnt
- Spieler\*innen gewinnen

Summe des Würfelergbnisses	Gewinn oder Verlust der Spieler*innen
2	Gewinn
3	Gewinn
4	Gewinn
5	Verlust
6	Verlust
7	Verlust
8	Verlust
9	Verlust
10	Gewinn
11	Gewinn
12	Gewinn

- ➔ Bei einem Gewinn der Spieler\*innen zahlt die Bank dem\*der Spieler\*in einen Chip aus. Bei einem Verlust muss der\*die Spieler\*in einen Chip an die Bank zahlen.

**Schritt 3:** Im Anschluss wird das Spaß- bzw. Frustlevel auf dem Stimmungsbarometer eingestellt.

**Schritt 4:** Das Spaß- bzw. Frustlevel wird in das „Stimmungs-Diagramm“ übertragen (Skala: 😞 1 = ganz hoher Frust; 😊 10 = ganz hoher Spaß).

**Schritt 5:** Nun ist der\*die nächste Spieler\*in im Uhrzeigersinn dran und wiederholt die Schritte 1 bis 4.

**Schritt 6:** Nachdem alle Spieler\*innen gewürfelt haben, stellt die Bank ihr Spaß- bzw. Frustlevel auf dem „Stimmungsbarometer“ ein und überträgt das Ergebnis in das „Stimmungs-Diagramm“. Dabei bezieht sie sich auf die gesamte Runde.

**Schritt 7 – Spielrundenende:** Die Spielrunde ist vorbei und die nächste Runde kann beginnen. Wiederholt die Schritte 1–6 insgesamt 10 Mal.

## Spielende:

- ➔ Das Spiel endet
  - nach 10 Runden

oder

- wenn entweder alle Spieler\*innen oder die Bank keine Chips mehr haben.

**i Hinweis:** Das Spiel wird nicht abgebrochen, wenn ein\*e Spieler\*in keine Chips mehr hat. Diese\*r Spieler\*in kann allerdings nicht mehr mitspielen. Er\*sie trägt aber weiterhin pro Runde das eigene Spaß- bzw. Frustlevel in sein\*ihr Diagramm ein.

- ➔ Im Anschluss tragen alle Spieler\*innen (auch die Bank) die Anzahl der übrig gebliebenen Chips ein. Gewonnen hat der- oder diejenige mit den meisten Chips.

## TEIL 2 (10 min):

**Schritt 1:** Nach dem Spiel verbinden alle Spieler\*innen die eingetragenen Werte im Stimmungs-Diagramm mit einer Linie und schauen, wie sich die Stimmung zwischen den einzelnen Spielrunden verhält.

**Schritt 2:** Im Anschluss diskutieren sie über folgende Fragen:

- ➔ Wie ist deine Stimmung verlaufen?  
Ist sie gleichbleibend oder in einer Auf- und Abbewegung? Woran lag das?
- ➔ Was hat das Spiel in dir ausgelöst?  
Wolltest du gerne weiterspielen?



## Raum für Notizen:

.....

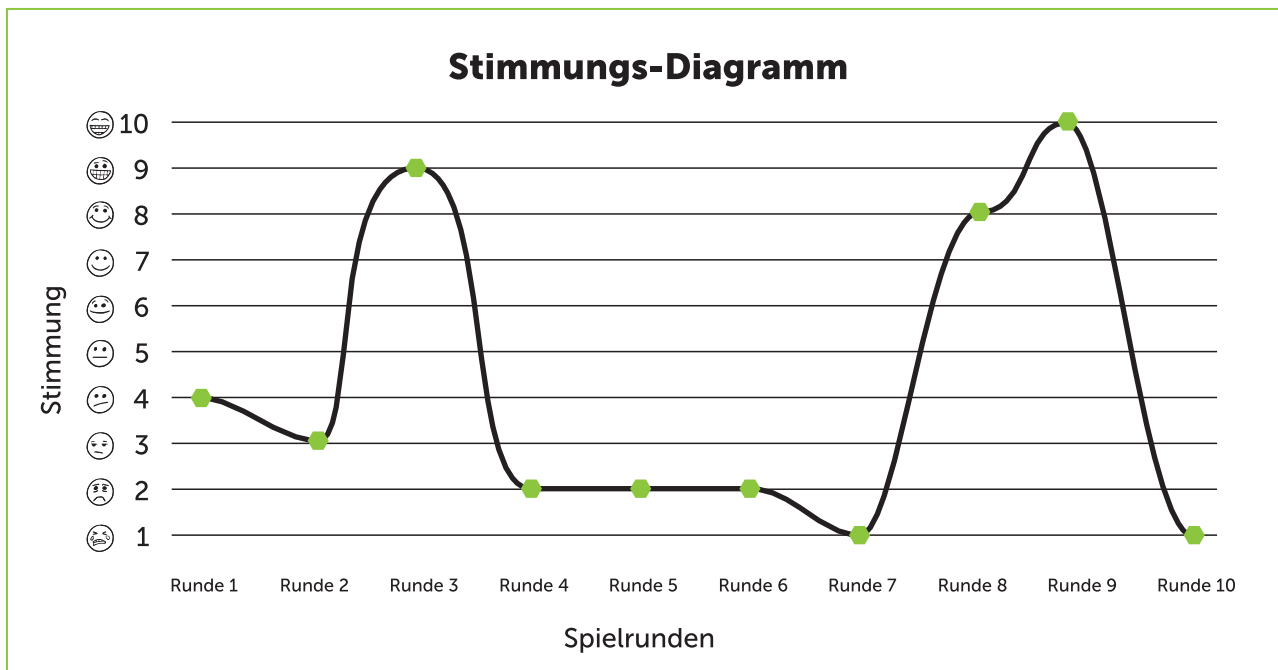
### Reflexion aus dem Parcoursheft:

Obwohl die Hoffnung zu Beginn hoch war, als Spieler\*in öfter zu gewinnen als die Bank, wird es zu Verlusten auf Seiten der Spieler\*innen gekommen sein. Viele Ausschläge in deinem Diagramm geben einen Hinweis darauf, wie du auf Gewinne und Verluste reagierst und dass dir Gewinnen oder Verlieren nicht egal ist.

Grundsätzlich sind Stimmungsschwankungen beim Glücksspiel normal. Innerhalb von Sekunden kann die Stimmung hoch- und auch wieder runtergehen. Beim Glücksspiel werden Hormone ausgeschüttet, die ein Glücksgefühl auslösen können. Natürlich mögen wir das. So besteht beim Glücksspiel die Gefahr, dass man immer weiterspielt, damit das Glücksgefühl des Gewinnens erneut eintritt. Auch das Verlangen, Verluste wieder auszugleichen, kann dazu beitragen, dass man immer weiterspielt. Dafür nimmt man auch in Kauf, erneut Geld zu verspielen. Auf lange Sicht gewinnt jedoch immer die Bank.

Bei Glücksspielen sollte man also auch immer darauf achten, wie es einem geht und welche Stimmung das Glücksspiel in einem auslöst.

### Beispiel für das Stimmungs-Diagramm für eine\*n Spieler\*in:



# 5b

## Station 5b Bank of Winners – Auswertung

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 19

### Benötigte Zeit:

10 Minuten



### Sozialform:

4er-Gruppe



**abgezockt!**  
Parcours zur Glücksspielprävention

**station 5b**  
Bank of Winners – Auswertung

**Benötigte Materialien:**  
• Schirm-/Verlusttabelle der Spieler\*innen auf Seite 20  
• Kombinations-Möglichkeiten-Tabelle auf Seite 20/21

**Benötigte Zeit:**  
10 Minuten

**Sozialform:**  
4er-Gruppe

**Einleitung:**  
Bei dieser Station werten wir die Station 5a „Bank of Winners“ aus.

**Durchführung:**  
• Zusammengefasst die folgende Frage:  
Auf den ersten Blick sieht es so aus, als hätten die Bank die Spieler\*innen eine höhere Gewinnchance als die Bank. Die Spieler\*innen gewinnen bei 6 Würfelergebnissen (2, 3, 4, 10, 11, 12) und die Bank nur bei 5 Würfelergebnissen (5, 6, 7, 8, 9). In Wirklichkeit hat aber die Bank eine höhere Gewinnchance. **Woran kann das liegen?**  
• Schaut euch dazu die Übersichten auf der nächsten Seite an und schreibt eure Antwort auf.

**Gewinn-/Verlusttabelle der Spieler\*innen**

Summe des Würfelergebnisses	Gewinn oder Verlust der Spieler*innen
2	Gewinn
3	Gewinn
4	Gewinn
5	Verlust
6	Verlust
7	Verlust
8	Verlust
9	Verlust
10	Gewinn
11	Gewinn
12	Gewinn

**Warum hat die Bank eine höhere Gewinnchance?**

19 20

### Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen erfahren, dass die Gewinnchancen für die Bank deutlich höher sind, auch wenn es auf den ersten Blick nicht so wirkt.

### Auftrag:

Bei dieser Station werten die Jugendlichen die Station 5a „Bank of Winners“ aus.

### Durchführung:

Die Jugendlichen reflektieren die Station „Bank of Winners“. Dafür beantworten sie gemeinsam die folgende Frage:

- ➔ Auf den ersten Blick sieht es so aus, als hätten die Spieler\*innen eine höhere Gewinnchance als die Bank: Sie gewinnen bei 6 Würfelergebnissen (2, 3, 4, 10, 11, 12) und die Bank nur bei 5 Würfelergebnissen (5, 6, 7, 8, 9). In Wirklichkeit hat aber die Bank eine höhere Gewinnchance. **Woran kann das liegen?**

Um die Frage beantworten zu können, schauen sich die Jugendlichen die folgenden Übersichten an und schreiben ihre Antwort anschließend auf.

## Gewinn-/Verlusttabelle der Spieler\*innen

 Bank gewinnt

 Spieler\*innen gewinnen

Summe des Würfelergebnisses	Gewinn oder Verlust der Spieler*innen
2	Gewinn
3	Gewinn
4	Gewinn
5	Verlust
6	Verlust
7	Verlust
8	Verlust
9	Verlust
10	Gewinn
11	Gewinn
12	Gewinn

## Kombinationsmöglichkeiten

Augenzahl	Möglichkeit 1	Möglichkeit 2	Möglichkeit 3	Möglichkeit 4	Möglichkeit 5	Möglichkeit 6	Anzahl der Möglichkeiten
2							1
3							2
4							3
5							4
6							5
7							6
8							5
9							4
10							3
11							2
12							1

6 Kombinationsmöglichkeiten für die Spieler\*innen

24 Kombinationsmöglichkeiten für die Bank

6 Kombinationsmöglichkeiten für die Spieler\*innen

## Reflexion aus dem Parcoursheft:

Der Schein kann auf den ersten Blick täuschen – auch beim Glücksspiel. Glücksspiele sind häufig so aufgebaut, dass man seine Gewinnchancen höher einschätzt als sie in Wirklichkeit sind. Hierfür werden unterschiedlichste Methoden genutzt, die in die Irre führen können.

Auch wenn meine Gewinnchancen höher erscheinen: Auf lange Sicht gewinnt der Anbieter immer mehr!

## Auswertung für die Workshop- leitung zu „Bank of Winners“:

Obwohl die Gewinnwahrscheinlichkeit für die Bank mit fünf Möglichkeiten geringer scheint als für die Spieler\*innen mit sechs, gewinnt in den meisten Fällen trotzdem die Bank. Warum ist das so?

Die Abbildung zeigt anschaulich, dass die Gewinnwahrscheinlichkeiten pro Wurf sehr unterschiedlich sind.

Mit zwei verschiedenen Würfeln können insgesamt 36 Kombinationen erzielt werden, wobei jedes einzelne Ergebnispaar mit derselben Wahrscheinlichkeit auftritt.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, eine Summe zu erzielen, addieren sich die Wahrscheinlichkeiten für diese Summe und sie wird auch dementsprechend öfter gewürfelt werden. Für die Summe „7“ sind z. B. sechs verschiedene Kombinationen möglich (1, 6; 2, 5; 3, 4; 4, 3; 5, 2; 6, 1).

Aus der Abbildung wird deutlich, dass die Gewinnchancen der Bank bei 24 Kombinationen liegen, die der Spieler\*innen bei nur 12 Kombinationen. So ergibt sich aus der Häufigkeit der möglichen Würfelsummen für die Bank eine 66,6 %-ige Chance zu gewinnen. Bei den Spieler\*innen liegt die Gewinnwahrscheinlichkeit aufgrund der Ergebnisse bei nur 33,3 %.

## Raum für Notizen:

---





An dieser Stelle ist der  
Basisparcours abgeschlossen.  
Die folgenden fünf Zusatz-  
stationen sind optional.

# zusatzstationen

<b>Station 6</b> Werdet Glücksspiel-Werbegenies	60
<b>Station 7</b> Wetten, dass...?	64
<b>Station 8</b> Hast du dein Glück in der Hand?	68
<b>Station 9</b> Gefährdungspuzzle	72
<b>Station 10</b> Buchstabengitter	74

# 6

## Station 6

### Werdet Glücksspiel-Werbegenieies

#### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 22
- 1 verschlossener Lösungsumschlag

#### Benötigte Zeit:

15 Minuten



#### Sozialform:

4er-Gruppe



**station 6**  
Werdet Glücksspiel-Werbegenieies

**Benötigte Materialien:**

- 15 Werbestrategien in der Tabelle auf Seite 23
- 1 verschlossener Lösungsumschlag

**Benötigte Zeit:** 15 Minuten

**Sozialform:** 4er-Gruppe

**Einführung:**

Ihr seid die Glücksspielgenies, der ein neues Online-Casino auf den Markt bringen und mögliche besten Werbestrategien für das Online-Casino entwickeln.

Grundsätzlich haben Glücksspielanbieter die Zeit, sie zu planen ist:

- viele neue KundInnen für ihr Online-Casino gewinnen
- die KundInnen dazu animieren regelmäßig mögliche viel Geld einzulassen

**Durchführung:**

**Schritt 1:** Lest euch die Werbestrategien auf S. 23 durch.

**Schritt 2:** Diskutiert nun über die Werbestrategien und macht alle Gründe die 3 Strategien an, von denen ihr glaubt, dass sie für euer Online-Casino besonders geeignet sind, möglichst viele Gründe/Argumente notieren und durch viel Gelbes markieren.

**Schritt 3:** Im Anschluss öffnet ihr alle Lösungsbogen an, geht die Liste mit der Auslösung gemeinsam durch, diese Werbestrategie hat eine gewisse Punktezahl, je wahrscheinlicher sie ist, desto mehr Punkte gibt es dafür.

**Schritt 4:** Addiert nun eure Punkte für die gewählten Werbestrategien und trägt die Gesamtpunktezahl in die Tabelle ein.

**Schritt 5:** Vergleicht als Gruppe nun eure Punktezahl mit der Punkteauswertung und schaut, wie gut ihr insgesamt vermarktet habt.

**Die Werbestrategie Station 6, wie die sie vorgegeben haben, hat 10 Punkte verdient.**

**Werbestrategien**  
Werte 0 heißt nicht 0!

1. Freigeiz	Wer seinen Verdienst freigeizig aus, um die Dauer der Teilnahme am Glücksspiel zu verlängern.	
2. Werbestrategie im kostenlosen Wochenblatt	Wir schaffen eine Anzeige in der kostenlosen Wochenzeitung. Die Zeitung kommt in jeden Haushalt und muss nicht bezahlt werden.	
3. Willkommensbonus	Wir bieten 10 € Willkommensbonus. Der Spieler kann meistens aber meistens 50 € einsetzen. Es ist ein Gewinn, bevor sie den Willkommensbonus haben können.	
4. Plakate	Wir hängen Plakate an jedem öffentlichen Ort in der Stadt, um die Aufmerksamkeit der KundInnen auf unser Online-Casino zu lenken.	
5. Fernsehen	Wir schaffen die Prime Time der Werbung für unser Online-Casino im Fernsehen.	
6. Influencer-Marketing	Wir beauftragen eine Influencerin, die in Instagram oder Facebook mehr als 10.000 Follower hat, um unser Online-Casino zu bewerben.	
7. Online	Wir schreiben Werbung auf Webseiten und in Apps, benötigt z. B. in Handy-Spielen.	
8. Briefe	Wir versenden Briefe mit Werbestrategien zu dem Unternehmen der Kunden, um sie zu überzeugen, dass unser Online-Casino die beste Wahl ist.	
9. Limitiertes Angebot	Wir bieten online ein spezielles Angebot an. Zum Beispiel mehr 20 € ein für 10 € ein. Das Angebot wird nur für 24 Stunden angeboten, wenn der Spieler es nicht nutzt.	
10. Jackpot	Wir werben mit einem hohen Jackpot für unser Glücksspiel.	
11. Flyer	Auf dem Wochenblatt verteilen wir Flyer und verschicken Glücksspielkarten an die Kunden.	
12. Radiowerbung	Wir schaffen online Radiowerbung zu dem Unternehmen der Kunden, um sie zu überzeugen, dass unser Online-Casino die beste Wahl ist.	
13. Online-Bewertungen	Wir bieten Bewertungen für unser Online-Casino an. Die Kunden können die Bewertungen lesen und sie für sich selbst nutzen.	
14. Kunden werben Kunden	Wir bieten einen Bonus für jeden Kunden, der einen neuen Kunden bringt. Der Kunde, der den neuen Kunden bringt, bekommt einen Bonus.	
15. Promis	Wir beauftragen einen Promi, um unser Online-Casino zu bewerben.	

**Punkteauswertung**  
(Aufbau im Lösungsbogen)

Gesamtpunkte	6-8	9-11	12-13	14-15	Gesamtpunkte (Aufbau im Lösungsbogen)
1-3	100	100	100	100	100
4-6	100	100	100	100	100
7-9	100	100	100	100	100
10-12	100	100	100	100	100
13-15	100	100	100	100	100

**Lösungsbogen Werbestrategien**

Strategie	Erläuterung	Punkte
1. Freigeiz	Wer seinen Verdienst freigeizig aus, um die Dauer der Teilnahme am Glücksspiel zu verlängern.	3
2. Werbestrategie im kostenlosen Wochenblatt	Wir schaffen eine Anzeige in der kostenlosen Wochenzeitung. Die Zeitung kommt in jeden Haushalt und muss nicht bezahlt werden.	1
3. Willkommensbonus	Wir bieten 10 € Willkommensbonus. Der Spieler kann meistens aber meistens 50 € einsetzen. Es ist ein Gewinn, bevor sie den Willkommensbonus haben können.	3
4. Plakate	Wir hängen Plakate an jedem öffentlichen Ort in der Stadt, um die Aufmerksamkeit der KundInnen auf unser Online-Casino zu lenken.	1
5. Fernsehen	Wir schaffen die Prime Time der Werbung für unser Online-Casino im Fernsehen.	3
6. Influencer-Marketing	Wir beauftragen eine Influencerin, die in Instagram oder Facebook mehr als 10.000 Follower hat, um unser Online-Casino zu bewerben.	3
7. Online	Wir schreiben Werbung auf Webseiten und in Apps, benötigt z. B. in Handy-Spielen.	3
8. Briefe	Wir versenden Briefe mit Werbestrategien zu dem Unternehmen der Kunden, um sie zu überzeugen, dass unser Online-Casino die beste Wahl ist.	3
9. Limitiertes Angebot	Wir bieten online ein spezielles Angebot an. Zum Beispiel mehr 20 € ein für 10 € ein. Das Angebot wird nur für 24 Stunden angeboten, wenn der Spieler es nicht nutzt.	3
10. Jackpot	Wir werben mit einem hohen Jackpot für unser Glücksspiel.	1
11. Flyer	Auf dem Wochenblatt verteilen wir Flyer und verschicken Glücksspielkarten an die Kunden.	2
12. Radiowerbung	Wir schaffen online Radiowerbung zu dem Unternehmen der Kunden, um sie zu überzeugen, dass unser Online-Casino die beste Wahl ist.	3
13. Online-Bewertungen	Wir bieten Bewertungen für unser Online-Casino an. Die Kunden können die Bewertungen lesen und sie für sich selbst nutzen.	3
14. Kunden werben Kunden	Wir bieten einen Bonus für jeden Kunden, der einen neuen Kunden bringt. Der Kunde, der den neuen Kunden bringt, bekommt einen Bonus.	3
15. Promis	Wir beauftragen einen Promi, um unser Online-Casino zu bewerben.	3



**Ziel:**

- ➔ Die Jugendlichen erfahren etwas über Werbestrategien von Glücksspielanbietern und wie diese potenzielle Spieler\*innen zum Spielen animieren können.

Punkteauswertung, wie gut sie ihr Produkt vermarktet haben.

**Auftrag:**

Die Jugendlichen versetzen sich in die Rolle eines Glücksspielanbieters, der ein neues Online-Casino auf den Markt bringen und damit möglichst viel Umsatz machen möchte.

Die Jugendlichen wählen aus 15 verschiedenen Werbestrategien die fünf Strategien, die ihnen am effektivsten erscheinen, um mit ihrem Online-Casino am meisten Umsatz zu machen. Je mehr Punkte sie sammeln, desto besser haben sie verstanden, wie die Werbetricks der Glücksspielindustrie funktionieren.

- ⓘ **Hinweis:** Ziel dieser Station ist es, die Jugendlichen dafür zu sensibilisieren, dass Glücksspielanbieter alle Werbestrategien nutzen, um möglichst viel Umsatz zu machen. Die Effektivität der ausgewählten Werbestrategien ist nicht wissenschaftlich fundiert, sondern dient lediglich als Richtwert für dieses Spiel.

**Durchführung:**

**Schritt 1:** Die Jugendlichen lesen sich die 15 Werbestrategien im Parcoursheft durch.

**Schritt 2:** Sie diskutieren über die Möglichkeiten und kreuzen als Gruppe die fünf Strategien an, die aus ihrer Sicht das Produkt am besten vermarkten.

**Schritt 3:** Wenn sie damit fertig sind, dürfen sie den Lösungsumschlag öffnen. Darin ist jeder Werbestrategie eine gewisse Anzahl an Punkten zugeordnet. Je wirksamer die Strategie ist, desto mehr Punkte gibt es.

**Schritt 4:** Die Jugendlichen addieren die Punkte für ihre gewählten Strategien und tragen sie im Parcoursheft ein.

**Schritt 5:** Danach überprüfen sie mit der

**Raum für Notizen:**

.....

**Lösungsbogen Werbestrategien**  
auf nächster Seite

## Lösungsbogen Werbestrategien

<b>1. Freispiele</b>	Freispiele funktionieren für den Glücksspielanbieter. Er schenkt euch damit nichts, sondern möchte eure Spieldauer erhöhen und euch mehr und mehr an das Spiel binden!	<b>3</b>
<b>2. Werbeanzeige im kostenlosen Wochenblatt</b>	Hier werden vermutlich nicht so viele Menschen erreicht und keine starken Anreize geschaffen. Zudem ist die Werbung damit sehr lokal und bietet sich eher für eine neue Spielhalle um die Ecke an.	<b>1</b>
<b>3. Willkommensbonus</b>	Das klingt sehr verlockend und animiert zum Einsatz. Der Glücksspielanbieter macht am Ende dennoch mehr Gewinn, weil Spielende in den allermeisten Fällen noch mehr Geld ausgeben als die Höhe des Willkommensbonus.	<b>3</b>
<b>4. Plakate</b>	Plakate können die lokale Bekanntheit von deinem Glücksspiel erhöhen, sorgen aber weniger wahrscheinlich für viele Neukund*innen und hohe Gewinne. Diese Werbestrategie ist für ein Online-Casino daher eher weniger geeignet.	<b>1</b>
<b>5. Fernsehen</b>	Werbung im Fernsehen erreicht sehr viele Menschen, insbesondere zur Primetime. Zudem wird die Werbung meistens auch in Mediatheken ausgestrahlt.	<b>3</b>
<b>6. Influencer*innen</b>	Werbung über Influencer*innen kann besonders gut funktionieren, da Follower*innen ihren Influencer*innen vertrauen und die Werbung eher als eine gut gemeinte Empfehlung wahrnehmen. Die Influencer*innen erhalten vom Glücksspielanbieter i.d.R. für jede*n Neukund*in eine Geldprämie.	<b>3</b>
<b>7. Online</b>	Online-Werbung funktioniert gut und bringt den Anbietern neue Kund*innen. Gerade bei Werbung in ähnlichen Spielen lassen sich viele Leute dazu animieren, auch andere Spiele auszuprobieren.	<b>3</b>
<b>8. Briefe</b>	Briefe an alle Haushalte zu versenden, erreicht zwar ggf. viele Leute, aber nicht zwingend die Personen, die Interesse an Glücksspielangeboten haben und bereit sind, Geld dafür auszugeben. Zudem ist die Werbung sehr lokal. Gerade für dein Online-Casino bietet sich diese Strategie daher nicht so gut an.	<b>1</b>
<b>9. Limitiertes Angebot</b>	Ein limitiertes Angebot erhöht den psychischen Druck auf die Spieler*innen. Man bekommt das Gefühl: „Wenn ich jetzt zuschlage, spare ich ja sogar noch Geld“ oder „Ich bekomme etwas geschenkt.“ In Wahrheit handelt es sich nicht um ein Geschenk und die Wahrscheinlichkeit ist hoch, dass man doch noch mehr Geld ausgibt.	<b>3</b>
<b>10. Jackpot</b>	Ein hoher Jackpot klingt verlockend und animiert Personen zur Teilnahme, die ansonsten vielleicht gar nicht gespielt hätten. Dies funktioniert besonders gut beim Lotto, da der Jackpot sehr hoch ist. Aber auch bei Online-Casinos kann ein Jackpot dazu führen, dass mehr Personen an dem Spiel teilnehmen.	<b>2</b>
<b>11. Flyer</b>	Die Bewerbung über Flyer ist sehr lokal und eignet sich eher weniger, um viele Menschen auf ein Glücksspielangebot im Internet aufmerksam zu machen.	<b>1</b>
<b>12. Radiowerbung</b>	Mit Radiowerbung werden grundsätzlich viele Menschen erreicht. Allerdings wird Radio häufig nur nebenbei gehört, was die Werbewirkung verringert.	<b>2</b>
<b>13. Online-Bewertungen</b>	Viele gute Bewertungen wecken Vertrauen bei potenziellen neuen Kund*innen. Je besser die Bewertungen im Vergleich zur Konkurrenz sind, desto mehr Spielinteressierte entscheiden sich für das Glücksspielangebot.	<b>2</b>
<b>14. Kund*innen werben Kund*innen</b>	Hier schlägt der Anbieter gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Er gewinnt zum einen neue Kund*innen, die auch gleich Geld verspielen müssen, und hält zum anderen die Bestandskund*innen. Das Geld, das der Anbieter dabei investiert, landet im Prinzip am Ende wieder bei ihm.	<b>3</b>
<b>15. Promis</b>	Mit bekannten Gesichtern zu werben, funktioniert super. Sie dienen als Vorbild und schaffen Vertrauen. Das überzeugt Spieler*innen, am Glücksspiel teilzunehmen!	<b>3</b>

## Punkteauswertung

Punkte insgesamt	6–8	9–11	12–13	14–15
	<p>Leider haben eure Werbestrategien kaum etwas gebracht und ihr macht kaum Gewinn. Euer Online-Casino ist weder bekannter geworden, noch habt ihr mehr Spieler*innen anlocken können.</p>	<p>Durch eure Werbung seid ihr mit eurem Online-Casino ein wenig erfolgreicher geworden und habt dadurch etwas mehr Umsatz gemacht. Da geht aber noch mehr!</p>	<p>Euer Online-Casino spielt euch schon mehr Gewinn ein. Aber ihr könntet noch mehr Spieler*innen anlocken und zum Spielen verführen, damit sie viel Geld bei euch verspielen.</p>	<p>Ihr seid Glücksspiel-Werbegenies! Ihr habt die gewinnbringendsten Werbestrategien ausgewählt und somit viele Spieler*innen angelockt, die jetzt viel Geld bei euch verspielen.</p>



### Raum für Notizen:



# 7

## Station 7 Wetten, dass ...?

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 24
- 10 Magnetkarten mit Sportereignissen
- 20 Spielchips

### Benötigte Zeit:

15 Minuten



### Sozialform:

4er-Gruppe  
aufgeteilt in  
zwei 2er-Teams





## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen erkennen, dass auch Sportwetten Glücksspiele sind – die Ergebnisse sind nicht vorhersehbar.

## Auftrag:

Bei dem Spiel wetten die Jugendlichen in Zweier-Teams auf den Ausgang von verschiedenen Sportereignissen und versuchen, so viele Spielchips wie möglich zu sammeln.

## Vorbereitung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen teilen sich in zwei Teams auf.

**Schritt 2:** Jedes Team erhält insgesamt 10 Spielchips.

## Durchführung:

Es gibt 10 Magnetkarten, auf denen Sportereignisse abgebildet sind. Auf jedem Bild stehen vier mögliche Szenarien, was bei diesem Sportereignis passieren könnte.

**Schritt 1:** Die Teams schauen sich ein Szenario an und entscheiden sich jeweils für ein Ergebnis, was aus ihrer Sicht am wahrscheinlichsten eintreten wird. Dazu können sich die Jugendlichen gerne die Insidertipps auf S. 26/27 im Parcoursheft ansehen.

**Schritt 2:** Beide Teams nennen ihre Antwort und setzen dann als Einsatz einen Spielchip. Die eingesetzten Chips bilden den „Pot“.

**⚠ Wichtig:** Pro Szenario muss genau ein Spielchip pro Team gesetzt werden.

**Schritt 3:** Die Jugendlichen öffnen die Magnetkarte und sehen sich die Auflösung an.

**Schritt 4:** Die Spielrunde wird ausgewertet.

**Schritt 5:** Nun ist die nächste Magnetkarte mit dem nächsten Sportereignis an der Reihe und die Schritte 1 bis 4 werden wiederholt.

## Spielende:

Das Spiel endet, wenn auf alle Sportereignisse gewettet wurde.

Gewonnen hat das Team, das am Ende die meisten Chips hat.

## Wer bekommt den Pot?

Ein Team hat richtig getippt:	Dieses Team bekommt die Chips aus dem Pot.
Beide Teams haben richtig getippt:	Die Chips bleiben für die nächste Runde im Pot liegen. In der nächsten Runde setzt ihr trotzdem wie gewohnt euren Einsatz.
Kein Team hat richtig getippt:	Kein Team bekommt die Chips und die Chips werden aus dem Spiel genommen.

**Lösungsbogen „Wetten, dass...“**  
auf nächster Seite

## Lösungsbogen „Wetten, dass ...“

Die richtige Antwort ist farblich markiert

### Bild 1 Hochsprung



- 1) Der Sportler springt nicht
- 2) Der Sportler reißt die Stange
- 3) Der Sportler schafft den Sprung
- 4) Der Sportler stürzt

### Bild 2 Rhythmische Sportgymnastik



- 1) Der Ball fällt auf den Boden
- 2) Sie fängt den Ball
- 3) Sie verletzt sich
- 4) Eine andere Turnerin fängt den Ball

### Bild 3 Tennis Aufschlag



- 1) Der Ball geht ins Aus
- 2) Der Ball geht ins Netz
- 3) Der Ball landet im Feld
- 4) Der Ball trifft die Gegnerin

### Bild 4 Eishockey



- 1) Der Torwart hält
- 2) Der Spieler schießt vorbei
- 3) Der Spieler schießt ein Tor
- 4) Die Spieler prügeln sich

### Bild 5 Springreiten



- 1) Das Pferd verweigert
- 2) Das Pferd schafft das Hindernis
- 3) Das Pferd reißt beim Sprung die Stange
- 4) Die Reiterin fällt vom Pferd

### Bild 6 Boxen



- 1) Boxer mit schwarzen Handschuhen geht K.o.
- 2) Boxer mit roten Handschuhen geht K.o.
- 3) Ein Boxer gewinnt durch Punktsieg
- 4) Ein Boxer gibt den Kampf vorzeitig auf

### Bild 7 Wettlauf



- 1) Läufer rot gewinnt (211)
- 2) Läufer gelb gewinnt (209)
- 3) Läufer blau gewinnt (532)
- 4) Läufer schwarz gewinnt (116)

### Bild 8 Elfmeter Fußball



- 1) Der Spieler schießt ein Tor
- 2) Der Spieler schießt vorbei
- 3) Der Spieler schießt an den Pfosten
- 4) Der Torwart hält

### Bild 9 Gewichtheben



- 1) Sie fällt zu Boden
- 2) Sie schafft es, das Gewicht zu heben
- 3) Sie schafft es nicht, das Gewicht zu heben
- 4) Das Gewicht stürzt auf sie

### Bild 10 Volleyball



- 1) Der Ball kann geblockt werden
- 2) Der Ball kann nicht geblockt werden
- 3) Der Ball fällt ins Aus
- 4) Der Ball fällt ins Feld

### Reflexion aus dem Parcoursheft:

Sportwetten sind auch Glücksspiele. Es gibt zwar auch einen geringen Kompetenzanteil (z. B. Wissen oder Erfahrung), dieser Faktor wird allerdings von vielen Spielenden überschätzt. **Fakt ist: Ein Sportergebnis kann nicht vorhergesagt werden. Auch wenn man eine Mannschaft und die Sportart gut kennt, bleibt der Ausgang vom Zufall abhängig.**

## Insidertipps



### Hochsprung

1

- ☆ Der Sportler hat die vorherige Höhe im 2. Versuch geschafft.
- ☆ Seine persönliche Bestleistung hat er in der letzten Saison aufgestellt.
- ☆ Sein Trainer hat im Vorfeld in einem Interview bekannt gegeben, dass sie sich große Chancen für eine Medaille ausrechnen.



### Rhythmische Sportgymnastik

2

- ☆ Ihre Trainerin berichtete in einem Interview, dass sie die Kür im Training zuletzt mit Bravour gemeistert habe.
- ☆ Die Sportlerin führt die Kür heute zum 1. Mal öffentlich auf.
- ☆ Medien zufolge sitzt im Publikum die Schwester der Turnerin, eine ehemalige Olympiasiegerin.



### Tennis

3

- ☆ Das spannende Tennis-Match dauert bereits 3 Stunden.
- ☆ Die Sportlerin hatte im vorherigen Satz einen Aufschlagfehler.
- ☆ Die Lufttemperatur liegt bei 27°C.



### Eishockey

4

- ☆ Es ist ein Heimspiel des blauen Teams.
- ☆ Das rote Team gilt als klarer Favorit.
- ☆ Der aktuelle Spielstand ist mit 2:2 ausgeglichen. Es läuft die letzte Minute des 2. Drittels.



### Springreiten

5

- ☆ Das Pferd Birdy hat die Mehrheit der angetretenen Turniere gewonnen.
- ☆ Das Pferd Birdy hat die letzten zwei Turniere verloren.
- ☆ Insider berichten, dass das Pferd Birdy sich wieder vollständig von einer Sprunggelenksverletzung erholt hat.



### Boxen

6

- ☆ In der Vergangenheit wurde der Boxer mit den schwarzen Handschuhen in Fachkreisen immer wieder für seinen rechten Haken gelobt, obwohl er als Newcomer gilt.
- ☆ Der Boxer mit den roten Handschuhen ist in seiner Laufbahn insgesamt nur 1x K.o. gegangen.
- ☆ Der Boxer mit den schwarzen Handschuhen hat eine frische Trennung hinter sich. Dazu hat er sich in der Öffentlichkeit jedoch noch nicht geäußert.



### Wettlauf

7

- ☆ Der Läufer im gelben Trikot hat eine der besten Reaktionszeiten überhaupt.
- ☆ Die Bestzeit des Läufers im roten Trikot war beim Training um 2 Millisekunden besser als die des Läufers im blauen Trikot.
- ☆ Der Läufer mit der Startnummer 116 musste für zwei Wochen vor dem Rennen aufgrund einer Oberschenkelzerrung pausieren.



### Fußball

8

- ☆ Der Schütze ist bekannt für seine präzisen Elfmeter.
- ☆ Der Torwart hat seit 3 Monaten einen neuen Torwarttrainer, der von den Top-Vereinen heiß umworben wird.
- ☆ Es ist die 87. Spielminute im Viertelfinale. Das Tor würde den Ausgleich bedeuten.



### Gewichtheben

9

- ☆ Die Athletin hat vor einigen Wochen die Kooperation mit einem neuen Werbepartner für Supplements bekannt gegeben.
- ☆ Sie ist mit einer leichten Erkältung in das Turnier gestartet.
- ☆ In der Vergangenheit hat die Sportlerin bereits einige Turniere gewonnen.



### Volleyball

10

- ☆ Die Spielerin aus dem roten Team ist 5 cm größer als die Frau am Block.
- ☆ Die Spielerin aus dem blauen Team erreicht im Sprung eine Höhe von 51 cm über dem Netz. Die Spielerin aus dem roten Team eine Höhe von 53 cm.
- ☆ Es sind die ersten Spielminuten. Das blaue Team führt derzeit aufgrund eines Positionsfehlers vom roten Team.

# 8

## Station 8

### Hast du dein Glück in der Hand?

#### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 28
- 1 großer Würfel
- 4 verschlossene Boxen mit Spielmaterial (Lootboxen)
- 1 Würfelunterlage
- 1 große Schatztruhe mit 40 Goldmünzen

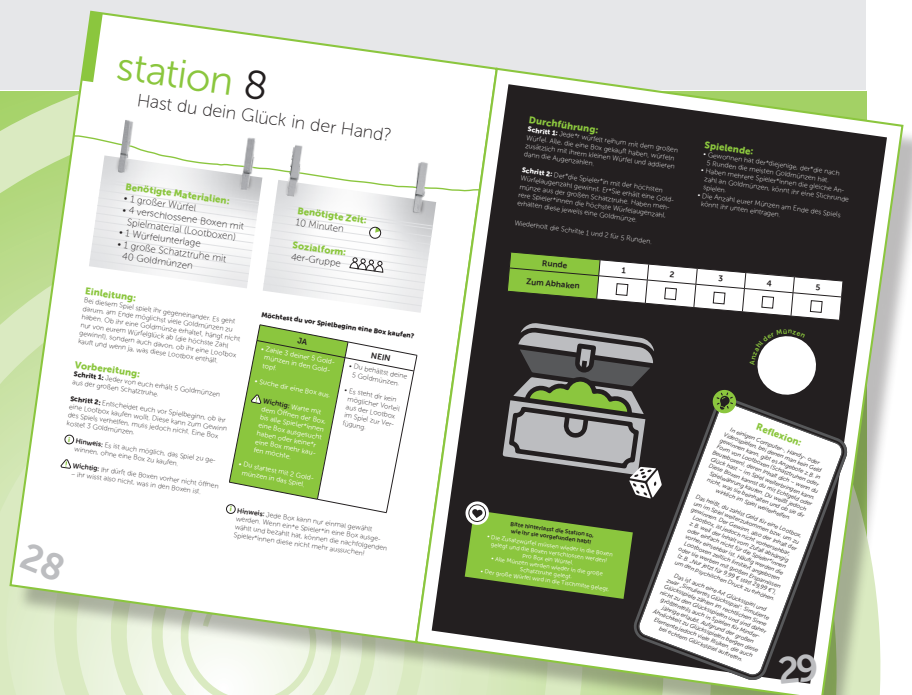
#### Benötigte Zeit:

10 Minuten



#### Sozialform:

4er-Gruppe



## Ziele:

- ➔ Die Jugendlichen beschäftigen sich auf spielerische Weise mit simuliertem Glücksspiel.
- ➔ Sie erfahren, dass die häufig in Onlinespielen und Apps genutzten Lootboxen oder Packs einen Glücksspielcharakter haben, da der Inhalt nur begrenzt vorhersagbar ist und mal mehr, mal weniger oder auch gar nicht zum Weiterkommen im Spiel beitragen kann.

## Auftrag:

Die Jugendlichen würfeln mit dem großen Würfel und ggf. mit einem weiteren Würfel und versuchen, die höchste Augenzahl zu erreichen. Die Person mit der höchsten Augenzahl gewinnt eine Goldmünze. Wer am Ende die meisten Münzen hat, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen erhalten jeweils 5 Goldmünzen aus dem Goldtopf.

**Schritt 2:** Den Jugendlichen stehen neben dem großen Spielwürfel vier kleine Boxen mit jeweils einem weiteren Würfel zur Verfügung. Diese können zum Gewinn des Spiels verhelfen, müssen jedoch nicht. Die Jugendlichen können sich nun entscheiden, ob sie eine kleine Box kaufen wollen. Die Boxen kosten jeweils 3 Goldmünzen.

**! Wichtig:** Die Boxen dürfen vor dem Kauf nicht geöffnet werden. Die Jugendlichen wissen also nicht, was in der Box ist.

**Info nur für Workshopleitung:** In den Boxen befinden sich verschiedene Würfel, deren Augenzahl die Jugendlichen jedoch nicht kennen:

- 1 Würfel mit 3x0 und 3x1
- 1 Würfel mit 3x1 und 3x2
- 1 Würfel mit 3x2 und 3x3
- 1 Würfel mit 3x4, 1x3, 1x2 und 1x1

## Will ein\*e Spieler\*in eine Box kaufen?

JA	NEIN
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Person zahlt 3 der 5 Goldmünzen in den Goldtopf.</li> <li>• Sie sucht sich eine Box aus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Person behält die 5 Goldmünzen.</li> <li>• Es steht ihr kein möglicher Vorteil aus der Lootbox im Spiel zur Verfügung.</li> </ul>

**i Hinweis:** Jede Box kann nur einmal gewählt werden. Wenn ein\*e Spieler\*in eine Box ausgewählt und bezahlt hat, können die nachfolgenden Spieler\*innen diese nicht mehr aussuchen!

**! Wichtig:** Die Boxen dürfen erst geöffnet und der Würfel entnommen werden, wenn alle Spieler\*innen, die eine Box kaufen möchten, ihre Box erhalten haben.

## Durchführung:

➔ Es wird insgesamt fünf Runden gespielt.

**Schritt 1:** Jede\*r würfelt reihum mit dem großen Würfel. Alle, die eine Box gekauft haben, würfeln zusätzlich mit ihrem kleinen Würfel und addieren dann die Augenzahlen.

**Schritt 2:** Der\*die Spieler\*in mit der höchsten Würfelaugenzahl gewinnt. Er\*Sie erhält eine Goldmünze aus dem Goldtopf. Haben mehrere Spieler\*innen die höchste Würfelaugenzahl, erhalten diese jeweils eine Goldmünze.

## Spielende:

- ➔ Gewonnen hat der\*die Spieler\*in mit den meisten Goldmünzen nach fünf Runden.
- ➔ Haben mehrere Spieler\*innen die gleiche Anzahl an Goldmünzen, kann eine Stichrunde gespielt werden.

## **Reflexion aus dem Parcoursheft:**

In einigen Computer-, Handy- oder Videospiele, bei denen man kein Geld gewinnen kann, gibt es Angebote z.B. in Form von Lootboxen (Schatztruhen oder Beuteboxen), deren Inhalt dich – wenn du Glück hast – im Spiel weiterbringen kann.

Diese Boxen kannst du mit Echtgeld oder Spielwährung kaufen. Du weißt jedoch nicht, was sie beinhalten und ob sie dir wirklich im Spiel weiterhelfen. Das heißt, du zahlst Geld für eine Lootbox, um im Spiel weiterzukommen bzw. um zu gewinnen. Der Gewinn, also der Inhalt der Lootbox, ist jedoch nicht vorhersehbar, z. B. weil der Inhalt vom Zufall abhängig oder einfach nicht für die Spieler\*innen vorher einsehbar ist. Häufig werden die Lootboxen zeitlich limitiert angeboten oder sie werben mit großen Ersparnissen (z. B. „Nur jetzt für 9,99 € statt 29,99 €“), um den psychischen Druck zu erhöhen.

Das ist auch eine Art Glücksspiel und zwar „Simuliertes Glücksspiel“. Simulierte Glücksspiele zählen im rechtlichen Sinne nicht zu den Glücksspielen und sind daher größtenteils auch in Spielen für Minderjährige erlaubt. Aufgrund der großen Ähnlichkeit zu Glücksspielen bergen diese Elemente jedoch viele Risiken, die auch bei echtem Glücksspiel auftreten.



## **Raum für Notizen:**

---



**Raum für Notizen:**



# 9

## Station 9 Gefährdungspuzzle

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 30
- 2 Umschläge mit Puzzlesets (je 11 grüne und 11 schwarze Puzzleteile)
- 1 verschlossener Lösungsumschlag

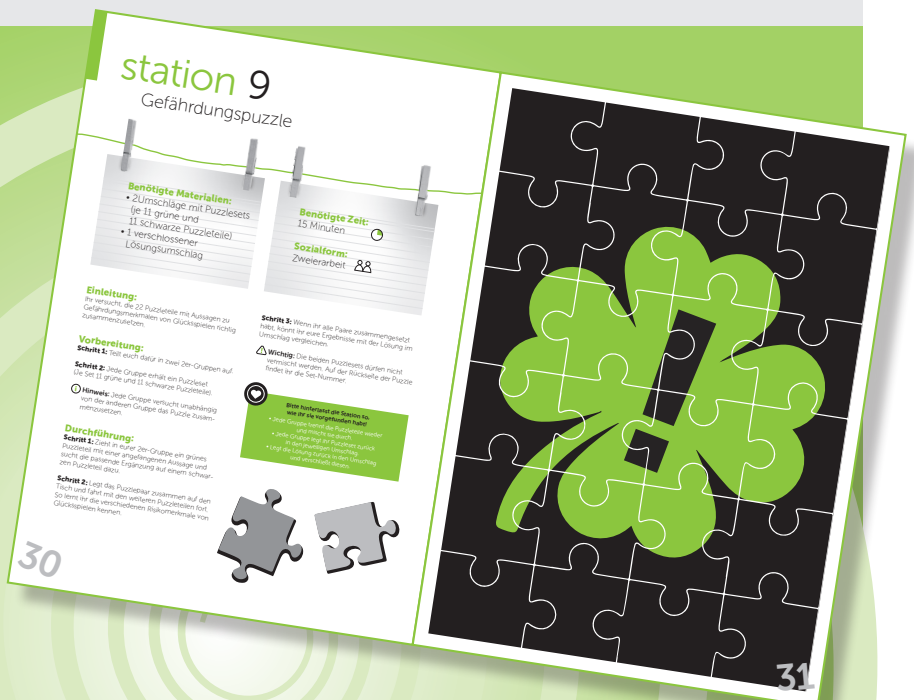
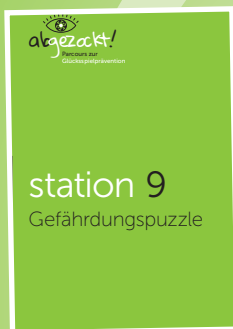
### Benötigte Zeit:

15 Minuten



### Sozialform:

Zweierarbeit





## Ziel:

- Die Jugendlichen erfahren mehr über die verschiedenen Risikomerkmale von Glücksspielen.

## Auftrag:

Die Jugendlichen versuchen, die 22 Puzzle-teile mit Aussagen zu Gefährdungsmerkmalen von Glücksspielen richtig zusammenzusetzen.

## Vorbereitung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen teilen sich in zwei 2er-Gruppen auf.

**Schritt 2:** Jede Gruppe erhält ein Puzzleset (11 grüne und 11 schwarze Puzzleteile).

- Hinweis:** Die Gruppen versuchen unabhängig voneinander, das Puzzle zusammenzusetzen.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen ziehen in ihrer Gruppe ein schwarzes Puzzleteil mit einer angefangenen Aussage und suchen die passende Ergänzung auf einem grünen Puzzleteil. **Schritt 2:** Passende Paare werden zusammen auf den Tisch gelegt.

**Schritt 3:** Wenn alle 22 Puzzleteile zusammengeführt wurden, dürfen die Jugendlichen ihre Ergebnisse mit der Lösung im Umschlag vergleichen.

## Lösung „Gefährdungspuzzle“

<p><b>EINFLUSS</b> Die aktive Einbeziehung der Spielenden in das Spielgeschehen, z.B. über die Stopp- und Starttasten bei Geldspielgeräten, ...</p>	<p><b>NAHME</b> ... vermittelt den Eindruck, den Ausgang des Spiels beeinflussen zu können.</p>
<p><b>VERBINDUNG MIT</b> Wenn Glücksspiele mit eigenen Interessen (z.B. Sport) verbunden sind/werden, ...</p>	<p><b>EIGENEN INTERESSEN</b> ... erhöht sich der Spielanreiz. Das eigene Wissen vermittelt den Eindruck, bessere Gewinnchancen zu haben.</p>
<p><b>FAST-</b> Bei zwei von drei Richtigen wird die Erwartung hervorgerufen, dass ...</p>	<p><b>GEWINNE</b> ... ein Gewinn unmittelbar bevorsteht. Fast-Gewinne werden nicht als Verlust, sondern als fast gewonnen wahrgenommen.</p>
<p><b>SCHNELLE</b> Je schneller man das Ergebnis seines Glücksspiels erfährt, ...</p>	<p><b>SPIELABFOLGE</b> ... desto größer ist die Sogwirkung, weiterzuspielen und desto schwieriger ist es, damit aufzuhören.</p>
<p><b>LEICHTE</b> Je leichter ein Glücksspiel vor Ort oder zeitlich verfügbar ist, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, ...</p>	<p><b>VERFÜGBARKEIT</b> ... dass Menschen daran immer wieder und immer länger teilnehmen.</p>
<p><b>UNTERSCHIEDLICHE EINSATZ-</b> Eine Vielfalt von Einsätzen und Gewinnmöglichkeiten ...</p>	<p><b>UND GEWINNMÖGLICHKEITEN</b> ... fördert die Spannung und den Spielanreiz.</p>
<p><b>SPIELANREIZ DURCH</b> Wenn die Gewinne so hoch sind, dass sie als Glücksfall erlebt werden, ...</p>	<p><b>HOHE GEWINNE</b> ... ist der Spielanreiz besonders hoch.</p>
<p><b>VERSCHLEIERUNG DES</b> Die Übertragung des Geldbetrages in Chips oder Punkte ...</p>	<p><b>EINSATZES</b> ... verschleiert die wirkliche Höhe des Einsatzes und senkt die Hemmschwelle, neue Einsätze zu tätigen.</p>
<p><b>UNKOMPLIZIERTER</b> Je unkomplizierter der Geldeinsatz (z.B. mit Kreditkarte), ...</p>	<p><b>GELDEINSATZ</b> ... umso geringer ist die Hemmschwelle zur Glücksspielteilnahme.</p>
<p><b>SIMULIERTE</b> Da simulierte Glücksspiele wie echte Glücksspiele aussehen und/oder aufgebaut sind, ...</p>	<p><b>GLÜCKSSPIELE</b> ... ist die Verführung groß, irgendwann echtes Glücksspiel um echtes Geld zu spielen.</p>
<p><b>GLÜCKSSPIEL-</b> Ständige Werbung für Glücksspiele führt zu einer Verharmlosung von Glücksspielen und erweckt den Anschein ...</p>	<p><b>WERBUNG</b> ... einer normalen und unproblematischen Freizeitbeschäftigung.</p>

# 10

## Station 10 Buchstabengitter

### Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 32
- 1 verschlossener Lösungsumschlag

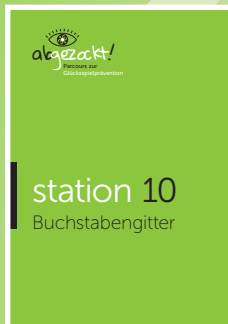
### Benötigte Zeit:

10 Minuten



### Sozialform:

Einzelarbeit



## Ziele:

- Die Jugendlichen lernen verschiedene Folgen eines problematischen Glücksspielverhaltens kennen.
- Die Jugendlichen erfahren, dass die negativen Folgen von Glücksspielen in vielen verschiedenen Lebensbereichen auftreten.

## Auftrag:

In dem Buchstabengitter sind Folgen von problematischem Glücksspielverhalten beschrieben, die die Jugendlichen suchen und markieren.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen suchen die 10 Begriffe in dem Buchstabengitter und markieren diese.

**Hinweis:** Die Begriffe können im Buchstabengitter horizontal und vertikal stehen. Die Begriffe sind nur vorwärts geschrieben.

**Schritt 2:** Wenn sie alle Begriffe gefunden haben oder keinen weiteren Begriff mehr finden können, dürfen sie den Lösungsumschlag öffnen und die eigenen Ergebnisse mit dem Lösungsbogen vergleichen.

**Tipp:** Anfangsbuchstaben der gesuchten Wörter:

- B...**
- D...**
- F...**
- G...**
- K...**
- L...**
- 3 x **S...**
- V...**

## Lösung „Buchstabengitter“

K	O	N	Z	E	N	T	R	A	T	I	O	N	S	S	T	Ö	R	U	N	G	E	N	J	E	U
P	Q	A	A	T	N	D	Q	V	I	U	M	F	Z	I	U	G	A	U	S	S	P	E	N	O	O
O	Y	N	T	Z	S	F	U	Z	J	C	H	S	Q	W	R	G	L	E	J	N	Ö	M	D	R	F
R	E	U	Ä	H	C	N	G	O	T	D	U	U	F	K	J	O	I	Ü	O	F	S	R	I	W	N
Z	J	D	J	Ü	H	V	P	R	A	W	M	E	O	V	G	Z	L	K	I	G	T	Ä	X	E	Q
K	A	G	F	D	U	F	F	U	T	K	X	I	I	R	A	R	Ü	J	Q	U	Y	C	H	S	Z
N	U	I	S	Z	L	T	N	L	Ü	Y	U	N	N	R	A	F	G	Ö	V	E	L	D	T	O	N
P	K	M	O	X	P	K	M	H	T	O	Ä	J	E	I	Q	X	E	M	E	H	U	K	W	O	D
R	L	I	S	O	R	G	E	N	Ä	T	D	P	J	D	F	M	N	W	J	A	I	P	U	P	M
A	R	V	H	P	O	U	K	Ö	Z	G	U	E	Z	A	L	Z	V	J	T	D	O	N	O	R	F
I	U	M	F	Z	B	O	Y	V	V	E	R	H	E	I	M	L	I	C	H	U	N	G	I	G	V
I	G	Ü	J	N	L	R	E	P	I	L	A	X	S	R	I	K	N	L	G	P	K	A	H	I	E
O	Y	C	I	X	E	V	L	M	E	D	J	G	C	H	Y	O	E	P	J	C	Ä	S	Ö	Y	C
N	K	V	F	A	M	I	L	I	E	N	S	T	R	E	I	T	G	U	S	T	I	C	A	K	D
B	A	F	O	V	E	Ä	J	K	B	O	W	I	Ö	T	F	O	N	Ü	A	D	C	H	N	E	J
B	I	E	H	G	U	M	A	U	C	T	E	E	V	D	H	R	J	A	F	N	X	U	Ü	V	O
U	N	U	P	Q	A	A	T	N	D	Q	V	S	G	A	U	S	S	P	E	F	M	L	U	U	T
V	O	B	E	Z	I	E	H	U	N	G	S	P	R	O	B	L	E	M	E	H	Z	D	P	X	Ä
X	Z	D	R	S	B	Ü	F	O	V	E	G	Ä	I	E	K	Z	P	S	C	H	O	E	P	R	C
U	O	U	H	G	A	F	L	C	H	W	E	P	H	G	I	Q	Z	C	K	F	L	N	U	F	N
N	E	A	M	Y	J	V	N	H	G	U	J	Z	N	O	O	T	M	E	R	O	D	I	B	Z	J
H	Ö	Ä	C	O	X	D	I	E	B	S	T	A	H	L	F	A	U	V	A	K	A	J	H	T	O
E	E	Q	I	I	H	S	T	T	R	N	Ü	I	G	L	L	K	P	J	I	S	P	N	Z	E	V
N	P	J	O	R	A	L	Y	F	W	Z	D	U	S	Ä	U	T	N	X	Z	D	O	Ü	K	Y	L

abschluss

1	Feedbackrunde	78
2	Video „Online-Glücksspiel verstehen“	79
3	Gründe, Wirkungen, Folgen und Schutzfaktoren	82
4	Hilfeangebote	84

# 1 Feedbackrunde

## Benötigte Materialien:

- Fragen im Manual

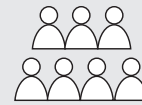
## Benötigte Zeit:

5 Minuten



## Sozialform:

Plenum



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen reflektieren die Stationsarbeit.

## Auftrag:

Die Jugendlichen bekommen reflektierende Fragen zu den Stationen gestellt.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen treffen sich nach dem Parcours im Plenum.

**Schritt 2:** Sie, als Workshopleitung, stellen den Jugendlichen folgende Fragen:

- ➔ Welche Station(en) habt ihr gerne gemacht?
- ➔ Spezifische Fragen zur Station 5a – Bank of Winners:
  - Welches Gefühl hattet ihr beim Gewinnen?

- Wie wäre es euch ergangen, wenn ihr um echtes Geld gespielt hättet?
- Wärt ihr lieber Spieler\*in oder Bank? Warum?

- i Hinweis:** Wenn Jugendliche lieber Spieler\*innen sein wollen, sollten Sie nochmal die Auswertung der Station Bank of Winners erläutern und erklären, warum Spieler\*innen eine geringere Gewinnchance haben als die Bank. Glücksspiele sind häufig so aufgebaut, dass man seine Gewinnchancen höher einschätzt, als sie in Wirklichkeit sind. Hierfür werden unterschiedlichste Methoden genutzt, die in die Irre führen können. Auch wenn die Gewinnchancen höher erscheinen: Langfristig gewinnt der Anbieter immer mehr!

## Raum für Notizen:



# 2 Video „Online-Glücksspiel verstehen“

## Benötigte Materialien:

- Video „Online-Glücksspiel verstehen“ (2021)
- Parcoursheft S. 36
- *Elektronisches Endgerät mit Internetzugang und einen Beamer (beides durch Workshopleitung zu organisieren)*

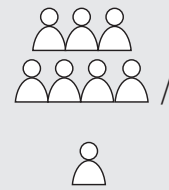
## Benötigte Zeit:

15 Minuten



## Sozialform:

Plenum und Einzelarbeit



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen fassen Informationen zum Online-Glücksspiel zusammen und befassen sich mit den Anreizen und Risiken von Glücksspielen.

## Auftrag:

Die Jugendlichen schauen sich ein Informationsvideo an und beantworten entsprechende Fragen.

## Vorbereitung:

- ➔ Ein elektronisches Endgerät muss bereitgestellt werden und die Internetseite [www.onlinegluecksspiel-verstehen.de](https://onlinegluecksspiel-verstehen.de) im Browser geöffnet werden.

Alternativ können Sie das Video vorab auf der Homepage herunterladen.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Die Jugendlichen lesen sich die Fragen in ihrem Parcoursheft durch.

**Schritt 2:** Spielen Sie das Infovideo ein erstes Mal ab. Die Jugendlichen beantworten währenddessen schriftlich die elf Fragen.

- ⓘ **Hinweis:** Das Video kann ein zweites Mal angeschaut werden, wenn nicht alle Fragen direkt beantwortet werden konnten. Alternativ können sich die Jugendlichen auch untereinander austauschen.

**Schritt 3:** Die Antworten auf die Fragen werden kurz im Plenum besprochen.

## Video „Online-Glücksspiel verstehen“ (2021)

<https://onlinegluecksspiel-verstehen.de/>



## Fragen zum Video und Lösungen

### 1. Wo begegnet uns Werbung für Online-Glücksspiele?

a.) **Fernsehen**

b.) **Internet**

c.) **Apps**

### 2. Was sind Glücksspiele?

Glücksspiel sind Spiele, die ...

**... bei denen Geld eingesetzt werden muss, um gewinnen zu können. Das Ergebnis**

**hängt vom Zufall ab.**

### 3. Sind Sportwetten auch Glücksspiele?

Nein. Wenn man sich auskennt, hängt der Ausgang ja nicht vom Zufall ab.

Ja. Selbst wenn man sich gut mit Sport auskennt, ist das Ergebnis nicht vorhersehbar.

### 4. Welche Formen von Online-Glücksspielen gibt es?

a.) **Automaten**

b.) **Casino**

c.) **Poker**

d.) **Wetten (Sport-, Pferde- und eSport-Wetten)**

### 5. Ab wieviel Jahren ist die Teilnahme an allen Glücksspielen in Deutschland erlaubt?

Ab  Jahren

### 6. Womit verdienen die Anbieter ihr Geld? Vervollständige den Satz:

Die  der Spielenden sind die  der Anbieter.

### 7. Was ist laut wissenschaftlicher Studien belegt?

**Laut wissenschaftlicher Studien ist belegt, dass Online-Glücksspiele besonders**

**gefährlich sind, weil sie schnell abhängig machen und die Verluste sehr hoch sein**

**können.**



**Hinweis:**  
Eine neuere Studie geht sogar von etwa 1,3 Millionen Betroffenen aus, was fast der Einwohnerzahl von München entspricht.

**8. Würden alle Glücksspielsüchtigen Deutschlands in einer Stadt leben, dann hätte sie die Größe von ... ?**

Dresden

**9. Was kann man tun, wenn man sich Sorgen um sein Glücksspielverhalten macht?**

- a.) sein Spielverhalten testen
- b.) sich für Glücksspiele sperren lassen
- c.) sich beraten lassen

**10. Unterstützung findet man in der Region und bundesweit. Informieren kann man sich**

**kostenlos**      **vertraulich**      und      **auf Wunsch anonym**

**11. Warum sind Online-Glücksspiele besonders riskant?**

- Weil sie sich jederzeit 24/7 bargeldlos spielen lassen.
- Weil Anreize wie z. B. Willkommens-Boni, Freispiele etc. zur Teilnahme am Glücksspiel verlocken.
- Weil sie besonders schnell abhängig machen können.
- Weil Verluste besonders hoch sein können.



**Geschafft,** du hast den Abgezockt-Parcours erfolgreich durchlaufen!



# 3 Gründe, Wirkungen, Folgen und Schutzfaktoren

## Benötigte Materialien:

- Whiteboard/Tafel mit Tabelle
- Moderationskarten und Stifte
- Anbringungsmöglichkeit für Moderationskarten (z. B. Magnete)

Alle Materialien sind durch die Workshopleitung zu organisieren

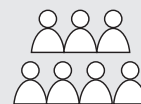
## Benötigte Zeit:

20 Minuten



## Sozialform:

Plenum



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen reflektieren die Inhalte und das Gelernte, indem sie sich mit den Gründen, Wirkungen und Folgen von Glücksspielen befassen und Schutzfaktoren identifizieren.

## Auftrag:

Die Jugendlichen sammeln Gründe, erwünschte Wirkungen und Folgen von Glücksspielen in Tabellenform und bauen eine „Mauer gegen die Sucht“ (Schutzfaktoren).

## Vorbereitung:

- ➔ Erstellen Sie eine Tabelle auf einem Whiteboard/Tafel nach folgendem Schema:

Gründe und erwünschte, positive Wirkungen	Unerwünschte Folgen
---	---------------------

## Durchführung:

**Schritt 1:** Sammeln Sie gemeinsam mit den Jugendlichen Gründe, erwünschte, positive Wirkungen und unerwünschte, negative Folgen und tragen die Ergebnisse in die Tabelle (z. B. an der Tafel) ein.

**Schritt 2:** Verteilen Sie die Moderationskarten und Stifte an die Jugendlichen.

**Schritt 3:** Überlegen Sie gemeinsam mit den Jugendlichen, welche Faktoren vor den negativen Folgen schützen können. Die Jugendlichen schreiben diese auf die Karten.

**Schritt 4:** Die Jugendlichen pinnen die Karten im Anschluss über die gesamte Tabelle, so dass die Schutzfaktoren-Karten die anderen Inhalte überdecken und bauen somit eine „Mauer gegen die Sucht“.

- ➔ **Hinweis:** Schutzfaktoren können Stärken und persönliche Fähigkeiten oder auch unterstützende Personen sein. Schutzfaktoren geben Kraft, um mit schwierigen Situationen besser umgehen zu können. So können sie auch als Schutzfaktor wirken. Sie können uns z.B. davor schützen, eine Abhängigkeit zu entwickeln.

## Mögliche Gründe, erwünschte, positive Wirkungen und Folgen von Glücksspielen

Gründe und erwünschte, positive Wirkungen	Unerwünschte Folgen
Neugier	Geldprobleme/Schulden
Langeweile vermeiden	Lügen (andere über eigenes Glücksspielverhalten belügen)
Geld gewinnen	Probleme in der Schule oder bei der Arbeit
Anerkannt werden	Keine Zeit mehr für andere Dinge haben
Kick spüren	Sucht/Abhängigkeit
Freude am Gewinn	Erhöhtes Risiko für Straffälligkeit
Sich etwas leisten können	Erkrankungen wie Depressionen
Spannung erfahren	Stimmungsschwankungen
...	...

## Mauer gegen die Sucht – Schutzfaktoren

The graphic shows a table with two columns: 'Gründe und erwünschte, positive Wirkungen' and 'Unerwünschte Folgen'. Several sticky notes are pinned to the table, listing protective factors:

- andere Hobbies haben
- Mit Freund\*innen sprechen
- Vertrauenslehrer\*in
- Sperrzeiten am Handy
- Familie
- Langeweile aushalten
- Stressresistenz

### Anleitung im Erklärvideo

[www.abgezockt-parcours.de/materialien/](http://www.abgezockt-parcours.de/materialien/)



# 4 Hilfeangebote

## Benötigte Materialien:

- Parcoursheft S. 46

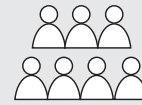
## Benötigte Zeit:

5 Minuten



## Sozialform:

Plenum



## Ziel:

- ➔ Die Jugendlichen wissen, wo sie Hilfeangebote finden können.

## Auftrag:

Sie weisen die Jugendlichen auf Hilfeangebote hin.

## Durchführung:

**Schritt 1:** Weisen Sie auf Hilfeangebote und die Links im Parcoursheft auf S. 46 hin, wo die Jugendlichen weitere Informationen finden und einen Selbsttest durchführen können.

**Schritt 2:** Weisen Sie zudem nochmal auf folgende Punkte hin:

- ➔ Betroffene und Angehörige von Betroffenen finden Unterstützung und Beratung in Beratungsstellen oder im Internet.
- ➔ Die Beratung ist kostenfrei, vertraulich und auf Wunsch anonym.

## Hilfreiche Links

### Hinweise auf unterschiedliche Beratungs- und Unterstützungsangebote

[www.buwei.de](http://www.buwei.de)

- ➔ Liste mit Beratungsstellen sowie weiteren (Online-)Hilfeangeboten (z. B. Chatberatung, Apps, Online-Programme, Telefonberatung)

### Selbsttest

[www.buwei.de](http://www.buwei.de)

- ➔ Teste dein eigenes Spielverhalten

### Messenger-Ratgeber bei Glücksspielsorgen

[www.fauler-spiel.de/beratung-und-hilfe/#advice](http://www.fauler-spiel.de/beratung-und-hilfe/#advice)

- ➔ Tipps und Informationen via WhatsApp und Signal unter 0152 56 18 02 85
- ➔ Antwort Montag bis Freitag innerhalb von 24 Stunden.

### Nummer gegen Kummer

<https://www.nummergegenkummer.de>

- ➔ Kinder- und Jugendtelefon unter 116 111
- ➔ Online-Beratung via Chat oder E-Mail

### Unterstützungsangebote, wenn es dich belastet, dass deine Eltern an Glücksspielen teilnehmen:

- ➔ Gamblerkid  
[www.gamblerkid.com](http://www.gamblerkid.com)
- ➔ Kidkit  
[www.kidkit.de/informationen/zugluecksspielsucht/gluecksspielsucht](http://www.kidkit.de/informationen/zugluecksspielsucht/gluecksspielsucht)

### Spielersperre:

- ➔ Bei problematischem Spielverhalten kannst du dich für die Teilnahme am Glücksspiel sperren lassen. Diese Möglichkeit hast du aber erst, wenn du 18 Jahre alt bist, da du davor laut Gesetz noch gar nicht an einem Glücksspiel teilnehmen darfst.
- ➔ Informationen unter:  
[www.rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit-und-kommunales/gluecksspiel/spieler-sperrsystem-oasis/spieler-faqs](http://www.rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit-und-kommunales/gluecksspiel/spieler-sperrsystem-oasis/spieler-faqs)

Zu viel Glücksspiel kann negative Folgen auf Spielende haben. Deshalb ist es wichtig, das **Glücksspielverhalten im Blick** zu behalten.

# hintergrundinformationen









# Glücksspiel

## Definitionen

**Glücksspiele** sind Spiele, bei denen für die Teilnahme am Spiel und die Möglichkeit eines (Geld-)Gewinns ein Entgelt verlangt wird. Der Ausgang des Spiels ist dabei ganz oder überwiegend vom Zufall und nicht von Kompetenzen der Spielenden abhängig. Glücksspiele sind in Deutschland ab 18 Jahren erlaubt.

Auch Wetten auf zukünftige Ereignisse gegen Geld, wie z. B. Sportwetten, sind Glücksspiele. Einige Glücksspiele haben einen gewissen Kompetenzanteil. Roulette und Lotterien basieren ausschließlich auf dem Zufallsprinzip, während bei anderen Glücksspielen wie Poker oder Sportwetten Wissen und Erfahrung einen gewissen Vorteil gegenüber unerfahrenen Spieler\*innen bringen können. Nichtsdestotrotz sind es Glücksspiele, da sie dennoch vom Zufall abhängig sind.

Seit 2021 sind auch Online-Glücksspiele in Deutschland legal, sofern die Anbieter eine deutsche Lizenz haben. Online-Glücksspiele sind besonders riskant, da sie ständig und ortsunabhängig verfügbar sind sowie bargeldlos über vielzählige und einfache Zahlungsmöglichkeiten genutzt werden können. Darüber hinaus können soziale Kontrollmöglichkeiten aufgrund der Anonymität nur schwer greifen.

In den letzten Jahren hat das sogenannte **simulierte Glücksspiel** in Handy-, Computer- und Videospiele zugenommen. Im Unterschied zu „echtem“ Glücksspiel wird in Glücksspielsimulationen in der Regel kein echtes Geld, sondern entweder virtuelle Währung in Form von Spielgeld oder Punkten oder gar kein Geld für die Spielteilnahme eingesetzt. Der Ausgang des Spiels scheint auf den ersten Blick ebenfalls zufallsbedingt zu sein. Anders als beim echten Glücksspiel kann er jedoch auch von Algorithmen gesteuert werden. Der Gewinn aus simuliertem Glücksspiel verbleibt in der Regel im Spiel und bringt Vorteile wie Punkte, Leben oder Skins. Zu simulierten Glücksspielen zählen zum Beispiel sogenannte Lootboxen oder Demospiele, die genauso aussehen wie klassische Casino-Spiele. Simuliertes Glücksspiel zählt im juristischen Sinne allerdings nicht zu den Glücksspielen. Trotzdem ist auch simuliertes Glücksspiel für die Präventionsarbeit relevant, da die Teilnahme besonders für Kinder und Jugendliche Risiken bergen kann. Dazu zählt zum Beispiel, dass eine positive Einstellung zu Glücksspiel und eine unrealistische Gewinnerwartung durch programmierte Algorithmen gefördert werden, sie leicht und rund um die Uhr ohne Alterskontrolle verfügbar sind und das Interesse, an „echtem“ Glücksspiel teilzunehmen, steigen kann.

## Glücksspiel



Geldeinsatz erforderlich



Ganz oder überwiegend zufallsbedingt



(Geld-)Gewinn möglich



In Deutschland ab 18 Jahren

Grundsätzlich ist die Teilnahme an Glücksspielen – egal ob vor Ort oder online – für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren verboten. Im Jugendschutzgesetz ist darüber hinaus seit 2021 festgeschrieben, dass auch Medien (z. B. Spiele, Apps und entsprechende Streams) mit glücksspielähnlichen Mechanismen beeinträchtigend für Kinder und Jugendliche sein können.

### **Zusatzinfo:**

In vielen Spielen werden neben simulierten Glücksspielelementen auch andere Mechanismen (sogenannte Dark Patterns) angewendet, um einen psychologischen Handlungsdruck bei den Spieler\*innen aufzubauen und diese zu Kaufentscheidungen zu verleiten. Hierzu zählen zum Beispiel Einschränkungen wie die limitierte Anzahl von Leben, Wartezeiten oder erforderliche Gegenstände, die nur mithilfe von In-App Käufen umgangen werden können. Die Spielvorteile lassen sich in der Regel mit Echtgeld oder In-Game-Währung erwerben und sind für ein schnelles Vorankommen im Spiel meistens unentbehrlich. Teilweise sind die Vorteile auch mit simulierten Glücksspielmechanismen verknüpft.

### **Spielanreize bei Glücksspielen**

Der Nervenkitzel beim Glücksspiel hat für viele Menschen einen gewissen Reiz und Unterhaltungsfaktor. Die Aussicht auf einen „schnellen Gewinn“ rufen Reichtumsfantasien hervor und der ungewisse Spielausgang erzeugt Spannung.

Die Chancen auf einen tatsächlichen Gewinn ebenso wie der Einfluss der eigenen Kompetenz auf den Ausgang des Spiels werden jedoch häufig überschätzt. Entgegen der An-

nahme haben z.B. Fähigkeiten beim Poker nur einen sehr begrenzten Einfluss auf den Spielausgang. Dennoch kann beides dazu führen, dass Menschen, und insbesondere Jugendliche, eher an Glücksspielen teilnehmen.

Die positiven Gefühle beim Glücksspiel, wenn eine Gewinnaussicht besteht, lassen sich mit einem Rauschgefühl von anderen Suchtmitteln vergleichen. Nach verlorenen Spielen und dem Verlust von Geld setzen eher negative Gefühle, wie z. B. Enttäuschung, ein geschwächtes Selbstwertgefühl oder Scham ein. Folglich steigt das Verlangen, die positiven Gefühle wieder zu erleben, was mit dem „Weiterspielen“ zu erreichen versucht wird. Wenn bereits finanzielle Verluste entstanden sind, ist die Hoffnung, das Geld zurückzugewinnen, ein Motiv zum Weiterspielen.

### **Die Tricks der Glücksspielindustrie – oder warum Glücksspiele riskant sind**

In vielen Glücksspielen wird mit Tricks gearbeitet, die es schwerer machen, mit dem Spielen aufzuhören und somit das Suchtpotenzial erhöhen. Das sind zum Beispiel:

#### **➡ „Fast-Gewinne“**

Fast-Gewinne beziehen sich auf einen Spielausgang, der einen Gewinn vermeintlich knapp verfehlt hat, z. B. wenn ein Automatenspiel zwei von drei richtigen Symbolen erzielt hat oder die Kugel beim Roulette das gesetzte Feld nur ganz knapp verfehlt. Fast-Gewinne erzeugen im Gehirn ähnlich positive Gefühle wie ein tatsächlicher Gewinn. Sie erwecken den Anschein, dass man einem Gewinn sehr nahe ist und motivieren zum Weiterspielen.

#### **➡ Jackpots**

Jackpots locken mit hohen Gewinnbeträgen – auch wenn die Wahrscheinlichkeit,

den Jackpot zu knacken, sehr gering ist. Die Gewinnerwartungen werden jedoch erhöht.

#### ➔ **Verschleierter Einsatz**

Mit Jetons (Spielgeld) oder virtueller Währung/Punkten merkt man oft nicht, wie viel Geld man schon eingesetzt und verspielt hat. Es erscheint leichter, Jetons oder virtuelles Geld aus der Hand zu geben als echtes Geld. Dabei bezahlt man für das Spielgeld mit Echtgeld und dieses ist dann genauso viel Wert, wie das Geld, mit dem man sie bezahlt hat.

#### ➔ **Überschätzte Einflussmöglichkeiten**

Start- und Stopp-Tasten bei Automaten-spielen erwecken den Anschein, dass man das Spiel beeinflussen kann. Dies ist aber ein Trick, denn in Wahrheit unterliegt das Glücksspiel Algorithmen. Bei Sportwetten wird häufig mit dem Kompetenzvorteil geworben, wodurch die Einflussmöglichkeiten ebenfalls überschätzt werden.

#### ➔ **Hohe Ereignisfrequenz**

Bei einer kurzen Zeitspanne zwischen dem Einsatz, dem Spielausgang und der nächsten Gelegenheit zum Einsatz erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass man weiter-spielt.

Das ist kein Zufall. Die Glücksspielindustrie verdient daran, Glücksspiele anzubieten. Das Geschäftsmodell geht nur auf, wenn die Anbieter mehr Geld einnehmen, als sie ausschütten. Spieler\*innen verlieren das eingesetzte Geld in den meisten Fällen. Die Wahrscheinlichkeit, hohe Summen zu verlieren, steigt, je häufiger die Spieler\*innen teilnehmen und je höher die Einsätze werden. Die Verluste der Spielenden sind die Gewinne der Anbieter!

## **Jugendliche und Glücksspiel**

In der Jugend spielt das Ausprobieren von Möglichkeiten, das Austesten von Grenzen und die Überschreitung dieser bis hin zu Verbotenem eine große Rolle. Glücksspiele sind für junge Menschen aufgrund der leichten Verfügbarkeit, großen Gewinnmöglichkeiten bei geringen Geldeinsätzen und ihren interaktiven Elementen besonders anziehend. Darüber hinaus findet bereits frühzeitig eine Normalisierung des Glücksspiels statt, da es eine hohe Verfügbarkeit von Spielhallen und Wettvermittlungsstellen sowie massive Glücksspielwerbung gibt, wodurch Glücksspiele im Umfeld von Jugendlichen präsent sind. Außerdem finden Glücksspiele auch immer stärkeren Einzug in Handy-, Video- und Computerspiele. Besonders Glücksspiele im Internet sind durch jugendspezifische Werbeträger\*innen und die leichte Verfügbarkeit über das Smartphone gerade für Jugendliche attraktiv. Das Internet bietet ein breites, jederzeit zugängliches, nur schwer zu kontrollierendes Angebot, dessen Zugänge für Jugendliche (z. B. durch falsche Altersangaben) durch einen weiterhin präsenten nicht lizenzierten Markt leicht zu umgehen sind. Sportwetten – z. B. die „Fußballtipplisten“ im Klassenzimmer oder in der Umkleidekabine des Sportvereins – sind bei Jugendlichen besonders beliebt. Die eigene Sachkenntnis in einzelnen Sportarten vermittelt den Eindruck, das Spielergebnis leicht vorhersagen und so einen Gewinn erzielen zu können. Dass auch der Ausgang von Sportereignissen überwiegend vom Zufall abhängt, wird nicht wahrgenommen bzw. vernachlässigt. Hinzu kommt die zunehmende Werbung unter Einsatz von Streamer\*innen, Influencer\*innen und Prominenten. Dabei ist die Gruppe der Jugendlichen für die Entwicklung glücksspielbezogener Probleme besonders gefährdet. Sie tendieren dazu, sich an Peers und Vorbildern zu orientieren und ihre Ein-

flussnahme auf den Spielausgang durch individuelle Fähigkeiten und die Gewinnchance zu überschätzen.

Mehr als 50 % der Jugendlichen unter 18 Jahren haben schon einmal an einem Glücksspiel teilgenommen und gut 10 % betreiben dieses mehrmals im Monat aktiv. Bereits 6 % der 12–18-jährigen Jugendlichen zeigen eine riskante, oft unkontrollierte Glücksspielnutzung. Dabei gilt: je früher der Zugang zum Glücksspiel, desto größer ist die Gefahr ein problematisches Verhalten zu entwickeln.<sup>3</sup>

## Glücksspielsucht

### Definitionen

Seit 2001 ist in Deutschland das „pathologische Glücksspielverhalten“ als Krankheit anerkannt. Es wird den stoffungebundenen Süchten (Verhaltenssüchten) zugeordnet. Die Störung besteht in häufig wiederholtem, episodenhaftem Glücksspiel, das die Lebensführung der betroffenen Personen beherrscht und anhaltend letztlich zum Verfall der sozialen, beruflichen, materiellen und familiären Werte, Verpflichtungen und Verhältnisse führen kann.

Für das Vorliegen eines pathologischen Glücksspielverhaltens müssen laut der ICD-11 (International Classification of Diseases) drei Kriterien über einen Zeitraum von 12 Monaten erfüllt sein:

- ➔ Kontrollverlust über das Spielverhalten, z. B. in Intensität, Dauer oder Kontext
- ➔ Die Bedeutung des Glücksspiels nimmt zu und dem Spielen wird Vorrang vor anderen Aktivitäten und Verpflichtungen gegeben
- ➔ Fortsetzen des Spielens trotz negativer Konsequenzen sowie schwerwiegende Auswirkungen in sozialen, beruflichen, familiären oder anderen Bereichen

Dabei kann das Glücksspielverhalten fortlaufend oder episodisch sein. Treffen alle drei Kriterien zu und ist die Schwere der Symptome besonders groß, kann der entsprechende Zeitraum auch kürzer als ein Jahr sein. In den Diagnosekriterien nach DSM-V (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) werden noch weitere Kriterien angeführt, wie zum Beispiel häufiges Glücksspielen in belasteten Gefühlszuständen (z. B. bei Trauer, Hilflosigkeit, Angst, depressiven Phasen). In dem Fall wird das Glücksspiel als eine Coping-Strategie oder „Selbstmedikation“, ähnlich wie bei Alkohol oder Drogen, verwendet.

### Der Weg in eine Glücksspielsucht

Ähnlich wie bei anderen Abhängigkeitserkrankungen kann es auch im Glücksspielbereich dazu kommen, dass Spieler\*innen die Kontrolle über das eigene Verhalten verlieren und in eine Abhängigkeit geraten. Wie lange es dauert, bis das Spielverhalten problematisch wird, ist sehr individuell. Es ist ein Prozess, der sich relativ schnell entwickeln oder über Jahre hinweg ziehen kann. Es gibt Risiko- und

<sup>3</sup> Buth, S., Meyer, G. & Kalke, J. (2022): Glücksspielteilnahme und glücksspielbezogene Probleme in der Bevölkerung – Ergebnisse des Glücksspiel-Survey 2021. Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung (ISD), Hamburg.

Baumgärtner, T. & Hiller, P. (2019): Epidemiologie des Suchtmittelgebrauchs unter Hamburger Jugendlichen 2004 bis 2018. Basisbericht der Schüler\*innen- und Lehrkräftebefragungen zum Umgang mit Suchtmitteln – SCHULBUS 2018 Hamburg: Sucht. Hamburg gGmbH.

<sup>4</sup> Meyer, G. & Bachmann, M. (2017): Spielsucht. Ursachen, Therapie und Prävention von glücksspielbezogenem Suchtverhalten. 4. Aufl. Berlin, Heidelberg: Springer-Verlag, S. 78 ff.

Schutzfaktoren, die eine Suchtentwicklung begünstigen oder hemmen können. Diese Faktoren können sowohl in der Person selbst, im sozialen Umfeld als auch in der Anziehungskraft und Verfügbarkeit von Glücksspielen liegen. Dabei können die einzelnen Faktoren mehr oder weniger stark ausgeprägt sein und in ihrer Wechselwirkung das Entstehen einer Glücksspielproblematik begünstigen.<sup>4</sup>

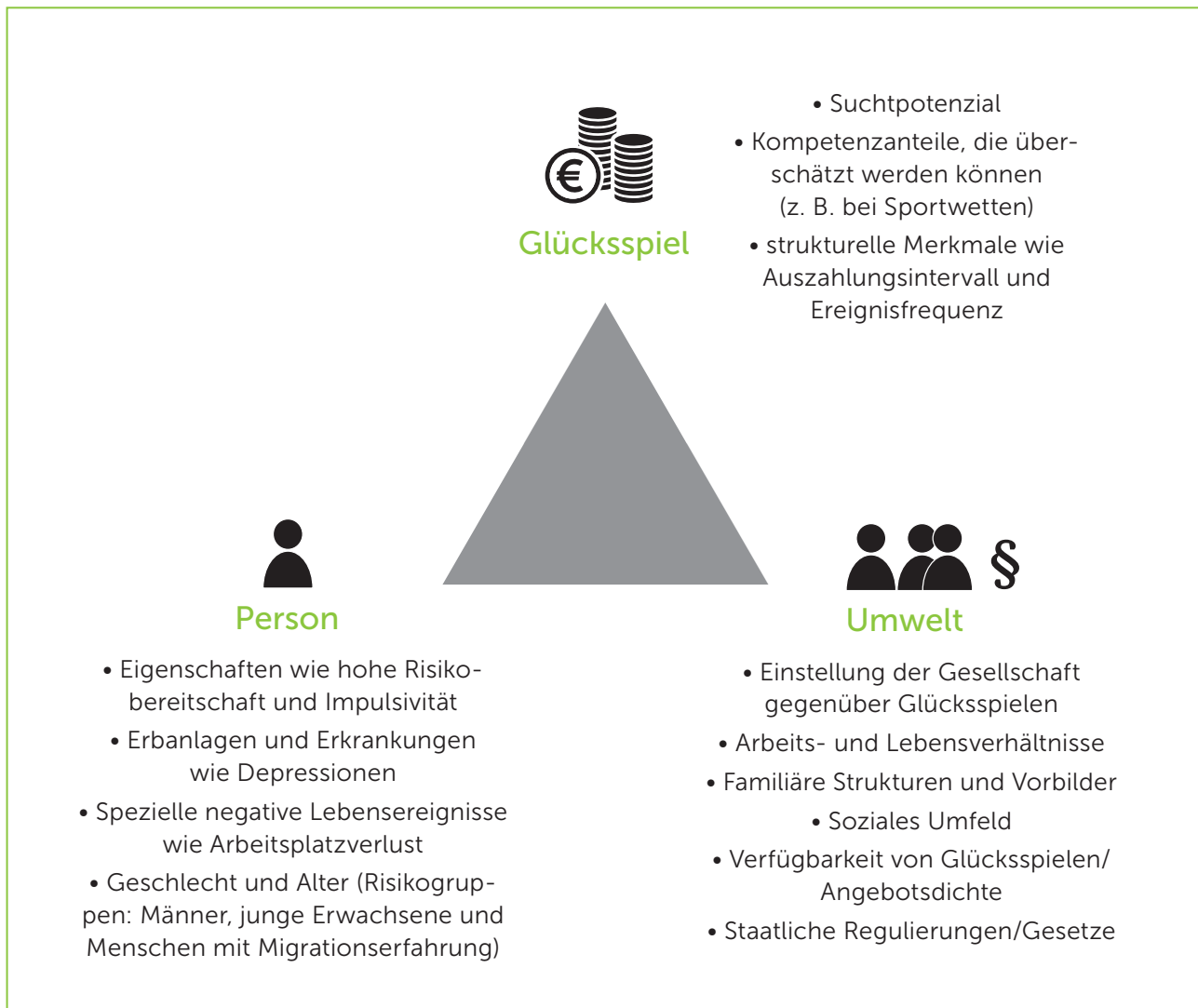
Es wird also nicht jede\*r, der\*die an einem Glücksspiel teilnimmt, ein problematisches oder abhängiges Glücksspielverhalten entwickeln. Neben den Risikofaktoren, die im Drei-

Faktoren-Modell dargestellt sind, gibt es auch Schutzfaktoren. Das sind die Ressourcen, die es zu identifizieren und zu stärken gilt.

### Schutzfaktoren:

- Selbstbewusstsein
- Gefestigte Strategien im Umgang mit Stress, Problemen und negativen Gefühlen
- Sozialer Rückhalt
- Diverse Freizeitgestaltung

## Faktoren, die eine Abhängigkeit begünstigen können



Der Übergang von einem zunächst harmlosen zu einem bedenklichen Spielverhalten ist allerdings fließend und wird häufig von den Spielenden so nicht wahrgenommen. Aus diesem Grund ist das Erkennen einer Sucht sowohl für die Betroffenen selbst als auch für ihr soziales Umfeld nicht einfach. Es gibt jedoch verschiedene Verhaltensweisen, die auf eine Spielsucht hinweisen können:

- ➔ Vernachlässigung des Umfelds ohne ersichtlichen Grund
- ➔ Häufiges Geldleihen von der Familie oder Freunden
- ➔ Stimmungsschwankungen
- ➔ Unzuverlässigkeit
- ➔ Geheimhaltung des Spielverhaltens, z. B. durch Lügen

### **Glücksspielsucht entwickelt sich in 3 Phasen:**

Wie mit der Übung „Rote oder Gelbe Karte, Schiri?“ im Einstieg deutlich gemacht wird, verläuft eine Glücksspielsucht in 3 Phasen.

Die Übergänge zwischen den einzelnen Phasen sind fließend und es ist nicht immer eindeutig, in welcher Phase sich Glücksspielende aktuell befinden. Außerdem ist es möglich, dass Betroffene zwischen den Phasen wechseln und sie nicht linear durchlaufen. Die Phasen dienen als Anhaltspunkte für einen typischen Verlauf einer Glücksspielabhängigkeit und als mögliche Orientierungshilfe.

#### ➔ **Die Einstiegsphase**

Zu Beginn wird nur gelegentlich gespielt und durch Gewinne werden positive Erfahrungen gesammelt. Das Glücksspiel bereitet Spaß. Gleichzeitig wird das Selbstwertgefühl durch Gewinne gesteigert. Da Verluste als einmalig erlebt und Gewinne häufig als eigenes Können interpretiert werden, entsteht ein unrealistischer Optimismus.

#### ➔ **Die Verlustphase**

In dieser Phase wird häufiger und länger gespielt, jedoch seltener gewonnen. Die Gedanken kreisen häufig um das Glücksspiel und der Druck, größere Verluste wieder einzuholen, steigt. Da immer mehr Zeit mit dem Glücksspiel verbracht wird, werden Beziehungen und (schulische) Pflichten vernachlässigt. Das Ausmaß des Spielens wird gegenüber der Familie und Freunden häufig verheimlicht.

#### ➔ **Die Verzweiflungsphase**

Wird trotz negativer Konsequenzen weitergespielt, dann gelangen Betroffene in die Verzweiflungsphase. Sie verlieren die Kontrolle über ihr Glücksspielverhalten, wodurch massive Folgen entstehen. Häufig können die entstandenen Schulden nicht mehr zurückgezahlt werden, sodass sich das Leben der Betroffenen nur noch um die Geldbeschaffung dreht. Auch Straffälligkeit ist eine mögliche Folge. Die betroffene Person verbringt in dieser Phase nur noch sehr wenig Zeit mit der Familie und Freunden. Starke Schuldgefühle und Verzweiflung führen bei vielen Betroffenen zu Hoffnungslosigkeit und Suizidgedanken.

# Quellen des Wissensquiz

## Wissenskarte – Station 1 „Weißt du Bescheid? Glücksspielquiz“

1. Jugendschutzgesetz §6
2. GlüStV 2021, §3, Abs. 1
3. Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Berlin: Springer. S. 40.
4. Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Berlin: Springer. S. 19.
5. Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Berlin: Springer. S. 87.
6. Dorsch Lexikon der Psychologie – Spielerfehlschluss:  
<https://dorsch.hogrefe.com/stichwort/spielerfehlschluss>
7. Fachverband Glücksspielsucht – Glücksspielsucht als eine typische Suchtform:  
[https://www.gluecksspielsucht.de/index.php?article\\_id=27](https://www.gluecksspielsucht.de/index.php?article_id=27)
8. BZgA – Online-Glücksspiel – nahezu jeder fünfte Spielende zeigt problematisches Verhalten:  
<https://www.bzga.de/presse/pressemitteilungen/2021-06-24-online-gluecksspiel-nahezu-jeder-fuenfte-spielende-zeigt-problematisches-verhalten/>
9. Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen (Hrsg.) (2022).  
DHS-Jahrbuch Sucht 2022. Lengerich: Pabst.
10. Automatisch Verloren – Sportwetten:  
<https://www.automatisch-verloren.de/de/gluecksspiel/unterschiedliche-gluecksspielarten/sportwetten.html>
11. Glücksspielssucht Saar – Mythen und Wahrheiten über Glücksspiele:  
[http://www.gluecksspielsucht-saar.de/de/gluecksspielsucht/mythen\\_und\\_wahrheiten\\_ueber\\_gluecksspiele](http://www.gluecksspielsucht-saar.de/de/gluecksspielsucht/mythen_und_wahrheiten_ueber_gluecksspiele)
12. Meyer, G. & Bachmann, M. (2017). Spielsucht. Berlin: Springer. S. 28f.
13. VDE Ausschuss Blitzschutz und Blitzforschung:  
<https://www.vde.com/de/blitzschutz/faq/wahrscheinlichkeit-tod>
14. ZDF Beitrag – Online Casino – Wie Influencer an der Sucht Anderer verdienen:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3RoueSVbITl>

