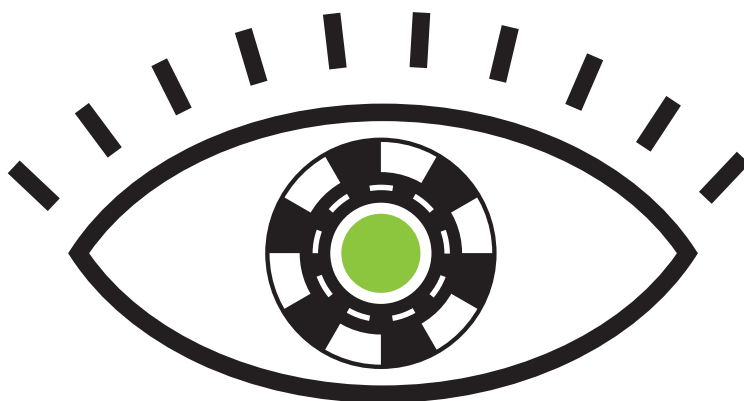


parcoursheft

Dein Name



impressum



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

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

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
www.facebook.com/dakgesundheit
www.instagram.com/dakgesundheit
www.youtube.com/dakgesundheit



Der Glücksspielparcours zur Prävention bei Jugendlichen basiert
auf einer im Jahr 2012 vom Landesinstitut für Lehrerfortbildung
und Schulentwicklung Hamburg / SuchtPräventionsZentrum
gemeinsam mit Glücksspielsuchtfachkräften aus unterschiedlichen
Bundesländern entwickelten Präventionsmaterial. Es wurde vom
ISD Hamburg wissenschaftlich evaluiert.

www.abgezockt-parcours.de
© 2023 Alle Rechte vorbehalten



Bildnachweise:

www.istockphoto.de: Cover: ©FatCamera, ©Jodi
Jacobson; Seite 4/5: ©malerapaso, ©izusek;
Seite 8: ©Lats15; Seite 10: ©Warmworld; Seite 17:
©Zdenek Sasek; Seite 19: ©bubaone; Seite 26/27:
©MileA, ©Garrett Aitken; ©Seite 33: ©matdesign24;
Seite 34/35: ©Valeriy_G, ©adventr; Seite 37:
©lemono; Seite 39: ©4x6, ©LightFieldStudios;
Seite 41: ©HRAUN; Seite 42–45: ©Adene Sanchez;
Seite 46/47: ©KiuiKson, ©TokenPhoto
www.freepik.de: Seite 26/27
Logo- und Icondesign: Weiß-Freiburg GmbH;
www.flaticon.com

inhalt

Durchgeführt	Stationen	4
<input type="checkbox"/>	Station 1 Weißt du Bescheid?	6
<input type="checkbox"/>	Station 2 Rot oder Gelb?	8
<input type="checkbox"/>	Station 3 Stärken-Check	10
<input type="checkbox"/>	Station 4 Zeitkuchen	12
<input type="checkbox"/>	Station 5a Bank of Winners	16
<input type="checkbox"/>	Station 5b Bank of Winners – Auswertung	19
<input type="checkbox"/>	Station 6 Werdet Glücksspiel-Werbegenies	22
<input type="checkbox"/>	Station 7 Wetten, dass...?	24
<input type="checkbox"/>	Station 8 Hast du dein Glück in der Hand?	28
<input type="checkbox"/>	Station 9 Gefährdungspuzzle	30
<input type="checkbox"/>	Station 10 Buchstabengitter	32
<input type="checkbox"/>	Abschluss	34
	Hintergrundwissen	40
	Hilfreiche Links	46

stationen



4



station 1

Weißt du Bescheid?

Benötigte Materialien:

- 18 Wissenskarten
- 4 verschiedenfarbige Spielfiguren
- 1 Würfel
- 1 Spielbrett

Benötigte Zeit:

15 Minuten



Sozialform:

4er-Gruppe



Einleitung:

In diesem Spiel versucht ihr 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 passende Startfeld. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an.

Schritt 2:

- Würfle und setze deine Spielfigur um die entsprechende Augenzahl.
- Du darfst in alle Richtungen gehen und versuchen, auf ein Wissensfeld (Jeton-Auge) zu kommen.
- Wenn du auf ein Feld mit einem Auge kommst, liest dir dein*e rechte*r Sitznachbar*in eine Frage vor.
- Richtige Antwort: Behalte die Karte bis Spielende.
- Falsche Antwort: Lege die Karte wieder unter den Stapel.

i Hinweis: Es können auch zwei oder mehr Figuren auf einem Spielfeld stehen.

i Hinweis: Es können auch mehrere Antworten richtig sein! Diese müssen alle benannt werden.

i Hinweis: Die Wissenskarten haben zwischen 1 und 3 Punkten. Die Punktevergabe ist zufällig.

Schritt 3: Solltest du eine sechs gewürfelt haben, bist du ein weiteres Mal mit Würfeln an der Reihe. Ansonsten endet dein Spielzug und die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Spielende: Ihr spielt so lange, bis die 15 Minuten vorbei oder alle Karten aufgebraucht sind. Tragt dann eure Gesamtpunkte unten ein:



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Stellt die Spielfiguren zurück auf das Startfeld.
- Legt den Würfel zum Spielbrett.
- Sammelt die Wissenskarten ein und legt sie verdeckt auf einen Stapel neben das Spielbrett.



Was ist Pokern?

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

1
Punkt

wissenskarte



7

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 Wettkämpfen wird vor Beginn des Spiels eine Münze geworfen, um z. B. die Seitenwahl und den Anstoß festzulegen. Ihr versucht, das Ergebnis des Münzwurfs („rot“ oder „gelb“) vorherzusagen.

Durchführung:

TEIL 1 (5 min):

Schritt 1: Trefft eine Vorhersage für den nächsten Wurf der Münze („rot“ oder „gelb“).

 **Wichtig:** Vor jedem Wurf trifft jede*r eine Vorhersage und wettet auf den nächsten Wurf („rot“ oder „gelb“) – ihr trefft also auch eine Vorhersage bei den Würfeln eurer Mitspieler*innen. Berücksichtigt dabei auch die bisherigen Ergebnisse.

Schritt 2: Jede*r trägt seine*ihre 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 den tatsächlichen Wurf („rot“ oder „gelb“) in eure Tabelle ein. Für jede richtige Vorhersage gibt es einen Punkt (letzte Spalte in der Tabelle).

Wiederholt die Schritte 1 bis 4, bis jede*r von euch zweimal an der Reihe war.

Schritt 5: Tragt am Ende des Spiels eure Gesamtpunkte in die Tabelle ein.

Tabelle:

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 diskutiert ihr über eure Ergebnisse und Erfahrungen mit diesem Wahrscheinlichkeitsspiel.

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



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

Legt die Münze in den Würfelbecher und stellt diesen auf die Wurfunterlage.



Reflexion:

Keine ausgleichende Gerechtigkeit

Die Wahrscheinlichkeit bleibt bei jedem Wurf gleich. Wenn man schon viermal 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, die Chance beim nächsten Wurf ist für beide Farben wieder gleich hoch.

station 3

Stärken-Check

Benötigte Materialien:

- Liste Stärken-Check auf Seite 11

Benötigte Zeit:

15 Minuten



Sozialform:

Teil 1: Einzelarbeit 

Teil 2: Zweierarbeit 


Einleitung:

Es geht darum, dich selbst einzuschätzen und dir deine Stärken bewusst zu machen.

Durchführung:

TEIL 1 (Einzelarbeit) (5 min):

Fülle die Liste „Stärken-Check“ aus. Schätze dabei deine eigenen Fähigkeiten und Stärken ein.

-  **Hinweis:** Die Liste ist nicht vollständig. Daher kannst du die Liste auch mit weiteren Stärken von dir ergänzen.

TEIL 2 (Zweierarbeit) (10 min):

Schritt 1: Teilt eure Gruppe in zwei 2er-Gruppen auf. Bei einer 3er-Gruppe arbeitet ihr zu dritt zusammen.

Schritt 2: Tauscht euch über folgende 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.



10

Stärken-Check:

So schätze ich folgende Fähigkeiten von mir selbst ein:



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"/>

Bei den Fähigkeiten, bei denen du „Ja“ und „Eher ja“ angekreuzt hast, scheinen deine Stärken zu liegen.



Reflexion: 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.

station 4

Zeitkuchen

Benötigte Materialien:

- Zeitkuchen auf Seite 14
- Buntstifte
- 1 Anspitzer

Benötigte Zeit:

15 Minuten 

Sozialform:

Teil 1: Einzelarbeit 

Teil 2: Einzel- und
Zweierarbeit 


Einleitung:

Es geht darum, dir mit Hilfe des Zeitkuchens deinen persönlichen Tagesablauf mit den verschiedenen Aktivitäten und Ruhephasen vor Augen zu führen.

Durchführung:

TEIL 1 (Einzelarbeit) (10 min):

Fülle den Zeitkuchen auf S. 14 aus. Trage dazu deine verschiedenen Aktivitäten im Verlauf von 24 Stunden ein. Nutze dafür verschiedene Farben (s. Beispiel).

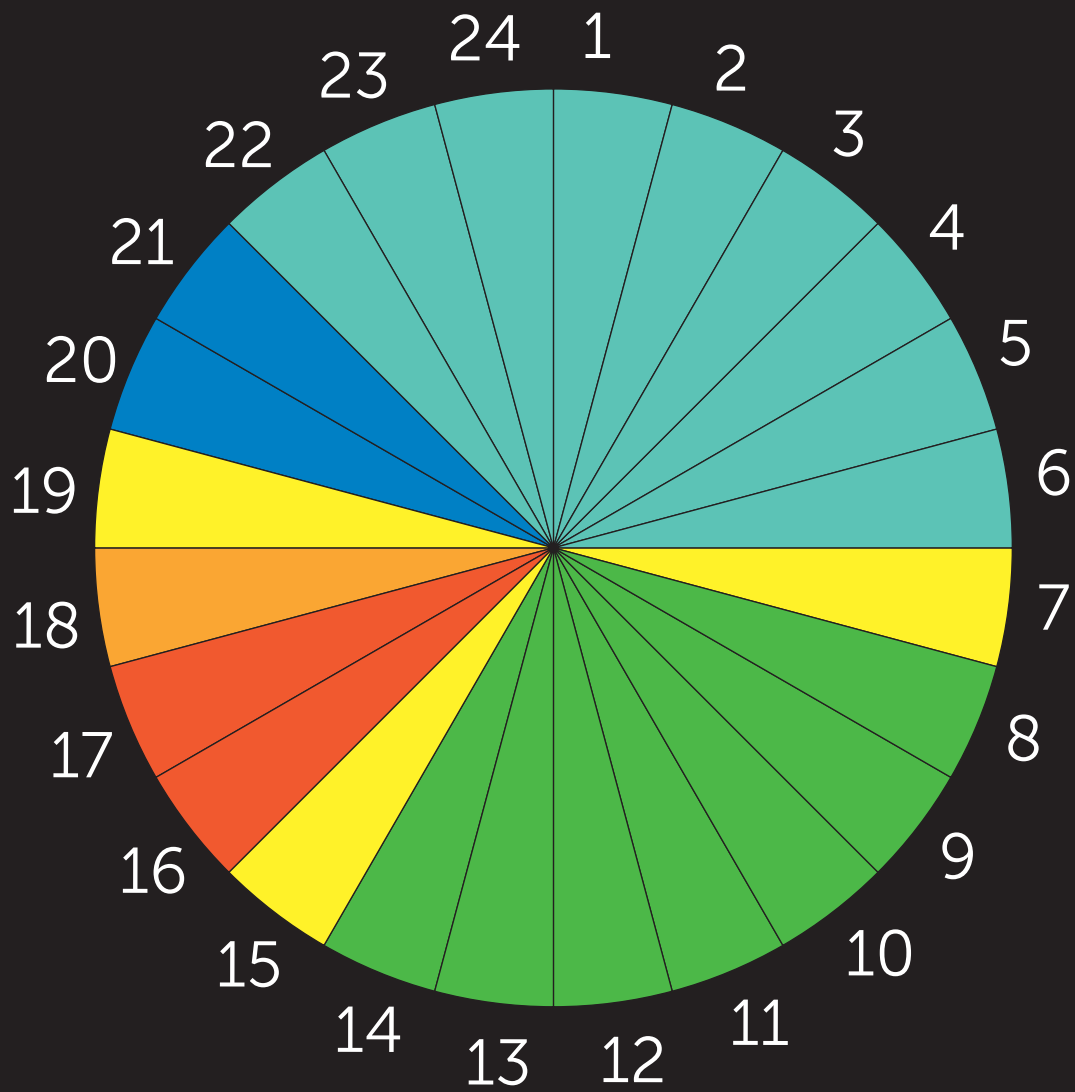
 **Wichtig:** Denke bitte an einen gewöhnlichen Schultag.

Der Beispiel-Zeitkuchen zeigt, wie ein gewöhnlicher Tag aussehen könnte. Für deinen Zeitkuchen kannst du auch andere Kategorien dazu nehmen.



Beispiel:

Mein Tag in 24 Stunden – Zeitkuchen

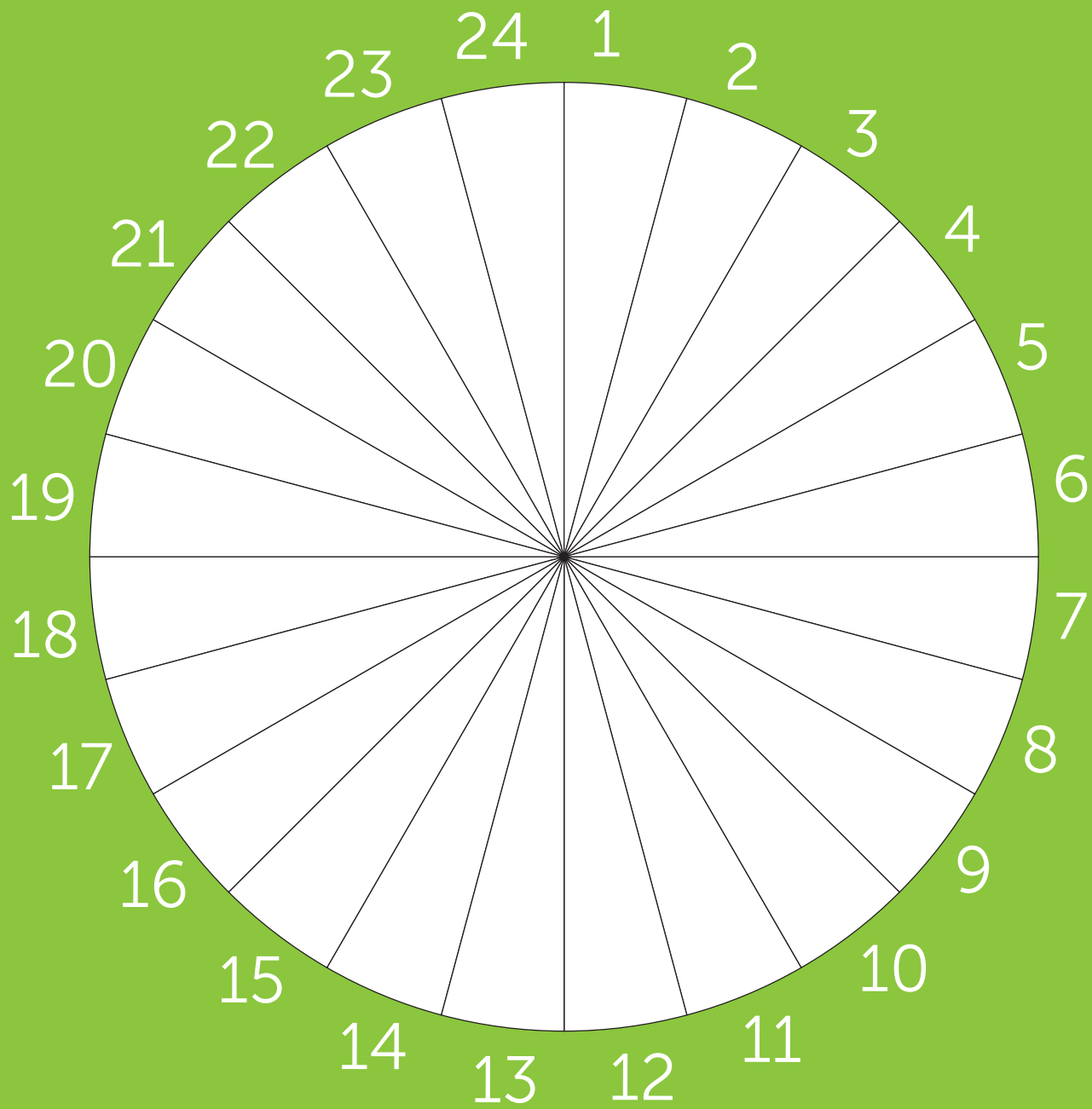


Beispielkategorien:







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

Mein Tag in 24 Stunden – Zeitkuchen

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



Legende: Hier kannst du deinen eigenen Zeitkuchen ausfüllen. Die Kategorien und Farben kannst du selbst festlegen. Sie können, müssen aber nicht, die gleichen sein wie im Beispiel-Zeitkuchen auf S. 13.

	_____		_____		_____
	_____		_____		_____

TEIL 2 (Einzel- und Zweierarbeit) (5 min):

Beantworte folgende Fragen und trage die Antworten in den Zeitkuchen bzw. nachfolgend 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. 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.



Meine Möglichkeiten zum Stressabbau:



Reflexion:

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.

station 5a

Bank of Winners

Benötigte Materialien:

- 2 Spielwürfel
- 1 Würfelunterlage
- 20 Spielchips
- 1 Stimmungsbarometer
- Stimmungs-Diagramm auf Seite 18

Benötigte Zeit:

20 Minuten 

Sozialform:

4er-Gruppe 

Einleitung:

Bei dem Spiel spielt ihr gegen die Bank. Es geht darum, am Ende möglichst viele Spielchips zu haben. Ob ihr jedoch einen Chip von der Bank erhaltet oder einen Chip an die Bank abgeben müsst, hängt von eurem Würfelglück ab.

Gewinn oder Verlust für die Spieler*innen

(siehe Gewinn-/Verlusttabelle auf S. 17)

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: Ihr wählt eine Person aus der Gruppe, die die Bank spielt (nachfolgend als „Bank“ bezeichnet). Die Bank darf **nicht** würfeln!

i Hinweis: Die restlichen Personen (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):

Jede Spielrunde läuft wie folgt ab:

Schritt 1: Würfle mit den beiden Würfeln. Der*Die jüngste Spieler*in beginnt.

Schritt 2: Addiere die Augenzahlen der beiden Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der Tabelle („Gewinn-/Verlusttabelle der Spieler*innen“). 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: Wie war dein Spielzug für dich? Stelle dein Spaß- bzw. Frustrlevel auf dem „Stimmungsbarometer“ ein:

Skala:

 1= ganz hoher Frust;  10=ganz hoher Spaß

Schritt 4: Übertrage dein Spaß- bzw. Frustrlevel in dein „Stimmungs-Diagramm“ auf S. 18.

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.

Weiter geht's dann mit Schritt 6 

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

Bank gewinnt
Spieler*innen gewinnen

Schritt 6: Nachdem alle Spieler*innen gewürfelt haben, ist die Bank an der Reihe. Sie stellt ihr Spaß- bzw. Frustlevel auf dem „Stimmungsbarometer“ ein und überträgt das Ergebnis in das „Stimmungs-Diagramm“ auf S. 18. 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 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 das Diagramm ein.

Tragt im Anschluss alle (auch die Bank) die Anzahl eurer übrig gebliebenen Chips ein. Gewonnen hat der- oder diejenige mit den meisten Chips.

Stimmungsbarometer



Übriggebliebene Chips



Weiter geht's auf der nächsten Seite

TEIL 2 (10 MIN):

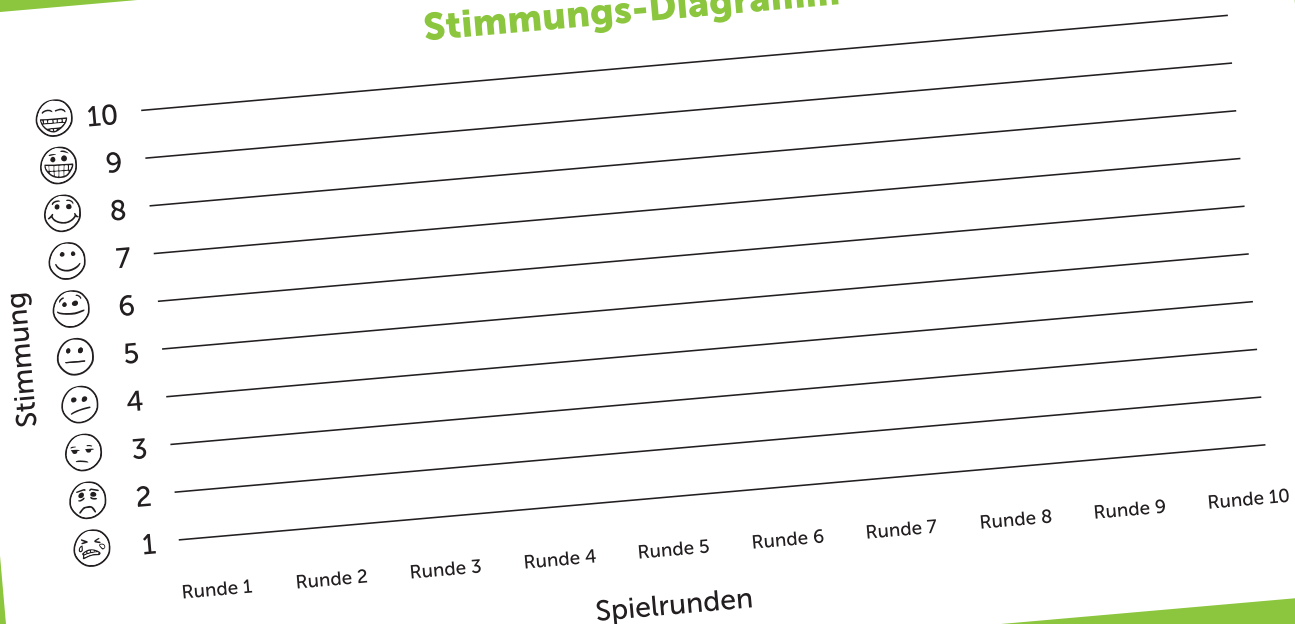
Schritt 1: Verbinde die eingetragenen Werte im Stimmungs-Diagramm mit einer Linie. Wie hat sich deine Stimmung zwischen den einzelnen Spielrunden verhalten?

Schritt 2: Sprich mit der Gruppe 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?



Stimmungs-Diagramm



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Sammelt die 20 Spielchips wieder zusammen und legt sie in die Tischmitte.
- Legt die beiden Würfel auf die Würfelunterlage.
- Legt das Stimmungsbarometer zu der Würfelunterlage.



Reflexion:

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 immer darauf achten, wie es einem geht und welche Stimmung das Glücksspiel in einem auslöst.

station 5b

Bank of Winners – Auswertung

Benötigte Materialien:

- Gewinn-/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 wertet ihr die Station 5a „Bank of Winners“ aus.

Durchführung:

- Beantwortet gemeinsam die folgende Frage:
Auf den ersten Blick sieht es so aus, als hätten die Spieler*innen eine höhere Gewinnchance als die Bank. Die Spieler*innen gewinnen bei 6 Würfelergebnissen und die Bank nur bei 5 Würfelergebnissen (Spieler*innen: 2, 3, 4, 10, 11, 12; Bank: 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.



Weiter geht's auf der nächsten Seite

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

Augenzahl	Mögliche 1
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	



Warum hat die Bank eine höhere Gewinnchance?

Falls ihr Unterstützung benötigt, wendet euch an die Workshopleitung.

Kombinationsmöglichkeiten

Möglichkeit	Möglichkeit 2	Möglichkeit 3	Möglichkeit 4	Möglichkeit 5	Möglichkeit 6	Anzahl der Möglichkeiten
						1
						2
						3
						4
						5
						6
						5
						4
						3
						2
						1

6 Kombinationsmöglichkeiten für die Spieler*innen

24 Kombinationsmöglichkeiten für die Bank

6 Kombinationsmöglichkeiten für die Spieler*innen



Reflexion:

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!

station 6

Werdet Glücksspiel-Werbegenies

Benötigte Materialien:

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

Benötigte Zeit:

15 Minuten 

Sozialform:

4er-Gruppe 

Einleitung:

Ihr seid ein Glücksspielanbieter, der ein neues Online-Casino auf den Markt bringen und möglichst viel Umsatz machen möchte. Dazu müsst ihr die besten Werbestrategien für das Online-Casino auswählen.

Grundsätzlich haben Glücksspielanbieter das Ziel, möglichst viel Umsatz zu machen. Das versuchen sie, indem sie...

- viele neue Kund*innen für ihr Online-Casino gewinnen.
- möglichst viele der Kund*innen an sich binden.
- die Kund*innen dazu animieren, regelmäßig möglichst viel Geld einzusetzen.

Durchführung:

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

Schritt 2: Diskutiert nun über die Werbestrategien und kreuzt als Gruppe die 5 Strategien an, von denen ihr glaubt, dass sie...

- euer Online-Casino besonders bekannt machen,
- möglichst viele Spieler*innen binden und
- euch viel Gewinn bringen.

Schritt 3: Im Anschluss öffnet ihr den Umschlag und schaut euch den darin enthaltenen Lösungsbogen an. Geht die Liste mit der Auflösung gemeinsam durch. Jede Werbestrategie hat eine gewisse Anzahl an Punkten. Je wirksamer sie ist, desto mehr Punkte gibt es dafür.

Schritt 4: Addiert nun eure Punkte für die gewählten Werbestrategien und tragt die Gesamtpunktzahl unter der Tabelle ein.

Schritt 5: Vergleicht als Gruppe nun eure Punktzahl mit der Punkteauswertung und schaut, wie gut ihr euer Produkt vermarktet habt.



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Legt die Auflösung zurück in den Umschlag und verschließt diesen.



Werbestrategien

Welche 5 wählt ihr aus?

1. Freispiele	Wir bieten kostenlose Freispiele an, um die Dauer der Teilnahme am Glücksspiel zu erhöhen	<input type="checkbox"/>
2. Werbeanzeige im kostenlosen Wochenblatt	Wir schalten eine Anzeige in der kostenfreien Wurfzeitung. Die Zeitung kommt in jeden Haushalt und muss nicht bezahlt werden.	<input type="checkbox"/>
3. Willkommensbonus	Wir bieten 100 € Willkommensbonus. Die Spieler*innen müssen aber mindestens 50 € eigenes Geld einsetzen, bevor sie den Willkommensbonus nutzen können.	<input type="checkbox"/>
4. Plakate	Wir platzieren Werbeplakate an zentralen Orten in der Stadt, um die Aufmerksamkeit potenzieller Kund*innen auf unser Online-Casino zu ziehen.	<input type="checkbox"/>
5. Fernsehen	Wir schalten zur Prime-Time eine Werbung für unser Online-Casino im Fernsehen.	<input type="checkbox"/>
6. Influencer*innen	Wir beteiligen eine*n bekannte*n Streamer*in oder Influencer*in mit 2,5 Millionen Follower*innen an unserem Gewinn. Dafür wirbt er*sie auf seinem*ihrem Kanal für unser Online-Casino.	<input type="checkbox"/>
7. Online	Wir schalten Werbung auf Webseiten und in Apps, bevorzugt z. B. in Handy-Spielen.	<input type="checkbox"/>
8. Briefe	Wir versenden Briefe mit Informationen zu den Vorteilen von Glücksspielen an alle Haushalte der Stadt und machen Werbung für unser Online-Casino.	<input type="checkbox"/>
9. Limitiertes Angebot	Wir bieten online ein zeitlich limitiertes Angebot an: Zahle heute noch 20 € ein und erhalte zusätzliche 20 € vom Casino geschenkt! Dieses Angebot gilt aber nur für 24 Stunden!	<input type="checkbox"/>
10. Jackpot	Wir werben mit einem hohen Jackpot für unser Glücksspiel.	<input type="checkbox"/>
11. Flyer	Auf dem Wochenmarkt verteilen wir Flyer und verschenken Goldmünzen aus Schokolade.	<input type="checkbox"/>
12. Radiowerbung	Wir schalten einen Radiowerbespot mit einem gut wiederzuerkennenden Song und animieren die Hörer*innen, das Online-Casino aufzusuchen.	<input type="checkbox"/>
13. Online-Bewertungen	Wir bieten Bestandskund*innen einen 20 € Gutschein für unser Glücksspielangebot an, wenn sie eine positive Online-Bewertung verfassen.	<input type="checkbox"/>
14. Kunden werben Kunden	Wir bieten Bestandskund*innen für jede*n Neukund*in, die*den sie werben, einen 15 € Gutschein an. Der Gutschein wird erst freigeschaltet, wenn der*die geworbene Neukund*in das erste Spiel getätigt hat.	<input type="checkbox"/>
15. Promis	Wir bewerben unser Online-Casino mit einem Promi.	<input type="checkbox"/>
		Gesamtpunkte (Auflösung im Briefumschlag):

Punkteauswertung

Gesamtpunkte	6–8	9–11	12–13	14–15
	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.	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!	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.	Ihr seid Glücksspiel-Werbegenies! Ihr habt die gewinnbringendsten Werbestrategien ausgewählt und somit viele Spieler*innen angelockt, die jetzt viel Geld bei euch verspielen.

station 7

Wetten, dass...?

Benötigte Materialien:

- 10 Magnetkarten mit Sportereignissen
- 20 Spielchips

Benötigte Zeit:

15 Minuten 

Sozialform:

4er-Gruppe  
(aufgeteilt in
zwei 2er-Teams)

Einleitung:

Bei diesem Spiel wettet ihr in 2er-Teams auf den Ausgang von verschiedenen Sportereignissen und versucht, so viele Spielchips wie möglich zu sammeln.

Vorbereitung:

Schritt 1: Teilt eure Gruppe in zwei Teams.


Schritt 2: Jedes Team erhält insgesamt 10 Spielchips.

Durchführung:

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

Schritt 1: Schaut euch das erste Szenario an. Einigt euch in eurem Team, welches Ergebnis aus eurer Sicht eintreten wird.
Dazu könnt ihr euch auch gerne die Insidertipps auf S. 26/27 ansehen.

Schritt 2: Beide Teams nennen ihre Antwort und setzen ihren Einsatz in Höhe eines Spielchips. Die eingesetzten Chips bilden den „Pot“.

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

Schritt 3: Öffnet nun die Magnetkarte, lest das Ergebnis vor und prüft, ob ihr richtig getippt habt.

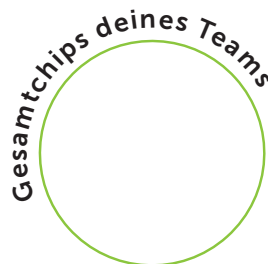
Schritt 4: Wertet die Spielrunde aus. Verteilt dazu den Pot entsprechend der Tabelle auf S. 25.

Schritt 5: Nun ist das nächste Sportereignis an der Reihe. Nehmt euch die nächste Magnetkarte und wiederholt die Schritte 1 bis 4.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn ihr auf alle Sportereignisse gewettet habt.

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.



Reflexion:

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.**



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Klappt die Magnetkarten mit den Sportereignissen wieder zusammen, sodass man die Lösung nicht sehen kann.
- Sammelt die Spielchips zusammen und legt sie zurück in die Tischmitte.

**Insidertipps
auf der nächsten Seite**

Insidertipps zu den Sportereignissen und Sportler*innen



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.



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.



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.



Tennis

3

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



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.



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.



Wettkampf

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.



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.



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.



station 8

Hast du dein Glück in der Hand?

Benötigte Materialien:

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

Benötigte Zeit:

10 Minuten 

Sozialform:

4er-Gruppe 

Einleitung:

Bei diesem Spiel spielt ihr gegeneinander. Es geht darum, am Ende möglichst viele Goldmünzen zu haben. Ob ihr eine Goldmünze erhaltet, hängt nicht nur von eurem Würfelglück ab (die höchste Zahl gewinnt), sondern auch davon, ob ihr eine Lootbox kauft und wenn ja, was diese Lootbox enthält.

Vorbereitung:

Schritt 1: Jeder von euch erhält 5 Goldmünzen aus der großen Schatztruhe.

Schritt 2: Entscheidet euch vor Spielbeginn, ob ihr eine Lootbox kaufen wollt. Diese kann zum Gewinn des Spiels verhelfen, muss jedoch nicht. Eine Box kostet 3 Goldmünzen.

i Hinweis: Es ist auch möglich, das Spiel zu gewinnen, ohne eine Box zu kaufen.

! Wichtig: Ihr dürft die Boxen vorher nicht öffnen – ihr wisst also nicht, was in den Boxen ist.

Möchtest du vor Spielbeginn eine Box kaufen?

JA	NEIN
<ul style="list-style-type: none">• Zahle 3 deiner 5 Goldmünzen in den Goldtopf.• Suche dir eine Box aus.! Wichtig: Warte mit dem Öffnen der Box, bis alle Spieler*innen eine Box ausgesucht haben oder keine*r eine Box mehr kaufen möchte.• Du startest mit 2 Goldmünzen in das Spiel.	<ul style="list-style-type: none">• Du behältst deine 5 Goldmünzen.• Es steht dir kein möglicher Vorteil aus der Lootbox im Spiel zur Verfügung.

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!

Durchführung:

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 der großen Schatztruhe. Haben mehrere Spieler*innen die höchste Würfelaugenzahl, erhalten diese jeweils eine Goldmünze.

Wiederholt die Schritte 1 und 2 für 5 Runden.

Spielende:

- Gewonnen hat der*diejenige, der*die nach 5 Runden die meisten Goldmünzen hat.
- Haben mehrere Spieler*innen die gleiche Anzahl an Goldmünzen, könnt ihr eine Stichrunde spielen.
- Die Anzahl eurer Münzen am Ende des Spiels könnt ihr unten eintragen.

Runde	1	2	3	4	5
Zum Abhaken	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



Anzahl der Münzen

Reflexion:

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.



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Die Zusatzwürfel müssen wieder in die Boxen gelegt und die Boxen verschlossen werden! Pro Box ein Würfel.
- Alle Münzen werden wieder in die große Schatztruhe gelegt.
- Der große Würfel wird in die Tischmitte gelegt.

station 9

Gefährdungspuzzle

Benötigte Materialien:

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

Benötigte Zeit:

15 Minuten 

Sozialform:

Zweierarbeit 

Einleitung:

Ihr versucht, die 22 Puzzleteile mit Aussagen zu Gefährdungsmerkmalen von Glücksspielen richtig zusammenzusetzen.

Vorbereitung:

Schritt 1: Teilt euch dafür in zwei 2er-Gruppen auf.

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

i Hinweis: Jede Gruppe versucht unabhängig von der anderen Gruppe das Puzzle zusammenzusetzen.

Durchführung:

Schritt 1: Zieht in eurer 2er-Gruppe ein schwarzes Puzzleteil mit einer angefangenen Aussage und sucht die passende Ergänzung auf einem grünen Puzzleteil dazu.

Schritt 2: Legt das Puzzlepaar zusammen auf den Tisch und fährt mit den weiteren Puzzleteilen fort. So lernt ihr die verschiedenen Risikomerkmale von Glücksspielen kennen.

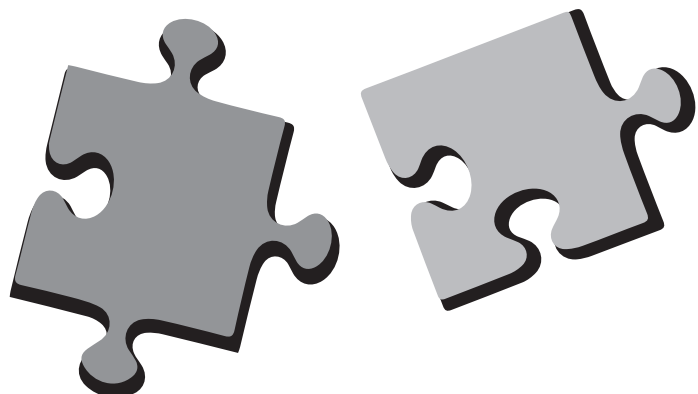
Schritt 3: Wenn ihr alle Paare zusammengesetzt habt, könnt ihr eure Ergebnisse mit der Lösung im Umschlag vergleichen.

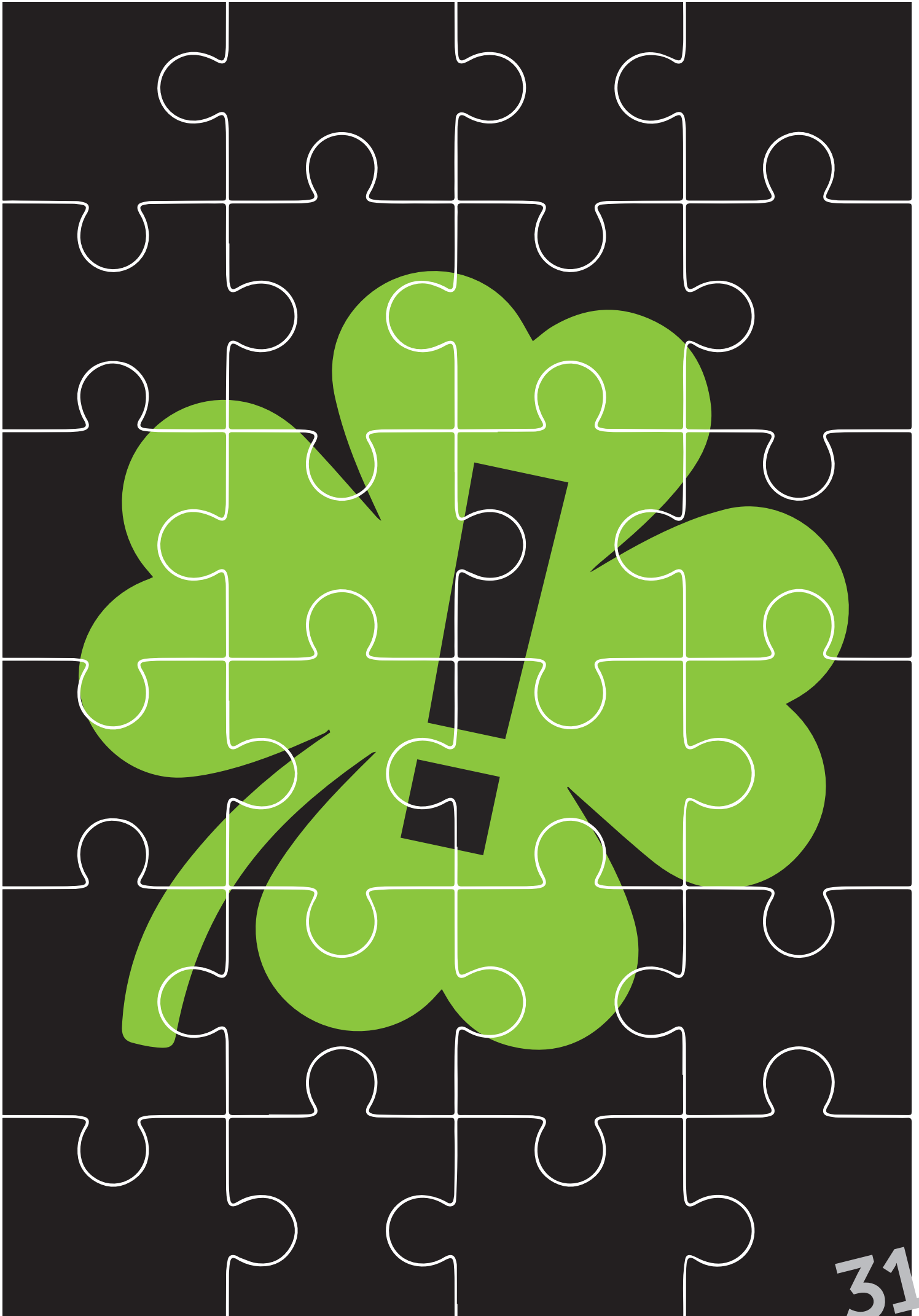
! Wichtig: Die beiden Puzzlesets dürfen nicht vermischt werden. Auf der Rückseite der Puzzle findet ihr die Set-Nummer.



Bitte hinterlasst die Station so, wie ihr sie vorgefunden habt!

- Jede Gruppe trennt die Puzzleteile wieder und mischt sie durch.
- Jede Gruppe legt ihr Puzzleset zurück in den jeweiligen Umschlag.
- Legt die Lösung zurück in den Umschlag und verschließt diesen.





station 10

Buchstabengitter

Benötigte Materialien:

- Buchstabengitter auf Seite 33
- 1 verschlossener Lösungsumschlag

Benötigte Zeit:

10 Minuten 

Sozialform:

Einzelarbeit 

Einleitung:

In dem Buchstabengitter sind Wörter zum Thema „Folgen von problematischem Glücksspielverhalten“ versteckt.

Durchführung:

Schritt 1: Finde die zehn im Buchstabengitter verborgenen Begriffe, die mögliche Folgen von problematischem Glücksspielverhalten bzw. einer Glücksspielsucht beschreiben.

Schritt 2: Wenn du alle Begriffe gefunden hast oder du keinen weiteren Begriff mehr finden kannst, kannst du den Umschlag öffnen und deine Ergebnisse mit dem darin enthaltenen Lösungsbogen vergleichen.

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

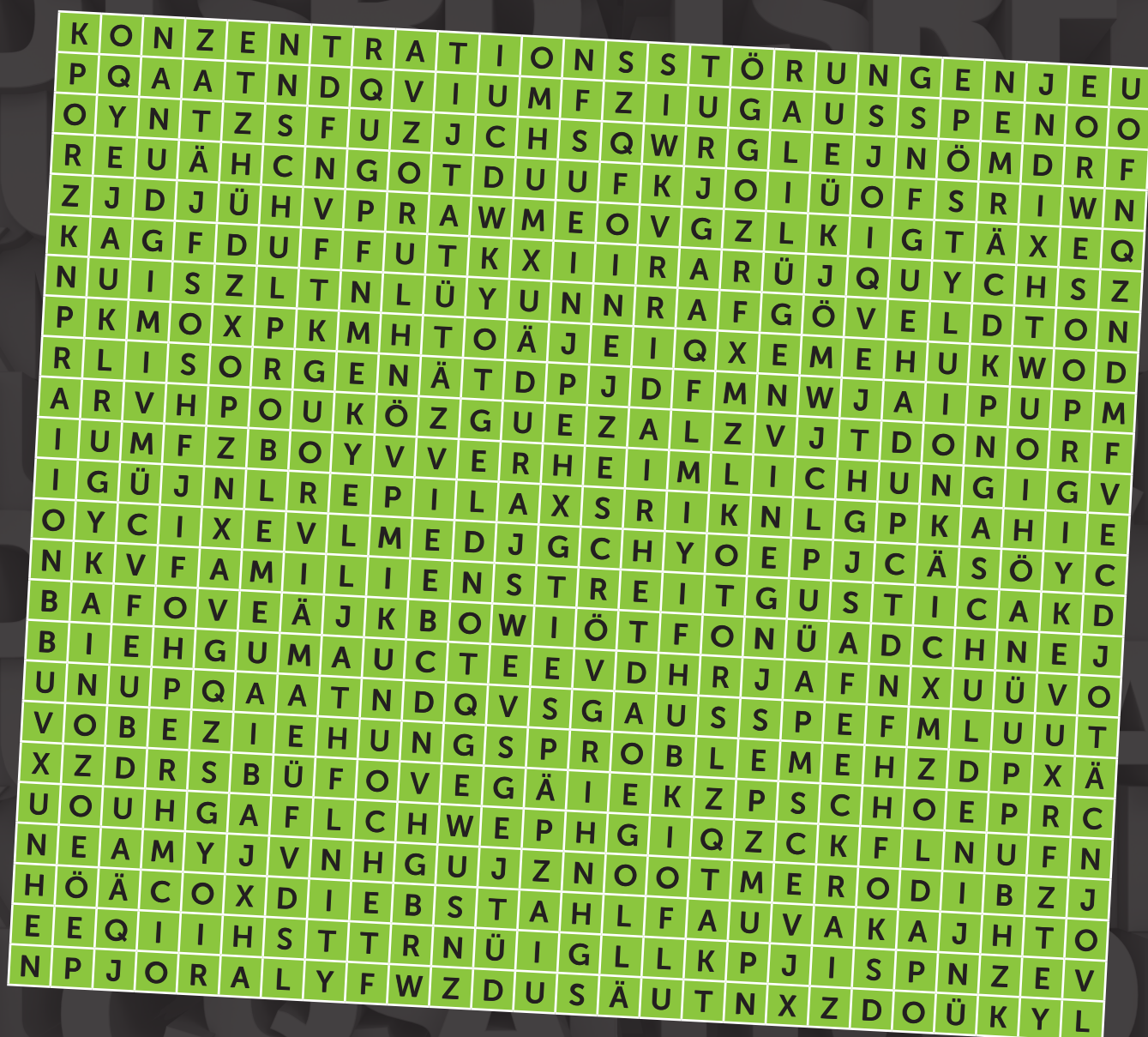
Tipps:

Anfangsbuchstaben der gesuchten Wörter:

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



Buchstabengitter



Bitte hinterlasst die Station so,
wie ihr sie vorgefunden habt!

Legt den Lösungsbogen wieder zurück in
den Umschlag und verschließt diesen.

abschluss





abschluss

Video „Online-Glücksspiel verstehen“

Benötigte Materialien:

Video „Online-Glücksspiel verstehen (2021)“



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

Benötigte Zeit:

15 Minuten

Sozialform:

Einzelarbeit

Einleitung:

Ihr beantwortet Fragen zu einem Infovideo und erfahrt etwas zum Thema Online-Glücksspiel.

Durchführung:

Schritt 1: Lest euch die Fragen zum Infovideo durch.

Schritt 2: Schaut euch das Infovideo an und beantwortet die elf folgenden Fragen schriftlich.

Fragen zum Video

1. Wo begegnet uns Werbung für Online-Glücksspiele?

a.)

b.)

c.)

2. Was sind Glücksspiele?

Glücksspiel sind Spiele, die ...

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.)

b.)

c.)

d.)

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?



Weiter geht's auf
der nächsten Seite

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

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

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

a.)

b.)

c.)

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

und

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.



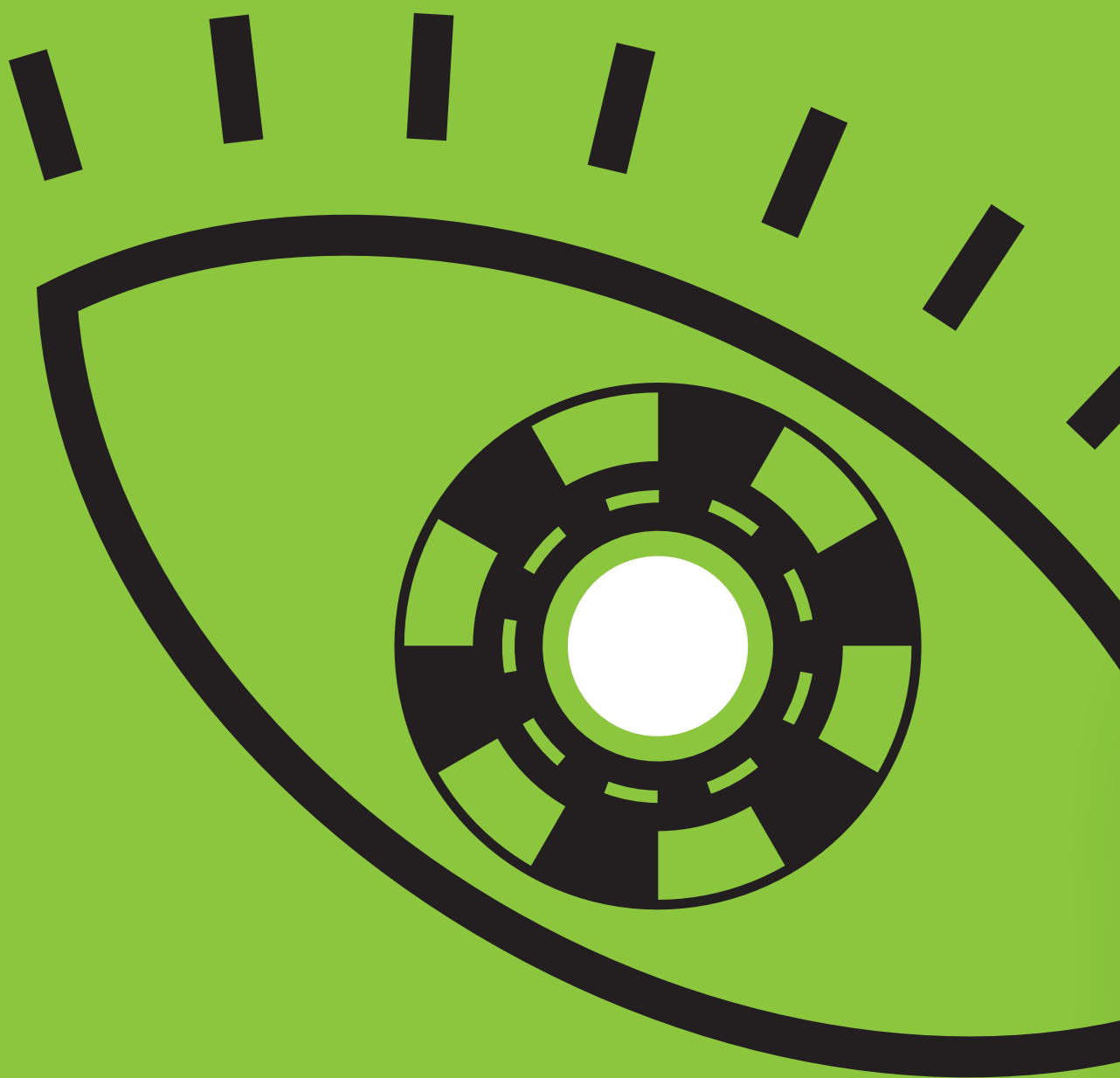
Raum für Notizen:



Geschafft, du hast
den Abgezockt-
Parcours erfolgreich
durchlaufen!



hintergrundwissen



40



Zu viel Glücksspiel kann negative Folgen für dich oder deine Freund*innen haben. Deshalb ist es wichtig, das **Glücksspielverhalten im Blick** zu behalten.

hintergrundwissen

Glücksspiel

Was ist Glücksspiel?



Geldeinsatz
erforderlich



Ganz oder
überwiegend
zufallsbedingt



(Geld-)Gewinn
möglich

Die Risiken von simuliertem Glücksspiel

- Unrealistische Gewinnerwartung
- beiläufiger Kontakt mit Glücksspiel
- leichte Verfügbarkeit ohne Altersbegrenzung
- Verharmlosung der Risiken von echtem Glücksspiel

Beispiele für Glücksspiele:

Lotto, Rubbellose, Eurojackpot, Keno, Sportwetten, Poker, Automaten spiel, Black Jack, Pferdewetten, Bingo, Roulette

ab

18

Die Teilnahme an Glücksspielen ist
erst ab 18 Jahren erlaubt

Die Sache mit dem Zufall

Alle Glücksspiele basieren auf dem Zufallsprinzip. Es kann Kompetenzanteile geben, doch auch bei Poker oder Sportwetten bestimmen eigenes Wissen und Können den Spielausgang nicht vollkommen. Das Ergebnis bleibt zufallsbasiert. Häufig wird der Einfluss der eigenen Kompetenz sogar überschätzt.



Besondere Vorsicht bei Online-Glücksspielen

- Glücksspiele im Internet bergen – unabhängig ob sie lizenziert sind oder nicht – besondere Risiken:
- schwer kontrollierbarer Jugendschutz
 - einfache & bargeldlose Bezahlungsmöglichkeiten
 - fehlende soziale Kontrolle
 - Verfügbarkeit rund um die Uhr
 - Vielzahl illegaler Angebote mit fehlendem Spielerschutz

Simuliertes Glücksspiel in Handy-, Computer- oder Videospiele

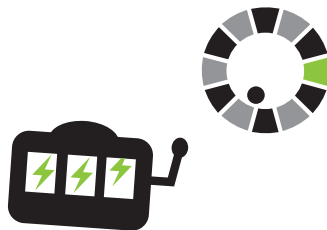
Simuliertes Glücksspiel zählt im juristischen Sinn nicht zu den Glücksspielen, da mindestens eines der drei erforderlichen Kriterien nicht erfüllt ist. Das heißt allerdings nicht, dass diese glücksspielähnlichen Elemente völlig unbedenklich sind. Die Teilnahme kann besonders für Kinder und Jugendliche Risiken bergen.



Glücksspielähnliche Elemente

Beispiel

...sehen entweder ähnlich bzw. gleich aus



Hierbei tauchen vor allem klassische Casinospiele wie Roulette oder Geldautomaten in Spielumgebungen auf. Diese Spiele sind i. d. R. nicht zufallsbasiert, sondern beruhen auf Programmierungen und täuschen daher über tatsächliche Gewinnmöglichkeiten.

...oder funktionieren ähnlich



Hierunter fallen zum Beispiel Lootboxen. Dabei handelt es sich in der Regel um Pakete unbekanntem Inhalts, die Vorteile für das Spiel enthalten können, wie z. B. einen guten Spieler bei einem Fußballsimulations-Spiel.

5 Tipps für risikoarmes Glücksspiel

1. Geld- und Zeitlimit festlegen und einhalten.
2. Nur in positiver Stimmung spielen.
3. Gewinne direkt beiseitelegen.
4. Kein Geld leihen und auch nicht mit dem Ziel spielen, Geld zu verdienen.
5. Verhalten reflektieren, bei Bedarf sperren lassen und Rat suchen.



Wer gewinnt am Ende wirklich?

Die Gewinne der Anbieter sind die Verluste der Spielenden.

Und das Konzept geht auf. Anbieter machen enorme Gewinne. Ihr Ziel ist es, möglichst viel Profit zu machen. Sie versuchen, Spielende an sich zu binden und regen dazu an, möglichst lange und viel zu spielen und hohe Einsätze zu tätigen – denn so gewinnt auf lange Sicht immer der Anbieter.



Glücksspielsucht ist eine anerkannte Erkrankung.

Die Kriterien sind in zwei Klassifikationssystemen für Krankheiten (DSM-V und ICD11) beschrieben. Zu den Kriterien gehören z. B. ein Kontrollverlust über Start und Dauer der Teilnahme, gesteigerte Einsätze für ein positives Gefühl sowie Unruhe/Gereiztheit beim Versuch, das Glücksspielen einzuschränken.

Ein schleichender Prozess

Die Einstiegsphase

Ausprobieren, gelegentliches Spielen, Spaß steht im Vordergrund, es werden positive Erfahrungen gesammelt, Verluste werden ausgeblendet.

Die Verlustphase

Steigerung der Häufigkeit, Überschreiten von Limits, Einsatzsteigerung, Gedanken kreisen um das Glücksspiel, Ausmaß wird teilweise verheimlicht.

Die Verzweiflungsphase

Weiterspielen trotz negativer Konsequenzen, Schulden, Kontrollverlust über das Spielverhalten, Schuldgefühle, Vernachlässigung des Umfelds.

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 diese nicht linear von weiß nach rot durchlaufen.



Tricks der Glücksspielindustrie



„**Fast-Gewinne**“ beziehen sich auf einen Spielausgang, der einen Gewinn vermeintlich knapp verfehlt hat. Sie erwecken den Anschein, dass man einem Gewinn sehr nahe ist und motivieren zum Weiterspielen.



Jackpots locken mit hohen Gewinnbeträgen – auch wenn die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu knacken, sehr gering ist. Die Gewinnerwartungen werden jedoch erhöht und die Teilnahmebereitschaft gesteigert.



Der Einsatz wird verschleiert. Mit **Jetons** (Spielgeld) oder virtueller Währung/Punkte merkt man oft nicht, wie viel Geld man schon eingesetzt und verspielt hat. Auch bei einfachen und bargeldlosen Zahlungsmöglichkeiten im Internet verliert man schnell den Überblick.



Start- und Stopp-Tasten bei Automatenspielen oder die Werbung, bei Sportwetten sein Wissen zu Geld zu machen, erwecken den Anschein, dass man Einflussmöglichkeiten auf den Spielausgang hat. Diese werden jedoch häufig überschätzt. Es ist ein Trick, denn das Glücksspiel bleibt reine Glückssache.



Durch **hohe Ereignisfrequenzen** (kurze Zeitspanne zwischen dem Einsatz, dem Spielausgang und der nächsten Gelegenheit zum Einsatz) erhöht sich die Sogwirkung des Spiels und die Wahrscheinlichkeit steigt, dass man weiterspielt und viel Geld verliert.



Mit Influencer*innen, Lockangeboten, Erinnerungsschreiben und Sponsoring verfolgen die Anbieter **Werbestrategien**, um möglichst viele Menschen an ihr Glücksspiel zu binden.



hilfreiche links



Hinweise auf unterschiedliche Beratungs- und Unterstützungsangebote

www.buwei.de

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



Selbsttest

www.buwei.de

Teste dein eigenes Spielverhalten.



Messenger-Ratgeber bei Glücksspielsorgen

www.fauls-spiel.de/beratung-und-hilfe/#advice

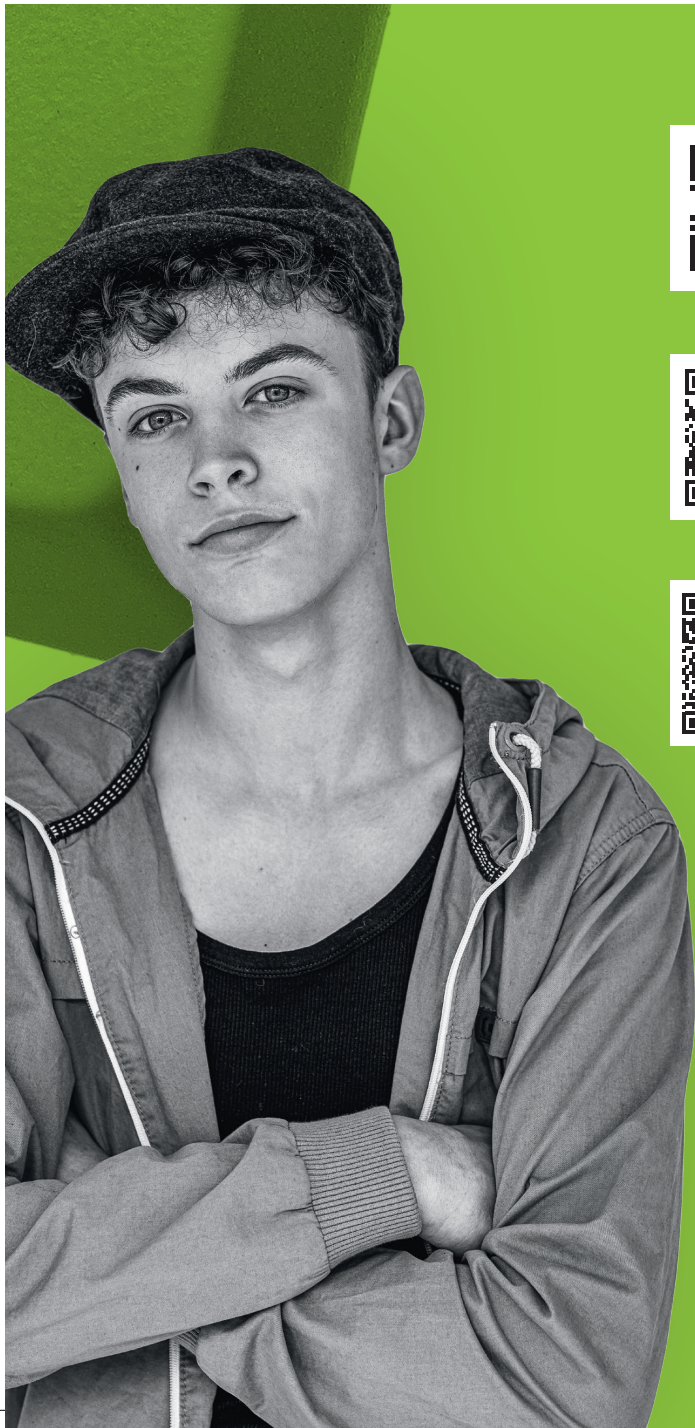
Tipps und Informationen via WhatsApp und Signal unter 0152 56 18 02 85
Antwort Montag bis Freitag innerhalb von 24 Stunden.



Nummer gegen Kummer

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/

Kidkit:

**[www.kidkit.de/informationen/
zu-gluecksspielsucht/
gluecksspielsucht/](http://www.kidkit.de/informationen/zugluecksspielsucht/gluecksspielsucht/)**



Spielersperr

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/spielersperrsystem-
oasis/spieler-faqs](http://www.rp-darmstadt.hessen.de/sicherheit-und-kommunales/gluecksspiel/spielersperrsystem-oasis/spieler-faqs)**

