



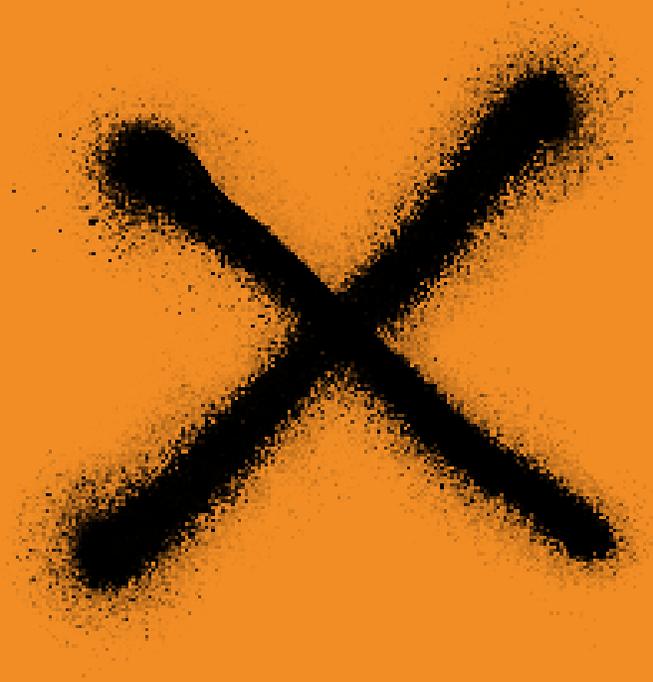
# GLÜXXIT NRW

## Ansätze der Glücksspielsuchtprävention in Schulen

*Ricarda Knäble,*

*Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW*

*Leitung GLÜXXIT*



# INHALT

**01** Was ist GLÜXXIT?

**02** Was ist die GLÜXXBOX?

**03** Inhalte der GLÜXXBOX

**04** Schulungen und Verfügbarkeit



**Was ist GLÜXXIT?**

# Was ist GLÜXXIT?



## **GLÜXXIT Team**

**Ricarda Knäble & Esther Lemke**

- Präventionsprogramm der Landesfachstelle Glücksspielsucht der Suchtkooperation NRW
- finanziert vom Ministerium für Arbeit, Gesundheit und Soziales NRW
- 2016 als Projekt gestartet, seit 2024 verstetigt

# Was macht GLÜXXIT?



## **Schulungen & Fortbildungen**

für Multiplikator\*innen und Fachkräfte aus der Suchtprävention oder Jugendhilfe



Erstellen und Bereitstellen von **Präventionsmethoden und -materialien**



## **Landesweite Veranstaltungen**

Wettbewerb für SuS von Berufskollegs & Fachtagung für Multiplikator\*innen



**Was ist die  
GLÜXXBOX?**

# Was ist die GLÜXXBOX?

- **Methodenkoffer zur Glücksspielsuchtprävention zum Einsatz in Schulen**
- **Zielgruppe: Multiplikatorinnen und Multiplikatoren von Berufskollegs & Fachkräfte**
- **Erstauflage: 2014**
- **Neuaufgabe: 2024, Verfügbarkeit Anfang 2025**
- **Ziel: nachhaltige Platzierung des Themas Glücksspielsucht durch Lehr-/Fachkräfte an ihren Schulen**





# Inhalte der **GLÜXXBOX**



# Inhalt der GLÜXXBOX



## Vermittlung folgender Themen:

- Was sind Glücksspiele?
- Welche Risikofaktoren gibt es bei Glücksspielen und wie zeigen sie sich?
- Wie entwickelt sich eine Glücksspielsucht?
- Was sind Anreize von Glücksspielen?
- Wie sehen mögliche Folgen einer Glücksspielsucht aus?
- Wie kann ich mich vor einer Suchtentwicklung schützen?
- Welche Hilfen gibt es?

# Inhalt der GLÜXXBOX



## Methodenhandbuch



Anleitungen und Beschreibung aller Präventionsmethoden

## Infohandbuch



Grundlegende Informationen zum Thema Glücksspiele und Glücksspielsucht



## PowerPoint-Präsentation

Einführung zum Thema Glücksspiele und Glücksspielsucht für durchführende Lehr- & Fachkräfte



## Handout

Allgemeines Handout für Schülerinnen und Schüler, unabhängig von den Präventionsmethoden



## Präventionseinheiten

Fertige Präventionseinheiten für verschiedene Zielgruppen, Themenschwerpunkte und Zeiträume



## USB-Stick

Handbücher, Präsentationen und Materialien als digitale Variante



Weitere Materialien wie Karten, Tücher etc.



# 01 QuizEvent

- Interaktive Quizze zum Thema Glücksspiel (kahoot)
- Handreichungen mit Lösungen und Hintergrundinfos für die durchführende Lehr-/Fachkraft
- Verschiedene Varianten:
  - QuizEvent Original
  - QuizEvent Kurzfassung
  - QuizEvent einfache Sprache
  - QuizEvent Sportwetten
  - Gam(bl)ing-Quiz *(in Kooperation mit der Landesfachstelle Prävention ginko Stiftung)*



## 02 Reiz ist geil

- Anfängliche Motivationen, erhoffte Wirkungen und langfristige Folgen des Glücksspielens identifizieren
- Alternativen zur erhofften Wirkung herausarbeiten, um Selbstwirksamkeit und Handlungssicherheit der Jugendlichen zu stärken
- Diskussionen und verschiedene Blickwinkel ausdrücklich erwünscht 😊



# 03 Suchtgeschichten

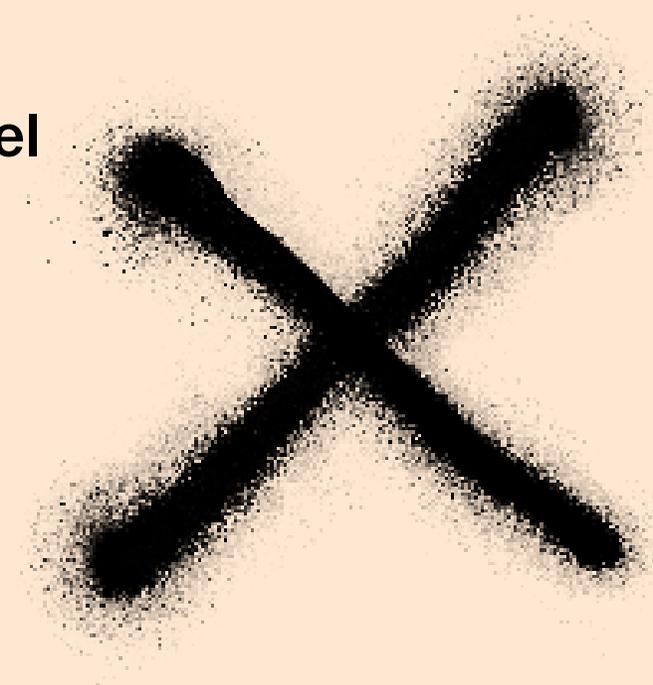
- Einblick in die Entwicklung einer Glücksspielsuchtentwicklung
- Kennenlernen der drei Stadien einer Glücksspielsuchtentwicklung
- Veranschaulichung anhand zweier Fallbeispiele und interaktive Einordnung und Diskussion dieser
- Hilfemöglichkeiten als Angehörige erarbeiten und kennenlernen





# 04 Das perfekte GLÜXXspiel

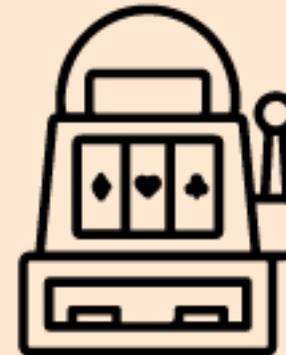
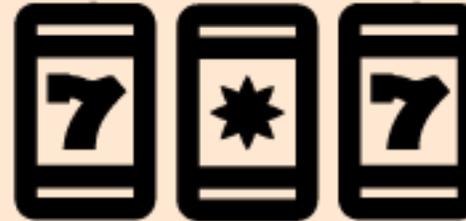
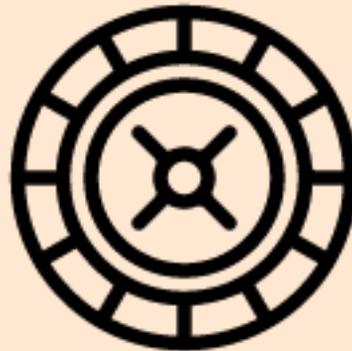
- Beschäftigt sich mit Risikofaktoren und den Gefährdungspotenzial von Glücksspielen
- Die Schülerinnen und Schüler sollen Ideen dazu entwickeln, wie ein Glücksspiel ein möglichst hohes Suchtpotenzial erreichen kann
- Aufgabe: ein möglichst süchtigmachendes Glücksspiel entwerfen
- Tipps zum achtsamen Umgang mit Glücksspielen erarbeiten



# 05 Schätz mal!



- Thematisiert verschiedene Arten von Glücksspielen und deren Risikofaktoren
- Jugendliche lernen, unterschiedliche Glücksspiele hinsichtlich ihres Risikos und ihres Suchtpotenzials einzuschätzen



# 06 Tippspiel Wettbandit

- Tippspiel zum Thema Sportwetten
- Kooperation mit der Universität Bielefeld
- Basiert auf realen Daten vergangener Fußball-Bundesligaspiele
- Jugendliche sollen in einer Simulation auf vergangene Spiele tippen
- Sie reflektieren dabei die Rolle des Sportwissens sowie ihre Risikofreudigkeit
- Ziel: potenzielle Gefahren von Sportwetten kennenlernen



# 07 Verzockt – eine Filmreihe über exzessives Sportwetten



- Kooperation Medienprojekt Wuppertal
- Filme thematisieren, wie unterschiedlich Menschen die Risiken von Sportwetten einschätzen und eigene Erfahrungen gemacht haben
- Kennenlernen der Unterschiede zwischen unproblematischem Sportwetten und exzessiver Nutzung, sowie die Entwicklung dorthin
- Ziel: über mögliche Folgen aufklären und für potenzielle Risiken zu sensibilisieren



# 08 Mein Schutzschild

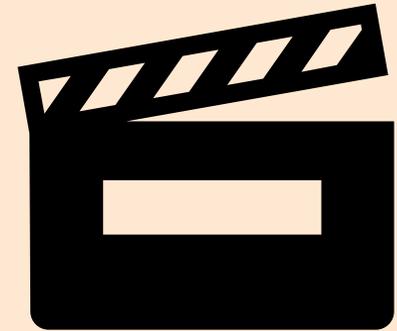
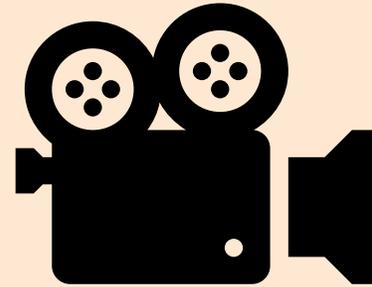
- Die Jugendlichen beschäftigen sich mit Risiko- und Schutzfaktoren im Umgang mit Glücksspielen
- Sie befassen sich mit Gesundheitsressourcen und lernen, was das Risiko einer Suchtentwicklung begünstigen oder vermindern kann
- Dabei reflektieren sie ihre eigenen, persönlichen Schutzfaktoren



# 09 GLÜXXfluencer



- Die Jugendlichen setzen sich mit dem Thema Werbung auseinander
- Dabei schlüpfen sie in die Rolle von Influencerinnen/Influencern und nehmen einen Werbeclip auf, welcher auf die Risiken von Onlinecasinos eingeht



# 10 GLÜXXkekse



- Beschäftigung mit eigenen Gesundheitsressourcen zu den Themen Selbstfürsorge, Selbstwirksamkeit, soziales Umfeld, Gefühle, Gesundheit und Glück
- Eignet sich für den Ausklang einer Präventionseinheit, um das herausfordernde Thema Sucht positiv abzuschließen

# Wann und wie ist die GLÜXXBOX erhältlich?



- **Erstaufgabe vorraussichtlich in NRW (kostenfrei)**
- **Voraussetzung: „Kofferschulung“, wird flächendeckend in NRW durchgeführt; ggf. weitere Verfügbarkeit außerhalb NRWs**
- **Informationen zu Schulungsterminen per Mail (Liste liegt aus)**