

Glücksspielsuchtpräventive Ansätze – Projekt für die schulische Arbeit: *„BlingBling“*

MMag. Birgit Wenty, Fachstelle für Suchtprävention NÖ
Mag. Margit Bachschwöll, Institut für Suchtprävention Wien

Fachtagung Glücksspiel und Spielerschutz, 23.11.2016



MAßNAHMEN GLÜCKSSPIELSUCHT-PRÄVENTION UND SPIELERSCHUTZ

PERSONENORIENTIERTE ANSÄTZE

- Lebenskompetenzprogramme
- Glücksspielspezifische Präventionsangebote für universelle und selektive Zielgruppen
- Beratungs- und Hilfsangebote
- Informationsmaßnahmen und Kampagnen etc.

STRUKTURELLE ANSÄTZE

- Klare gesetzliche Regulation
- Technischer Spielerschutz
- Personalisierte SpielerInnen-Karte mit Frühwarn- und Sperrsystem
- Niedrige Gewinn- und Verlustlimits
- Risikomindernde Zugangs- und Nutzungsbestimmungen
- MitarbeiterInnenschulungen etc.

MAßNAHMEN GLÜCKSSPIELSUCHT- PRÄVENTION UND SPIELERSCHUTZ



**Eine nachhaltige und umfassende
Glücksspielsuchtprävention ist mehr
als Prävention im Setting Schule.**

**Diese kann nur ein Baustein
von vielen weiteren notwendigen sein!**



PROJEKTENTWICKLUNG



- Unterrichtsprogramm zur Prävention von Glücksspielsucht vom SuchtPräventionsZentrum des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg entwickelt und umfassend evaluiert (2008-2012)
- Überarbeitung durch die Fachstelle für Suchtprävention NÖ, das Institut für Suchtprävention Wien und die SUPRO – Werkstatt für Suchtprophylaxe Vorarlberg; Adaptierung bezüglich Zielgruppe, Sprache und gesetzliche Rahmenbedingungen
- Pilotphase von März 2016 bis Jänner 2017 in Berufsschulen und berufsbildenden höheren Schulen in Niederösterreich, Wien und Vorarlberg; Erhebungen mittels Fragebögen und Interviews

PROJEKTDURCHFÜHRUNG



- Umsetzung durch geschulte TrainerInnen
- Standardisierte Durchführung (Manual)
- Standardisierte Methoden (Koffer mit Materialien)
- Durchführung im Klassenverband
- Workshop-Dauer: 5 Unterrichtseinheiten
- LehrerInnenfortbildung und Elternabend

PROJEKTKOSTEN



Die Kosten für die Entwicklung und Umsetzung von „*BlingBling* – Ein Projekt zur Prävention von Glücksspielsucht“ im schulischen Setting werden von der Fachstelle für Suchtprävention NÖ, dem Institut für Suchtprävention Wien und der SUPRO – Werkstatt für Suchtprophylaxe Vorarlberg getragen.



PROJEKTABLAUF



Einstieg (2 EH)

- Vermittlung von Wissen und neuen Erkenntnissen rund um (Online-) Glücksspiel und Sportwetten im Kontext Suchtvorbeugung

Stationen- parcours (2 EH)

- (Neues) Wissen durch Selbsterfahrung festigen
- Auseinandersetzung mit eigenem Spielverhalten

Abschluss (1 EH)

- Reflexion der neuen Erkenntnisse und Erfahrungen
- Informationen zu Beratungs- und Hilfsangeboten



EINSTIEG (2 EINHEITEN)

1. Wer hat schon mal...?
2. Übersicht über Glücksspiele
3. Gefährdungspotential verschiedener Glücksspiele
4. Glück, Spielen und Risiko
5. Wann wird's riskant?



STATIONENPARCOURS (2 EH)



STATIONENPARCOURS



Laufzettel

Stationen



Name: _____

Du hast 11 Stationen zur Auswahl.
Die Stationen Ia/Ib und IIa/IIb und X sind Pflichtstationen

Nr.	Station:	Zeitraumen	Sozialform	erledigt
Ia	Wissensspiel	15 Min.		
Ib	...oder Wissenstest im Internet	10 Min.		
IIa	Bank of Winners - BOW	15 Min.		
IIb	Warum gewinnt die Bank bei BOW?	10 Min.		
III	Lose ziehen	10 Min.		
IV	Traum vom Lottogewinn	10 Min.		
V	König Midas	10 Min.		
VI	Ein glücklicher Moment	15 Min.		
VII	Lebensmotto	10 Min.		
VIII	Zeitkuchen, Stress und Langeweile	10 Min.		
IX	Was braucht Martin?	15 Min.		
X	Buchstabengitter	10 Min.		
XI	Sportwetten	15 Min.		

Arbeitsauftrag:

Ia Wissensspiel

15

Worum geht's?

Auf den Spielkarten befinden sich Fragen zu Glücksspielen und ihren Suchtgefährdungspotenzialen. Die Antworten können das Wissen der MitspielerInnen bestätigen oder erweitern.

Ablauf

Die Spieldauer von 8 oder 10 Minuten wird vereinbart. Jede/r setzt seinen/ihren Spielstein auf das Startfeld. Wer die höchste Zahl würfelt, fängt an. Im Uhrzeigersinn wird weiter gewürfelt. Wer eine Sechs würfelt, darf ein weiteres Mal würfeln. Es können auch zwei oder mehr Steine auf einem Spielfeld landen!



Wer auf ein solches Feld kommt, zieht eine Wissenskarte und gibt sie seinem/ihrer rechten MitspielerIn. Diese Person liest dir die Frage vor! Beantworte du die Frage richtig, erhältst du die Karte. Wenn die Antwort falsch ist, wird die Karte unter den Stapel gelegt.

Am Ende des Spiels addiert jede Person die erreichten Punkte.

Ziel des Spiels ist es, in einer vorher abgesprochenen Zeit möglichst viele Wissenskarten zu erhalten. Die auf den Karten vermerkten Punkte werden addiert. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Material:

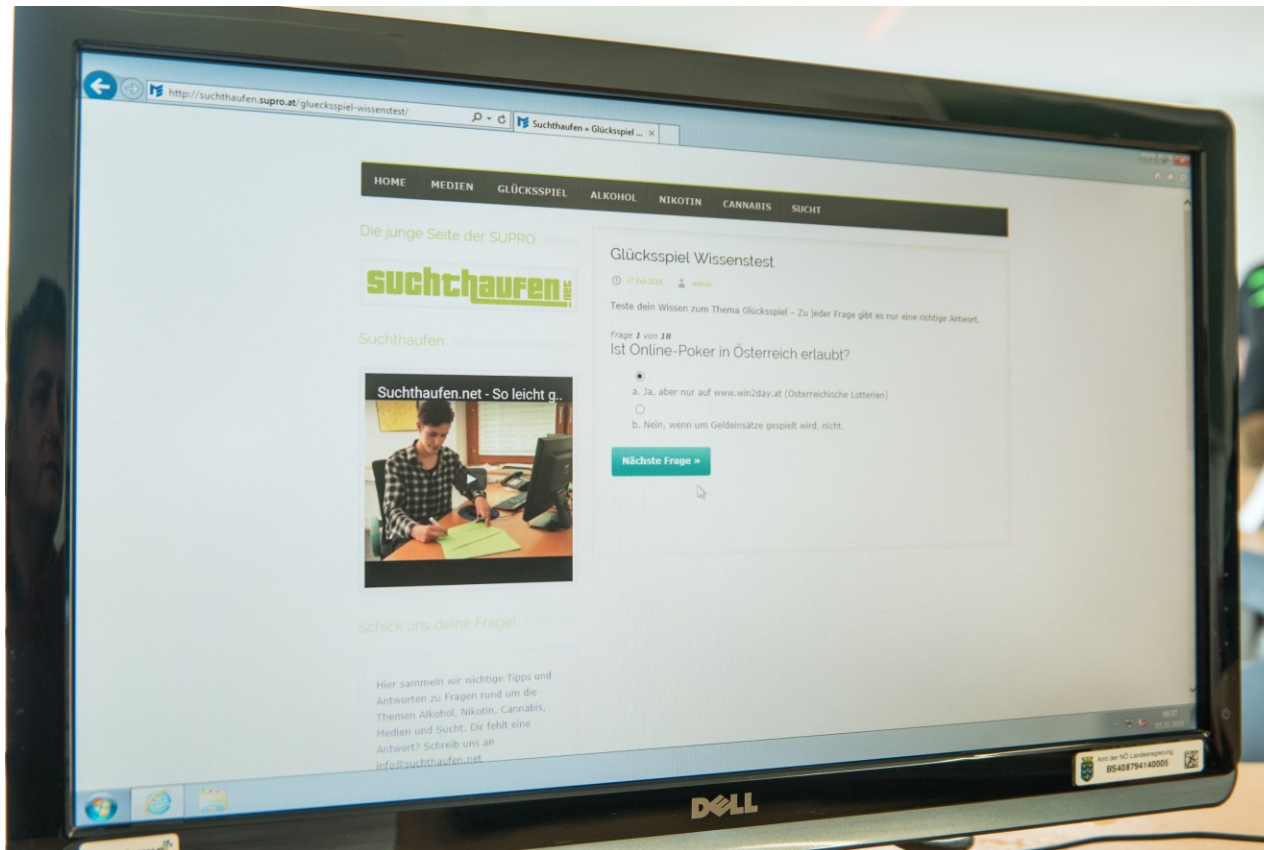
- Spielfeld
- 4 verschieden farbige Spielfiguren
- 1 Würfel
- Wissenskarten

IA WISSENSSPIEL





IB WISSENSQUIZ IM INTERNET



<http://suchthaufen.supro.at/gluecksspiel-wissenstest/>



IIA BANK OF WINNERS (BOW)



II Bank of Winners - BOW

© 15

Worum geht's?

Bei diesem Spiel geht es darum, auszugucken, wie es sich anfühlt, zu gewinnen. Die Ergebnisse sind durch die Adressen der beiden Würfelseiten die Frustr-O-Meter der Spielerinnen oder der Spieler, in fünf Fächer die Frustr-O-Meter mit diesen Gefühle veranschaulichen.

Ablauf

Schluss: Jeder der beider Würfelseiten gegen die „Bank“. Es wird mit zwei Würfeln gespielt. Die Ergebnisse sind durch die Adressen der beiden Würfelseiten die Frustr-O-Meter der Spielerinnen oder der Spieler, in fünf Fächer die Frustr-O-Meter mit diesen Gefühle veranschaulichen.

Spielanleitung:
 1. Jeder bekommt fünf Spielchips, auch die Bank.
 2. Der/die erste Spieler/in würfelt, die Augenzahl beider Würfelseiten.
 3. Das Ergebnis wird mit der Gewinnstabelle verglichen und e Gewinn ausbezahlt.
 4. Verliert man, so zahlt man einen Chip an die Bank, gewinnt man, so zahlt man einen Chip an die Bank, gewinnt man, so zahlt man einen Chip an die Bank, gewinnt man, so zahlt man einen Chip an die Bank.

Frustr-O-Meter:
 = kein Frustr, 10 = großer Frustr
 Der/die Spieler/in stellt seinen bzw. ihren Spaß-/Frustrlevel an einem der Frustr-O-Meter.
 Die Zahl auf dem „Frustr-O-Meter“ wird von der Bank in die Tabelle eingetragen.

5. Die Bank stellt nach ihrem Frustrlevel nach jeder Runde ein und schreibt diesen in die Tabelle.

6. Es werden zehn Runden gespielt.

7. Wer am Schluss die meisten Chips besitzt, hat gewonnen.

Material:

- Spielchips
- Gewinnstabelle
- Frustr-O-Meter
- Ergebnistabelle für das „Frustr-O-Meter“
- 2 Würfel
- 1 Stuhl

Ergebnis Würfelseiten	Gewinn
1	Spieler/in
2	Spieler/in
3	Spieler/in
4	Bank
5	Bank
6	Bank
7	Bank
8	Bank
9	Spieler/in
10	Spieler/in
11	Spieler/in
12	Spieler/in

II Bank of Winners - BOW

Ergebnistabelle für das „Frustr-O-Meter“

Name der Spielerinnen	Anzahl der Runden										Summe aller Frustrlevel	Summe der Gewinnchips	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.													
2.													
3.													
4.													

Die Bank notiert die Frustr-Level aller, trägt sie in die Tabelle ein und addiert zusammen. Schluss alle Ergebnisse:
 Kleinste Summe: hoher Spaß (0 - 20)
 Kleine Summe: eher Spaß (21 - 40)
 Mittlere Summe: neutral (41 - 60)
 Höhere Summe: eher Frustr (61 - 80)
 Höchste Summe: starker Frustr (81 - 100)



IB WARUM GEWINNT DIE BANK?

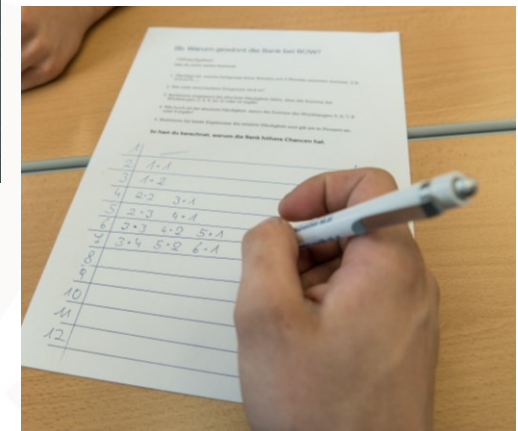
Warum gewinnt die Bank of Winners?

2	1/1
3	2/1
4	1/3, 2/2
5	1/4, 2/3
6	1/5, 2/4, 3/3
7	1/6, 2/5, 3/4
8	2/6, 3/5, 4/4
9	3/6, 4/5
10	4/6, 5/5
11	5/6
12	6/6

21 Möglichkeiten

Spieler 8 = $\frac{8}{21} = 38\%$

Bank 13 $\rightarrow \frac{13}{21} = 62\%$



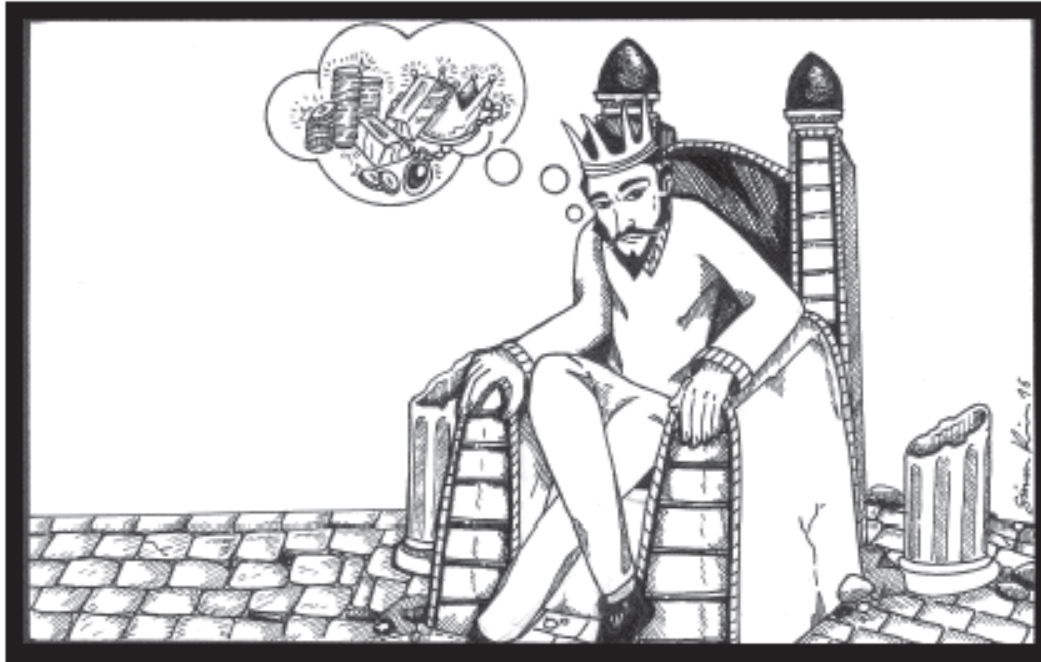
III. LOSE ZIEHEN



IV. TRAUM VOM LOTTOGEWINN



V. KÖNIG MIDAS





VI. EIN GLÜCKLICHER MOMENT



VII. LEBENSMOTTO



persönliches
Lebensmotto

von.....

- Ich lese keine Anleitungen, ich drücke Knöpfe, bis es klappt!
- Klug war's nicht – aber geil!
- Kopf hoch, sonst fällt das Krönchen runter!
- Ich freue mich, wenn es regnet, denn wenn ich mich nicht freue, regnet es auch.
- Warum einfach, wenn es kompliziert auch geht?
- Ohne Orientierungssinn sieht man viel mehr von der Welt.

VIII. ZEITKUCHEN





IX. WAS BRAUCHT MARTIN?





X. BUCHSTABENGITTER



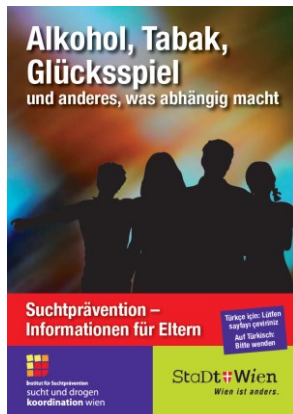
XI. SPORTWETTEN





ABSCHLUSS (1 EINHEIT)

- Reflexion der Erfahrungen im Stationenparcours
- Sensibilisierung und Bewusstseinsbildung
- Vermittlung von Schutz- und Risikofaktoren
- Informationen über Beratungs- und Hilfsangebote



PILOTPHASE - ROADMAP



September 2015 – Februar 2016	März 2016 – Februar 2017	März 2017 – Juni 2017
Adaptierung von Manual und Stationen	5 Berufsschulen und 5 Berufsbildende höhere Schulen pro Bundesland	Auswertung der Ergebnisse
Erstellung von Materialien und Evaluations- instrumenten	2 bis 3 LehrerInnen- Fortbildungen pro Bundesland	Implementierung eines Regelangebotes
TrainerInnen- schulung	Gesamt: 30 Workshops und 6-9 Fortbildungen	



KRITERIEN FÜR DIE EVALUATION

Der Ablauf in Vorarlberg, Wien und Niederösterreich erfolgt ident in Bezug auf...

- Verteilung der Schultypen
- Dauer
- Vorbesprechung und Nachbesprechung durch TrainerInnen oder LehrerInnen
- Auswahl der Stationen
- Durchführung einer LehrerInnen-Fortbildung
- Weitergabe von (Info-)Material



EVALUATIONSZIELE

Die Evaluation soll die Maßnahme hinsichtlich folgender Aspekte bewerten bzw. Aufschluss darüber geben:

- **Akzeptanz/Bewertung** der Maßnahme
 - bei den SchülerInnen
 - bei den ausführenden TrainerInnen
 - bei den LehrerInnen
- Akzeptanz/Bewertung der LehrerInnen-Fortbildung bei den TeilnehmerInnen
- **Umgang** mit der Maßnahme insgesamt in den teilnehmenden Schulen (im Unterricht eingebaut, spezieller Schwerpunkt bzw. Klassenprojekt, Einzelmaßnahme,...)
- **Relevante Einflussfaktoren** für die Umsetzung von Glücksspielsuchtpräventions-Maßnahmen für SchülerInnen
- **Empfehlungen** für weitere Umsetzung der Maßnahme bzw. weitere Maßnahmen der Glücksspielsuchtprävention in Schulen



EVALUATIONSTRUMENTE

- Bogen zur Stationenbewertung für SchülerInnen bei jeder einzelnen Station (Gefallen & Verständlichkeit)
- Schriftlicher Feedbackbogen für SchülerInnen im Anschluss an den Workshop
- Online Doku-Bogen für TrainerInnen
- (Gruppen-)Interviews mit TrainerInnen
- Schriftliche Befragung der LehrerInnen bzgl. Umgang mit der Maßnahme sowie Erhebung von Reaktionen der SchülerInnen/Veränderungen in der Klasse (mit Semesterende)
- Schriftliche Befragung der TeilnehmerInnen der MultiplikatorInnen-Fortbildung
- Mündliche Befragung einzelner LehrerInnen (Telefoninterviews) zur Akzeptanz/Bewertung der Maßnahme (keine Vollerhebung)

STATIONENBEWERTUNG



Station Ia: Wissensspiel

Wie hat Dir die Station gefallen?

Mädchen



Super!

Burschen



Geht so.



Gar nicht.



Station Ia: Wissensspiel

Wie verständlich war Deiner Meinung nach die Anleitung?

Mädchen



Super!

Burschen



Geht so.



Gar nicht.



PROJEKTZIELE



- SchülerInnen in ihrer Glücksspiel-Abstinenz bestärken
- Prävention von problematischem und pathologischem Spielen
- Wissen rund um Glücksspiel und Sportwetten erweitern
- Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten
- Auf einen kontrollierten, reflektierten Umgang mit Glücksspielen hinwirken
- Weitergabe von Informationen zu Beratungs- und Hilfsangeboten bei Glücksspielsucht
- Nachhaltig einen verantwortungsvollen Umgang mit Glücksspielen ermöglichen, indem das gesamte Schulsystem einbezogen wird (durch Fortbildungen etc.)

*Herzlichen Dank für
Ihre Aufmerksamkeit!*

