



ZOCKEN, WETTEN, DADDELN?

Wie man mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen
ins Gespräch über Glücksspiele und ihre Risiken kommt



Kann Glücksspielen süchtig machen?
Seite 5



Was sagt das Gesetz?
Seite 10



Wenn das Spiel zur Sucht wird...
Seite 14



Weitere Informationen
Seite 18

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	› 4
Kann Glücksspielen süchtig machen?	› 5
Glücksspielarten	› 6
Weitere riskante Spielformen	› 8
Alles ganz normal?	› 9
Was sagt das Gesetz?	› 10
Erfahrungsbericht	› 11
Was macht das Glücksspielen gefährlich?	› 12

Entwicklung der Glücksspielsucht	› 13
Wenn das Spiel zur Sucht wird...	› 14
Übungen zum Thema Glücksspiel	› 15
Weitere Informationen und Anregungen	› 18
Impressum	› 19

VORWORT

Spiele macht Spaß – es fördert Teamfähigkeit und Kreativität. Es hilft, gemeinsame Regeln aufzustellen und Entscheidungen zu treffen. Oft lässt es uns die Zeit vergessen und in Fantasiewelten eintauchen. Wir schulen unsere Feinmotorik, sind mit neuen Reizen konfrontiert und freuen oder ärgern uns über Sieg oder Niederlage. Spielen ist so alt wie die Menschheit. Mal geht es um Nervenkitzel, mal um das Gewinnen von Geld, und oft dient es einfach nur der Entspannung. Was soll nun daran gefährlich sein?

Es gibt Spiele, bei denen es um das Gewinnen von Geld geht: Sie werden Glücksspiele genannt. Der Reiz eines Geldgewinns macht Glücksspiele so spannend und interessant. Für viele Menschen ist Glücksspielen das, was es sein sollte – ein harmloses Freizeitvergnügen. Manche Menschen können aber trotz tiefgreifender negativer Folgen mit dem Glücksspielen nicht mehr aufhören, wenn sie einmal angefangen haben.

Sie spielen immer weiter – bis alles Geld verspielt ist. Ein unwiderstehlicher Drang treibt sie zum Spielen, in der Hoffnung, zu gewinnen oder verlorenes Geld zurückzugewinnen. Einige Spielerinnen und Spieler können irgendwann nicht mehr entscheiden, ob sie dem Glücksspiel nachgehen möchten oder nicht – sie verlieren nach und nach die Kontrolle über ihr Spielverhalten.

Je früher eine Aufklärung Jugendlicher und junger Erwachsener über die Gefahren des Glücksspiels erfolgt, desto geringer ist die Wahrscheinlichkeit, dass Glücksspielen zum Problem wird.

Diese Broschüre bietet Ihnen Fakten rund um Glücksspiele und Glücksspielsucht. Die Hintergrundinformationen und Übungen eröffnen Möglichkeiten, mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen über ihr Glücksspielverhalten und die damit verbundenen Risiken und Suchtgefahren ins Gespräch zu kommen.

Von einem Glücksspiel spricht man, wenn Geld eingesetzt wird und die Entscheidung über Gewinn oder Verlust nicht wesentlich von den Fähigkeiten und den Kenntnissen der Spielenden abhängt, sondern allein oder hauptsächlich vom Zufall.

KANN GLÜCKSSPIELEN SÜCHTIG MACHEN?

Grundsätzlich kann jeder Mensch süchtig werden. Süchtig nach etwas, das ihm dazu verhilft, sich besser zu fühlen. Es wird zwischen stoffgebundenen und nichtstoffgebundenen Suchtformen unterschieden. Der Konsum von legalen und illegalen Drogen wie Alkohol, Tabak oder Heroin kann zu einer stoffgebundenen Sucht führen. Exzessives Kaufen oder unkontrolliertes Glücksspielen kann eine nichtstoffgebundene Sucht zur Folge haben. Doch so unterschiedlich die beiden Suchtkategorien auch sein mögen – sie haben eines gemeinsam: Sie führen zum Verlust der Selbstkontrolle und zerstören häufig das Leben der Betroffenen und auch das Leben ihrer Familien und Freunde. Sie bestimmen den Alltag. Und ohne professionelle Hilfe schaffen es nur wenige aus der Abwärtsspirale, denn:

**Sucht ist eine Krankheit.
Glücksspielsucht
ist eine Krankheit.**





GLÜCKSSPIELARTEN

REICH GEKLIKT? ONLINE-GLÜCKSSPIELE

Online-Glücksspiele wie virtuelle Automaten Spiele, Online-Poker, Online-Casinospiele und Online-Sportwetten haben ein hohes Suchtpotenzial. Seit Inkrafttreten des neuen Glücksspielstaatsvertrags am 1. Juli 2021 sind diese Formen von Glücksspielen erlaubt. Ihre Verfügbarkeit rund um die Uhr, an sieben Tagen in der Woche, schnelle Spielabfolgen in Verbindung mit zum Teil sehr kurzen Auszahlungsintervallen, fehlende soziale Kontrolle und viele Möglichkeiten des Zahlungsverkehrs machen diese Glücksspielform besonders riskant. Die Gefahren des Online-Glücksspiels sind gerade für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene erheblich.

GEHT DER BALL INS TOR? SPORTWETTEN

Sportwetten haben vor allem für Jugendliche einen besonders hohen Spielanreiz – online wie offline. Sie bieten ein breites Spektrum an Einsatz- und Spielmöglichkeiten und locken mit hohen Auszahlungsquoten. Das Sich-Auskennen in einzelnen Sportarten lässt Jugendliche daran glauben, das Spielergebnis vorhersagen und so einen Gewinn erzielen zu können. Letztendlich entscheidet aber auch hier der Zufall über den Spielausgang.

GUT GEBLUFFT? POKER

Mit 52 Karten wird hier um den Gesamteinsatz der Runde gepokert. Gesetzt wird auf das Gewinnpotenzial der eigenen Hand. Pokerspiele sehen viele Glücksspielerinnen und Glücksspieler als Möglichkeit, den Traum „vom Tellerwäscher zum Millionär“ spielend leicht zu erreichen. Wer es schafft, das berühmte Pokerface aufzusetzen, hat auch mit einem schlechten Blatt gute Chancen, den Pot leerzuräumen. Trotz gewisser Geschicklichkeitsanteile bleibt Poker ein Glücksspiel. Gerade beim Online-Poker droht ein großer Geldverlust, und das Suchtpotenzial ist sehr hoch.

IM DADDELGLÜCK? GELDSPIELAUTOMATEN

In Spielhallen, Gast- und Raststätten, Vereinsheimen und Imbissbuden blinken sie an der Wand und locken mit einem schnellen Gewinn. „Der Traum vom großen Jackpot scheint nur wenige Cent entfernt.“ Doch letztlich schlucken sie mehr als sie ausspucken. Das Spielen an diesen Geräten gilt als besonders risikoreich und hat ein hohes Suchtpotenzial.

6 AUS 49 LOTTO, LOTTERIEN, RUBBELLOSE

Das klassische Lotto ist immer noch Deutschlands Glücksspiel Nummer 1. Ob „LOTTO 6 aus 49“, „KENO“, die Fernsehlotterien, „Eurojackpot“ oder die Klassenlotterien der Länder – die Bandbreite an Angeboten ist groß. Auch wenn das Suchtpotenzial hier unterschiedlich hoch ist, kann das Spielen von Lotto und Lotterien süchtig machen. Besonders verbreitet unter jungen Spielerinnen und Spielern sind Sofortlotterien, also Rubbellose. Die Verfügbarkeit in allen Lottoannahmestellen, die besondere optische Aufmachung und das sofortige Erfahren des Spielergebnisses machen diese Spiele besonders attraktiv.

WEITERE RISKANTE SPIELFORMEN

Bei diesen Spielformen handelt es sich nicht um klassische Glücksspiele. Sie sind jedoch bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen sehr beliebt und bergen Gefahren.

IST DOCH NUR EIN VIDEOSPIEL?!

SIMULIERTES GLÜCKSSPIEL

Simuliertes Glücksspiel ist in Videospielen und in Free-to-Play-Spielen weit verbreitet. Bei simulierten Glücksspielen wird eines von drei Merkmalen vom Glücksspiel (Geldeinsatz, Zufallsprinzip, Geldgewinn) bewusst ausgeklammert. Damit werden gesetzliche Einschränkungen, die mit dem Anbieten eines Glücksspiels verbunden sind, umgangen.

Durch komplexe Algorithmen wird das Spielverhalten angeheizt. Auf Phasen des Verlierens folgen schnell wieder Phasen des Gewinnens, und die Gewinne treten zunächst gehäuft auf. Erste Studien zeigen, dass Teilnehmerinnen und Teilnehmer an simulierten Glücksspielen eher bereit sind, an Glücksspielen mit Geldeinsatz teilzunehmen als eine gleichaltrige Kontrollgruppe.

Im Bereich der kostenpflichtigen Videospiele für PCs, Konsolen und Mobilgeräte sind häufig Lootboxen zu finden. Dies sind virtuelle Schatztruhen, die von Spielerinnen und Spielern mit Echtgeld erworben werden können, um den Spielfortschritt zu beschleunigen. In den Truhen finden Spielerinnen und Spieler dann nach dem Zufallsprinzip Gegenstände, die im Spiel verwendet werden können.

Im Bereich der Free-to-Play-Spiele sind der Download und das anfängliche Spiel kostenfrei. Um im Spiel schnelle Erfolge erzielen zu können, sind im weiteren Verlauf Geldeinsätze notwendig. So kann aus dem kostenfreien Vergnügen schnell ein teures werden. Entsprechend viele verschiedene simulierte Glücksspiele finden sich in solchen Spielen. So gibt es manchmal in nur einem Spiel Glücksräder, Rubbellose, Spielautomaten und Lootboxen. Diese generieren jeweils die verschiedenen Ingame-Währungen, die die Spielerinnen und Spieler zum Weiterspielen benötigen. Besonders weit verbreitet sind Free-to-Play-Spiele im Mobilbereich (Smartphone und Tablet), wo sie den Großteil der in den App-Stores angebotenen Spiele ausmachen. Sie zielen dort bewusst auf eine junge Zielgruppe ab, der die Teilnahme an echtem Glücksspiel verboten ist. Die

entwicklungsbeeinflussenden Folgen können derzeit nur erahnt werden. So wird davon ausgegangen, dass bei Jugendlichen eine Art Normalisierung von Glücksspielen im Sinne einer alltäglichen Beschäftigung stattfindet. Gleichzeitig werden die damit verbundenen Gefahren ausgeblendet und falsche Gewinnerwartungen bezogen auf echtes Glücksspiel geweckt.

ALLES GANZ NORMAL?

WERBUNG FÜR GLÜCKSSPIELE

Durch gezielte Strategien (zum Beispiel „Targeting“) werden bestimmte Nutzergruppen angesprochen. Auch Streams von Influencerinnen und Influencern tragen dazu bei, Glücksspiele zu vermarkten. Über den angestrebten Verkauf des jeweiligen Angebots hinaus verfolgt Werbung vor allem das Ziel, neue Kundinnen und Kunden zu gewinnen. Glücksspiele rücken durch Werbung zunehmend in die öffentliche Wahrnehmung und werden dadurch zu einer „normalen, alltäglichen“ und damit scheinbar harmlosen Freizeitbeschäftigung.

Per Gesetz darf sich die Werbung nicht an Minderjährige wenden, und diese sind, soweit möglich, als Empfängerinnen und Empfänger von Werbung auszunehmen. In der Realität kann sich jedoch kaum jemand dem Werbeangebot entziehen – und vor allem junge Menschen sind sehr empfänglich für Angebote, die als attraktives und spannendes Vergnügen dargestellt werden. Die häufige Annahme von jungen Menschen, Verlauf und Ergebnis von Glücksspielen beeinflussen zu können, wird durch gezieltes Marketing noch verstärkt.

In Sportstätten ist Werbung für Glücksspiele nur als Dachmarkenwerbung unter anderem auf Trikots und Banden erlaubt. Das bedeutet, dort darf „nur“ mit dem Namen der Anbietenden geworben werden. Da dieser Name in der Regel einen klaren Bezug zum angebotenen Glücksspiel hat, ist Dachmarkenwerbung ebenso brisant wie die direkte Vermarktung eines Glücksspiels. Darüber hinaus wird durch Banden- und Trikotwerbung der Eindruck vermittelt, dass Sport und Wettangebote „ganz normal“ zusammengehören.

Vor allem Menschen, die schon Glücksspielerfahrung haben, d.h. Gelegenheits- und Problemspielerinnen und -spieler, nehmen Werbeangebote bewusster wahr; das Risiko einer Intensivierung des Spielens bis zum Kontrollverlust bzw. eines Rückfalls bei glücks-spielsüchtigen Menschen ist hier sehr hoch.



WAS SAGT DAS GESETZ?

RECHTSLAGE UND JUGENDSCHUTZ

Egal, wer welches Angebot durchführen möchte, Glücksspiele bedürfen grundsätzlich einer behördlichen Genehmigung. Wer sich als Veranstalterin oder Veranstalter nicht daran hält, macht sich strafbar. Auch die Teilnahme an einem unerlaubten Glücksspiel hat strafrechtliche Konsequenzen. Grundlage bildet das Strafgesetzbuch mit seinen Paragrafen 284 bis 287. Zuwiderhandeln wird mit Freiheitsstrafen bis zu fünf Jahren geahndet. Wann und unter welchen Bedingungen Glücksspiele rechtlich erlaubt sind, regelt der Glücksspielstaatsvertrag 2021 (GlüStV 2021).

Im GlüStV 2021 ist neben der Suchtprävention auch der Jugend- und Spielerschutz geregelt. So ist es Minderjährigen grundsätzlich untersagt, an Glücksspielen teilzunehmen. Glücksspielanbietende sind verpflichtet, das Alter vor der Spielteilnahme zu überprüfen. Bei Online-Glücksspielen gibt es eine Obergrenze für monatliche Einzahlungen, die übergreifend für alle Anbietenden gilt.

Glücksspielanbietende müssen über mögliche Suchtrisiken aufklären und auf Hilfeangebote hinweisen, um die Suchtgefährdung zu minimieren. Sie sind verpflichtet, das Spielverhalten ihrer Kundinnen und Kunden zu beobachten und bei Hinweisen auf ein problematisches Glücksspielverhalten Maßnahmen zu ergreifen. Zu ihrem eigenen Schutz können sich Glücksspielerinnen und Glücksspieler für die meisten Glücksspielangebote sperren lassen.

ERFAHRUNGSBERICHT

DENIS, 17 JAHRE, AZUBI

Ich bin der totale Fußballfan. Meine Kumpels und ich haben immer miteinander gewettet, wer gewinnt, wenn unser Lieblingsverein gespielt hat, wie hoch die Tordifferenz sein wird, wer das erste Tor schießt und wann. Wir waren ganz verrückt nach Wetten. Damals war ich gerade 16. Mein Onkel hat auch mitgemacht und mich mit in einen Laden genommen, wo im großen Stil gewettet wurde. Von da an habe ich regelmäßig gewettet, auch mal auf andere Sportarten, z.B. Pferderennen, aber dazu braucht man mehr Fachwissen, als ich es habe. Das Wetten beherrschte meinen Tag. Ich hatte eine Ausbildung angefangen, die aber bald uninteressant wurde, denn ich musste ja die Quoten verfolgen und mir neue Wetten anschauen. Beim Wetten fühlte ich mich wie ein Erwachsener, wie ein richtiger Mann, zusammen mit den anderen Männern im Laden, wie ein richtiger Kerl eben.

Ich kam öfter zu spät zur Arbeit und wurde schließlich rausgeworfen. Das kam mir gelegen, so hatte ich mehr Zeit für die Wetten. Schließlich musste man sich die Spiele und Rennen ja möglichst auch live anschauen.

Zum Problem wurde, dass ich mehr Geld zum Wetten brauchte, als ich hatte. Wenn ich verloren hatte, war ich überzeugt, den Verlust doppelt wieder herauszubekommen, wenn ich nur noch einmal setzen konnte. Ich lieh mir von überall her Geld und konnte es irgendwann nicht mehr zurückzahlen.

Ich war total fertig und wettete noch mehr, sagte Termine mit Freunden ab, bloß um wetten zu können. Einmal noch die Riesenquote, und ich wäre saniert. Als man mir nachts auflauerte und mich verprügelte, weil ich meine Schulden nicht bezahlt hatte, bekam ich es mit der Angst zu tun. Mir wurde zum ersten Mal klar, wohin meine Wetten führen, und dass ich womöglich ein größeres Problem habe und Hilfe brauche.



WAS MACHT DAS GLÜCKSSPIELEN GEFÄHRLICH?

Auch wenn das Spielen vor allen Dingen Spannung und Vergnügen suggeriert, dürfen die Gefahren nicht unterschätzt werden – das gilt besonders für die Glücksspiele, die Zeit und Alltagsprobleme vergessen lassen. Vor allem die Geldspielautomaten in den zahllosen Spielhallen, die bis auf wenige Stunden am Tag durchgehend geöffnet haben, und Glücksspiele im Internet, die rund um die Uhr anonym und damit auch für Jugendliche leicht zugänglich sind, bergen eine hohe Suchtgefahr.

Die hohe Spielfrequenz führt zu einer Verdrängung der finanziellen Verluste. Häufig wird – noch bevor der Verlust des Einsatzes überhaupt realisiert wird – automatisch wieder auf die Taste gedrückt. Bei Geldgewinnen erfolgt der sofortige Neueinsatz. Durch Start-, Stopp- und Risikotasten bei den Geldspielgeräten wird das Gefühl vermittelt, das Spiel direkt beeinflussen zu können. Kommen nun noch virtuelle bzw. bargeldlose Einsätze per Kreditkarte dazu, sinkt die Hemmschwelle zu spielen sogar noch weiter ab. Psychologische Tricks wie Licht- und Farbeffekte oder das Vorgaukeln von „Beinahe-Gewinnen“ führen dazu, die nächste Runde zu starten.

Auch wenn die Spielbanken weniger zahlreich als die Spielhallen sind, bergen ihre Angebote ein hohes Suchtpotenzial. Die Geldeinsätze können hier so hoch sein, dass bereits an einem Abend Haus und Hof verspielt werden können. Auch Sport- und Pferdewetten sowie Börsenspekulationen können aufgrund des großen (Spiel-) Anreizes und der hohen Verlustmöglichkeiten gefährlich werden.



ENTWICKLUNG DER GLÜCKSSPIELSUCHT

WENN ERSTE GEWINNE LOCKEN...

Über Gewinne beim Glücksspiel freut sich jede/jeder – egal, ob es um kleine oder größere Geldbeträge geht. Bei einigen Glücksspielformen, zum Beispiel bei Sportwetten oder Poker, werden Gewinne dem eigenen „Fachwissen“ bzw. eigenen Kompetenzen zugeschrieben. Das trügerische Gefühl, Einfluss auf das Spiel nehmen zu können und/oder auf einfache Weise schnell zu Geld zu kommen, verführt zu immer höheren Einsätzen. Warum sollte es nicht auch beim nächsten Mal klappen? Scheinbar ist alles noch unter Kontrolle. Das anfänglich unauffällige Freizeitvergnügen entwickelt sich nun zur Regelmäßigkeit.

WENN DAS SPIEL ZUR GEWOHNHEIT WIRD...

Langsam nehmen die Einsätze, die Häufigkeit und die Dauer zu. Immer öfter drehen sich die Gedanken um das nächste Spiel. Die Risikobereitschaft wird größer, gleichzeitig wird das Spielen vor Freunden und Familie verheimlicht. Das Glücksspiel gewinnt an Eigen-dynamik und soll Alltagsorgen vergessen lassen. Doch das Gegenteil tritt ein. Das Glück verlässt einen, die Schulden beginnen zu wachsen, und das Spielen auf Pump beginnt.

WENN DAS SPIEL ZUR SUCHT WIRD...

Die Spielerinnen und Spieler sind nun nicht mehr in der Lage, ihr Verhalten zu steuern. Immer öfter kommt es zum Verlust des gesamten Einsatzes. Die Betroffenen werden von der Vorstellung getrieben, ihr Geld zurückgewinnen zu müssen. Die mittlerweile krankhaft Spielenden versprechen sich selbst und ihrem Umfeld nach Bekanntwerden des Problems immer wieder, das Glücksspielen zu beenden. Das Scheitern führt zu Selbstverachtung und Verzweiflung. Die Abwärtsspirale dreht sich unaufhörlich weiter – mit oft verheerenden privaten, psychosozialen, beruflichen und finanziellen Folgen.

DIE AUSWIRKUNGEN DER SUCHT

Pathologisches, also krankhaftes Glücksspielen führt in den meisten Fällen zu starken Einschränkungen im Alltag. Die Gedanken drehen sich immer weniger um Schule, Ausbildung oder Job, sondern ausschließlich um das nächste Spiel und das dafür benötigte Geld. Die Sucht bestimmt den kompletten Tagesrhythmus. Denn wenn auch am Anfang noch kleine Einsätze und Gewinne zu Euphorie führten, brauchen die Spielerinnen und Spieler nun immer höhere Anreize, um den gewünschten Kick zu erreichen. Kann aus irgendeinem Grund nicht gespielt werden, werden sie jetzt unruhig und gereizt. Der immer wieder erlebte Kontrollverlust führt zu Angst und Schuldgefühlen, die mit neuen Spielrunden verdrängt werden. Freunde und Familie werden belogen, um das wahre Ausmaß zu vertuschen. Zunehmender finanzieller und psychosozialer Druck führt immer wieder zu neuen Versuchen, verlorenes Geld zurückzugewinnen. Betrug, Diebstahl oder Unterschlagung sind oft die Folgen.

ÜBUNGEN ZUM THEMA GLÜCKSSPIEL FÜR DIE ARBEIT MIT JUGENDLICHEN

MINDMAP ALS GESPRÄCHSEINSTIEG...

DAS WIRD BENÖTIGT:

- » Papier
- » Stifte
- » Kärtchen

UND SO WIRD GESPIELT:

In die Mitte des Papiers werden die Begriffe „Spiele“ und „Glücksspiele“ geschrieben und umkreist. Von diesen Oberbegriffen aus werden nun Astlinien gezeichnet, die sich immer weiter verzweigen. Die Jugendlichen schreiben auf jedes Kärtchen ein Spiel. Anschließend werden die Kärtchen den Oberbegriffen zugeordnet. Danach kann die Diskussion eröffnet werden: Was genau sind Glücksspiele? Wo liegt der Unterschied zu anderen Spielen? Lassen sich die (Glücks-) Spielformen immer eindeutig zuordnen?

ZIEL:

Mit Hilfe dieser Übung werden die Begriffe „Spiele“ und „Glücksspiele“ und ihre Unterschiede herausgearbeitet.



WAHRSCHEINLICHKEITEN ERFAHREN...

DAS WIRD BENÖTIGT:

- » Ein-Euro-Münzen
- » Tabellen für Kopf- und Zahl-Eintrag
- » Stifte
- » Kleingruppen mit jeweils 4 bis 5 Teilnehmenden

UND SO WIRD GESPIELT:

Eine Teilnehmerin/ein Teilnehmer pro Gruppe wirft neun Mal eine Ein-Euro-Münze, die Gruppe notiert, ob Kopf oder Zahl oben liegen. Vor dem zehnten Wurf werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer aufgefordert, auf den letzten Wurf zu wetten – unter Berücksichtigung der bisherigen neun Ergebnisse. Die Vorhersage und der tatsächliche Wurf werden notiert. Nach dem letzten Wurf werden die Erfahrungen der verschiedenen Gruppen ausgewertet. Dies ist der Ausgangspunkt für die Diskussion über Wahrscheinlichkeiten.

Wurf	Kopf	Zahl
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
gesamt		
10		

ZIEL:

Bei dieser Übung werden Erfahrungen mit dem Zufall gemacht und tatsächliche Gewinnchancen visualisiert. So kann eine realistische Einschätzung zur Gewinnwahrscheinlichkeit entwickelt werden. Anhand der eigenen Versuchsreihen kann das Prinzip der Gewinnchancen praktisch erfahren werden.

CHECK DEIN SPIEL

SELBSTTEST FÜR JUGENDLICHE UND JUNGE ERWACHSENE – GLÜCKSSPIEL

Du kannst selber checken, ob du mit Glücksspielen so umgehst, dass du keinen Schaden nimmst, oder ob dein Glücksspielverhalten riskant ist. Beantworte die Fragen ehrlich. Mach dir selbst nichts vor!

- » Hast du beim Glücksspiel schon mehr Geld gesetzt, als du es dir eigentlich leisten konntest? ja ☐ nein ☐
- » Versuchst du, weniger zu spielen, aber es klappt nicht? ja ☐ nein ☐
- » Bist du unruhig oder gereizt, wenn du weniger oder gar nicht spielst? ja ☐ nein ☐
- » Kritisieren dich Freunde oder Familienmitglieder, weil du spielst? ja ☐ nein ☐
- » Fühlst du dich schuldig, wenn du spielst? ja ☐ nein ☐
- » Versuchst du, verlorenes Geld zurückzugewinnen, indem du weiterspielst? ja ☐ nein ☐
- » Leihst du dir manchmal Geld, um spielen zu können? ja ☐ nein ☐
- » Tust du Verbotenes, um an Geld fürs Spielen zu kommen? ja ☐ nein ☐
- » Bittest du andere Leute um Geld, um deine Spielschulden zu bezahlen? ja ☐ nein ☐

Jedes „Ja“ ist ein Zeichen dafür, dass mit deinem Glücksspielverhalten etwas nicht stimmt.

WEITERE INFORMATIONEN UND ANREGUNGEN FÜR DIE PRÄVENTIONSARBEIT FINDEN SIE ...

- » in der Materialdatenbank des Präventionsprojektes der pad gGmbH Berlin: <https://material.fauler-spiel.de/>
- » in der Veröffentlichung „Methoden der Prävention von problematischem & pathologischem Glücksspiel“ der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.
<https://materialien.aj-bayern.de/gluecksspielsucht/methoden-der-praevention-von-problematischem-pathologischem-gluecksspiel.html>



RAT UND UNTERSTÜTZUNG

Die Entwicklung vom Freizeitspiel zur Glücksspielsucht geschieht nicht von einem Tag auf den anderen. Doch welches Verhalten ist noch harmlos, und wie erkennt man eine Abhängigkeit? Welche Alternativen kann ich Jugendlichen und jungen Erwachsenen bieten? Und welche konkreten Behandlungsmöglichkeiten gibt es eigentlich für Glücksspielsüchtige?

Egal, ob Sie jemanden kennen, der/die betroffen ist, oder Fragen bezüglich Ihrer Schülerinnen und Schüler, Freunde oder Kinder haben – Sie finden Rat und Unterstützung bei Suchtberatungsstellen in Ihrer Region. **Die Beratung ist anonym, vertraulich und kostenfrei.**

Bayern	www.verspiel-nicht-dein-leben.de
Brandenburg	www.spielsucht-brandenburg.de
Hessen	www.hls-gluecksspielsucht.org
Niedersachsen	www.gluecksspielsucht-niedersachsen.de
Thüringen	www.fairspielt.info
Bundesweit	www.bundesweit-gegen-gluecksspielsucht.de www.check-dein-spiel.de

☎ **BIÖG-Telefonberatung zur Glücksspielsucht: 0800 1 37 27 00 (kostenfrei)**

☎ **Infoline Glücksspielsucht der Landesfachstelle Glücksspielsucht NRW:**
0800 0776611 (kostenfrei und anonym)

IMPRESSUM

Brandenburgische Landesstelle für Suchtfragen e. V.

Behlertstraße 3A, Haus H1, 14467 Potsdam
Tel. 0331 / 581 380 - 0
gluecksspielsucht@blsev.de | www.blsev.de



Fachverband Drogen- und Suchthilfe e. V.

Thüringer Fachstelle GlücksSpielSucht
Dubliner Straße 12, 99091 Erfurt
Tel. 0361 / 34 61 746
gluecksspielsucht@fdr-online.info | www.fdr-online.info



Hessische Landesstelle für Suchtfragen e. V.

Zimmerweg 10, 60325 Frankfurt am Main
Tel. 069 / 71 37 67 77
hls@hls-online.org | www.hls-online.org



Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen

Gruppenstraße 4, 30159 Hannover
Tel. 0511 / 62 62 66 - 0
info@nls-online.de | www.nls-online.de



Landesstelle Glücksspielsucht in Bayern

Edelsbergstraße 10, 80686 München
Tel. 089 / 55 27 359 - 0
info@lsgbayern.de | www.lsgbayern.de



