



Teil 2 Sekundarstufe II „Glücksspielsucht“



Herausgeber:

Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI)
SuchtPräventionsZentrum (SPZ)

Redaktionsleitung:

Volker Wegner (SPZ/ LIF 15)

Redaktion, Koordination, verantwortliche Autorinnen und Autoren aus dem SPZ:

Hildegard Fleischer, Hanna Mitzlaff, Klaus Pape, Volker Wegner

Mitwirkende Autorinnen und Autoren:

Angelika Nette (BfS), Heike Bender-Roth (BZgA), Elke Beyer (bls),
Andrea Hardeling (bls), Maja Hornberger (IFT-Nord),
Martin Johns (Straso Rückenwind e.V.), Carolin Kammin (FfS-Berlin/pad e. V.),
Martina Kuhnt (nls), Axel Mangat (timo-jugendclub), Daniela Senger-Hoffmann (HLS),
Patrick Sperber (LSSH)

s.a. letzte Seite: Auflistung der Institutionen

Unterrichtsmethoden:

Silke Vollert (Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung)

Layout und Reinzeichnung:

Katrin Bredemeier

Endredaktion durch das SPZ:

Hanna Mitzlaff, Volker Wegner,
Hermann Schlömer (Leiter der Abteilung LIP: Intervention, Prävention und Beratung
beim Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung)

Evaluation:

Dr. Jens Kalke, Zentrum für interdisziplinäre Suchtforschung der Universität Hamburg

Druck:

MOD Offsetdruck GmbH, 23942 Dassow

Hamburg 2011,
überarbeitete Fassung 2012,
Neuaufgabe 2013.



Impressum	II
Ergebnisse der Evaluation von Maßnahmen der Spielsuchtprävention	VI
Gesamtübersicht über die Seiten der Materialien im Manual	VIII

Einleitung

Einführung in das Modul zur Prävention „ Glücksspielsucht“

1. Jugendliches Glücksspielverhalten	2
2. Informationen zum Glücksspiel	4
3. Allgemeines zum Thema „Sucht“	7
4. Schulische Suchtprävention	8

Beschreibung der Unterrichtsmethoden

1. Gruppenarbeit	9
2. Stationenlernen	10
3. Hinweise für die Planung des Moduls	11

Projekttag

Übersicht über den Projekttag	12
-------------------------------------	----

● MATERIALIEN FÜR DIE LEHRKRAFT

Übersicht: Einstieg	14
1. Checkliste	15
2. Freie Assoziation zu einer Bildcollage	15
3. Übersicht: Glücksspiele	16
4. Gefährdungspotenzial verschiedener Glücksspiele	17
5. Suchtprozess: Fallbeispiel Martin	19

● LÖSUNGSBÖGEN

Lösungsvorschlag: Tabelle Glücksspiele	21
Lösungsvorschlag: Rangordnung Glücksspiele	22
Lösungsvorschlag: Suchtentwicklung Tabelle „Martin“	23

● VORLAGEN FÜR DIE HERSTELLUNG DES MATERIALS

Einstieg: Bildcollage	25
Glücksspielkarten 1	26
Glücksspielkarten 2, Kriterien für das Gefährdungspotenzial	32

● MATERIALIEN FÜR DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER (SUS)

Checkliste	39
Arbeitsblatt Übersichtstabelle „Glücksspiele“	40
Entwicklung der Spielsucht (Drei Phasen)	41
Merkmale des Glücksspiels	42
Definition: Glücksspielsucht	43
Definition: pathologisches Glücksspiel	44

Gefährdungspotenziale, Gruppenarbeit	45
Gefährdungspotenziale, Arbeitsauftrag	46
Suchtprozess, Fallbeispiel „Martin“, Arbeitsauftrag	47
● KOPIERVORLAGEN FÜR DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER (SUS)	
Suchtprozess, Fallbeispiel „Martin“, Text	49
Suchtprozess, Fallbeispiel „Martin“, Tabelle Arbeitsblatt	50

Stationen lernen

● MATERIALIEN FÜR DIE LEHRKRAFT

Hinweise zum Stationenlernen	52
Übersicht: Stationen	53

● LÖSUNGSBÖGEN

Station II Kopfstand	56
Station III Warum gewinnt die Bank bei BOW?	57
Station V Lose ziehen	58
Station XII Folgen der Spielsucht, Buchstabengitter	59
Station XIII Gefährdungspotenzial Puzzle	60 – 61

● VORLAGEN FÜR DIE HERSTELLUNG DES MATERIALS

Hinweis: Kopiervorlagen für die Stationsschilder sind ausschließlich auf der CD vorhanden

Station I a Wissensspiel, Spielfeld	63
Station I a Wissenskarten	64 – 67
Station III Frust-O-Meter	68
Station IV Selbsttest (Kopien im Klassensatz)	69 – 70
Station VIII Arme, reiche Lottogewinner	71
Station IX Definitionen Glück	72 – 76
Station X Lebensmotto, leere Visitenkarten	77
Station XIII Folgen der Spielsucht, Puzzle-Karten	78 – 81

● STATIONSaufträge FÜR DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Station I a Wissensspiel	83
Station I b (alternativ) Wissenstest im Internet	84
Station II Kopfstand	85
Station III a Bank of Winners (BOW)	86
Station III b Warum gewinnt die Bank bei BOW?	87
Station IV Selbsttest	88
Station V Lose ziehen	89
Station VI Schutzfaktorencheck	90 – 91
Station VII Der Traum vom Lottogewinn	92

Station VIII	Arme, reiche Lottogewinner	93
Station IX	Ein glücklicher Moment	94
Station X	Lebensmotto	95
Station XI	Zeitkuchen	96
Station XII	Folgen der Spielsucht, Buchstabengitter	97
Station XIII	Gefährdungspotenzial, Puzzle	98

● KOPIERVORLAGEN FÜR DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER

Laufzettel		100
Station II	Kopfstand, Arbeitsblatt 1	101
Station II	Kopfstand, Arbeitsblatt 2	102
Station II	Kopfstand, TIPP	103
Station III a	Bank of Winners (BOW), Ergebnistabelle	104
Station III b	Warum gewinnt die Bank bei BOW?, Hilfestellung	105
Station V	Lose ziehen, Ergebnistabelle, Arbeitsblatt	106
Station VI	Schutzfaktorencheck, Persönlicher Fragebogen	107
Station VII	Der Traum vom Lottogewinn, Arbeitsblatt	108
Station IX	Ein glücklicher Moment, Arbeitsblatt	109
Station X	Lebensmotto, Lebensweisheiten	110
Station XI	Zeitkuchen, Arbeitsblatt 1	111
Station XI	Zeitkuchen, Arbeitsblatt 2	112
Station XII	Folgen der Spielsucht, Buchstabengitter	113

Abschluss des Projekttag

● MATERIALIEN FÜR DIE LEHRKRAFT

1. Übung: Gründe, Wirkungen, Folgen	115
2. Checkliste	117
3. Bilanzierung des Projekttag	117

● KOPIERVORLAGEN FÜR DIE GRUPPENARBEIT

Arbeitsauftrag: Gründe	119
Arbeitsauftrag: Wirkungen	120
Arbeitsauftrag: Folgen	121

Literaturliste Sek I und Sek II	123
Quellenangaben Wissensspiel	124
Fotos und Illustrationen Sek I	125
Mitwirkende Autorinnen und Autoren	126

Ergebnisse der Evaluation von Maßnahmen der Spielsuchtprävention

In einem mehrjährigen, empiriegestützten Prozess wurden Maßnahmen der Glücksspiel-sucht-Prävention für das schulische Setting entwickelt (2008-2012). Damit sollte eine Lücke in der Praxis der bundesdeutschen Suchtprävention geschlossen werden.

Die Maßnahmen wurden in Form von Unterrichtsprogrammen für die Sekundarstufe I (8.-10. Klassen) und die Sekundarstufe II (Oberstufe, Berufliche Schulen) konzipiert. Das Herzstück stellt jeweils ein Parcours („Stationen lernen“) zum Thema Glücksspiel dar, der aus verschiedenen interaktiven Stationen besteht. Es gibt beispielsweise interaktive Übungen zu den Themen Glück, Gefährdungspotentiale einzelner Glücksspiele, Gewinnwahrscheinlichkeiten und Schutzfaktoren. In der Sekundarstufe I wird zusätzlich die Problematik des Computer-Online-spieles mit Übungen zur Stärkung der Medienkompetenz behandelt.

Die Unterrichtsprogramme – so die Zielsetzungen – sollen Schülerinnen und Schüler in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken und erste Spielerfahrungen hinauszögern (vor allem Sek. I) sowie auf einen reflektierten, kontrollierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken (letzteres vor allem in Bezug auf Sek II.).

Die Evaluation der beiden Maßnahmen erfolgte im Rahmen einer Follow-up-Untersuchung (Befragungen vor und 8 Monate nach der Intervention) mit jeweils zwei Experimental- und Kontrollgruppen. Es wurden die Akzeptanz sowie die Wirkungen (Wissen, Einstellung, Verhalten) der beiden Interventionen erhoben. Die Effektmessung erfolgte in Form einer multivariaten Analyse – der logistischen Regression. Als Hauptzielkriterien gelten – neben der Akzeptanz der Maßnahmen – das glücksspielbezogene Wissen und die glücksspielbezogenen Einstellungen. Anhand dieser Kriterien wird der Erfolg der Unterrichtsprogramme bewertet. Da bisher international kaum Erkenntnisse über die Verhaltenseffekte von schulbasierter Glücksspielsucht-Prävention vorliegen und diesbezüglich eher niedrige Prävalenzen bei der zum größten Teil minderjährigen Schülerschaft zu erwarten sind, stellen mögliche Veränderungen im Glücksspielverhalten ein sekundäres Kriterium der Evaluation dar. Die Grundlage der Analyse für die Sekundarstufe I und II bilden insgesamt 1.090 Schülerinnen und Schüler (Abschlussbefragung).

Im Folgenden werden die wichtigsten Evaluationsergebnisse und die daraus abgeleiteten Empfehlungen dargestellt.

Sekundarstufe I

Das Unterrichtsprogramm für die Sekundarstufe I besitzt eine mittlere bis hohe Akzeptanz bei den Schülerinnen und Schülern (\bar{x} -Note: 2,7; bei klassischer Notenskala von 1 „sehr gut“ bis 6 „ungenügend“). Die Experimentalgruppe schneidet nach der Intervention beim glücksspielspezifischen Wissen und den Einstellungen gegenüber Glücksspielen (rationale Annahmen) signifikant besser ab als die Kontrollgruppe. So besitzen die Personen der Experimentalgruppe eine 1,9fach erhöhte Wahrscheinlichkeit, über ein sehr gutes präventionsbezogenes Wissen zu verfügen, als die Personen der Kontrollgruppe. Bei den erwünschten Einstellungen ist die Wahrscheinlichkeit bei der Experimentalgruppe um das 1,6fache erhöht. Beim Glücksspiel- und Computerspielverhalten zeigen sich hingegen zwischen beiden Untersuchungsgruppen keine Unterschiede. Ferner besteht auch noch nach der Intervention bei einem Teil der Schülerinnen und Schüler Unkenntnis über das Gefährdungspotential einzelner Glücksspielformen, insbesondere das der Rubbellose wird unterschätzt.

Ergebnisse der Evaluation von Maßnahmen der Spielsuchtprävention

Sekundarstufe II

In der Sekundarstufe II, in der die Teilnahme an Glücksspielen um Geld wesentlich verbreiteter ist als bei der jüngeren Schülerschaft, kommt das Unterrichtsprogramm ebenfalls auf eine befriedigende bis gute Beurteilung (\emptyset -Note: 2,7). Auch hier schneidet die Experimentalgruppe beim Wissen und den Einstellungen besser als die Kontrollgruppe ab: Die Personen der Experimentalgruppe haben jeweils eine 2,0fach erhöhte Wahrscheinlichkeit, über ein sehr gutes Wissen zu verfügen bzw. die intendierten Einstellungen zu besitzen, als die Personen der Kontrollgruppe. In der Sekundarstufe II ergeben sich sogar signifikante Unterschiede zugunsten der Experimentalgruppe in Bezug auf die monatliche Teilnahme an Glücksspielen. Hier besitzt die Schülerschaft der Kontrollgruppe gegenüber derjenigen der Experimentalgruppe eine 1,8fach höhere Wahrscheinlichkeit, mindestens monatlich Glücksspiele um Geld zu spielen.

Analog zur Sekundarstufe I bestehen auch bei den älteren Schülerinnen und Schülern noch nach der Durchführung der Maßnahme Wissensdefizite über das Gefährdungspotenzial einzelner Glücksspielformen. So wird das Gefährdungspotential von Lotto zu hoch, das der Rubbellose zu niedrig bewertet.

Empfehlungen und Umsetzung

Die Evaluation ergibt bei einigen Aspekten der Unterrichtsprogramme einen Nachbesserungsbedarf. Das betrifft zum einen das Gefährdungspotential bestimmter Glücksspielformen. Die entsprechenden interaktiven Übungen sollten deshalb noch einmal überprüft und nachjustiert werden. Zum anderen müssten die - offensichtlich wirkungslosen - inhaltlichen Teile zu den Computer-Online-Spielen (Sekundarstufe I) einer grundlegenden Revision unterzogen oder ganz aus der Maßnahme herausgenommen werden. Überlegenswert wäre, stattdessen eine spezielle Station zum Thema „Glücksspiele im Internet“ zu konzipieren.

Gemessen an den Bewertungskriterien und unter Berücksichtigung der Korrekturvorschläge kann jedoch insgesamt aus wissenschaftlicher Sicht die Durchführung der Unterrichtsprogramme für die Sekundarstufe I und II empfohlen werden.


Die Verantwortlichen des SPZ haben die genannten Empfehlungen aufgegriffen. Auf der Grundlage der Evaluationsergebnisse ist es zu einigen Korrekturen an den Unterrichtsprogrammen gekommen: So wird in der leicht überarbeiteten Fassung das Gefährdungspotential der verschiedenen Glücksspielformen stärker betont (Sek. I und II.). Außerdem wurde der Teil zu den Computerspielen komprimiert und hier der Fokus noch stärker auf die Online(Glücks-)spiele gelegt (Sek. I). Außerdem kann dieser Teil zukünftig optional eingesetzt werden.

Dr. Jens Kalke, Sven Buth, Dr. Philipp Hiller

Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung

Sekundarstufe II

Gesamtübersicht über die Seiten der Materialien im Manual

	Übersicht (nähere Angaben zur Durchführung)	Material für die Lehrkraft	Lösungs- bögen	Vorlagen für die Herstellung des Materials	Material für die Schülerinnen und Schüler			
					je einmal laminieren	Je eine Folie	Kopien im Klassensatz	
								
Projekttag	S. 12	–	–	–	–	–	–	–
Einleitung	–	S. 2 – 12	–	–	–	–	–	–
Einstieg	S. 14	S. 15 – 19	S. 21 - 23	S. 25 – 37	S. 72 – 84	–	S. 22, 23, S. 39 – 47, S. 49 – 50	–
Stationen lernen	S. 53	Info: S. 53	S. 56 - 61	S. 63 – 81	S. 83 – 98	–	S. 100 – 113	–
Abschluss des Projekts	–	S. 115 - 117	S. 116	–	S. 119 - 121	evtl. S. 117	–	–