Ergebnisse der aktuellen Mainzer Studie\*:

Rund 70 % der befragten Kinder und Jugendlichen haben bereits an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen.

Die erste Teilnahme an Glücksspielen findet durchschnittlich im Alter von 13 Jahren statt.

Jungen haben ein höheres Risiko für die Entwicklung von problematischen Glücksspielverhalten, da sie häufiger als Mädchen Glücksspiele nutzen.

Dies gilt auch für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund und unzureichender gesellschaftlicher Integration.

Die meist genutzten Glücksspiele in dieser Altersgruppe sind: Kartenspiele, Rubbellose, Geldspielautomaten, Sportwetten und Würfelspiele.

Zu problematischem Glücksspielverhalten führt vor allem die Nutzung von Geldspielautomaten sowie Glücksspielangeboten im Internet.



# Contakt

## Landeskoordinierung Glücksspielsucht NRW (Projektleitung)

Ilona Füchtenschnieder & Kathrin Waninger
Tel. 0521 – 399 55 89 0
ilona.fuechtenschnieder@gluecksspielsucht-nrw.de
kathrin.waninger@gluecksspielsucht-nrw.de
www.gluecksspielsucht-nrw.de

#### **Diakonisches Werk Herford**

Horst Brönstrup & Bianca Gärtner
Tel. 05221 – 59 98 36
horst.broenstrup@dw-herford.de
bianca.gaertner@dw-herford.de
www.diakonie-herford.de

#### Caritas Sozialdienste Neuss

Verena Verhoeven & Michael Weege
Tel. 02/31 - 88 9 170
verena.verhoeven@caritas-neuss.de
michael.weege@caritas-neuss.de
www.spielsucht.net

#### Arbeitskreis Glücksspielsucht e.V. Unna

Jürgen Trümper & Susanne Matern Tel. 02303 - 8 96 69 juergen.truemper@ak-spielsucht.de susanne.matern@ak-spielsucht.de www.ak-spielsucht.de

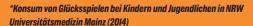
# Wer nicht zockt gewinnt!

Ein Präventionsprojekt zum Thema Glücksspielsucht für Schülerinnen und Schüler von Berufskollegs



gefördert vom:

Ministerium für Gesundheit, Emanzipation, Pflege und Alter des Landes Nordrhein-Westfalen



## **Ausgangslage**

Glüxxit richtet sich vorrangig an Multiplikatorinnen und Multiplikatoren (Lehrerinnen und Lehrer, Schulsozialarbeiterinnen und -arbeiter, sowie Schulpsychologinnen und -psychologen). Sie sollen für die Gefahren sensibilisiert werden, die von der Teilnahme an Glücksspielen für junge Menschen ausgehen.

Dazu erhalten sie im Rahmen verschiedener Schulungen Informationen rund um das Thema Glücksspiel. Hierbei geht es sowohl um die Gefährdungspotentiale verschiedener Glücksspielangebote als auch Anzeichen für problematisches Glücksspielverhalten sowie die Darstellung des (regionalen) Beratungsund Hilfeangebotes.

"ICH WETTE AUS LANGEWEILE. MIT MEINEN FREUNDEN RAUSGEHEN UND FEIERN KANN ICH NICHT MEHR, WEIL ICH MEIN GANZES GELD VERZOCKE."

Hassan, 17 Jahre Berufsschüler

## Warum Berufskollegs?

Glücksspiele (wie Sportwetten, Poker, Geldspielgeräte etc.) sind bei vielen (meist männlichen) Jugendlichen selbstverständlicher Bestandteil ihrer Lebenswelt. Sie erfüllen dabei häufig eine ähnliche Funktion wie der Konsum von psychotropen Substanzen.

Berufsschülerinnen und -schüler weisen - im Vergleich zu anderen Schulformen - ein doppelt so hohes problematisches und gefährdendes Glücksspielverhalten auf.

"MIT MEINEN FREUNDEN KANN ICH NICHT ÜBER MEIN PROBLEM SPRECHEN – FÜR DIE IST DAS WETTEN NORMAL. JEDER MACHT DAS! WENN ICH ERZÄHLE, DASS ICH EIN PROBLEM MIT DEM WETTEN HABE, WÜRDE DAS KEINER ERNST NEHMEN."

Christian, 18 Jahre Berufsschüler

## **Unser Angebot**

### Multiplikatorenschulungen

Kostenloses halb- oder ganztägiges Modul zum Thema Glücksspielsucht. Es werden Basisinformationen zum Störungsbild und zu Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten vermittelt.

## Glüxxboxschulungen

Sie erhalten eine Schulung zu unserem Präventionskoffer Glüxxbox (eine vielfältige Methodensammlung).

## Inhouseschulungen

Präventionsveranstaltungen für Schülerinnen und Schüler in Berufskollegs mit Expertinnen und Experten aus dem Bereich Suchtvorbeugung und Wissenschaft.

#### Online-Datenbank

Die Online-Datenbank ist eine Plattform, die speziell für Berufskollegs entwickelt wird. Sie beinhaltet Hinweise auf Materialien, die im Unterricht eingesetzt werden können und als Unterstützung für Beratungsgespräche dienen können (z.B. Videoclips & Audiodateien, Broschüren, interaktive Materialien, Literaturhinweise).