



Kompetenz in Sucht und Psychosomatik

Das Ampelmodell in der Behandlung pathologisch Glücksspielender



Sarah Leipner, Marc Saxler, Marie-Luise Trottnner

28. Jahrestagung des Fachverbandes Glücksspielsucht e.V.



AHG KLINIKEN DAUN
Verhaltensmedizinisches Zentrum
für Seelische Gesundheit
Altburg • Am Rosenberg • Thommener Höhe



AHG Kliniken Daun - Altburg



AHG Kliniken Daun - Rosenberg



AHG Klinik Schweriner See



Gliederung

1. Das Ampel-Modell
2. ... auch bei pathologischen Glücksspiel?
3. Umsetzung im stationären Setting
4. Nutzen der Verwendung des Ampelmodells





Das Ampel-Modell (Schuler & Vogelgesang, 2012)

- Erarbeitung konkreter Schritte zur Unterstützung eines funktionalen PC-/Internetgebrauchs
- Herausarbeitung positiver und negativer Konsequenzen mittels Vierfeldertafel
- Erarbeitung individueller konkreter Verhaltensregelungen



Das Ampel-Modell (Schuler & Vogelgesang, 2012)

TABU - hoch riskant

VORSICHT - riskant

OKAY - unproblematisch





... auch bei pathologischen Glücksspieler?

- Positivliste

Activity	Dame
Mühle	Schach
Phase 10	Mikado
Puzzle	Rummikub
Scrabble	Skip-Bo
Stadt-Land-Fluss	Tabu
Trivial Pursuit	Uno



... auch bei pathologischen Glücksspieler?

TABU - zu vermeidende Spiele

VORSICHT - risikobehaftete Spiele

OKAY - unbedenkliche Spiele





Umsetzung im stationären Setting

- Einführung und Bearbeitung durch die Patienten im Rahmen der Gruppenpsychotherapie
- Sammeln von allen den Patienten bekannten Spielen: Glücksspielen, Gesellschaftsspielen, „Sinnfreies Spielen“
- Erarbeitung von Triggerreizen (Anlehnung an Skillstraining)
- Auseinandersetzung mit dem Ampelmodell im Rahmen einer Freizeitaktivität /Ampel-Gruppe
- Patienten erarbeiten sich eine „individuelle Spielampel“ → Erweiterung der „Positivliste“



Umsetzung im stationären Setting

	während dem Spiel	nach dem Spiel
Gefühle		
Gedanken		
körperliche Veränderungen		
Spieldruck		



Umsetzung im stationären Setting

3 konkrete Aussagen, wie ich in Zukunft mit dem Spiel „Ohne Furcht und Adel“ umgehen möchte:

- 1) „Ungern spielen, ich könnte davon getriggert werden.“
(Verpackung, „Hans im Glück“)
- 2) „Das schnelle Bauen und Geldverdienen können antriggern.“ (Zeitaspekt)
- 3) „Nicht spielen, weil es mich zu sehr anspannt.“

(Herr H., 28 Jahre)



Nutzen der Verwendung des Ampelmodells - Theorie -

- Patienten setzen sich mit Gesellschaftsspielen auseinander (→ sinnfreies Spielen)
- Ressourcenaktivierung → Erarbeitung von weiteren Freizeitaktivitäten („grüne“ Spiele“)
- Auseinandersetzung mit individuellen Triggerreizen und Förderung eines Krankheitsverständnisses



Nutzen der Verwendung des Ampelmodells - Beobachtungen -

- Annahme des Ampelmodells stark abhängig von Krankheitsverständnis und Krankheitsakzeptanz
- Sensibilisierung für Triggerreize gelingt gut
- „Bewertung Gelb (= Vorsicht) ist eigentlich nicht möglich!“
- Bietet Anregung für Diskussion untereinander und in GT
- Klarer Rahmen für „Freizeitaktivität / Ampel-Gruppe“ notwendig
- Therapeutische Anleitung von Patienten gewünscht
- Vielfältig nutzbar



Kompetenz in Sucht und Psychosomatik

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit

AHG Allgemeine
Hospitalgesellschaft

Ein Familien-
unternehmen
seit 1973

Mögliche Kontaktwege:

- Telefonisch unter 06592/201-0
- E-Mail unter der Adresse SLeipner@ahg.de; MSaxler@ahg.de



AHG KLINIKEN DAUN
Verhaltensmedizinisches Zentrum
für Seelische Gesundheit
Altburg • Am Rosenberg • Thommener Höhe

Literaturverzeichnis

- Schuler, P. & Vogelgesang, M. (2012). *Pathologischer PC-Internetgebrauch. Ein Therapieanleitung*. Hogrefe.