

## Forschungsergebnisse

**Rund 70 Prozent der Kinder und Jugendlichen haben laut einer Studie der Universitätsklinik Mainz\* bereits an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen. Mit 13 Jahren spielen Jugendliche im Durchschnitt zum ersten Mal Glücksspiele.**

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

**Zu einem problematischen Glücksspielverhalten führt vor allem die Nutzung von Geldspielautomaten und internetbasierten Glücksspielen.**

**Jungen haben hier ein höheres Risiko, ein problematisches Spielverhalten zu entwickeln, da sie häufiger als Mädchen Glücksspiele nutzen. Dies gilt auch für Kinder und Jugendliche mit Migrationshintergrund und unzureichender gesellschaftlicher Integration.**

# Wer nicht zockt gewinnt!



### Landeskoordinierung Glücksspielsucht NRW (Projektleitung)

Ilona Füchtenschnieder & Kathrin Waninger

Tel. 0521 - 399 55 89 0

[ilona.fuechtenschnieder@gluecksspielsucht-nrw.de](mailto:ilona.fuechtenschnieder@gluecksspielsucht-nrw.de)

[kathrin.waninger@gluecksspielsucht-nrw.de](mailto:kathrin.waninger@gluecksspielsucht-nrw.de)

[www.gluecksspielsucht-nrw.de](http://www.gluecksspielsucht-nrw.de)

[www.gluecksspielsucht-nrw.de/onlineberatung](http://www.gluecksspielsucht-nrw.de/onlineberatung)

### Infoline Glücksspielsucht NRW

- Kostenlos und anonym -

**0800 - 077 66 11** Beratung in deutscher Sprache

**0800 - 326 47 62** Beratung in türkischer Sprache

Ein Präventionsprojekt zum Thema  
Glücksspielsucht für Schülerinnen  
und Schüler von Berufskollegs



\*Konsum von Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen in NRW  
Universitätsmedizin Mainz (2014)



# Das Projekt

Das Präventionsprojekt Glüxxit richtet sich vorrangig an Multiplikatorinnen und Multiplikatoren von Berufskollegs. Sie sollen für die Gefahren und Risiken sensibilisiert werden, die von der Teilnahme an Glücksspielen für junge Menschen ausgehen.

Hierzu bieten wir in verschiedenen Veranstaltungsformaten Informationen rund um das Thema Glücksspiel an. Inhaltlich geht es dabei um

- die Gefährdung durch verschiedene Glücksspielangebote,
- Anzeichen für problematisches Glücksspielverhalten sowie
- die Darstellung des (regionalen) Beratungs- und Hilfeangebots.

# Warum Berufskollegs?

Glücksspiele (z. B. Sportwetten, Poker, Geldspielgeräte, Onlinecasinos) sind für viele – meist männliche – Jugendliche inzwischen selbstverständlicher Bestandteil ihrer Lebenswelt.

Schülerinnen und Schüler von Berufskollegs weisen im Vergleich zur Schülerschaft anderer Schulformen ein doppelt so hohes problematisches 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, WÜRDEN DAS KEINER ERNST NEHMEN.“**

Christian, 18 Jahre Berufsschüler

**„ICH WETTE AUS LANGWEILE. MIT MEINEN FREUNDEN RAUSGEHEN UND FEIERN KANN ICH NICHT MEHR, WEIL ICH MEIN GANZES GELD VERZOCKE.“**

Hassan, 17 Jahre Berufsschüler

# Unsere Angebote

## Multiplikatorenschulungen und Fachtage

Wir bieten kostenfreie halb- oder ganztägige Veranstaltungen zum Thema Glücksspielsucht. Vermittelt werden Basisinformationen zum Störungsbild sowie zu Beratungs- und Behandlungsmöglichkeiten.

## Inhouseveranstaltungen

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

## Glüxxbox

Die Glüxxbox ist ein Präventionskoffer mit einer vielfältigen Methodensammlung. Von der reinen Informationsvermittlung bis hin zur spielerischen Aufarbeitung bietet der Koffer viele konkrete Anregungen, das Thema Glücksspielsucht im Unterricht zu bearbeiten. Er kann bei den örtlichen Fachstellen für Suchtprävention kostenfrei ausgeliehen werden.

## QuizEvent

QuizEvent ist ein interaktives Quiz, das die Teilnehmenden durch Wissens-, Einschätzungs- und Reflexionsfragen animiert, sich mit dem Thema Glücksspielsucht auseinanderzusetzen. Das Quiz kann über das Glüxxit-Team bezogen werden.

## Online-Datenbank

Die Online-Datenbank beinhaltet Hinweise auf zahlreiche Materialien, die im Unterricht und bei Beratungsgesprächen eingesetzt werden können (z. B. Videoclips und Audiodateien, Broschüren, interaktive Materialien, Literaturhinweise).