



# METHODEN DER PRÄVENTION VON PROBLEMATISCHEM & PATHOLOGISCHEM GLÜCKSSPIEL



# INHALT

Seite 3 Vorwort

## **Einstieg**

Seite 4 Bodenzeitung/Wandzeitung

Seite 5 Konsumsack

Seite 6 Meinungs-Soziogramm

Seite 8 „Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Glücksspielsucht

## **Übungen und Spiele zum Thema Sucht und Glücksspiel**

Seite 9 Süchte raten

Seite 11 Süchte ordnen

Seite 12 Suchttrichter

Seite 16 Konsumkompass – von Motiven und Alternativen

Seite 17 Klaviatur

Seite 20 Der Superspieler/die Superspielerin

Seite 21 Glück im Spiel?

## **Übungen und Spiele zur Förderung relevanter Lebenskompetenzen**

Seite 22 Echt wertvoll – Lebenswertpunkte

Seite 24 „Starke Karten“ – ein suchtpreventives Spiel

Seite 25 Rollenspiel zum Thema Gruppendruck und Glücksspiel

## **Weitere Methoden und Ansätze**

Seite 27 Weitere Methoden und Ansätze der Aktion Jugendschutz Bayern  
zur Prävention von Glücksspielsucht

Seite 28 Impressum

# VORWORT

Dies ist eine Sammlung von interaktiven Methoden zur Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel. Oder – und dies ist eine wesentliche Frage bezüglich der dahinterstehenden Haltung – eine Sammlung von interaktiven Methoden zum Erlernen eines bewussten Umgangs mit Glücksspielen. Unter einem „bewussten Umgang“ ist hier ein kontrollierter Umgang gemeint, der das Befriedigen der zugrunde liegenden Bedürfnisse ohne schädliche Auswirkungen auf die jeweilige Person oder auf deren Umfeld ermöglicht. Zumindest aber sollte die durch die Methoden angestrebte Auseinandersetzung mit dem Thema die Kompetenz zum eigenverantwortlichen Umgang mit Glücksspielen (und anderen Konsumoptionen, die ein Suchtpotential bergen) fördern. Hierfür ist es nötig Information über Glücksspiele und über die damit verbundenen Risiken zu vermitteln. Meinungen und Haltungen sollen überprüft, abgeglichen und differenziert, Alternativen und Ressourcen diskutiert, entdeckt und entwickelt werden.

Die nachstehenden Methoden sind also lediglich Werkzeuge, die durch die pädagogische Anleitung (Ihr Fachwissen, Ihre Erfahrung und Ihr Einfühlungsvermögen!) Jugendliche und junge Erwachsene auf die (mit Risiken verbundene) Möglichkeit an Glücksspielen teilzunehmen, vorbereiten (Universalprävention). Ebenso können gefährdete Personengruppen erreicht werden (selektive Prävention). Oft sind auch Erwachsene als Zielgruppe angegeben: entweder sind diese selber an der Thematik interessiert oder sie fungieren als Multiplikator\*innen (Lehrer\*innen, Eltern, Ausbilder\*innen ...) und sammeln Kenntnisse und Erfahrungen, um sich zu orientieren und diese weiterzugeben.

Die meisten der folgenden Methoden sind in der Prävention bekannt und bewährt. Es ist auch nicht unbedingt nötig „das Rad neu zu erfinden“, denn die inneren Mechanismen, welche Einzelne in die Abhängigkeit führen (oder eben genau dies verhindern!) unterscheiden sich bei den verschiedenen gefährdenden Stoffen und Verhaltensweisen nicht wesentlich. Ein thematisch breiter Ansatz, der auch auf andere „Süchte“ eingeht, hat den großen Vorteil, dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich ihr Thema aussuchen können und somit an diesem auch interessiert sind. Dieses Interessiert-Sein, das Sich-damit-auseinandersetzen-Wollen ist die Grundlage für einen wirkungsvollen inneren Prozess.

In diesem Sinne ist von der pädagogischen Fachkraft auch nicht gefordert Antworten zu geben und allwissend zu sein, sondern eine Situation zu schaffen, in der die Angesprochenen selber aktiv werden und ihre Kompetenzen zum Tragen kommen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen kennen sich, ihre Ressourcen und die konkreten Umstände am besten. Zudem werden, gerade im Jugendalter, Botschaften aus der Peergroup besser angenommen.

Schließlich soll die Durchführung dieser Methoden allen Beteiligten, auch den pädagogischen Fachkräften, Spaß machen. In einer angenehmen Atmosphäre lernt es sich besser. Neue Impulse, die mit positiven Gefühlen verbunden sind, werden eher aufgenommen. Die konkreten Effekte einer solchen verhaltens- und prozessorientierten Arbeit, lassen sich ohnehin nicht gesondert von anderen Einflüssen beurteilen. Die inneren Entscheidungsprozesse laufen oft (auch für den Betroffenen) im Verborgenen ab. Erinnern Sie sich an Ihre eigene Entwicklung, die Kindheit, die Jugend... die Situationen und Menschen, die Sie nachhaltig beeindruckt haben.

Das folgende Instrumentarium bietet Ihnen die Möglichkeit in eine lebendige und fruchtbare Auseinandersetzung mit (jungen) Menschen zu gehen und diese zu fördern bevor sie „in den Brunnen fallen“.

*Daniel Ensslen*

Referent für Prävention gegen Glücksspielsucht  
Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.

# BODENZEITUNG/WANDZEITUNG

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche, Erwachsene, Gruppenarbeit, Aktionen in der Öffentlichkeit

**Anzahl der Teilnehmer:** unbegrenzt

**Dauer:** ab 20 Minuten

## Ziele

- Einstieg in das Thema
- Sensibilisierung
- Diskussionsanregung
- Meinungsbild

## Vorbereitung/Materialien

- Beschriftete Plakate
- Klebepunkte
- Dicke Stifte

## Beschreibung der Methode

Auf einem großen Plakat werden eine oder mehrere Thesen zum Glücksspiel aufgeschrieben. Entweder können die einzelnen Thesen dann von den Teilnehmern und Teilnehmerinnen zwischen den Polen „Stimmt“ und „Stimmt überhaupt nicht“ gepunktet werden, oder die Teilnehmer und Teilnehmerinnen können einzelne Thesen als besonders zutreffend kennzeichnen.

## Mögliche Thesen

- Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.
- Nur wer etwas hat, gilt auch was.
- Glück im Spiel, Pech in der Liebe.
- Die Börse ist auch ein Glücksspiel.
- Pokern ist kein Glücksspiel.
- Mit dem richtigen System kann man bei Glücksspielen gewinnen.
- Glücksspielsucht ist eine Krankheit.
- Glücksspiele sind ein harmloses Freizeitvergnügen.
- Die Gefahren von Glücksspielen werden unterschätzt.
- Glücksspielsucht ist ein Tabuthema.
- Der Zugang zu Geldspielautomaten ist nur Erwachsenen möglich.

Wichtig ist der Austausch über die Thesen.

Man kann die Thesen auch mit einer Gruppe entwickeln und im Sinne einer Meinungsumfrage mit diesen an die Öffentlichkeit treten.

Quelle: Gießener Fachstelle für Glücksspielsucht. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# KONSUMSACK

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** 5–30 Personen

**Dauer:** 20–60 Minuten

## Ziele

- Einstieg in das Thema
- Erweiterung des Suchtbegriffs
- Pro und Contra verschiedener Substanzen/Konsumformen

## Vorbereitung/Materialien

- Sammlung verschiedener Gegenstände, die etwas mit Sucht zu tun haben können. Beispiele unten.

## Beschreibung der Methode

Im Konsumsack befinden sich verschiedene Symbole, die etwas mit Sucht oder süchtigem Verhalten, aber auch mit sog. „Alltagssüchten“ und Konsum zu tun haben können. Der Konsumsack wird im Kreis herumgereicht. Jeder zieht blind einen Gegenstand heraus und erklärt, was dieser Gegenstand mit Sucht zu tun haben könnte, wie er selbst darüber denkt (z. B.: Was angenehm und reizvoll an dem Konsum sein kann, wie verbreitet der Konsum ist, was risikoreich beim Konsum sein kann ...). Die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen können mit ihren Assoziationen ergänzen. Besteht die Gruppe aus mehr als 15 Personen, kann man auch nur einige Personen Gegenstände ziehen lassen.

TÄTIGKEIT/SUCHTMITTEL	SYMBOL
Glücksspiel	Spielgeld, Chips, Würfel, Lottoschein, laminierte Bilder ...
Computerspiel	Spielkonsole, Nintendo, laminierte Bilder ...
Fernsehen	Fernsehprogramm, laminierte Bilder ...
Zigaretten	Zigaretenschachtel, Feuerzeug
Alkohol	Flachmann, laminierte Bilder ...
Medikamente/Doping	alte Medikamentenpackung
Esssucht	Süßigkeiten, laminierte Bilder ...
Magersucht	Abführmittel, Bild einer Magersüchtigen ...
Haschisch	Suppenwürfel, Pfeife, laminierte Bilder ...
Kokain	durchsichtige Tüte Puderzucker
Heroin	Spritze, Löffel, laminierte Bilder ...
Ecstasy	Traubenzucker, Drops, laminierte Bilder ...

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# MEINUNGS-SOZIOGRAMM

**Zielgruppe/Rahmen:** Kinder, Jugendliche oder Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** ab 6 Personen

**Dauer:** Je nach Anzahl der Fragen und Intensität der Diskussion: ca. 15–45 Minuten

## Ziele

- Aufwärmen
- Hinführung zum Thema
- Die Gruppe (Gruppendynamik) kennenlernen
- Einstieg in die Diskussion
- Stellung beziehen
- Reflexion eigener Wertvorstellungen zum Thema
- Bewusstwerden der eigenen und gesellschaftlichen Widersprüchlichkeiten in diesem Themenbereich
- Kennenlernen anderer Meinungen – unterschiedliche Meinungen und Wertvorstellungen tolerieren

## Vorbereitung / Materialien

- Kreppband oder Seil (für Markierung der Skala)
- Karten mit der Aufschrift „Stimmt überhaupt nicht“ und „Stimmt genau“
- Vorbereitete Aussagen

Auf dem Boden wird mit Kreppband oder einem Seil eine Linie markiert, die eine Skala von 0 % bis 100 % darstellt. Zu dem Pol 0 % wird ein Kärtchen mit der Aufschrift „Stimmt überhaupt nicht“ gelegt, zu dem Pol 100 % das Kärtchen „Stimmt genau“.

„Stimmt überhaupt nicht“ ----- „Stimmt genau“

## Beschreibung der Methode

Die erste Aussage wird vorgelesen und die Jugendlichen ordnen sich ihrer persönlichen Meinung entsprechend auf der Skala zwischen 0 % („Stimmt überhaupt nicht“) und 100 % („Stimmt genau“) ein.

Anschließend befragt der/die Gruppenleiter/in einzelne Jugendliche nach ihrer persönlichen differenzierten Meinung. Die Meinungen können unkommentiert bleiben, hinterfragt werden oder als Diskussionsanlass dienen.

Anschließend wird die nächste Aussage vorgelesen.

Um die Spannung zu erhalten, ist es nicht notwendig bei jeder Aussage die Meinung aller Teilnehmer und Teilnehmerinnen abzufragen. Hier ist es günstiger nach zwei Meinungsäußerungen nach ergänzenden Aspekten zu fragen, die bisher noch nicht genannt wurden. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen einmal zum Zug kommen.

Nach einigen Spielrunden können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen auch selbst Aussagen formulieren.

### Beispiele für Aussagen

- Mir geht es heute gut.
  - Ich habe mich auf die Veranstaltung gefreut.
  - Ich fühle mich in der Klasse/Gruppe/Schule wohl.
  - ...
- 
- Ich treibe regelmäßig Sport.
  - Ich bin öfters mal gestresst.
  - Ich langweile mich oft.
  - ...
- 
- Lotto spielen lohnt sich.
  - Mit Freunden pokern macht Spaß.
  - Im Internet pokern macht Spaß.
  - Glücksspiele ohne Geldeinsatz sind langweilig.
  - ....
- 
- Glücksspiele sollten auch für unter 18-Jährige erlaubt werden.
  - Es ist gut, dass der Staat das Monopol für Glücksspiele hat.
  - Es gibt zu viele Spielcasinos/Spielotheken.
  - Die Gesetze für Glücksspiele sollten strenger sein.
  - ...
- 
- Glücksspiele (oder: Lotto/Automaten/Internet Poker/usw.) haben ein hohes Suchtpotential.
  - Glücksspielsucht ist eine Krankheit.
  - ...
- 
- Um jemandem, der suchtgefährdet ist zu helfen ist es das Allerwichtigste, Grenzen zu setzen und konsequent zu sein.
  - Jemand der suchtgefährdet ist, braucht vor allem Verständnis und Mitgefühl.
  - Ich denke, dass ich nicht suchtgefährdet bin.
  - ...

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# „WENN-ICH-KARTEN“ ZUM THEMA GLÜCKSSPIELSUCHT

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** 5–30 Personen

**Dauer:** 30–60 Minuten

## Ziele

- Reflexion der eigenen Haltung und Meinung zu der Thematik
- Auseinandersetzung mit eigenen Lebensbewältigungsstrategien und Verhaltensmustern
- Spielerische Diskussionsanregung

## Vorbereitung/Materialien

- Beschriftete Plakate
- Klebepunkte
- Dicke Stifte

## Materialien/Beschreibung der Methode

Diese interaktive Methode für Jugendliche und junge Erwachsene ab 14 Jahren ist gut für den Einsatz in Schule, Jugendhilfe und Jugendarbeit geeignet. Im Gruppenkontext setzen sich 5 bis 30 Teilnehmende spielerisch mit Fragestellungen zu Gefühlen, Geld, Risiko, Zukunft, Spielen, Freundschaft und Familie, zu Glücksspielen und zu problematischen und pathologischen Formen des Glücksspiels auseinander. Eine pädagogische Fachkraft übernimmt die Moderation.

In der Spielanleitung werden pädagogische Ansätze und Perspektiven vermittelt. Wichtige und aktuelle Hintergründe zum Glücksspiel werden in kompakter, verständlicher Form dargestellt. Die Themen Sportwetten, Automatenspiel und Glücksspiele im Internet werden in der neuen, vollständig überarbeiteten und erweiterten Ausgabe dezidiert in den Focus genommen. Adressen, Links und empfohlene Materialien ermöglichen der Spielleitung eine weiterführende Auseinandersetzung mit dem Thema.



## „Wenn-Ich-Karten“ zum Thema Glücksspielsucht

- Karton mit 60 Karten und Anleitung

Aktion Jugendschutz Bayern e.V., München 2009

Art.Nr.: 14631

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz **HIER**

# SÜCHTE RATEN

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche und Erwachsene; Projekte, Vorträge, Elternabende

**Anzahl der Teilnehmer:** bis 30 Personen

**Dauer:** 20 – 45 Minuten

## **Ziele**

- Kennenlernen der Teilnehmer und Teilnehmerinnen untereinander
- Einstieg ins Thema Sucht
- Erweiterung des Suchtbegriffes
- Diskussionsanregung

## **Vorbereitung / Materialien**

- vorbereitete Kärtchen (mit den Namen der Süchte)
- Klebeband

## **Beschreibung der Methode**

Jede/r Mitspieler/in erhält eine Karte mit dem Namen eines Suchtmittels oder einer süchtigen Verhaltensweise (siehe Kopiervorlage auf folgender Seite) auf den Rücken geklebt.

Sie sollen möglichst schnell durch Fragen (z. B. „Ist es eine illegale Droge?“ „Kann man davon körperlich abhängig werden?“ „Konsumieren dieses Mittel mehr Männer als Frauen?“) das betreffende Suchtmittel auf ihrem Kärtchen herausfinden. Geantwortet darf nur mit „ja“ oder „nein“ werden.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen befragen sich gegenseitig. An jeden und jede dürfen nur drei Fragen gestellt werden.

Schließlich kann in der Gruppe diskutiert werden:

- welche der Süchte auf den Karten tatsächlich als Sucht bezeichnet werden können,
- zu welcher Kategorie diese Sucht zählt,
- ob die Sucht, die man war, etwas mit einem selber zu tun hat,
- ob einem etwas zu dieser Sucht bekannt ist?

[Kopiervorlage auf der nächsten Seite ...](#)

Geltungssucht	Genusssucht
Haschischsucht	Glücksspielsucht
Heroinsucht	Kokainsucht
Computerspielsucht	Arbeitssucht
Magersucht	Bulimie
Alkoholsucht	Nikotinsucht
Fernsehsucht	Sexsucht
Drogensucht	Partysucht
Kaufsucht	Eifersucht
Streitsucht	LSD-Sucht
Ecstasy-Sucht	Beziehungssucht
Medikamentensucht	Erfolgssucht

# SÜCHTE ORDNEN

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche und Erwachsene; Projekte, Vorträge, Elternabende

**Anzahl der Teilnehmer:** 6–30 Personen

**Dauer:** 20–45 Minuten

## Ziele

- Einstieg ins Thema
- Erweiterung des Suchtbegriffes
- Diskussionsanregung

## Vorbereitung / Materialien

- Moderationskarten
- Stifte

## Beschreibung der Methode

Im Plenum oder in Kleingruppen werden alle bekannten Suchtmittel und süchtigen Verhaltensweisen gesammelt und mit dicken Stiften auf einem Kärtchen notiert. Anschließend werden die Kärtchen folgenden Gruppen zugeteilt:

LEGALE SUCHTMITTEL	SÜCHTIGES VERHALTEN	ILLEGALE SUCHTMITTEL	ALLTAGSSÜCHTE
Alkohol	Glücksspiel	Cannabis	Computersucht
Nikotin	Magersucht	Ecstasy	Fernsehsucht
Medikamente	Esssucht	Speed	Kaufsucht
	Bulimie	Crystal	
		Ice	
		Kokain	
		Crack	
		Heroin	
		LSD	
		Pilze	

Anschließend kann man über Eigenschaften (Gefahren, typische Konsumentengruppen, Häufigkeit usw.) diskutieren.

# SUCHTRICHTER

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene, Eltern

**Anzahl der Teilnehmer:** 3–30 Personen

**Dauer:** 20–60 Minuten

## Ziele

- Einschätzen können von Gefährdungen und Suchtverhalten
- Sensibilisieren für Anfänge von Suchtentwicklungen
- Sensibilisieren für mögliche Funktionen und Bedingungsbeziehungen von Suchtmittelkonsum und süchtigem Verhalten
- Unterscheiden können zwischen Genuss, unproblematischem und problematischem Konsum und Sucht

## Vorbereitung / Materialien

- vorbereitete Situationskärtchen
- Kreppband zum Markieren eines Trichters
- dicke Stifte
- Papier / Kärtchen

## Beschreibung der Methode

Auf dem Boden oder an der Wand wird mit Kreppband ein Trichter markiert. In den weiten Teil legt oder klebt man ein Kärtchen mit der Aufschrift „Genuss“, in den sich verengenden Teil eines mit der Aufschrift „problematischer Konsum“ und schließlich im engsten Bereich des Trichters das Kärtchen „Sucht“ (oder glücksspielsuchtspezifisch: „Spielen aus Spaß“, „problematisches Spielen“ und „pathologisches Spielen“).

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ziehen sich aus den vorbereiteten Situationsbeschreibungen eine Karte und sollen diese an die passende Stelle im Trichter einordnen. Sie begründen ihre Festlegung. Die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen können abweichende Meinungen äußern. Der/die Gruppenleiter/in achtet darauf, dass die Einordnungen zutreffend sind, notfalls muss er/sie den Platz (ebenfalls mit Begründung) korrigieren.

Darüber hinaus können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen eigene (anonymisierte) Fälle einbringen, sie in den Trichter einordnen und diskutieren. Diese Fälle können auch zuvor in Kleingruppen entwickelt werden.

Dabei können auch bestimmte Suchtmittel oder süchtige Verhaltensweisen vorgegeben werden, für die Beispiele gefunden werden sollen.

Gerade die Situationen, die im Zwischenbereich angesiedelt sind, sind oft nicht eindeutig zuzuordnen. Die „heißen“ Diskussionen, die sich dabei oft ergeben, sind durchaus erwünscht. Sie helfen die Kriterien und die Bündelung mehrerer Gefährdungsmomente deutlich zu machen. Hier kann die Spielleitung sich gut an den DSM-IV Kriterien (siehe unten) orientieren. Wobei die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich oft besser an einer/ihrer anschaulicheren und beispielhafteren Sprache orientieren können.

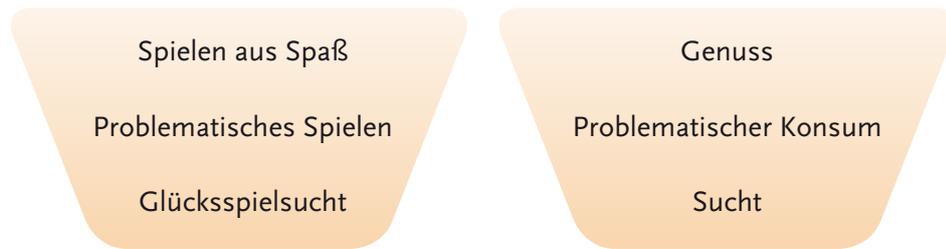


Schaubild: Trichter

**Folgende Anhaltspunkte können bei der Einordnung eines problematischen Konsums hilfreich sein:**

- Funktion des Suchtmittels (z. B.: um cool zu sein/um Stress oder Probleme nicht mehr zuspüren)
- Häufigkeit und Menge
- Was passiert in der konsumfreien Zeit? (Findet das interessante Leben nur noch im Zusammenhang mit dem Suchtmittelkonsum statt und empfindet man den konsumfreien Alltag als grau und langweilig?)
- Veränderungen im Sozial- und Leistungsverhalten
- Kontakt zu Nichtkonsument/innen oder nur zu Konsument/innen
- Interessen / Hobbys / Freizeitgestaltung
- Risiken und Suchtpotenzial des Suchtmittels
- Einbettung in Familie / Gruppe / Schule ...
- Vertuschen des Konsums/der Handlungen
- Umgang mit Gefühlen, Konflikten und Problemen
- Der Umgang mit Geld

Im **Manual Psychischer Störungen DSM-5** wird **Pathologisches Glücksspielen als Abhängigkeitserkrankungen** definiert, was sich in zumindest vier der folgenden Merkmale ausdrückt:

- ① Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
- ② Unruhe und Reizbarkeit bei dem Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
- ③ Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
- ④ Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspiele (z. B. starke Beschäftigung mit gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung, Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen).
- ⑤ Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (z. B. bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst, depressiver Stimmung).
- ⑥ Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“ [„Chasing“]).
- ⑦ Belügen anderer, um das Ausmaß der Verstrickung mit dem Glücksspiel zu vertuschen.
- ⑧ Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
- ⑨ Verlassen auf finanzielle Unterstützung durch andere, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

Als eine schwächere Ausprägung gilt das **problematische Spielen**. Für diese Form des Glücksspielens liegt keine einheitliche Definition vor.

## Beispiele für Situationskärtchen (allgemein)

- **Elena (17 J.)** raucht jeden Tag eine halbe Schachtel Zigaretten.
- **Ein Mann (78 J.)** macht es sich gemütlich zu Hause und vor dem Schlafengehen trinkt er einen feinen Cognac, den ihm seine Tochter zum Geburtstag geschenkt hat.
- **Tatjana (19 J.)**, 172 cm groß, wiegt 68 kg) fühlt sich zu dick. Sie macht ständig neue Diäten. Weil es auf der Geburtstagsfeier ihrer besten Freundin ein großes Essen gibt, wird sie nicht hingehen.
- **Ein Schul-Hausmeister** hat auf jedem Flur ein Versteck für Alkohol.
- **Alexander (21 J.)** klaut seiner Oma Geld, um sich Drogen besorgen zu können.
- **Ein Mann (39 J.)** trinkt morgens erst einmal einen Schnaps, damit seine Hände nicht mehr zittern.
- **Ein Mann (28 J.)** wird aggressiv, als seine Frau ihm sagt, dass er zu viel trinkt. Zuerst tobt er, dann kippt er sich vor lauter Ärger oder aus Trotz einen Schnaps hinunter.
- **Ein Maurer (25 J.)** trinkt jeden Abend gleich nach der Arbeit drei Flaschen Bier. Dann setzt er sich vor den Fernseher oder geht gleich ins Bett.
- **Eine Hausfrau** nimmt jeden Vormittag ein Beruhigungsmittel, weil sie Angst hat, ohne Tabletten den Alltag nicht zu überstehen.
- **Zwei Freunde (16 und 17 Jahre)** gehen jeden Freitag und Samstag in die Disco, um endlich eine Freundin kennen zu lernen. Damit sie sich aber ein Mädchen ansprechen trauen, trinken sie sich mit Bier und Whisky vorher kräftig Mut an.
- **Gregor (16 J.)** trifft sich mit einer Clique fast jedes Wochenende zum „Kampftrinken“. Er will beweisen, dass er viel verträgt und hört erst auf, wenn er sich übergeben muss.
- **Petra (14 J.)** liebt Schokolade. Wenn sie erst einmal anfängt, isst sie die ganze Tafel auf.
- **Jens (16 J.)** trifft sich jeden Nachmittag mit Freunden und raucht mit ihnen Haschisch. Um sich das zu finanzieren verkauft er Haschisch im Freundeskreis.
- **Francis (12 J.)** ist von seinen Eltern genervt, weil diese ihn nur zwei Stunden am Tag an den Computer lassen. Alle seine Freunde spielen doch mindestens 3 Stunden am Tag World Of Warcraft.
- **Monika (23 J.)** hat jetzt schon fünfmal Pech beim Internet-Dating gehabt. Die Typen hatten sich toll verkauft, waren bei den Treffen aber nicht so toll. Einer wurde sogar gewalttätig.

## Beispiele für Situationskärtchen (glücksspielspezifisch)

- **Silke (14 J.)** spielt gerne im kostenfreien Roulette im Internet-Casino. Vor einer Woche hat sie jemanden beim Chatten kennengelernt, der meint es wäre gar nicht so schwierig und viel spannender um Geld zu spielen. Seitdem überlegt sie ständig, ob sie dies tun soll.
- **Cheko (18 J.)** trifft sich mit seinen Freunden in der Spielothek um die Ecke. Meist ziehen sie dann weiter. In der letzten Zeit ist er aber oft dort geblieben, um noch weiter am Automaten zu spielen.
- **Herr S. (34 J.)** will anonym bleiben. Er hat durch das Automatenspielen bereits viel Geld verloren und auch schon Schulden bei Freunden. Er will seine Verluste unbedingt zurückgewinnen und dann nicht mehr spielen.
- **Miriam (20 J.)** wartet und hofft auf die von ihrem Freund (Heinz 22 J.) versprochene Reise in die Karibik. Zweimal hat sie ihren Urlaub bereits verschoben. Heinz hat sein Studium abgebrochen und ist Internetpokerprofi geworden. Leider sieht sie ihn immer seltener, da er viel arbeiten muss.
- **Peter (14 J.)** und **Paul (14,5 J.)** haben um 50 Euro auf den Sieg von FC Bayern gewettet. Ein Onkel von Peter hat die Wette für sie abgeschlossen. Paul musste sich das Geld allerdings heimlich von seiner Mutter „leihen“.
- **Ahmet (23 J.)** hat Angst. Er muss bis morgen seine Spielschulden bezahlen und weiß nicht wie.
- **Erwin (16 J.)** lacht. Er hat ein System im Internet gefunden, wie man dort auf Dauer totsicher im Roulette gewinnt. So kann er mit einer kleinen weiteren Investition seine 400 Euro Schulden loswerden und dann richtig verdienen.
- **Susanne (18 J.)** kann sich nicht entscheiden. Sie pokert gerne mit ihrer alten Clique. Da wird viel gelacht und getrunken. Leider ist ihr neuer Freund total dagegen und hat sie vor die Wahl gestellt.
- Viermal im Jahr geht **Gunter (45 J.)** mit je 150 Euro ins Casino. Seine Frau mag das gar nicht, da er meistens alles verliert. Sie traut sich aber nichts mehr zu sagen, da er bei dem Thema schon einmal ziemlich ausfallend geworden ist.
- **Heiko (18 J.)** hat gestern lange gespielt und leider viel verloren. In der Früh war er müde und schlecht drauf und ist deswegen nicht in die Arbeit gegangen.
- Beim ersten Mal am Automaten hat **sie (17 J.)** gleich 70 Euro gewonnen. Seitdem spielt sie immer, wenn sie Geld übrig hat.
- **Die Klasse 7a** ist gespalten. Der Großteil der Jungs spielt jeden Tag Pfennigfuchsen. Wer nicht mitmacht ist out.
- **Gerda (20 J.)** finanziert ihr BWL Studium durchs Taxifahren. Das Warten ist oft langweilig und da ihr Stand vor einer Spielothek ist, geht sie öfters mal zocken.
- **Erwin (39 J.)** ist Wirt in einer Eckkneipe mit Spielautomat. Oft beaufsichtigt er seinen 11-jährigen Sohn über Mittag. Der bringt Glück, wenn er das Geld einschmeißt.
- **Mike (28 J.)** verspielt seinen Lohn meist sofort. Seine Frau verdient ja auch. Die Kleine (3 J.) isst oft bei den Großeltern.

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# KONSUMKOMPASS – VON MOTIVEN UND ALTERNATIVEN

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** 6–30 Personen

**Dauer:** 1,5 – 3 Stunden

## Ziele

- Objektivierung/Einschätzung/Quantifizierung des eigenen Konsums von Suchtmitteln und/oder von problematischem/kompensatorischem Verhalten
- Auseinandersetzung mit eigenen Konsum-/Verhaltensmustern
- Sensibel werden für die Motive, die hinter Suchtmittelkonsum und problematischem/kompensatorischem Verhalten stehen können
- Auffinden von alternativen Befriedigungsmöglichkeiten für die hinter dem Suchtmittelkonsum oder dem kompensatorischen Verhalten liegenden Motive/Bedürfnisse
- Ausprobieren von Alternativen

## Materialien / Beschreibung der Methode

Der methodische Ansatz des Konsumkompasses richtet sich an alle, die mit Jugendlichen zum Thema Suchtmittelkonsum oder suchtähnlichem Verhalten arbeiten wollen. Der Konsumkompass bietet Jugendlichen die Möglichkeit sich über den Umfang ihres Suchtmittelkonsums oder Verhaltens sowie der dahinterliegenden Motive bewusst zu werden und Alternativen entwickeln zu können. Die Methode „Konsumkompass – von Motiven und Alternativen“ kann mit Kindern und Jugendlichen ab 12 Jahren durchgeführt werden. Der Konsumkompass eignet sich für Gruppen von 6 bis 30 Personen. Einsatzmöglichkeiten liegen im Bereich Schule, Jugendarbeit und Jugendhilfe. Die Durchführung benötigt 1,5 – 3 Zeitstunden. In der Anleitung finden Sie Hintergrundinformationen, eine Anleitung zur Erstellung des Plakates, die Beschreibung der Durchführung, Erfahrungen sowie ergänzende Methoden.



## Konsumkompass – von Motiven und Alternativen

- Spielanleitung (24 Seiten)
- 10 großflächige Plakate (2,50 x 1 Meter)
- 2 Kopiervorlagen DIN A4 und DIN A3 der „Verhaltensklaviatur“
- eine Rolle mit 3000 Klebpunkten

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.,

4. Auflage, München 2017

Art.Nr.: 11031

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz **HIER**

# KLAVIATUR

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche und Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** bis 40 Personen

**Dauer:** 45 Minuten

## Ziele

- Sensibilisieren für Suchtentstehung
- Aufzeigen von Alternativen/Erweitern der eigenen Handlungsmöglichkeiten

## Vorbereitung / Materialien

- Kopiervorlagen
- Stifte
- Plakat (oder Tafel) mit vorgemalten Klaviaturen (11 Tasten, 4 Tasten und 2 Tasten)

## Beschreibung der Methode

### Eigene Handlungsmöglichkeiten

Die Jugendlichen erhalten eine Ausgangsfrage, z. B.:

- Du hattest einen schweren und stressigen Tag. Wenn Du nach Hause kommst, willst Du abschalten und entspannen. Wie machst Du das?
- Du hast heute eine schlechte Note bekommen. Das ärgert Dich und Du machst Dir Sorgen, ob Du überhaupt das Schuljahr schaffst. Was könntest Du tun, dass es Dir wieder besser geht?
- Du hast Liebeskummer. Was kannst Du tun, dass es Dir wieder besser geht?

Jedes Gruppenmitglied (oder bei vielen Teilnehmern und Teilnehmerinnen: jede Kleingruppe) bekommt ein Blatt mit der Klaviatur (Kopiervorlage unten), in die möglichst viele Möglichkeiten, mit der oben beschriebenen Situation umzugehen, eingetragen werden sollen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen lesen ihre Möglichkeiten vor. Die Möglichkeiten werden von dem Moderator/der Moderatorin in eine große Klaviatur eingetragen.

Im nächsten Schritt wählt der Moderator/die Moderatorin mit den Teilnehmern und Teilnehmerinnen die für die Gruppe wichtigsten Möglichkeiten heraus und trägt diese in die Klaviatur mit 4 Tasten ein. Schließlich werden die Möglichkeiten nochmals auf ein oder zwei reduziert.

Die Jugendlichen lesen ihre gefundenen Möglichkeiten vor. Jetzt kann Folgendes diskutiert werden:

- Welche Handlungsweisen sind für mich typisch?
- Welche Ideen (welche von den anderen Jugendlichen genannt wurden) möchte ich mir merken / möchte ich ausprobieren?

## Erklärung von Suchtentstehung

Der Moderator/die Moderatorin beschreibt anhand der Tastatur einen Mechanismus der Sucht: „Das folgende Bild veranschaulicht wie einengend und einschränkend Sucht sein kann. Durch die Eigendynamik eines Suchtmittels oder einer Verhaltensweise und gewisse nicht bewältigte Schwierigkeiten können immer mehr Möglichkeiten ausfallen.

Die spielerischen Fähigkeiten auf der Tastatur des Lebens, die vielen Möglichkeiten der Konfliktbewältigung, aber auch des Genießens und Erlebens, verengen sich schließlich auf eine oder zwei Tasten.

Die Suchtdynamik beginnt dort, wo Möglichkeiten verloren gehen, bzw. immer weniger Tasten benützt werden. Wenn ich beispielsweise nur noch die Taste „Glücksspiel“ drücke ist mein Leben sehr eingeschränkt und im wahrsten Sinne des Wortes eintönig. Eintönig wie eine Melodie auf nur einer Taste eines Klaviers gespielt.“

Krisen, Schwierigkeiten in Schule, mit Eltern/Freunden/Partnern, Verletzungen, Umzug ...



Neue Freunde, Projekte, Ideen, Klärung belastender Situationen, Lust auf Neues ...

„Wenn ich der Sucht zuvorkommen will, ist es wichtig, ein breites Repertoire an Ressourcen zu entwickeln. Natürlich kann man ein eingeschränktes Repertoire auch wieder erweitern.“

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

Nächste Seite „Kopiervorlage Klaviatur“



# DER SUPERSPIELER/ DIE SUPERSPIELERIN

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche, Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** 6–30 Personen (bei Mädchen- und Jungengruppe zu je 15 Personen)

**Dauer:** 30–45 Minuten

## **Ziele**

- Entwicklung des Themas Glücksspiel
- Projektion und Reflexion der eigenen Wünsche und Hoffnungen bezüglich des Glücksspieles
- Herausarbeiten von positiven und negativen Eigenschaften eines Spielers
- Bewusstwerden über geschlechtsspezifische Merkmale und Eigenschaften (von Spielern und Spielerinnen)

## **Vorbereitung/Materialien**

- Plakate
- Dicke Stifte

## **Beschreibung der Methode**

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen malen eine lebensgroße Figur auf das Plakat. Es kann sich auch jemand mit dem Filzstift umranden lassen. Diese Figur wird dann von der Gruppe mit Dingen (Kleidungsstücken, Accessoires...) und Eigenschaften versehen. Hierbei kann gemalt und geschrieben werden. Anschließend wird das Werk präsentiert und besprochen: Fehlt noch etwas? Ist eine solche Person vorstellbar? Möchte jemand so sein? Welche Eigenschaften fehlen, die ein echter Spieler oder eine echte Spielerin hätte? Unter welchen Umständen könnte der Superspieler/die Superspielerin existieren?

Wenn möglich werden zwei Gruppen gebildet: eine Mädchen- und eine Jungengruppe. Jeder der beiden Gruppen gestaltet ihren Superspieler/ihre Superspielerin. Welche Unterschiede gibt es zwischen Spieler und Spielerin? Wie sieht das in der Realität aus? Wie finden die Mädchen den Spieler und umgekehrt? ...

Quelle: Inside/Condrobs. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# GLÜCK IM SPIEL?

## EIN INTERAKTIVES SPIEL ZUR PRÄVENTION VON GLÜCKSSPIELSUCHT

**Zielgruppe / Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene

### Anzahl der Teilnehmer

In Gruppen von 3–10 Personen, kann mit mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt werden

**Dauer:** 60–120 Minuten

### Ziele

- Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspiel
- Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht
- Kennenlernen und Reflexion eigener Verhaltensmuster beim Glücksspiel in der Gruppe
- Informationsvermittlung

### Vorbereitung / Materialien

- je Gruppe ein großer Tisch und Stühle
- Spiel: „Glück im Spiel?“

### Beschreibung der Methode

In dem interaktiven Spiel „Glück im Spiel?“ können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sowohl durch Fragekarten ihr Wissen um Glücksspiele, Sucht und protektiver Faktoren erweitern, als auch Erfahrungen beim Glücksspielen im Gruppenkontext machen. Wichtig ist hierbei die Reflexion dieser beispielhaften Erfahrungen, um die gewonnenen Erkenntnisse auch in den Alltag übertragen zu können.

Diese Methode eignet sich für Jugendliche und junge Erwachsene ab 13 Jahren für den Einsatz in Schule, Jugendhilfe und (auch offener) Jugendarbeit. Bis zu 10 Personen können in einer Gruppe spielen. Bei größeren Gruppen (z. B. Schulklassen) können Sie mehrere Gruppen gleichzeitig spielen lassen. Hierzu benötigen Sie der Gruppenanzahl entsprechend viele Spiele.



### Spiel ums Glück? Ein interaktives Spiel zur Prävention von Glücksspielsucht

- Karton mit 80 Karten und Anleitung
- 20 Würfeln
- 150 Chips

Aktion Jugendschutz Bayern e.V.

München 2010

Art.Nr.: 14621

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz **HIER**

# ECHT WERTVOLL – LEBENSWEIERTPUNKTE

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche und junge Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** bis 30 Personen

**Dauer:** 20–45 Minuten

## **Ziele**

- Bewusstwerden der eigenen Ressourcen und Lebenskompetenzen
- Benennen schützender (protektiver) Faktoren für die Suchtprävention
- Anregung für wertvolle Lebensziele
- Achtung vor den Ressourcen anderer

## **Vorbereitung/Materialien**

- vorbereitete Lebenswertpunkte-Kärtchen
- leere Kärtchen
- Stifte

## **Beschreibung der Methode**

Die vorbereiteten Lebenswert-Kärtchen werden gut sichtbar ausgelegt oder an die Pinnwand geheftet. Zur Ergänzung erhält jede/r Jugendliche 1 – 4 Kärtchen und schreibt darauf je eine Sache, die sein/ihr Leben besonders lebenswert macht. Die Karten werden dadurch zu Wertmarken und zu den übrigen geheftet.

Eine Variante wäre: Die Jugendlichen haben die Aufgabe auf die Kärtchen Dinge zu schreiben, die ihrer Meinung nach dabei helfen können, nicht abhängig zu werden.

Um konkretere, alltägliche Situationen zu finden, kann folgende Einschränkung hilfreich sein: Die Jugendlichen notieren Dinge/Erlebnisse, die ihnen in den letzten vier Wochen gut getan haben.

Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin wählt 1–3 Lebenswertpunkte-Kärtchen aus, die für sie/ihn am wichtigsten sind und liest sie in der Runde vor. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass jede/r Jugendliche auf seine Favoriten einen Punkt klebt und die Kärtchen dann in der Reihenfolge ihrer Punktwerte sortiert werden.

## **Fragen zur Diskussionsanregung**

- Welche Lebenswertpunkte wurden in der Gruppe am häufigsten gewählt?
- An welche Situationen hast du gedacht, in denen dieser Lebenswert besonders nützlich sein kann?
- Welche Lebenswertpunkte sind für dich besonders wertvoll, weil du sie schon einmal verloren hast?
- Welche dieser Lebenswertpunkte können euch besonders gut vor Sucht schützen?

## Beispiele für die Lebenswert-Kärtchen

### Selbstbewusst sein

- sich nicht künstlich "cool" oder "wichtiger" machen müssen. Sich unabhängig von der Meinung anderer machen, auch wenn andere einen blöd finden. Verkräften können, wenn man etwas mal nicht kann.

### Gute Nerven

- dann wirft einen nichts so schnell aus der Bahn und man kann Probleme und Konflikte gelassener sehen.

### Gute Beziehung zu den Eltern

- Wenn man zuhause nicht nur Druck hat, sondern sogar jemanden, bei dem man sich Hilfe suchen kann, dann fühlt man sich sicherer.

### Lehrstelle/Arbeit

- trägt dazu bei, dass man stolz auf sich sein kann, etwas Sinnvolles zu tun hat und Zukunftsaussichten hat.

### Echte Freunde

- Wer echte Freunde hat, hat immer jemanden, der hilft und versteht, der einen so mag, egal wie man gerade drauf ist.

### Spaß und Interesse an vielen verschiedenen Dingen finden

- Wen vieles interessiert und Spaß macht, dem ist nie langweilig.

### Mut, sich mit Problemen an andere zu wenden

- Schon das sich Aussprechen tut gut und man sieht alles wieder klarer und andere unterstützen einen.

### Eine Umgebung, in der Geld und Konsum nicht so wichtig sind

- Wenn nicht alle auf einem „Konsum-Trip“ sind, würde man sich auch nicht so unter Druck fühlen, mitzumachen und auch nicht so auffallen, wenn man etwas nicht kann oder hat.

### Zufrieden mit dem Leben sein

- Wer zufrieden ist, hat gar keinen Grund in Drogen oder süchtigem Verhalten Abenteuer oder Zuflucht zu suchen.

### Einen Sinn im Leben sehen

- dann hat man ein Ziel vor Augen und kann schwierige Zeiten leichter überstehen.

### NEIN sagen können

- d. h. nicht alles mitmachen, nur weil alle anderen es auch so machen.

### Etwas können

- dann kann man Ziele erreichen, kann stolz auf sich sein, die anderen finden einen auch gut ...

### Mit sich zufrieden sein

- Wer sich selbst mag, ist glücklicher, hat mehr Ausstrahlung und kommt auch bei anderen besser an.

### Mut, Problemen ins Auge zu sehen

- Wer vor Problemen wegläuft, macht sie dadurch meistens größer und irgendwann braucht man dann Hilfsmittel wie Suchtstoffe, um weiter an dem Riesenberg vorbei schauen zu können.

### Ideen haben

- Wer Ideen hat, hat mehr Spaß und kann sich auch besser helfen – hat mehr Möglichkeiten, z. B. Konflikte zu lösen.

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# „STARKE KARTEN“ – EIN SUCHTPRÄVENTIVES SPIEL

**Zielgruppe/Rahmen:** Kinder, Jugendliche, Eltern, pädagogische Fachkräfte

**Anzahl der Teilnehmer:** bis 30 Personen

**Dauer:** 30–90 Minuten

## Ziele

- Reflexion der eigenen Stärken und Schwächen
- Förderung eines positiven Selbstkonzepts
- Auseinandersetzung mit den persönlichen Vorstellungen von Normen und Werten sowie damit verbundenen Lebensbewältigungsstrategien
- Annehmen und geben von konstruktiver Kritik
- Spielerische Diskussionsanregung
- Anerkennung der Fähigkeiten und Fertigkeiten anderer
- Förderung des Teamgefühls

## Materialien / Beschreibung der Methode

Karten, mit deren Hilfe Jugendliche sich in Bezug auf ihre Fähigkeiten besser kennen lernen können und Anregungen bekommen weitere Lebenskompetenzen auszubauen. Weitere Karten gibt es auch für Eltern und pädagogische Fachkräfte, die durch die Karten ihr Erziehverhalten reflektieren und so Anregung für eine gezielte Verbesserung bekommen können. Sie eignen sich für den Einsatz bei suchtpreventiven Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen, Eltern und pädagogischen Fachkräften.



## „Starke Karten“ – Ein suchtpreventives Spiel

- drei Kartensätze zu jeweils 62 Karten mit Spielanleitung

Aktion Jugendschutz Bayern e.V., München 2009

7. überarbeitete Auflage 2018,

Art.Nr.: 11091

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz [HIER](#)

# ROLLENSPIEL ZUM THEMA GRUPPENDRUCK UND GLÜCKSSPIEL

**Zielgruppe/Rahmen:** Jugendliche, junge Erwachsene

**Anzahl der Teilnehmer:** 6–30 Personen

**Dauer:** 20–120 Minuten

## **Ziele**

- Bewusst werden, wie Gruppendruck entsteht
- Entdecken, auf welche Form des Gruppendrucks man selbst „empfindlich“ reagiert
- Möglichkeiten kennen lernen, dem Gruppendruck zu widerstehen

## **Vorbereitung/Materialien**

- Kärtchen
- Klebeband
- Stifte

## **Beschreibung der Methode**

Die Jugendlichen beschreiben im Gespräch kurz Situationen, in denen Gruppendruck ausgeübt wird. Die Jugendlichen finden sich in Kleingruppen zusammen und wählen eine der beschriebenen Situationen aus, die sie anschließend im Plenum als kurzes Rollenspiel vorstellen. Dabei sollen diejenigen Spieler und Spielerinnen, die den Druck ausüben (die jemanden zu einem Verhalten bringen wollen), alle Register ziehen.

Variante: Die Jugendlichen erhalten eine vorgegebene Situations- und Rollenbeschreibung. Die Spieler und Spielerinnen erhalten nähere Informationen zu den einzelnen Rollen. Die Zuschauer und Zuschauerinnen kennen die Rollenbeschreibungen nicht. Die Zuschauer und Zuschauerinnen teilen sich in Kleingruppen auf, die je einen Rollenspieler oder eine Rollenspielerin beobachtet.

In der Kleingruppe werden die Rollen verteilt, die Spieler und Spielerinnen geben sich Rollennamen, die sie auf Kärtchen schreiben und sich anheften. Wichtig ist, dass die Spieler und Spielerinnen nach dem Spiel wieder aus ihrer Rolle entlassen werden und die Rollenkartchen ablegen.

Nach jedem Rollenspiel werden die Argumente und Verführungstricks der einzelnen Rollen gesammelt und auf Kärtchen notiert. Zunächst teilen die einzelnen Spieler und Spielerinnen mit, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben und wie es ihnen im Spiel ergangen ist. Danach geben die Zuschauer und Zuschauerinnen ihre Beobachtungen wieder. Die Beobachtungs-Kärtchen können auf der Pinnwand angeordnet werden.

Falls die Jugendlichen Lust haben, könnten in einer zweiten Spielrunde andere Lösungsmöglichkeiten ausprobiert werden. Dazu können die Rollen gewechselt werden.

## Auswertung

- Wie funktioniert Gruppendruck?
- Welche Argumente oder Verführungsversuche würden mich beeinflussen?
- Welche anderen Möglichkeiten gibt es, zu zeigen, dass ich zu einer Gruppe gehöre?
- Was hilft dabei, eigene Standpunkte zu vertreten?  
Welche Möglichkeiten des Widerstehens haben wir in den Rollenspielen gesehen?
- Ist es möglich sich in einer Clique anders als die Anderen zu verhalten und trotzdem dazuzugehören?

## Beispiele für Spielanweisungen/Rollenvorgaben

### Pokern

Sechs Freunde treffen sich wie üblich Samstagnachmittag, um Zeit miteinander zu verbringen. Jens hat vorgeschlagen zu pokern. Bis auf Kai waren alle begeistert. Kai hat dann unter der Bedingung mitgespielt, als Grundeinsatz jeweils nur einen Cent zu nehmen. Trotzdem hat Kai schon etwas verloren. Jetzt wollen die anderen den Grundeinsatz auf 10 Cent erhöhen und versuchen Kai zu überreden.

### Automaten spielen

Die Clique trifft sich meist nachmittags im Billardsalon. Seit einiger Zeit gibt es noch einen zweiten Raum, in dem Geldspielautomaten stehen. Obwohl noch nicht alle 18 Jahre alt sind, spielen doch die meisten ab und zu. Mehmet (16 J.) ist nicht so begeistert, sein Geld in so einen Automaten zu schmeißen. Er findet es auch unangenehm etwas Verbotenes zu machen; es hängen überall Schilder: „Zutritt erst ab 18 Jahren!“ Heute sind noch Peer, Simone und Ugur da und wollen zum Spielen rüber gehen. Mehmet soll mit und auch spielen.

### Freunden für das Glücksspielen Geld leihen

Heikes drei beste Freunde, Tessi, Mike und Sabine spielen seit einiger Zeit im Internet Roulette. Heike findet das doof und glaubt auch nicht wie die anderen, dass sich mit einem System beim Roulette Geld verdienen lässt. Für das Spielsystem braucht man ein gewisses Grundkapital und Heike soll ihren Freunden 100 Euro leihen. Tessi und Sabine sind besessen von der Idee und wollen Heike unbedingt überzeugen. Mike steht total auf Sabine und ist in allem ihrer Meinung.

### Wetten

Der Onkel von Fedo würde für die „5 Freunde“ eine Fußballwette abgeben. Allerdings nicht unter 100 Euro. Also soll jeder 20 Euro geben. David will nicht. Fedo, Maria, Rico und Anna versuchen David mit allen Mitteln umzustimmen.

### Lotto

Peter will aus der Lotto-Tipp-Gemeinschaft aussteigen. Seine Freunde wollen das nicht zulassen und setzen ihm zu.

Quelle: „Es muss nicht immer Wodka sein...“ von Rupert Duerdoth und Eva Proissl. Überarbeitet von Daniel Ensslen.

# WEITERE METHODEN UND ANSÄTZE DER AKTION JUGENDSCHUTZ BAYERN ZUR PRÄVENTION VON GLÜCKSSPIELSUCHT

Im Folgenden werden kurz weitere Methoden und Ansätze vorgestellt. Nähere Informationen finden sich bei Klick auf **HIER**.

## **Hans im Glück, Unterrichtseinheit zur Prävention von Glücksspielsucht**

Diese interaktive Methode unterstützt Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte aus Jugendarbeit, Jugendhilfe, Suchthilfe und Gesundheitsförderung dabei, Schüler und Schülerinnen im Klassenverband für das Suchtpotential von Glücksspielen zu sensibilisieren **HIER**

## **Von der Suche nach Glück zur Glücksspielsucht (DVD)**

Ein in Kooperation mit der aj erstellter Lehr-Dokumentarfilm sowie Begleitmaterial zum Thema Prävention von Glücksspielsucht **HIER**



## **Voller Einsatz – Damit Sport nicht zum Glücksspiel wird!**

Multiplikatorenprojekt zur Spielsuchtprävention für den Sport **HIER**



## **Spielfieber – Der Countdown läuft**

Ein Medium mit erhöhtem Spaßfaktor für Jugendliche und junge Erwachsene ab 13 Jahren in Schule, Jugendhilfe und Jugendarbeit **HIER**

Zwei Plakatmotive für die Jugendarbeit und vier verschiedene Kartenmotive für die Jugendarbeit, um Glücksspiel zum Thema zu machen **HIER**

## **aj für Eltern: Spielen – Wetten – Zocken – Glücksspiele bei Kindern und Jugendlichen. (in Deutsch, Englisch, Französisch, Türkisch oder Russisch)**

Eine Broschüre für Eltern, die das Glück ihrer Kinder nicht dem Zufall überlassen wollen

**Kostenfreier Download** **HIER**   **Bezug (Bayern kostenfrei)** **HIER**



Die **Aktion Jugendschutz Bayern** erstellt im Auftrag der LSG Materialien zur Glücksspielsuchtprävention und bietet Schulungen in diesem Bereich an.

► [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)

Landesstelle  
Glücksspielsucht  
in Bayern



Die **Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern** koordiniert bayernweit Prävention, Forschung, Beratung und Hilfe rund um das Thema pathologisches Glücksspielen.

► [www.lsgbayern.de](http://www.lsgbayern.de)

#### IMPRESSUM

Herausgeber: Aktion Jugendschutz,  
Landesarbeitsstelle Bayern e.V.  
Fasaneriestraße 17, 80636 München  
Telefon 089-12 15 73 0  
E-Mail: [info@aj-bayern.de](mailto:info@aj-bayern.de)  
Internet: [www.bayern.jugendschutz.de](http://www.bayern.jugendschutz.de)

Verantwortlich: Daniel Ensslen  
Gestaltung (Titelgrafik): Werbhaus / Georg Lange, Augsburg

München, März 2021