Unterrichtsmaterial

Prävention der Glücksspielsucht

Baustein 1: Glück und Gefühle

Baustein 2: Glück und Spiel – Glücksspiel

Baustein 3: Glücksspiel und Glücksspielsucht

Im Dienst.
Am Nächsten.
Seit 1830.

Evangelische Gesellschaft eva

Impressum

Evangelische Gesellschaft eva

Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum
Büchsenstraße 34-36
70174 Stuttgart
behandlungszentrumsucht@eva-stuttgart.de
www.eva-stuttgart.de

Beratung in Stuttgart: Tel.: 0711/ 20 54 345
Beratung in Karlsruhe: Tel.: 0721/ 16 72 92
Beratung in Konstanz: Tel.: 07553/ 82 88 89

Die Materialien wurden erstellt von:
Dayena Wienbeck

Unter Mitarbeit von

Martin Epperlein
Günther Zeltner

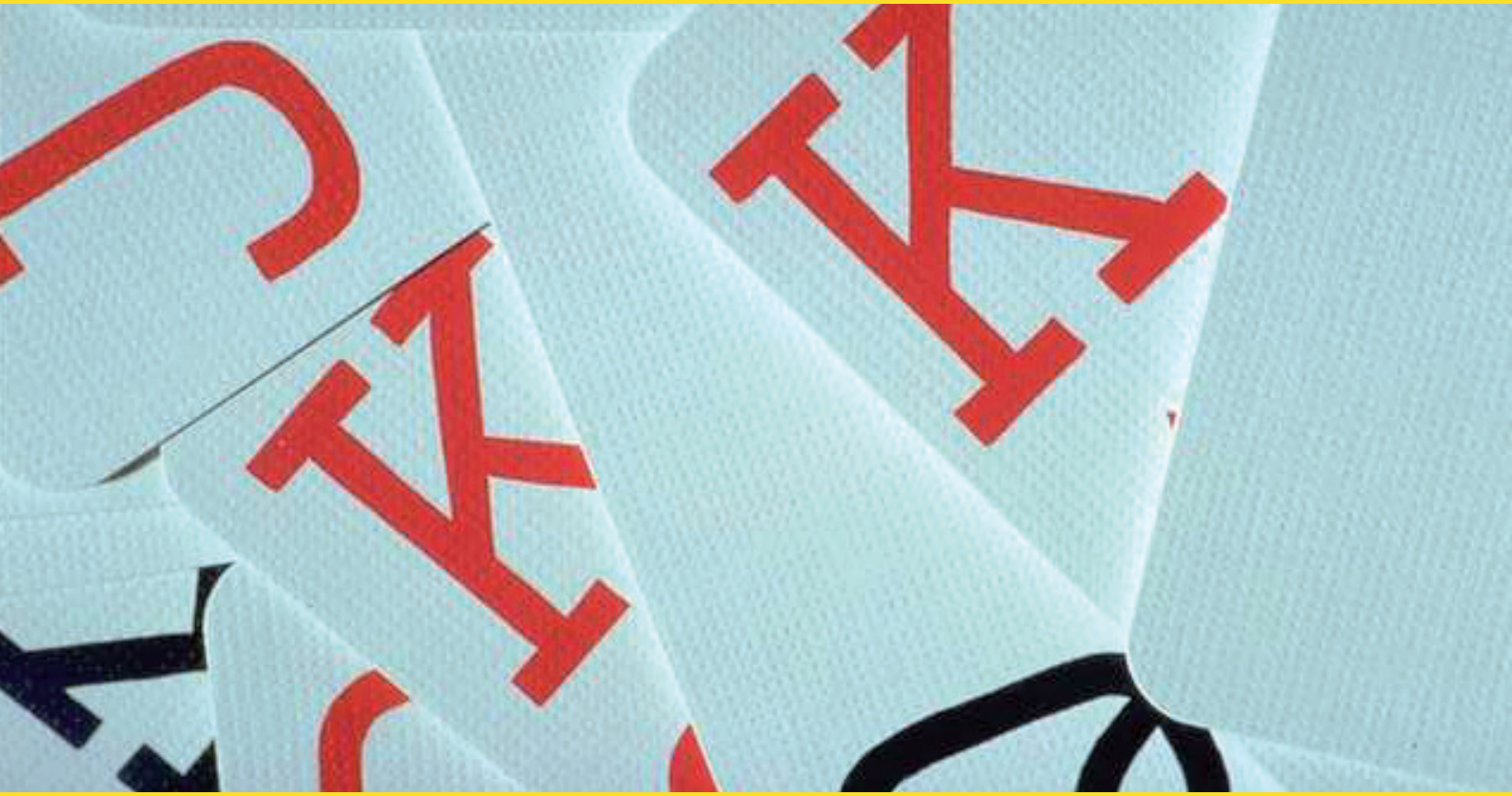
Stuttgart, Juli 2008

Wir danken der Staatlichen Toto-Lotto GmbH
Baden-Württemberg für die finanzielle Unterstützung
bei der Erstellung der Materialien.

Fotos (Seiten 1, 3, 16, 35): photocase.de
Titelbild: eva/Becker Lacour

01 BILDUNGSBAUSTEIN

Glück & Gefühle



Prävention der Glücksspielsucht

- Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum -
Beratungs- und Behandlungszentrum für Suchterkrankungen

Evangelische Gesellschaft eva

Glück & Gefühle

Unterrichtsmaterial für schulische Glücksspielsuchtprävention

Ausgangssituation

Glücksspielangebote erfüllen eine Vielzahl von menschlichen Wünschen und Phantasien. Für eine bestimmte Anzahl von Menschen wird das Spielen um Geld zu einem ernsten Problem. Wenn man über seine Verhältnisse spielt, wie z.B. wenn die finanzielle Grenze durch exzessives Spiel überschritten wird, können Glücksspiele zu Abhängigkeit führen.

Die Lehrer/-innen können diesen Baustein zur Spielsuchtprävention von Jugendlichen anwenden, indem sie die Schüler/-innen aufklären und zur Reflexion anregen.

Zielgruppe:

Schüler/-innen, Klasse 9-10

Ziele:

Die Schüler/-innen finden den Einstieg zum Thema Glücksspiel, indem sie an ihre alltäglichen, eigenen Erfahrungen zum Thema Spiel, Glück und Gefühle anknüpfen.

Durch die Beobachtung von sich und anderen beim Spielen erfahren die Schüler/-innen mehr über den Hintergrund des Spielens. Sie nehmen vor allem wahr, wie sich die Persönlichkeit während des Spielens, zum Beispiel bei Verlust oder Gewinn, ändern kann.

Inhaltsverzeichnis

1.	Zum Begriff „Glück“	Seite 3
2.	Gefühle	Seite 6
3.	Basisemotionen	Seite 8
4.	Spielen	Seite 10
5.	Verlieren – Gewinnen	Seite 12
6.	Fallbeispiel Online-Sucht	Seite 14

Quellen:

André, Christophe; Lelord, FranÇois: Die Macht der Emotionen – und wie sie unseren Alltag bestimmen. Piper Verlag, München, 2005

Behrens, Günter. Unveröffentlichtes Material von der Volkshochschule

Berner Gesundheit: 1x1 des Glücksspiels – Unterrichtsmaterialien zum Thema Glücks-spiel

Deutsches Hygiene-Museum Dresden (Hrsg.). Spielen – Zwischen Rausch und Regel, Begleitbuch zur Ausstellung „Spielen. Die Ausstellung“, Hatje Cantz Verlag, 2005

Die Charakteristika einer Basisemotion nach Ekman: http://emotions.psychologie.uni-saarland.de/vorlesung/komponenten.html

Grimm, Jacob; Grimm, Wilhelm: Deutsches Wörterbuch Online, 1971, http://germazope.uni-trier.de/Projects/DWB

Klein, Stephan: Die Glücksformel – oder Wie die guten Gefühle entstehen. 2. Auflage, Rowohl Verlag, Reinbeck, 2002

Köbler, Gerhard. Deutsches Etymologisches Wörterbuch, 1995, www.koeblergerhard.de/derwbhin.html

Spielsucht Forum: www.spielsucht-forum.de/gefuehle/definition-gefuehle.php
Zeitschrift stern Nr. 3 bis 10/2008 (Serie Sucht)

Die Lehrer/-innen können diesen Baustein zur Spielsuchtprävention von Jugendlichen anwenden, indem sie die Schüler/-innen aufklären und zur Reflexion anregen.

Glück & Gefühle

1. Zum Begriff „Glück“

Definition
Glück bedeutet ursprünglich “Schicksal, Geschick, Ausgang einer Sache“.

Das deutsche Wort „Glück“ hat verschiedene Bedeutungen. In anderen Sprachen ist es einfacher, diese Bedeutungen auseinander zu halten, da unterschiedliche Wörter existieren:

Sprache	Glück haben	Glücksmomente erleben	Dauerhaft im Glück leben
deutsch	Glück	Glück	Glück
altgriechisch	eutychia	hèdonè	eudaimonia
englisch	luck	pleasure	happiness
französisch	fortune, chance	plaisir	Bonheur
lateinisch	fortuna	felicitas	beatitudo
italienisch	fortuna	piacere	felicità
portugiesisch	Sorte	Prazer	Felicidade

I. Glück haben

a) Das Glück, das man hat und/oder gehabt hat; „Glück als glücklicher Zufall“ (gr.: tyche; lat. fortuna; engl.: luck; franz.: la fortune)

- Das Zufallende: Das Eintreffen eines günstigen und unerwarteten Ereignisses, geradezu der Zufall als von außen einwirkende Macht (Schicksalsmacht)

- Das von Göttern zugeteilte Glück (z.B. Reichtum, Fruchtbarkeit) und das daraus resultierende Empfinden (gr.: eutychia)

b) Zustand des vom Glück tatsächlich oder vermeintlich Begünstigten:
- Der von guten Fügungen (Fortuna) häufig Begünstigte hat „Fortüne“ (= Glückspilz, Glückssträhne)

- Status, der einem auf Grund „objektiver“ Glücksgüter (Gesundheit, Wohlstand, Erfolg) zugeschrieben wird

II. glücklich sein

a) Das „große Glück“
Die antike Auffassung vom Glück als dem „höchsten Gut, nach dem alle Menschen streben“ (Aristoteles), d.h. eine auf Dauer ausgerichtete Grundstimmung des Glücklichseins.
„Eudaimonia“ (=der gute innere Geist, der gute Dämon), der einen befähigt, ein gutes, glückliches und erfülltes Leben zu führen, also: glücklich zu sein.
Wesentliche Bedingung um glücklich sein zu können: die individuelle Glücksfähigkeit.

b) Das „kleine Glück“
Im Gegensatz zur antiken Auffassung minimalisierter Glücksbegriff der neuzeitlichen Glücksseligkeitslehren (z.B. Utilitarismus, Kapitalismus) Glück wird zu einem primär materiellen Begriff, der mit der Neigung des Menschen zum Wohlleben-Wollen begründet wird.

c) Glück als episodisches Phänomen
Das subjektive Glücksempfinden des Augenblicks: Glück sei „die plötzliche Befriedigung hoch aufgestauter Bedürfnisse“ (Sigmund Freud)

Glück wird als befristetes positives Lebensgefühl eines Menschen in einer bestimmten Situation wahrgenommen.

Übungsvorschläge: Was ist Glück?

a) Rollenspiel: Wie erlebe ich Glück?
Die Schüler/-innen werden in Gruppen unterteilt, um ein 5 Minuten dauerndes Rollenspiel zu planen. Jede Gruppe hat 20 Minuten Zeit, um das Rollenspiel zu erstellen, und 5 Minuten Zeit für die Aufführung. Jede/r aus der Gruppe muss an der Aufführung beteiligt sein.
Beispiel zur Aufgabenstellung:

1. “ Überlegt euch, wie ihr „Glück als glücklicher Zufall“ in einem kleinen Rollenspiel darstellen könnt, ohne die Begriffe Glück, glücklich und Zufall zu verwenden.“
2. “ Überlegt euch, wie ihr „glücklich sein“ in einem kleinen Rollenspiel darstellen könnt, ohne die Begriffe Glück oder glücklich sein zu verwenden.“

Grimm; Grimm: Deutsches Wörterbuch Online, 1971
Siehe zum folgenden: Behrens, Günter (unveröffentlichtes Material von der VHS)

b) Meinungsforschung in der Schule

Die Schüler/-innen sollen sich in Kleingruppen (max. 5 Personen pro Gruppe) aufteilen, um eine Meinungsforschung in der Schule durchzuführen. Folgende Fragen sollen erforscht werden:

1. Was ist Glück?
2. Kann man sein persönliches Glück auch selbst gestalten?
3. Was macht mich glücklich? Was macht mich unglücklich?
4. Glück und Gefühle: Wie hängen sie voneinander ab?

Nach Auswertung der Umfrage sollen die Ergebnisse durch die Gruppen vorgestellt werden.

Wissenswertes

Was zeichnet glückliche Menschen aus?
Glückliche Menschen schätzen sich eher glücklich ein, fühlen sich die meiste Zeit in ihrer Haut wohl, sind optimistisch und können sich realistische Ziele setzen.
Glückliche Menschen sind besonders empfänglich für Gefühle und investieren viel Zeit und Energie in soziale Beziehungen. Das führt zu einer verstärkten Verbindung mit dem Umfeld, mit mehr Empfindungen und Eindrücken.

Was zeichnet unglückliche Menschen aus?
Unglücklich, vor allem auf Dauer, sind insbesondere jene, die ständig nach den höchsten Stufen von Glück oder gar Ekstase (= Rausch) suchen, unter Vernachlässigung der Glücksmomente des Alltags leiden und eine eher pessimistische Grundhaltung haben. Allerdings spielt die emotionale Grundeinstellung, also die jeweilige Persönlichkeitsstruktur eine Rolle, wobei der willentliche Einfluss mitunter eher begrenzt erscheint.

2. Gefühle

Definition

„**Gefühle** sind seelische Erlebnisse oder Erlebnisqualitäten (...), die als Stimmung oder Grundstimmung den tragenden Grund für Erleben und Verhalten bilden. In starkem Maße ganzheitlich, erfüllen und ergreifen sie den ganzen Menschen. (...) Außer nach ihrer Stärke (Intensität) unterscheiden sich die Gefühle nach ihrer Tiefe sowie nach ihrer Beständigkeit. (...)“

Definition

Stimmung ist die vorwiegende Prägung der Gefühlslage eines Menschen.

Es gibt zwei Stimmungstypen:
- Endogene (=interne) Stimmungen; sind in der Regel langfristig und von der Situation unabhängig
- Exogene (=externe) Stimmungen; sind durch äußere Umstände bedingt

Bedeutung der Gefühle
- Gefühle begleiten unser Leben
- Gefühle werden immer erlebt, auch wenn man nicht bewusst an sie denkt
- Es gibt gute und schlechte Gefühle
- Sie beeinflussen unsere Stimmungen und können unser Verhalten aktivieren und steuern, aber auch hemmen
- Gefühle beeinflussen nicht nur unsere Psyche, sie können durch innere oder äußere Reize auch körperliche Veränderungen hervorrufen:
- Sie können als aufregend bzw. spannend erlebt werden.
  Z.B. eine bevorstehende Prüfung kann eine erhöhte Herzfrequenz, feuchte Hände und leichte Magenkrämpfe auslösen.
- Gefühle können als beruhigend bzw. entspannend erlebt werden.
  Z.B. gute Prüfungsleistungen können Leichtigkeit und Freude aufkommen lassen.

Übungsvorschläge: Gefühle im Spiel

a) **Kreisspiel: Was ist ein Gefühl?**
Die Jugendlichen bilden einen Kreis, wobei einer in der Kreismitte steht. Dieser nennt ein Gefühl und läuft auf einen anderen Jugendlichen aus dem Kreis zu. Die beiden Schüler tauschen die Plätze. Nun nennt der/die Schüler/-in, welche/-r jetzt in der Mitte steht, ein neues Gefühl. Das Spiel geht solange weiter bis alle an der Reihe waren, wobei keiner das Gefühl des Vorgängers nennen darf.
Fällt dem in der Mitte stehenden Jugendlichen kein Gefühl ein, können die anderen helfen und ein Gefühl nennen.

b) **Partnerinterviews: Welches sind die Stärken meines Gegenübers?**
In 2er-Gruppen sollen die Schüler/-innen die Stärken des Gegenübers herausfiltern und auf Karteikarten festhalten.
Wenn die Interviews beendet sind, kommen die 2er-Gruppen nach vorn und stellen ihre/n PartnerIn vor. Dadurch wird nicht nur das Selbstbewusstsein der Schüler/-innen gestärkt, sondern sie haben auch die Gelegenheit, ihre Mitschüler so kennen zu lernen.

c) **Hausaufgabe: Glücksgefühle schriftlich festhalten**
Die Schüler/-innen notieren in einem Notizbuch ihre Glücksgefühle und - situationen beim Spielen an einem bestimmten Tag. Im Anschluss tauschen sie diese Erfahrungen in Kleingruppen aus und tragen die Ergebnisse in eine Mind-Map an der Tafel ein.

Der neue Brockhaus, S. 315 zitiert In: www.spielsuchtforum.de

3. Basisemotionen

„Aber hör mal“, fuhr er in verändertem Ton fort,
„du siehst ja trübe aus! Was du brauchst, ist ein Gramma Somma.“
Benito griff in die rechte Hosentasche und zog ein Röhrchen hervor.
Ein Kubikzentimeter davon, und zehn Gefühle sind geheilt...

(Schöne neue Welt, Aldous Huxley)

Definition

Emotion ist eine „außergewöhnliche Bewegung, die Körper und Geist aufrührt und das Temperament oder das Gleichgewicht des Gemütes stört. Das Fieber beginnt und endet mit einer kleinen Emotion des Pulses. Bei einer heftigen Anstrengung verspürt man im ganzen Körper eine Emotion. Ein Liebhaber fühlt eine Emotion beim Anblick seiner Geliebten, ein Feigling beim Anblick seines Feindes.“ (Antoine Furetières Dictionnaire, 1690, zitiert In: André; Lelord S. 12)

Emotion ist eine plötzliche Reaktion unseres gesamten Organismus, die physiologische, kognitive und Verhaltenskomponenten enthält.

Definition

Basisemotionen sind Grundemotionen des Menschen, die nicht weiter auf andere Emotionen zurückgeführt werden können, wie die Grundfarben bei der Farbskala. Also sind alle anderen Emotionen eine Mischung aus diesen Basisemotionen.

Die sieben Basisemotionen:
- Freude
- Wut
- Ekel
- Furcht
- Verachtung
- Traurigkeit
- Überraschung

Übungsvorschläge: Fragespiel Basisemotionen

a) Diskussion: Welche Glücksgefühle und welche Emotionen habe ich schon beim Spielen gespürt?

b) Partnerinterviews und Austausch zu der Frage:

1. Was verbindest du mit folgenden Emotionen?

- Freude
- Wut
- Ekel
- Überraschung
- Furcht
- Angst
- Traurigkeit
- Scham
- Sinnenlust
- Vergnügen
- Stolz
- Zorn

2. Anschließende Besprechung mit dem/der Partner/-in über:

   Den Zusammenhang von Glücksgefühlen und Emotionen beim Spielen

4. Spielen

Definition

Spielen vermittelt Sinnes- und Gefühlserlebnisse, die wichtig für die Entwicklung der Sinne, Fantasie, Gefühle und Feinmotorik sind. Es fördert soziale und emotionale Fähigkeiten.
Kinder werden beim Spielen immer wieder mit neuartigen Reizen konfrontiert. Dabei kommt es zur Bahnung vielfältiger und komplexer Verschaltungen im Gehirn. Es wird also das Wachstum des Gehirns, d.h. der Hirnrinde gefördert.

Laut Johan Huizinga gibt es zwei Teilidentitäten des Menschen:

- Homo Ludens, der spielerisch-lustvoll denkende Mensch
- Homo Faber, der technisch-zweckmäßig denkende Mensch

„Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“.“ (Huizinga, 2006, S. 37)

Definition

Das Spiel ist eine grundlegende menschliche Aktivität, die ohne bewussten Zweck zum Vergnügen und aus Freude an ihrer Ausübung ausgeführt wird. Es ist eine Beschäftigung, die oft in Gemeinschaft mit anderen vorgenommen wird. Einem Spiel liegen oft bestimmte Handlungsabläufe zugrunde, aus denen, besonders in einer Gruppe, dann Regeln hervorgehen können. Die konkreten Handlungsabläufe können sich sowohl aus der Art des Spiels selbst, den Spielregeln oder aber aus der Tatsache ergeben, dass unterschiedliche Individuen miteinander interagieren wollen.

Sechs Regeln des Spiels

Der französische Soziologe Roger Caillois hat sechs fundamentale Regeln eines Spiels definiert:

1. Freiwillige Zusammenkunft der Spieler
2. Spielen ist unproduktiv
3. Räumlich und zeitlich begrenztes Ereignis
4. Durch Regeln, festgelegter Ablauf
5. Man lebt in einer fiktiven Welt während des Spiels
6. Offener Ablauf und ungewisses Ende

Übungsvorschläge: Erfahrungen mit Spielen

a) Jeder/e Schüler/in soll in einer Tabelle 10 Spiele auflisten und sein Lieblingsspiel benennen. Es soll dargestellt und geprüft werden:
weshalb dieses Spiel gerne gespielt wird
ob das Lieblingsspiel die sechs Regeln eines Spiels beinhaltet

b) In Kleingruppen sollen die Schüler/-innen folgende Fragen bearbeiten:
Gibt es bestimmte Spiele, die von Mädchen bzw. Jungen bevorzugt werden?
Welche Unterschiede gibt es im Spielverhalten und in der Spielauswahl zwischen Schüler/-innen und Schülern?

c) In Kleingruppen soll ein einfaches Würfelspiel, wie z.B. „Die böse Eins“, gespielt werden und dabei folgendes beobachtet werden:
Habe ich mich beim Spielen anders verhalten?
Welche Charaktereigenschaften nehme ich bei mir wahr, wenn ich spiele?

Im Anschluss berichten die Kleingruppen über die gesammelten Erfahrungen und über beobachtete Veränderung des Verhaltens beim Spielen.

Die böse Eins

Ein Würfel macht die Runde. Jede/-r Spieler/-in darf fünfmal würfeln. Die Augen aus den einzelnen Würfen werden notiert. Wirft man jedoch eine Eins, werden die Augen der jeweiligen Runde ungültig.

Sieger ist, wer als erster 50 Punkte hat.
Die Anzahl der Spieler/-innen ist beliebig.

Wissenswertes

- Spiele sind umkehrbar und hinterlassen keine Spuren, haben also kein Gedächtnis.

- Jedes Spiel bildet auch einen Neuanfang, indem Neues und Unbekanntes entstehen und Lösungen für scheinbar nicht mehr lösbare Probleme gefunden werden können.

5. Verlieren – Gewinnen

Die Spannung bestimmt den Verlauf eines Spiels und weckt das Interesse am Spielen. Das Ergebnis bringt Gewinner oder Verlierer hervor.

Definition

Spannung ist die Nervosität und Neugier, die man empfindet, wenn man auf eine wichtige Entscheidung wartet oder wenn Gefahr droht. Ein spannendes Spiel wird oft als ein gutes Spiel bezeichnet. Brett-, Karten- und viele Online Spiele werden meist zu zweit oder in Gruppen gespielt. Die Spannung steigt bis man als Gruppe oder als Einzelperson gewinnt oder verliert. Oft kennzeichnen Freude oder Enttäuschung das Ende des Spiels.

Veränderung der eigenen Person beim Spielen: Im Spiel wird die individuelle und reale Lebenswelt außer Kraft gesetzt. D.h. die familiären, freundschaftlichen Beziehungen, Verpflichtungen und Hierarchien werden gelöst und ein „anderes Ich“ (lat. persona) kann erkundet und gelebt werden in einer illusionären Welt.

Übungsvorschlag: Erfahrungen beim Verlieren - Gewinnen

a) Selbsterfahrung beim Spielen: Was bedeutet für mich gewinnen und verlieren?
Die Klasse spielt ein Gruppenspiel, z.B. „Menschliches Memory“, nach folgender Regel:
- Eine Gruppe versucht, auf keinen Fall zu gewinnen
- Nach einiger Zeit werden die Gruppen getauscht

Im Anschluss diskutiert die Klasse über den Verlauf des Spiels und über die Reaktionen und Gefühle der Schüler/-innen.

Menschliches Memory

2 Gruppen (4-5 Personen) spielen gegeneinander das bekannte Memory. Die aufzudeckenden Karten sind hierbei die übrigen Mitschüler/-innen.

Die Memoryspieler/-innen verlassen den Raum.
Alle übrigen Spieler/-innen stellen nun die Memorykarten dar. Je zwei „Karten“ (= Personen) finden sich zu einem Paar zusammen. Sie einigen sich auf eine gemeinsame Bewegung, ein gemeinsames Geräusch oder eine Kombination aus beidem. Die Pärchen trennen sich dann und stellen sich auf einen beliebigen Platz.
Danach werden die Memoryspieler/-innen dazu geholt.
Eine Gruppe beginnt: Eine beliebige „Karte“ wird angetippt (aufgedeckt). Diese macht ihre entsprechende Bewegung bzw. ihr Geräusch. Nun wird eine zweite „Karte“ angetippt. Passen beide „Karten“ zusammen, setzen sie sich und die entsprechende Gruppe erhält einen Punkt.
Bei einem Fehlversuch ist der/die nächste Memoryspieler/-in aus der anderen Gruppe an der Reihe. Siegergruppe ist, wer am meisten Punkte hat.

6. Fallbeispiel Online-Sucht

„Irgendwie war es eine schöne Zeit.
Ich hatte ein zweites Zuhause gefunden“
Frank V., 28 Jahre

„Drei Monate hat Frank V. in „Molten Core“ zugebracht, einem mythischen Ort im Online-Rollenspiel „World of Warcraft“. Hier stritt er blutig gegen Riesen und Monster, manchmal ganze Wochenenden lang, ohne eine Sekunde Schlaf. Seinen gut gehenden Internetversand für Spielkonsolen wirtschaftete er herunter – in der virtuellen Realität gefangen, vernachlässigte er Paketversand und Kundenservice. Bald verdiente Volkerts nur noch Spiel-Gold und höhere Levels. Erst als Frank Volkerts pleite war, konnte er sich von der „Spielsucht“ befreien. Der einstmals erfolgreiche Unternehmer arbeitet heute als Verkäufer bei einem Elektro-Discounter.“ (stern 9/2008, S. 134)

Übungsvorschlag: Aufsatz über Online Spiele

Schreibe über deine Erfahrungen mit elektronischen bzw. Online Spielen.

Im Anschluss in Kleingruppen austauschen und folgende Fragen besprechen:
- Wie fühle ich mich, wenn ich online spiele?
- Kann man von elektronischen Spielen abhängig werden?

Mögliche Vertiefung über Online-Sucht: Unterrichtsentwurf zu „schatten und licht 1/2008“ - Sehnsucht und Ernüchterung M1 (unter www.eva-stuttgart.de/schatten-und-licht.html)

02 BILDUNGSBAUSTEIN

Glück und Spiel - Glücksspiel

Prävention der Glücksspielsucht

- Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum - Beratungs- und Behandlungszentrum für Suchterkrankungen

Evangelische Gesellschaft eva

Unterrichtsmaterial für schulische Glücksspielsuchtprävention

Ausgangssituation

Im Bildungsbaustein 2 werden die Begriffe Zufall und Wahrscheinlichkeitsrechnung eingeführt. Im Fokus steht der Unterhaltungsfaktor der verschiedenen Glücksspielprodukte.

Zielgruppe:

Schüler/-innen, Klasse 9-10

Ziele:

Die Schüler/-innen kennen die Unterscheidungsmerkmale zwischen Geschicklichkeitsspiel und Glücksspiel und können die Merkmale eines Glücksspiels benennen.

Die Schüler/-innen lernen die Zusammenhänge zwischen Zufallsfaktor und Glücksspiel.

Die Schüler/-innen werden über die Wahrscheinlichkeit des Gewinnens und Verlierens anhand des Lottospiels aufgeklärt.

Den Schüler/-innen wird erläutert, warum Glücksspielprodukte so attraktiv und unterhaltsam sein können.

Die Schüler/-innen werden für mögliche Gefahren beim Glücksspiel sensibilisiert, nachdem sie aktiv eine Schullotterie entwickelt und diese ausgewertet haben.

Inhaltsverzeichnis

1.	Geschicklichkeit versus Glück	18
2.	Zufall und Glücksspiel	21
3.	Wahrscheinlichkeitsrechnung	23
4..	Schulprojekt „Festlotterie“	26
5.	Material für inhaltliche Vertiefung	28

Quellen:

Berner Gesundheit: 1x1 des Glücksspiels – Unterrichtsmaterialien zum Thema Glücksspiel

Evangelische Gesellschaft e.V.: www.eva-stuttgart.de

Mérö, László: Die Logik der Unvernunft – Spieltheorie und die Psychologie des Handelns. Rowohlt Verlag, 4. Auflage, Rheinbek bei Hamburg, 2004

Meyer, G.; Bachmann, M: Spielsucht - Ursachen und Therapie. Springer Verlag, Berlin, 2000

Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg: www.lotto-bw.de
Zeitschrift Stern Nr. 50/2007; Nr. 3 bis 10/2008 (Serie Sucht)

1. Geschicklichkeit versus Glück

Geschicklichkeitsspiele
Es existieren viele verschiedene Spielformen, die einige Gemeinsamkeiten aufzeigen, wie z.B. die Freiwilligkeit des Spielens, die Schaffung einer neuen Wirklichkeit und die Empfindung von Spaß, Freude oder Ärger über Glück und Zufall.
Zu jedem Spiel gehört ein bisschen Glück, aber nicht jedes Spiel (z.B. ein Gesellschaftsspiel wie Tischfußball) ist ein Glücksspiel.

Merkmale von Gesellschaftsspielen und Geschicklichkeitsspielen

- Geschicklichkeit: Ein Spiel, bei welchem der Spielausgang von der Geschicklichkeit der Spielenden abhängig ist. Diese Spiele verlangen vom Spieler eine besondere Reaktionsfähigkeit und/oder eine gut ausgeprägte Feinmotorik. D.h. das Spiel wird mehr vom Können des Spielers als von Zufallselementen bestimmt.

- Aktive Teilnahme: Ein Spiel, an welchem Spielende aktiv teilnehmen
- Beispiele für Geschicklichkeitsspiele:

- Flipperkasten
- Tischfußball
- Brettspiele wie z.B. Trivial Pursuit, Schach
- Fangenspiel
- Reise nach Jerusalem
- Murmelspiel
- Billard
- Bowling
- Darts

Glücksspiele
Die Geschicklichkeitsspiele hängen überwiegend vom Können der Spielenden ab. Die Glücksspiele um Geld hingegen werden überwiegend vom Zufall bestimmt. Mit jedem Spiel verbinden sich Alltagswünsche und die Hoffnung der Ausgewählte zu sein.

Glücksspiel

Beim Glücksspiel wird ein Gewinn als Erfolg oder als Glück verbucht. Verluste führen zu Niedergeschlagenheit verbunden mit dem Gefühl der Enttäuschung. Weiterspielen und das Glück erneut herausfordern wirkt dann wieder neu aktivierend und kann dieses Enttäuschungsgefühl lindern.

Merkmale von Glücksspielen

- Zufall: Ein Spiel, bei welchem der Spielausgang überwiegend vom Zufall bestimmt wird
- Geldeinsatz: Ein Einsatz muss bezahlt werden
- Passive Teilnahme/Mitbeteiligung: Ein Spiel, an welchem Spielende überwiegend passiv teilnehmen, aber mitbeteiligt sind. „Der Spielende gibt den Spielverlauf aus der Hand“
- Spielreize und Hoffnung: Der Reiz des Ungewissen und die Hoffnung, das Schicksal herauszufordern
- Verlustrisiko und Gewinnmöglichkeiten: Man kann Geld verlieren oder gewinnen

Beispiele für Glücksspiele:

- Karten- und Würfelspiele um Geldbeiträge
- Roulette
- Glücksrad
- Kartenspiele, z.B. Baccara, Black Jack, Poker
- Geldspielautomaten
- Sportwetten
- Lotteriespiele wie Bingo, Keno, Lotto, Rubellos
- Sport- und Pferdewetten
- Illegales Glückspiele, z.B. illegale Pokerrunden

Wissenswertes

Konkurrenz im Glücksspielmarkt
Die unterschiedlichen Formen des Glücksspiels stehen in gegenseitiger Konkurrenz. Sie machen den Glücksspielmarkt attraktiv, indem sie insgesamt die Spiellust anregen und ein Ausweichen auf ein anderes Produkt ermöglichen. Für jeden/-e Spieler/-in gibt es das passende Produkt.

Übungsvorschlag: Merkmale von Geschicklichkeitsspielen und Glücksspielen

a) Brainstorming in Gruppen: Unterschiedsmerkmale von Geschicklichkeitsspielen und Glücksspielen. Die Schüler/-innen sammeln in Gruppen die Unterscheidungsmerkmale zwischen Geschicklichkeits- und Glücksspielen und wählen jeweils ein Spielbeispiel aus. Die Unterscheidungsmerkmale werden anhand der Beispiele auf einem Plakat notiert und im Anschluss den anderen Gruppen präsentiert.

Geschicklichkeitsspiele	Glücksspiele
Spielbeispiel	Spielbeispiel
Unterscheidungsmerkmale	Unterscheidungsmerkmale

Benötigte Materialien: Plakat, Stifte, Flipchart und eventuell Klebeband.

b) Gruppenarbeit: Glücksspielprodukte im deutschen Glücksspielmarkt

1. Brainstorming: Die Schüler/-innen sammeln in Gruppen die vielfältigen Angebote im Glücksspielmarkt. Dazu überlegen sie sich, was die Glücksspielprodukte so attraktiv macht.

2. Die Gruppe wählt ein Glücksspielprodukt aus und gestaltet ein Werbeplakat, das sie vorstellt.

Dazu benötigen sie Pinnwand, Plakat und Stifte. Es ist auch sinnvoll Zeitschriften zur Verfügung zu stellen, aus denen die Schüler/-innen Informationen ausschneiden und auf das Plakat kleben können.

Wissenswertes

Risiken für die Spieler
Studien zeigen, dass die meisten Menschen mit Spielsuchtsymptomen aus den Spielhallen und Casinos kommen. Die Spielangebote der staatlichen Toto-Lotto Gesellschaften sind mit einem geringen Gefährdungspotential verbunden.
Unter den von der Toto-Lotto GmbH angebotenen Produkten, sind die Spiele mit täglichen Auslosungen und Sportwetten kritischer einzustufen, als das klassische Lotto „6 aus 49“. Die Suchtgefahr ist hier eher gering zu sehen.

2. Zufall und Glücksspiel

„Der beste Romanschreiber aller Zeiten ist der Zufall.
Um fruchtbar zu sein muss man ihn studieren.“
(Honoré de Balzac)

Definition

Zufall ist ein Ereignis, das unvorhergesehen und unbeabsichtigt geschieht, d.h. ein Zusammentreffen von nicht absehbaren Ereignissen. Es kann ein glücklicher oder unglücklicher Zufall sein.

Zufallsbasierte Geldgewinnspiele sind für die meisten Menschen ein harmloses Freizeitvergnügen, ohne dass sie andauernd spielen müssen.

Definition

Beim Glücksspiel entscheidet allein oder ganz überwiegend der Zufall über Gewinn oder Verlust.
Es bedarf eines äußeren Anreizes in Form eines ausgesetzten Gewinnes sowie eines Einsatzes, der mit Gewinnerwartung und Verlustrisiko verbunden ist. In der Regel wird mit und um Geld gespielt.

Übungsvorschlag: Elementares Zufallsereignis

a) Zufallsgenerator Münze:
In Kleingruppen erzeugen die Schüler/-innen selbständig Zufallszahlen mit einer Münze. Eine/r der Gruppe dokumentiert die erzeugten Zufallszahlen. Dabei sollen die Schüler/-innen einer Seite der Münze (z.B. der Seite mit der Zahl) die Zahl 0 zuordnen und der anderen Seite (die Seite mit dem Wappen) die Zahl 1. So erhalten sie eine einfache Folge von 0 und 1. In diesen Folgen steckt der elementarste Zufallsprozess, denn man sich denken kann.

Beispiel für 2 binäre Zahlen mit 10 Stellen:
Mischung aus je einer Zufallszahl mit einer Münze erzeugt und einem geordneten Wechsel aus 0 und 1

- Geordnete Reihe : 1010101010 (Zufall = 0, oder fast Null)
- Ungeordnete Reihe: 0111001100 (als Beispiel für eine Zufallsfolge)
- Gemischte Reihe: 1101110000

Anschließend sollen sie die Zufallsfolgen von 0 und 1 statistisch untersuchen (siehe Beispiel) und über folgende Aussage diskutieren:

1. „Ein elementarer Zufallsprozess ist der Münzwurf, denn er liefert eine zufällige Entscheidung zwischen 2 Alternativen."

2. Der Zufall hat kein Gedächtnis
   Dieser Satz gilt nur für einige Zufallsereignisse wie den Münzwurf und das Roulettespiel
   Bei anderen Zufallsereignissen, wie dem Ziehen aus einer Urne ohne Zurücklegen, wird jeder weitere Zug durch die vorhergehenden Züge beeinflusst und die Möglichkeiten werden eingeschränkt.

Wissenswertes

Zufall bei Spielen
Bei den meisten Spielen ist ein Zufallsfaktor eingebaut, wie z.B. beim Lotto oder bei Kartenspielen, die den Zufall durch Mischen der Karten erzeugen.

Strategie bei Spielen
Durch die Strategie (Spieltheorie) wird das Spielverhalten eines Spielenden vollständig beschrieben. D.h. wie sich der Spielende in jeder denkbaren Spielsituation verhalten wird. Beim Spiel „Schere, Stein, Papier“ lässt sich das Verhalten eines Spielenden vollständig beschreiben, indem man angibt, welches Symbol er wählt. Ein/-e Spieler/-in hat genau die drei möglichen Strategien „Schere“, „Stein“ und „Papier“.

3. Wahrscheinlichkeitsrechnung

Die Wahrscheinlichkeitstheorie ist ein Teilgebiet der Mathematik. Gemeinsam mit der mathematischen Statistik bildet sie das weite Feld der Stochastik (= Wahrscheinlichkeitslehre).

Definition

Die Wahrscheinlichkeitsrechnung stellt Modelle zur Beschreibung von Experimenten bereit, deren Ausgang zufällig ist. Die Modelle werden mit dem Ziel erstellt, gewisse Prognosen über den Ausgang dieser Experimente zu ermöglichen – also, über das Eintreten bestimmter Ereignisse und ihre relative Häufigkeit.

Wahrscheinlichkeitsrechnung beim Lotto „6 aus 49“

- Das Lottoziehungsgerät = Zufallsgenerator

Das Ziehungsgerät besteht aus einer Trommel, in der sich 49 identische Kugeln befinden, die fortlaufend nummeriert sind. Durch die Konstruktion ist sichergestellt, dass die Kugeln gut durchgemischt werden, so dass es rein zufällig ist, welche Kugel als nächstes gezogen wird. Es wird also keine Kugel bevorzugt oder benachteiligt.
Das Ziehungsgerät ist daher nichts anderes als ein Zufallsgenerator, der bei jeder Ziehung eine rein zufällige Zahl im Bereich von 1 bis 49 ausspuckt.

- Die Ziehungswahrscheinlichkeit einer Kugel ist immer gleich.

Beim Lotto handelt es sich um identische Kugeln. Dadurch wird erreicht, dass bei extrem vielen Ziehungen in Summe alle Kugeln gleich häufig gezogen werden.
Die Ziehungswahrscheinlichkeit einer Kugel ist immer gleich und der Eintritt eines bestimmten verketteten Ereignisses (bestimmte Kugel in erster Ziehung, bestimmte Kugel in zweiter Ziehung, usw.) ist umso unwahrscheinlicher, je mehr Stufen das Ereignis umfasst.

- Kugeln haben kein Gedächtnis

Es ist ebenfalls bedeutungslos für die Gewinnchance, welche Zahlenkombination getippt wird, denn alle Kombinationen sind gleich wahrscheinlich. Die Kugeln haben kein Gedächtnis und bei jeder Ziehung, jeder einzelnen Kugel beginnt die Wahrscheinlichkeitsrechnung wieder von vorne.

Gewinnwahrscheinlichkeit beim Lotto „ 6 aus 49“

Bei der ersten Zahl ist die Wahrscheinlichkeit natürlich 1 zu 49, bei der zweiten logischerweise nur noch 1 zu 48, da ja jetzt eine Kugel fehlt, bei der dritten 1 zu 47, usw.
Diese Wahrscheinlichkeiten müssen miteinander multipliziert werden, also 49x48x47x46x45x44 und dann noch einmal durch die so genannte Sechser-Fakultät geteilt werden (49x48x47x46x45x44) / (6x5x4x3x2x1).
Das Ergebnis ist: 1 zu 13.983.816.

Die Wahrscheinlichkeit beim Lotto die 6 richtigen Zahlen zu tippen, beträgt 1 zu 13.983.816!

Die Wahrscheinlichkeit, den Hauptgewinn zu erzielen, ist allerdings noch geringer. Denn vor den Jackpot haben die Lottogesellschaften die Superzahl gestellt. Mathematisch gesehen handelt es sich um eine Kombination von „6 aus 49“ mit einem nachgeschalteten „1 aus 10“.
Bei jedem Spiel „1 aus 10“ wird eine von zehn Kugeln gezogen, so dass die Trefferwahrscheinlichkeit hierfür 1/10 beträgt. Somit muss man erst einmal einen „Sechser“ tippen und zusätzlich die richtige Superzahl tippen. In Summe ergeben sich daher 13.983.816 x 10 = 139.838.160 Möglichkeiten.

Die Wahrscheinlichkeit einen Sechser mit Superzahl zu tippen, reduziert sich auf 1 zu 139.838.160 Kombinationsmöglichkeiten!

Zusammenfassung:

Gewinnwahrscheinlichkeit beim Lotto 6 aus 49

Gewinnklasse	Anzahl richtiger Voraussagen	Theoretische Chance 1 zu
1	6 Richtige + Superzahl	139.838.160
2	6 Richtige	15.537.573
3	5 Richtige + Zusatzzahl	2.330.636
4	5 Richtige	55.491
5	4 Richtige + Zusatzzahl	22.197
6	4 Richtige	1.083
7	3 Richtige + Zusatzzahl	812
8	3 Richtige	61

Übungsvorschlag: Internetrecherche nach dem Thema „Gewinnquote“

a) Internetrecherche: Gewinnquoten beim Lotto 6 aus 49. Die Schüler/-innen klären folgende Fragen, anhand von Recherchen:
- Was sind Gewinnquoten?
- Gibt es ein Tippsystem beim Lotto 6 aus 49?
- Kann man mit Hilfe der Wahrscheinlichkeitsrechnung die Gewinnwahrscheinlichkeit beim Lotto steigern?
- Gibt es ähnliche Strategien bei anderen Glücksspielen wie z.B. Roulette?

Im Anschluss werden die Ergebnisse im Plenum diskutiert.

4. Schulprojekt „Festlotterie“

Definition

Lotto oder Lotterie (italienisch: lotto, französisch: lot) ist ein Glücksspiel, bei dem der/die Spieler/-in gegen einen finanziellen Einsatz auf das Ziehen vorher getippter Zahlen aus einer begrenzten Zahlenmenge setzt.

Bei einer Lotterie können die Gewinne aus Geld oder Waren bestehen. Die Lose können im Voraus verkauft werden. Lotterien werden nur für einen bestimmten, gemeinnützigen oder wohltätigen Zweck bewilligt.

Mögliche Vertiefung:
Die Schüler/-innen informieren sich im Internet:
- Lotto: www.lotto.de
- Staatliche Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg: www.lotto-bw.de

Übungsvorschlag: Schulprojekt Festlotterie

Die Schüler/-innen einer Klasse sollen eine Festlotterie für ein bestimmtes Schulfest entwickeln und durchführen.

a) Sie sollen sich mit folgenden Aufgaben beschäftigen:

1. Was ist das Ziel der Lotterie?

2. Wann soll die Festlotterie durchgeführt werden (Datum und Anlass)?

3. In welcher Zeit sollen die Lose verkauft werden? Werden sie im Voraus verkauft oder nur am Tag des Schulfestes?

4. Wann, wie und wo soll die Verlosung stattfinden (Uhrzeit/Örtlichkeit in der Schule)? Beschaffung/Erstellung des Materials und Durchführung der Ziehung.

5. Welche Gewinnprämien (Haupt-, Mittel und Kleingewinne) kommen für die Verlosung in Frage?
Anzahl und Abstufung der Prämien für die Schullotterie.
Als Gewinne sollen ausschließlich Waren und Gutscheine (z.B. Essen und Getränkegutscheine) ausgegeben werden.

6. Werden die Preise gekauft oder gestiftet? Woher kommen die Prämien? Wie werden sie beschafft und von wem?

7. Gibt es nur Gewinne oder auch Nieten?

b) Auswertung der Schullotterie: Im Plenum sollen die Ergebnisse der Schullotterie auswertet werden. Anschließend sollen die Schüler/-innen über die gesammelten Erfahrungen berichten.

Material für inhaltliche Vertiefung

Historische Aspekte des Glücksspiels

3000 v.Chr. Würfelspiele ägyptischer Kultur
Im alten Ägypten wurden aus Papyrus wahrscheinlich die ersten Spielkarten entwickelt, um damit die Zukunft vorherzusagen.
Eines der ältesten Glücksspiele ist das Würfelspiel – Fund von Würfeln aus Elfenbein aus 1573 v. Chr. in Ägypten

1200 v.Chr Würfelspiele römischer Kultur
Nach der griechischen Mythologie soll der Gott Hermes das Würfelspiel erfunden haben, als er sich für eine von sechs Frauen entscheiden musste.

Herausforderung der Glücksgöttin Fortuna
Viele Feldherren machten ihre Kriegsstrategien vom Ausgang eines Spiels abhängig. Auch in anderen Lebenslagen versuchten die Menschen den Willen der Götter zu ermitteln. Die Spieler wollten die Glücksgöttin Fortuna herausfordern, um das scheinbar unüberwindbare Schicksal zu ändern.

(500 – 1500 n.Chr.) Mittelalter einerseits…Könige entdecken das Glücksspiel als Einnahmequelle
Im Mittelalter galt Spielen als gotteslästerlich und war verboten. Doch schon bald entdeckten immer mehr Staatsmänner und Könige die Möglichkeit, mit Glücksspielen Steuern einzunehmen. Auf diese Weise konnten sie ihren Haushalt aufbessern, Kirchen und Universitäten bauen, Seuchen bekämpfen und auch Kriege finanzieren.
Anderseits…Verbote von Karten- und Würfelspielen
Sowohl kirchliche als auch politische Autoritäten versuchten das Spiel zu verbieten. Derlei Verbote von Karten- und Würfelspielen erlauben Rückschlüsse auf die Verbreitung und die Entwicklung von Spielen.

51 – 116 n. Chr. Würfelleidenschaft der Germanen
Tacitus berichtet, dass sich die Germanen derart für das Würfelspiel begeisterten, dass sie in nüchternem Zustand mit äußerstem Leichtsinn um Haus und Hof, zuletzt gar um die eigene Freiheit spielten.

12. Jahrhundert Spielerlaubnis nur für die höheren Schichten
Erlass des englischen Königs Richard Löwenherz, dass niemand, der von geringerem Stand als ein Ritter war, um Geld würfeln durfte.

14. Jahrhundert Aufkommen des Kartensspiels in Europa
Fand sehr schnell Anerkennung und Verbreitung bei den bürgerlichen Schichten in den Städten und Fürstenhöfen.
Die ersten konzessionierten Spielhäuser entstanden in Holland und Flandern. In Frankfurt am Main wurde 1396 das erste deutsche Casino gegründet. Es folgten auch Spielverbote, die immer wieder durch Sonderbestimmungen und Gesetzeslücken umgangen wurden.

16. Jahrhundert Lotteriespiele werden in Europa populär
Selbst die Kirchen bedienen sich dieses Spiels als Geldquelle. Das Volk begann auch zu spielen, noch maßloser und wilder, als es bei der adligen Gesellschaft der Fall war. Es setzte sich allmählich die Auffassung durch, dass das übermäßige Spielen durch Strafe zu bedrohen sei. Die zahlreichen Verbote im Spätfeudalismus konnten die Spielleidenschaft in Ländern wie Deutschland, Frankreich, Italien und England nur begrenzt beeinflussen.

1566 Die erste britische Lotteriegesellschaft
Die erste britische Lotteriegesellschaft wurde im Auftrag von Königin Elisabeth I. gegründet.

17. Jahrhundert Erfindung des Lottosystems
Die heutige Spielweise entstand 1620 in Genua. Die Italiener fällten damals politische Entscheidungen mit Hilfe des Lottosystems. Bei der so genannten Ziehung „5 aus 90“ wurden aus 90 Kandidaten fünf Ratsherren gewählt. Das Lottospiel war geboren und verbreitete sich schnell über ganz Europa.

Erfindung des Roulettes
Erfindung des Roulettes durch den französischen Mathematiker Blaise Pasqual (1623 – 62). Die Wurzeln des Roulettes sind wohl so wie diejenigen des Glücksrades im mittelalterlichen Rad der Fortuna zu suchen.

18. Jahrhundert Spielhäuser in Frankreich
Das Roulette kam im Laufe des 18. Jahrhunderts nach Frankreich, wo es Ludwig XV. vergeblich zu verbieten versuchte. Napoléon Bonaparte erlaubte 1806 das Glücksspiel nur mehr in den Spielhäusern des Pariser Palais Royal, wo bis zur Schließung durch Louis Philippe in 1837 neben Pharo und Trente et quarante auch Roulette gespielt wurde.

19. Jahrhundert Casinos erobern Europa
Es wurden immer mehr Glücksspiele in dafür bestimmten Räumen oder Gebäuden abgehalten. Das italienische Wort „Casino“ bezeichnet eigentlich eine kleine Villa oder ein Sommerhaus für Vergnügungen der venezianischen Landleute.

Unterschiedliche Einstellung zum Glücksspiel
In den verschiedenen europäischen Staaten entwickelte sich eine unterschiedliche Einstellung zum Glücksspiel. Während in einigen Staaten diese Spiele erlaubt waren und auch zum Vorteil des Staates veranstaltet wurden, weil man öffentliches Glücksspiel für weniger verderblich hielt als das geheim betriebene, waren in anderen Staaten alle Glücksspiele verboten.

Einführung des Glücksspiels in deutschen Kurorten
Es begann die große Zeit der Spielbanken von Baden-Baden, Bad Homburg und Wiesbaden, wo Fjodor Michailowitsch Dostojewski um 1862 das Roulette kennen lernte und diesem Spiel verfiel. Aus diesem leidvollen Erlebnis schrieb Dostojewski 1866 seine berühmte Novelle „Der Spieler“ in der Hoffnung, seine Spielschulden tilgen zu können.

1872 Schließung der deutschen Spielbanken
Nach der Reichsgründung mussten alle deutschen Spielbanken schließen – sie wurden erst 1933 unter den Nationalsozialisten wiedereröffnet.

Glücksspielverbot in Frankreich und Deutschland
Das Glücksspielverbot in Frankreich und Deutschland kam vor allem dem Fürstentum Monaco zugute. François Blanc nutzte diese Gelegenheit und führte die Spielbank von Monte Carlo zu ihrer Blütezeit.

1895 Spielautomaten erobern die Casinos
1895 stellte Charles Frey in USA den ersten Geldspielautomat „Einarmigen Banditen“ auf. Die Einfachheit des Automatenspiels machte es wohl so erfolgreich.

20. Jahrhundert Dicke Geschäfte mit den weltweiten Spielbanken
Immigranten brachten Glücksspiele mit in die USA und bald wurde in Hallen und Häusern gemeinsam gezockt. Schnell entwickelten sich Spielbanken weltweit zum großen Geschäft. Las Vegas, Atlantic City und Monte Carlo waren die Hauptzentren der Casinoglücksspiele. Macao (China) hat Las Vegas inzwischen übertroffen und wurde 2006 zum weltweit größten Casino-Zentrum.

Geldspielautomaten werden immer beliebter
Die Glücksspielautomaten wurden immer beliebter in bundesdeutschen Spielkasinos. Das ursprüngliche Konzept der Spielautomaten ist bis heute erhalten geblieben. Nur die Walzen werden inzwischen fast überall von Prozessoren gesteuert.

Außerdem gibt es in modernen Geldspielautomatensälen elektronische Roulette-Spiele und Spielautomaten mit hochwertigen Video-Animationen. Einzelne Geräte können sogar miteinander vernetzt werden. Doch trotz aller elektronischer Ausrüstung, am meisten Herzklopfen bereitet immer noch nur ein Geräusch: das Scheppern der Münzen bei der Gewinnauszahlung. Weltweit verschiebt sich das Interesse der Spieler zugunsten der Automaten, über die die Spielbanken im Jahr 2003 bereits mehr als 79% der Einnahmen erwirtschaften.

1938 Einschränkenden Bestimmungen für die Spielbanken

Am 27. Juli. 1938 galt die Verordnung zur Begrenzung des Zutrittsalters auf 21 Jahre und Einführung des Residenzverbots. Dies verwehrte ortsansässigen Bürgern den Zutritt zur Spielbank und schloss die Personen vom Spiel aus, bei denen die Gefahr bestand, dass sie sich durch das Spiel finanziell ruinieren könnten.

2003 Spielbetrieb in Deutschland

Heute werden in Deutschland in Spielbanken, an Spielautomaten sowie bei den staatlichen Lotteriegesellschaften rund 27 Milliarden Euro pro Jahr eingesetzt. Der Spieltrieb ist ein tief verwurzeltes Merkmal des Menschen. Glücksspiele vielfältigster Art sind zu einem festen Bestandteil des Alltagslebens geworden.

03 BILDUNGSBAUSTEIN

Glücksspiel und Glücksspielsucht

Prävention der Glücksspielsucht

- Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum -
Beratungs- und Behandlungszentrum für Suchterkrankungen

Evangelische Gesellschaft eva

Unterrichtsmaterial für schulische Glücksspielsuchtprävention

Ausgangssituation

Der Umgang mit Glücksspielen wird weltweit unterschiedlich geregelt. In einigen islamischen Ländern herrscht ein gesetzlich erlassenes Totalverbot für alle Glücksspiele. In asiatischen Ländern existiert freie Marktwirtschaft. Dort ist das Glücksspiel viel mehr verbreitet und setzt sich ohne staatliche Kontrolle durch. Nach jahrzehntelanger Expansion der Glücksspielangebote scheint sich eine Trendwende in den politischen Rahmenbedingungen abzuzeichnen. Die Glücksspielangebote sollen nicht mehr ausgeweitet, die Angebote und Werbung mehr reguliert und beschränkt werden.

Im Bildungsbaustein 3 erfolgt der Einstieg in das Thema Glücksspielsucht über die allgemeine Suchtentwicklung und die Darstellung der Risikofaktoren. Die Schüler/-innen erhalten wichtige Informationen über die Ursachen einer sowohl stoffgebundenen als auch stoffungebundenen Suchterkrankung. Außerdem sollen sie ihr eigenes Spielverhalten reflektieren. Darüber hinaus bekommen sie wichtige Ratschläge für verantwortungsvolles Spielen. Die Schüler/-innen erhalten einen Überblick über die Hilfeangebote in der Region, an die sie sich im Falle einer vorhandenen Spielsuchtgefährdung wenden können.

Zielgruppe:

Schüler/-innen, Klasse 9-10

Ziele:

Die Schüler/-innen reflektieren ihr eigenes Spielverhalten und können die Risiken des Glücksspiels erkennen. Die Schüler/-innen erfahren, dass neben dem Konsum von legalen und illegalen Stoffen auch exzessives Verhalten zur Sucht führen kann. Die Schüler/-innen bekommen Tipps zum verantwortungsvollen Spielen. Die Schüler/-innen kennen die Hilfeangebote in der Region.

Inhaltsverzeichnis

1.	Sucht hat viele Ursachen	36
2.	Stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeit	39
3.	Das Sucht- und Risikopotenzial beim Glücksspiel	41
4.	Pathologisches Glücksspielen	42
5.	Tipps zum verantwortungsvollen Spielen	46
6.	Spielsuchtgefährdet – was tun?	48

Quellen:

Berner Gesundheit: 1x1 des Glücksspiels – Unterrichtsmaterialien zum Thema Glücksspiel

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA): Spielen mit Verantwortung – Ein Portal zum Thema Glücksspielsucht. www.spielen-mit-verantwortung.de

Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen: http://www.dhs.de/

Evangelische Gesellschaft e.V.: www.eva-stuttgart.de

Heft „Schatten und Licht“: Sehnsucht und Ernüchterung, Ausgabe 1/2008, Evangelische Gesellschaft e.V. (Hrsg.)

Fachverband Glücksspielsucht: www.glueckssspielsucht.de

ICD-10 online: www.dimdi.de

Meyer, G.; Bachmann, M: Spielsucht - Ursachen und Therapie. Springer Verlag, Berlin, 2000

Meyer, Gerhard: Jahrbuch Sucht. www-user.uni-bremen.de/~drmeyer/index_ dateien/ JBSucht_05.pdf

Zeitschrift stern Nr. 50/2007; Nr. 3 bis 10/2008 (Serie Sucht)

Glücksspiel & Glücksspielsucht

1. Sucht hat viele Ursachen

Definition

Unter **Genuss** versteht man die positive Sinnesempfindung, vor allem beim Schmecken und Riechen, die mit körperlichem und/ oder psychischen Wohlbefinden verbunden ist. Der Konsum von Genussmitteln ist freiwillig, gelegentlich und maßvoll (Qualität steht vor Quantität). Die „angenehme“ Wirkung steht im Vordergrund, wie z.B. Freude, Behaglichkeit, Erleichterung, usw.

Als Genussmittel werden Stoffe bezeichnet, die bei Einnahme oder Anwendung dem Menschen ein angenehmes Gefühl bereiten. Sie können anregen und munter machen, aber auch beruhigen und entspannen.

Eine Reihe von Genussmitteln sind gleichzeitig Lebensmittel, wie z.B. Zucker, Honig oder Schokolade. Einige Genussmittel sind auch Suchtmittel, wie Alkohol, Kaffee und Tabak.

Gewöhnung bezeichnet den regelmäßigen und normalen Konsum von Substanzen oder Verhaltensweisen, assoziiert mit vielen Aufgaben im Alltag. Eine Veränderung des Verhaltens kann durch willentliche Anstrengung herbeigeführt werden. Nach Feierabend benutzen viele Menschen z.B. Alkohol als Entspannungsgetränk.

Der **Missbrauch** (lat. Abusus) bestimmter Suchtmittel und Verhaltensweisen steht im Zusammenhang mit ausweichendem Verhalten und/ oder riskantem Konsum, um einen unangenehmen Gefühlszustand zum Verschwinden zu bringen. Der wiederholte Substanzkonsum, häufiger und in größeren Mengen, kann zuerst zur Gewöhnung, dann zu psychischer und schließlich zu körperlicher Abhängigkeit führen.

Definition

Sucht bzw. Abhängigkeit steht für das unabweisbare Verlangen nach bestimmten Substanzen oder Verhaltensformen, durch die ein kurzfristig befriedigender Erlebniszustand erreicht wird. Der Substanzkonsum oder die Verhaltensweise sind übermäßig (Quantität steht vor Qualität).

Abhängigkeit wird als Krankheit eingestuft und nicht als Willens- oder Charakterschwäche. Sie ist vor allem durch vier Kriterien gekennzeichnet:

1. Den immer wiederkehrenden Wunsch nach kurzfristiger Bedürfnisbefriedigung, ohne intensive Eigenaktivität.
2. Der zunehmende Kontrollverlust über das eigene Verhalten.
3. Entzugssymptome, die sich entweder in einem Entzugssyndrom der jeweiligen Substanz äußern oder ähnliche Substanz wird eingenommen, um Entzugssymptome zu lindern oder zu vermeiden.
4. Verlangen nach ausgeprägter Dosissteigerung, um die gewünschte Wirkung bei fortgesetzter Einnahme zu erreichen (Toleranzentwicklung).

Die Übergänge von Genuss, Gewöhnung, Missbrauch und Abhängigkeit

- Sind fließend, bauen aber nicht zwingend aufeinander auf
- Konsum und Genuss führen nicht zwangsläufig in die Abhängigkeit
- Ein wesentlichen Kriterium ist:
- Wann, wie oft, und zu welchem Zweck ein Suchtmittel gebraucht wird

Entwicklung von Suchtverhalten

Geschieht als Prozess.
Folgende Faktoren spielen eine bedeutende Rolle:

- der Mensch: Persönlichkeit, Erblichkeit und individuelle Reaktionen auf Suchtmittel, frühkindliche Prägung, aktuelle Stresssituation, Bewältigungskompetenzen, Erwartungshaltung

- das Umfeld: familiäre Situation, Schule/ Beruf, sozialer Status und Mobilität, Religion, gesellschaftliche Faktoren

- das Suchtmittel: Abhängigkeitspotential der Substanzen, Art/ Dosis/ Dauer der Einnahme, Gewöhnung (Toleranz), Verfügbarkeit, Einstellung zur Droge

Dies kann von einem harmlosen, unmerklichen und schleichenden Beginn langsam bis hin zum Tod führen. Begleitet ist dieser Prozess vom Aufgeben und vom Verlust der persönlichen Identität, der sozialen Beziehungen, der individuellen Lebensplanung und der körperlichen Gesundheit.

Übungsvorschlag:
Übergänge zwischen normalem und süchtigem Verhalten

a) Gruppenarbeit: Die Schüler/-innen sollen in Gruppen die Übergänge von Genuss, Gewöhnung, Missbrauch und Abhängigkeit in deren Alltagsleben betrachten. Sie suchen sich ein Suchtmittel/ Suchtverhalten aus.

Dazu:
1. Sollen sie versuchen, die vier Begriffe zu definieren.
2. Anhand der Fragestellung, „Was stärkt und was schwächt mein Selbstvertrauen?“, die Grenzen zwischen Genuss, Gewöhnung, Missbrauch und Abhängigkeit überlegen.
3. Anhand der Fragestellung, „Welche Lebenssituationen können zu den jeweiligen Verhalten beitragen?“, Beispiele von genießerischem, gewohnheitsmäßigem, missbräuchlichem und süchtigem Verhalten zu nennen.

Die Schüler/-innen dokumentieren die Ergebnisse auf einem Plakat und präsentieren diese im Anschluss den anderen Gruppen.

Genuss	Gewöhnung	Missbrauch	Abhängigkeit
1. Definition:	1. Definition:	1. Definition:	1. Definition:
2. Stärkung/ Schwächung des Selbstvertrau-ens:	2. Stärkung/ Schwächung des Selbstvertrau-ens:	2. Stärkung/ Schwächung des Selbstvertrau-ens:	2. Stärkung/ Schwächung des Selbstvertrau-ens:
3. Beispiele im Alltag - genießerisches Verhalten:	3. Beispiele im Alltag - gewohnheits-mäßiges Verhal-ten:	3. Beispiele im Alltag - missbräuchli-ches Verhalten:	3. Beispiele im Alltag - süchtiges Ver-halten:

Benötigte Materialien: Plakat, Stifte, Flipchart und eventuell Klebeband.

2. Stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeit

Definition

Die **stoffgebundene** Abhängigkeit bezeichnet eine Abhängigkeit von Substanzen. Diese Suchtform sorgt für körperliche und psychische Abhängigkeiten, die im schlimmsten Fall tödlich enden kann. Verantwortlich für die Abhängigkeit sind in den Suchtmitteln enthaltene Stoffe, die eine Ausschüttung von Glückshormonen auslösen können. Nach einer Gewöhnung ist es den Betroffenen nicht mehr möglich diese Gefühle ohne Konsumierung der Droge zu empfinden.

Stoffgebundene Suchtmittel sind alle Substanzen, die in den natürlichen Ablauf des Körpers eingreifen und Stimmungen, Gefühle und Wahrnehmungen beeinflussen. Sie können aus pflanzlichen oder chemischen Grundstoffen gewonnen werden. Diese können entweder legal oder illegal zu erwerben sein.

Beispiele für erlaubte (legale) stoffgebundene Suchtmittel: Nikotin, Alkohol, Koffein, Medikamente, etc.

Beispiele für verbotene (illegale) stoffgebundene Suchtmittel: Haschisch/ Marihuana, Ecstasy, Heroin, LSD, etc.

Definition

Die **stoffungebundene Abhängigkeit** bzw. die Verhaltenssucht bezeichnet eine Abhängigkeit ohne Substanzen. Diese Suchform äußert sich in exzessiven Verhaltensweisen, die ebenfalls die Gesundheit schädigen oder gravierende soziale Folgen haben können. Ob Arbeiten, Kaufen, Spielen oder Essen – fast jede Form menschlichen Interesses kann sich zu einer Abhängigkeit steigern.

Die Verhaltenssucht weist Merkmale einer seelischen Abhängigkeit auf. Nicht das Suchtmittel an sich bildet die Gefährdung, sondern die psychosoziale Abhängigkeit von einem Lebensgefühl, dem Wunsch nach Gefühlen, von denen man annimmt, diese ohne Suchtmittel nicht erreichen zu können.

Beispiele für Verhaltenssüchte: Glücksspielsucht, Internetsucht, Computersucht, Arbeitssucht, Kaufsucht, Fernsehsucht, Sexsucht, etc.

Übungsvorschlag: Suchtformen

a) Mind-Map zum Thema Abhängigkeit:
Jeder Jugendliche soll eine Mind-Map zum Thema stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeit fertigen. Daran bitte auf die Unterscheidungsmerkmale zwischen beiden Suchtformen (z.B. welche Art von Abhängigkeit, Suchtmittel) achten. Die Schüler/-innen sollen sich dabei ein paar Minuten Zeit nehmen, um über die Unterscheidungsmerkmale und konkrete Beispiele aus den Medien, wie z.B. aus Filmen, Musik oder Bücher nachdenken zu können.

Benötigte Materialien: DIN A4 Blätter und Stifte.

Hinweis: Eine Mind-Map ist eine vernetzte Gedankenlandkarte. Im Zentrum steht ein Thema, von dem verschiedene Äste abgehen, die jeweils einen Schwerpunkt bilden. Jeder Ast ist mit einem prägnanten Begriff oder Bild beschriftet. Die einzelnen Äste verzweigen sich weiter und werden der Übersichtlichkeit halber knapp beschriftet. An jedem Punkt können weitere Ideen ergänzt werden.

3. Das Sucht- und Risikopotenzial beim Glücksspiel

Welche Glücksspiele gelten als riskant?
Als riskant gelten vor allem die „kontinuierlichen“ Glücksspiele, d.h. Glücksspiele mit hoher Ereignisfrequenz und rascher Spielabfolge.
Das jeweilige Risiko, das von einem bestimmten Glücksspiel ausgeht, ist abhängig von seinem Suchtpotenzial. Dies ist je nach Glücksspiel verschieden zu bewerten.

Faktoren, die das Sucht- und Gefährdungspotenzial einzelner Glückspiele bestimmen:

- Verfügbarkeit/Griffnähe
- Rasche Spielabfolge/ hohe Ereignisfrequenz
- Auszahlungsintervall
- Einbindung des Spielers
- Fast-Gewinne
- Vielfalt an Einsatz- und Gewinnmöglichkeiten
- Gewinnwahrscheinlichkeit und –struktur
- Art des Einsatzes
- Ton-, Licht- und Farbeffekte des Spiels

Übungsvorschläge: Glücksspielkenntnisse

a) Gruppenarbeit: Suchtpotenzial von Glücksspielprodukten
Die Schüler/-innen sollen in Gruppen die Unterschiede zwischen Geldspielautomaten und dem Lotto Spiel „6 aus 49“ diskutieren. Danach soll überlegt werden, ob Geldspielautomaten ein höheres Suchtpotenzial als Lotto Spiele aufweisen. Bitte begründen.

b) Internetrecherche: Glücksspielgefährdung und Glücksspielverbot
Die Schüler/-innen klären folgende Punkte, anhand von Recherchen:

- Die Risiken und Gefahren von Glücksspielen
- Spielteilnahmeverbot, insbesondere bei Kindern und Jugendlichen.

Die Ergebnisse sollen in der Klasse präsentiert und diskutiert werden.

Wissenswertes
Besonders Kinder und Jugendliche werden durch das große Angebot von bestimmten Glücksspielen verführt und erst durch die ständige Verfügbarkeit auf die Idee gebracht, ein Spiel zu machen. Kostenlose Spiele, wie z.B. Poker im Internet, sollen untersagt werden.

4. Pathologisches Glücksspielen

„Wenn ich einmal mit dem Spielen angefangen habe, höre ich dann auf, wenn ich kein Geld mehr habe. Wenn ich gewinne, spiele ich weiter, um noch mehr zu gewinnen; wenn ich verliere, muss ich weiterspielen, um das verlorene Geld zurück zu gewinnen.“
(Äußerung eines Spielers in Beratung)

Definition

Pathologisches Glücksspielen (=umgangssprachlich Glücksspielsucht) ist eine psychische Erkrankung und bestimmt das Alltagsleben süchtig spielender Menschen. Beim „pathologischen Glücksspiel“ spricht man von einer stoffungebundene Abhängigkeit. Diese Krankheit wird durch die Unfähigkeit eines Betroffenen gekennzeichnet, der einem Zwang zum Glücksspiel oder zu Wetten nicht widerstehen kann. Sie nehmen fast jede Gelegenheit wahr zu spielen und vernachlässigen Familie, Schule bzw. Beruf und soziale Kontakte. Normalen Alltagsproblemen und negativen Gefühlen weichen sie aus, indem sie nur noch spielen.

Männer sind davon häufiger betroffen als Frauen. In Deutschland schätzt die DHS (Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen) die Zahl der pathologischen Glücksspieler auf über 220.000.

Glücksspiel & Glücksspielsucht

Merkmale von Glücksspielsucht

- Glücksspiel ist zentraler Lebensinhalt: Die gedankliche Beschäftigung mit dem Spielen ist ebenso ausgeprägt wie der Wunsch dieses Spiel in die Tat umzusetzen.

- Kontrollverlust/ Zwang zu Spielen: Die Kontrolle über das eigene Verhalten beim Glücksspielen geht immer mehr verloren.

- Toleranzentwicklung/ höhere Einsätze: Die Häufigkeit, die Höhe des Geldeinsatzes und die Risikobereitschaft beim Spielen nehmen zu.

- Abstinenzunfähigkeit bzw. Abstinenzversuche: Vorsätze, mit dem Spielen aufzuhören, werden nicht eingehalten, das Spielen mehr und mehr verheimlicht.

- Entzugserscheinungen: Wenn nicht gespielt wird, können sich seelische und körperliche Entzugserscheinungen wie Unruhe, Reizbarkeit, Schweißausbrüche einstellen.

Spielen wird zur Sucht, wenn:

- das persönliche Spielverhalten nicht mehr kontrollierbar ist,
- das Verlangen nach dem Glücksspiel immer stärker wird,
- das soziale und berufliche Umfeld mehr und mehr in den Hintergrund gedrängt wird,
- Spielen zum wichtigsten und einzigen Lebensinhalt wird.

Sollte jemand die Tendenz zur Spielsucht bei sich selbst erkannt haben, ist es in jedem Fall wichtig sich frühzeitig beraten zu lassen.

Übungsvorschlag: Fallbeispiele

Die Schüler/-innen lesen zunächst den Text „Nicht Rolls Royce oder Brillanten…“ und „Nächtliche Geldbeschaffung fürs Zocken am Automaten“ und tauschen sich darüber aus.
Mögliche Fragestellungen:

- Welche Folgen hatte die Glücksspielsucht für diese Personen und ihr Umfeld?
- Welche Merkmale von Glücksspielsucht kann man bei den Betroffenen feststellen?
- Überlegt Euch, wie man Menschen mit Glücksspielsucht am besten helfen könnte.

1. Fallbeispiel aus dem Heft „ schatten und licht“ 1/2008 der Evangelische Gesellschaft e.V.:

Nicht Rolls Royce oder Brillanten...
Lotto gespielt – das hat schon Michael F.´s Vater. Er selbst hat damit begonnen, als er in seiner Ausbildung eigenes Geld verdient hat. Viele Jahre hat er regelmäßig am Samstag seinen Lottoschein abgegeben, immer mit gleich bleibendem Einsatz.

Vor ein paar Jahren ist die berufliche Situation belastender geworden, bei der langjährigen Partnerin von Herrn F. noch stärker als bei ihm. Nach einem gemeinsamen Urlaub beginnt Herr F., auch mittwochs und mit mehr Einsätzen Lotto zu spielen. In der Annahme, dass dies auch für seine Partnerin entlastend und erstrebenswert ist, will Herr F. seinen Traum vom Leben verwirklichen. Den leitenden Angestellten in einer Behörde locken nicht die Villa, der Rolls Royce, das Schiff oder die Brillanten. Herr F. träumt von einem Leben unabhängig von beruflichen Anforderungen, Belastungen und Zwängen. Mit Zeit, um zu lesen, Einkaufsbummel zu machen, zu reisen und Muße am See zu erleben. Ein größerer Lottogewinn ist für Herrn F. der Beweis: sein Weg ist richtig. Nun steigert er beständig seine Einsätze, gibt schließlich durchschnittlich etwa 1.000 Euro pro Monat fürs Lottospielen aus. Gelegentlich ist es sogar noch mehr, weil er kleinere Gewinne zusätzlich einsetzt. Er beschäftigt sich intensiv mit Systemlotto. Zusätzlich, wenn auch nicht regelmäßig, gibt er Totoscheine ab und setzt Sportwetten. Er spielt an drei bis vier Verkaufsstellen. Herr F. leiht sich Geld von seinen Eltern, seiner Partnerin, von Freunden, nimmt einen Kredit auf und überzieht sein Girokonto. Sein Ziel vom Leben vor Augen überweist er gelegentlich die Miete nicht mehr, kann die Schlussrechnung des Energieversorgungs-Unternehmens nicht mehr bezahlen...
Seine Schulden sind inzwischen auf etwa 40.000 Euro angewachsen.
Er kann seinen Kredit nicht mehr bedienen. Die Bank setzt das Mahnverfahren in Gang. Lange Zeit versucht Herr F. diese Situation vor seiner Partnerin zu verbergen. Dann kündigt ihm seine Bank auch noch das Girokonto, niemand leiht ihm mehr Geld. Nun gibt es für ihn keinen Ausweg mehr, als sich seiner Partnerin anzuvertrauen. Sie ist schockiert, kann seinen Traum nicht nachvollziehen. Selbst mit einem Gewinn hätte sie sich ein Leben ganz ohne Arbeit nicht vorstellen können. Herr F. ist sehr ernüchtert. Er hatte nie mit ihr darüber geredet, dass er es als seine Aufgabe ansieht, ihr das berufliche Leben zu erleichtern. Die beiden erleben eine heftige Krise. Trotz allem – sie hält zu ihm. Herr F. findet auf der Homepage der

Staatlichen Toto-Lotto GmbH Baden-Württemberg einen Hinweis auf die Hilfsangebote des Beratungs- und Behandlungszentrums für Suchterkrankungen der eva. Er vereinbart einen Beratungstermin. Seither kommt er regelmäßig in die Beratung und besucht die Selbsthilfegruppe für Spielsüchtige. Auch seine Partnerin besucht regelmäßig die Selbsthilfegruppe für Angehörige der eva. Das Gehalt des heute Mitte Vierzigjährigen wird noch mehrere Jahre gepfändet werden. Zusätzlich führt er die Mietschulden an seinen Vermieter in Raten zurück. Doch Herr F. sieht Licht am Horizont: Er möchte eine ambulante Therapie machen. Seinen Antrag auf Kostenübernahme hat er gerade vom Rentenversicherungsträger bewilligt bekommen.

2. Zeitungsartikel aus Frankenpost (05.04.2008):

Nächtliche Geldbeschaffung fürs Zocken am Automaten
Urteil: Bewährungsstrafe für Diebstähle in einer Apotheke mit einem heimlich beschafften Schlüssel

Naila – Eine kritische Zeit erlebte die Belegschaft einer Apotheke im Altlandkreis Naila von Februar bis August 2007: Immer wieder verschwand Geld. Viel schlimmer als der materielle Schaden sei das gestörte Vertrauensverhältnis untereinander gewesen, sagte nun, bei der Verurteilung des Diebes vor dem Hofer Schöffengericht, der Apotheker; jeder habe in Verdacht gestanden.

Das Vertrauen dürfte wieder zurückgekehrt sein. Der Dieb, ein 45-jähriger Arbeiter aus dem ehemaligen Kreis Naila, wurde jetzt zu 14 Monaten Freiheitsentzug verurteilt, ausgesetzt auf drei Jahre Bewährung. Damit blieb Richterin Ulrike Varga genau in der Mitte der Forderung von Staatsanwalt Marco Dippold und Verteidiger Achim Taubald. Per Beschluss kommen noch eine Geldauflage von 1000 Euro an eine Kirche im Landkreis Hof und 100 Stunden gemeinnützige Arbeit hinzu. Der geständige Angeklagte nahm das Urteil an. Verurteilt wurde er für acht Diebstähle, von ursprünglich zwölf angezeigten. Der Gesamtwert des gestohlenen Bargeldes liegt bei etwas über 3000 Euro.

Wie es zu den Diebstählen kam, ist leicht erklärt. Die ehemalige Lebensgefährtin des Apothekers hatte noch einen Schlüssel der Apotheke. Ihrem neuen Lebensgefährten, dem Angeklagten, blieb dies nicht verborgen. Ohne Wissen der Frau drang er mehrfach nachts in die Apotheke ein und stahl aus einer Ledertasche Barbeträge zwischen 130 und 500 Euro. Die

Versuche des Geschädigten, dem unbekannten nächtlichen Dieb das Handwerk zu legen, schlugen fehl. Dafür hatte die Polizei Erfolg: Ihre technischen Möglichkeiten und die Hilfe einer Angestellten führten zur Identifizierung des Eindringlings. Das Motiv für die einträgliche Geldbeschaffung war das Glücksspiel. Die Geldspielautomaten der Spielbank Bad Steben hatten es dem Angeklagten angetan. Der Staatsanwalt sah darin besonders schweren Diebstahl; die Vergehen könnten als gewerbsmäßig eingestuft werden. Der Verteidiger erkannte „nur“ einfachen Diebstahl. Ein medizinisch-psychologisches Gutachten bescheinigte dem Angeklagten einen gewissen Realitätsverlust in Verbindung mit der Faszination einer Spielbankatmosphäre, fand aber keine Anzeichen einer Schuld- oder Steuerungsminderung. Auch eine Therapie sei unnötig; er habe seine Leidenschaft in den Griff bekommen. Eine Spielbanksperre akzeptiert er. Dass er Mist gebaut habe und für den Schaden gerade stehen will, bekundete der Verurteilte im Schlusswort und entschuldigte sich beim Bestohlenen.

5. Tipps zum verantwortungsvollen Spielen

Bei aller Faszination für Glücksspiele, ist es wichtig sich der Risiken bewusst zu werden. Denn Übertreibung und exzessives Spiel können durchaus zur Abhängigkeit führen. Daher ist es wichtig sich den Spaß am Spiel zu erhalten, es aber nicht zu ernst zu nehmen und sich vor allem davor zu hüten, mit aller Macht Geld gewinnen zu wollen.

Regeln für verantwortliches Spielen:
- Spielen Sie nicht mit dem Vorsatz gewinnen zu müssen!
- Legen Sie Ihr monatliches Spielkapital vorab fest!
- Erhöhen Sie nicht nachträglich den von Ihnen vorab festgesetzten

Maximalbetrag!
- Legen Sie im Voraus fest, wie hoch Ihr Spielverlust sein darf!
- Spielen Sie nie unter Einfluss von Alkohol oder Medikamenten!
- Spielen Sie nicht in einer depressiven Stimmung!
- Spielen Sie nur, wenn Sie ausgeruht oder konzentriert sind!

Hinweis: Falls Interesse und Notwendigkeit besteht, können die Schüler/-innen einen Selbsttest durchführen.

Selbsttest

Anhaltspunkte für eine Glücksspielsucht können z.B. folgende Verhaltensweisen sein. Beantworte diese Fragen ehrlich:	Ja	Nein
1. Schaffst Du es nicht, das Glücksspiel über einen längeren Zeitraum einzustellen, obwohl Du es dir ausdrücklich vorgenommen hast?		
2. Verspielst Du mehr Geld als geplant?		
3. Empfindest Du das Bedürfnis, Verluste schnellstmöglich wieder zurück zu gewinnen?		
4. Setzt Du Gewinne sofort ein, um noch mehr zu gewinnen?		
5. Leihst Du dir Geld, um zu spielen – oder verspielst Du Geld, das dir nicht gehört?		
6. Hast Du nach dem Spielen ein schlechtes Gewissen?		
7. Verheimlichst Du deinen Eltern und Freunden das tatsächliche Ausmaß deiner Spieleinsätze bzw. der Verluste oder das Spielen überhaupt?		
8. Vernachlässigst Du wegen des Spiels deine sozialen Kontakte?		
9. Wurdest Du bereits von anderen wegen deines Glücksspielverhaltens kritisiert?		
10. Leidet deine Ausbildung unter dem Glücksspiel?		
11. Beschäftigst Du dich gedanklich intensiv mit dem Glücksspiel und wirst Du schnell unruhig, wenn Du keine Gelegenheit zum Spielen hast?		
12. Erkennst Du, dass Du dir selbst und anderen Schaden zufügst und spielst trotzdem weiter?		
Summe		

Je mehr dieser Fragen Du mit „ja“ beantwortest hast, desto eher solltest Du eine Beratungsstelle aufsuchen, um professionelle Hilfe zu bekommen.

6. Spielsuchtgefährdet – was tun?

Für Menschen mit einer Glücksspielproblematik und auch für deren Angehörige gibt es Hilfe. Die Beratungsstellen sind für viele, die von Glücksspielproblemen oder gar Glücksspielsucht betroffen sind, die erste Anlaufstelle. Sie bieten Unterstützung und Hilfe zu den Themen Glücksspiel, Suchtberatung und Suchtbehandlung an.

Hilfeangebote in Baden-Württemberg

• **Beratungs- und Behandlungseinrichtungen**
Geeignete Beratung finden alle Betroffene und Angehörige in der Regel kostenfrei bei Psychosozialen Beratungsstellen für Personen mit Suchtproblemen. Diese sind auf die Beratung und Behandlung spezialisiert. Sie richten sich an suchtgefährdete und suchtkranke Menschen, Familienangehörige, Partnerin und Partner sowie andere Personen, die mit suchtgefährdeten oder bereits erkrankten Menschen umgehen.

Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum
Büchsenstraße 34-36
70174 Stuttgart
behandlungszentrumsucht@eva-stuttgart.de
www.eva-stuttgart.de

Beratung in Stuttgart: Tel.: 0711/ 20 54 345
Beratung in Karlsruhe: Tel.: 0721/ 16 72 92
Beratung in Konstanz: Tel.: 07553/ 82 88 89

Weitere Adressen von Beratungseinrichtungen:

Fachverband Glücksspielsucht e.V.
Auf der Freiheit 25
32052 Herford
Tel.: 05221/ 59 98 50
spielsucht@t-online.de
www.gluecksspielsucht.de

Glücksspiel & Glücksspielsucht

• **Selbsthilfegruppen**
Selbsthilfegruppen und Selbsthilfeverbände bieten Beratung und Gruppengespräche auf der Basis des Selbsthilfegedankens an. Hier haben sich Personen zusammengeschlossen, welche die Suchtprobleme aus eigener Erfahrung oder durch Angehörige kennen.

Selbsthilfegruppe für Glücksspieler/-innen
Evangelische Gesellschaft
Büchsenstraße 34/36
70174 Stuttgart
Tel.: 0711/ 20 54 308
www.eva-stuttgat.de

• **Telefon-Hotline**
Beim Beratungstelefon erhalten Interessierte, Angehörige und Betroffene individuelle Beratung und Informationen rund um den Themenbereich Glücksspielsucht.

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA)
BZgA-Beratungstelefon zur Glücksspielsucht: Tel.: 0800 1 37 27 00 (kostenlos und anonym)

Fachstelle Glücksspiel und Medienkonsum
Spieler-Hotline: Tel.: 0180 5 77 43 53 (12 Ct./Min.)

• **Schuldnerberatungsstelle**
Die finanzielle Situation ist bei Glücksspielsüchtigen oft existenziell bedrohlich. Angehörige sind von Spielschulden oft mit betroffen. Die Schuldnerberatungsstelle hilft Ihnen die Schulden zu bearbeiten und entwickelt mit allen Beteiligten realistische Zielsetzungen für den Schuldenabbau.

Zentrale Schuldnerberatung (ZBS)
Eberhardstraße 33
70174 Stuttgart
Tel.: 0711/ 21 64 774
www.eva-stuttgart.de

• **Internetadressen**
Angehörige und Familien der Anonymen Spieler: www.gamanon.de
Anonyme Spieler in Deutschland: www.anonyme-spieler.org
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: www.bzga.de
Evangelische Gesellschaft: www.eva-stuttgart.de
Deutsche Hauptstelle für Suchtfragen e.V.: www.dhs.de
Fachverband Glücksspielsucht: www.glueckssspielsucht.de

Empfehlung: Präventive Maßnahme
- Besuch einer Beratungsstelle in der Region oder Besuch eines/r Suchtberater/-in in der Schule, um mehr über präventive Maßnahmen bzgl. Glücksspielsuchtprävention zu erfahren