



Institut für Suchtprävention
sucht und drogen
koordination wien

StoDt+Wien



STIFTUNG MARIA EBENE
SUPRO



fachstelle nö
suchtprävention · sexualpädagogik

„BlingBling“

PRÄVENTION VON GLÜCKSPIELSUCHT

ARGE Tagung Tirol 2018
Lisa Brunner, Andreas Prenn

PROJEKTTEAM



Im Besonderen:

Alice Steier, Birgit Wenty,
Christian Rettenberger, Doris Malischnig,
Martin Weber, Monika Simek, Nadja Springer

- ◆ Fachstelle für Suchtprävention Niederösterreich
- ◆ Institut für Suchtprävention Wien gemeinsam mit Verein Dialog
- ◆ SUPRO – Werkstatt für Suchtprophylaxe Vorarlberg

PROJEKTENTWICKLUNG



- Unterrichtsprogramm zur Prävention von Glücksspielsucht vom SuchtPräventionsZentrum des Landesinstituts für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg entwickelt und umfassend evaluiert (2008-2012)
- Überarbeitung für Ö durch die 3 Fachstellen für Suchtprävention NÖ, Wien und Vorarlberg: **Adaptierung bezüglich Zielgruppe, Sprache, gesetzliche Rahmenbedingungen und online Spiel**
- **Pilotphase:** März 2016 - Jänner 2017 (BS und BHS in NÖ, Wien und Vorarlberg) Erhebungen mittels Fragebögen und Interviews
- Projektkosten und laufende Umsetzung wurden/werden ausschließlich von den 3 Fachstellen getragen.

PROJEKTZIELE



- SchülerInnen in ihrer Glücksspielabstinenz 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.)
- Vorrangige Zielgruppe: BS und BHS

PROJEKTDURCHFÜHRUNG



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

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



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 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.

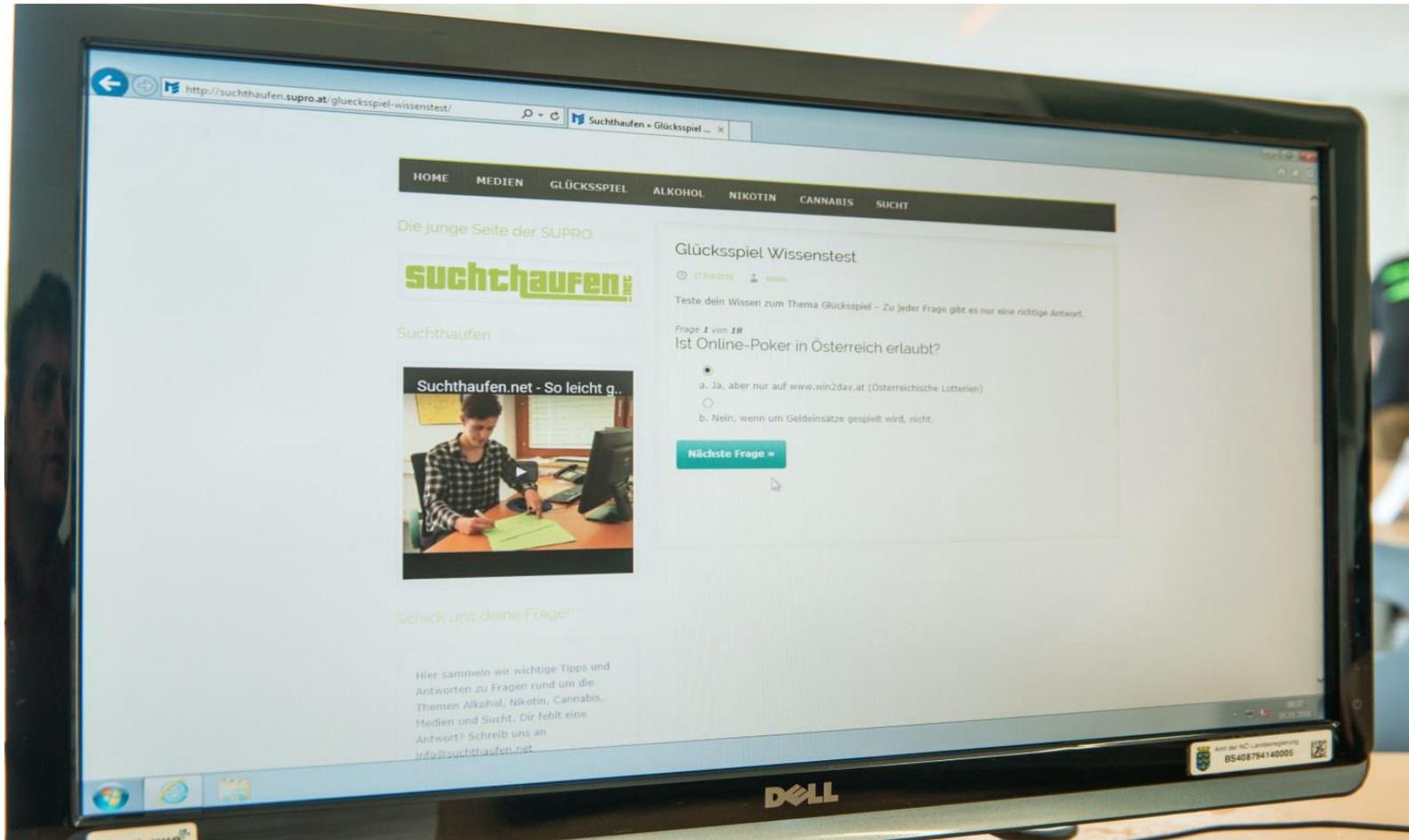
Material:

- 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, auszuprobieren, wie es sich anfühlt, zu gewinnen bzw. zu verlieren. Das „Frustr-O-Meter“ soll diese Gefühle veranschaulichen.
- Ablauf**
Erklärung: Bei dem Spiel spielt jeder gegen die „Bank“. Es wird von zwei Würfeln gewürfelt. Die Augenzahl der beiden Würfelwerte ist das Ergebnis. Die Spielerin oder der Spieler, in dem Fall, in dem die Augenzahl größer ist als die Bank, gewinnt. Eine Person übernimmt die Bank.
Spielanleitung:
1. Jede/r bekommt fünf Spielchips, auch die Bank.
2. Der/ihre erste SpielerIn würfelt, die Augenzahl beider Würfeln ist das Ergebnis.
3. Das Ergebnis wird mit der Gewinn-Tabelle verglichen und es wird entschieden, ob man einen Chip an die Bank gewinnt oder verliert.
4. Verliert man, so zahlt man einen Chip an die Bank, gewinnt man einen Chip von der Bank.
Frustr-O-Meter:
0 = kein Frust, 10 = großer Frust
Der/ihre SpielerIn stellt seinen bzw. ihren Spaß-/Frustrlevel an die Zahl auf dem „Frustr-O-Meter“ nach jeder Runde ein und schreibt dies in die Tabelle.
5. Die Bank stellt auch ihren Frustrlevel nach jeder Runde ein und schreibt dies in die Tabelle.
6. Es werden zehn Runden gespielt.
7. Wer am Schluss die meisten Chips besitzt, hat gewonnen.
- Material:**
- Spielchips
 - Gewinn-Tabelle
 - Frustr-O-Meter
 - Ergebnistabelle für das „Frustr-O-Meter“
 - 2 Würfel
 - 1 Stuhl

BOW - Gewinn Tabelle	Gewinnmeter
1	SpielerIn
2	SpielerIn
3	SpielerIn
4	Bank
5	Bank
6	Bank
7	Bank
8	Bank
9	SpielerIn
10	SpielerIn
11	SpielerIn
12	SpielerIn

II Bank of Winners - BOW

Ergebnistabelle für das „Frustr-O-Meter“

Name der SpielerInnen	Anzahl der Runden										Summe aller Frustrmeter	Summe der verbleibenden Chips nach 10 Runden	
	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 Frust (61 - 80)
 Höchste Summe: starker Frust (81 - 100)

fachstelle.nö



IIB WARUM GEWINNT DIE BANK?

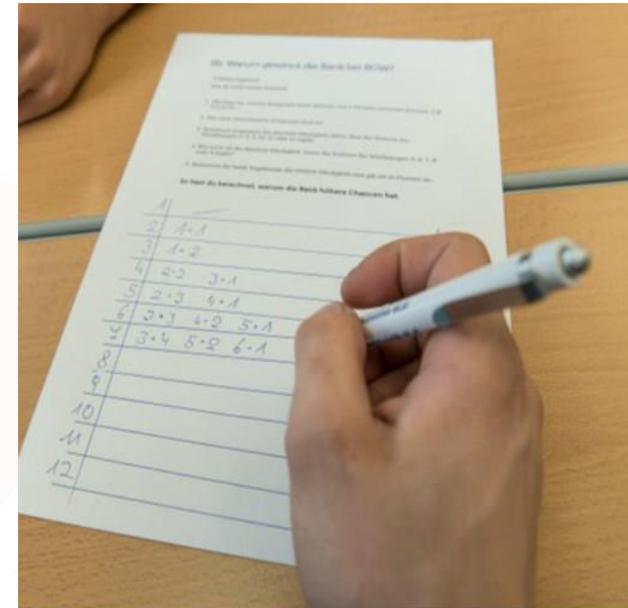
Warum gewinnt die Bank of Winners?

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

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

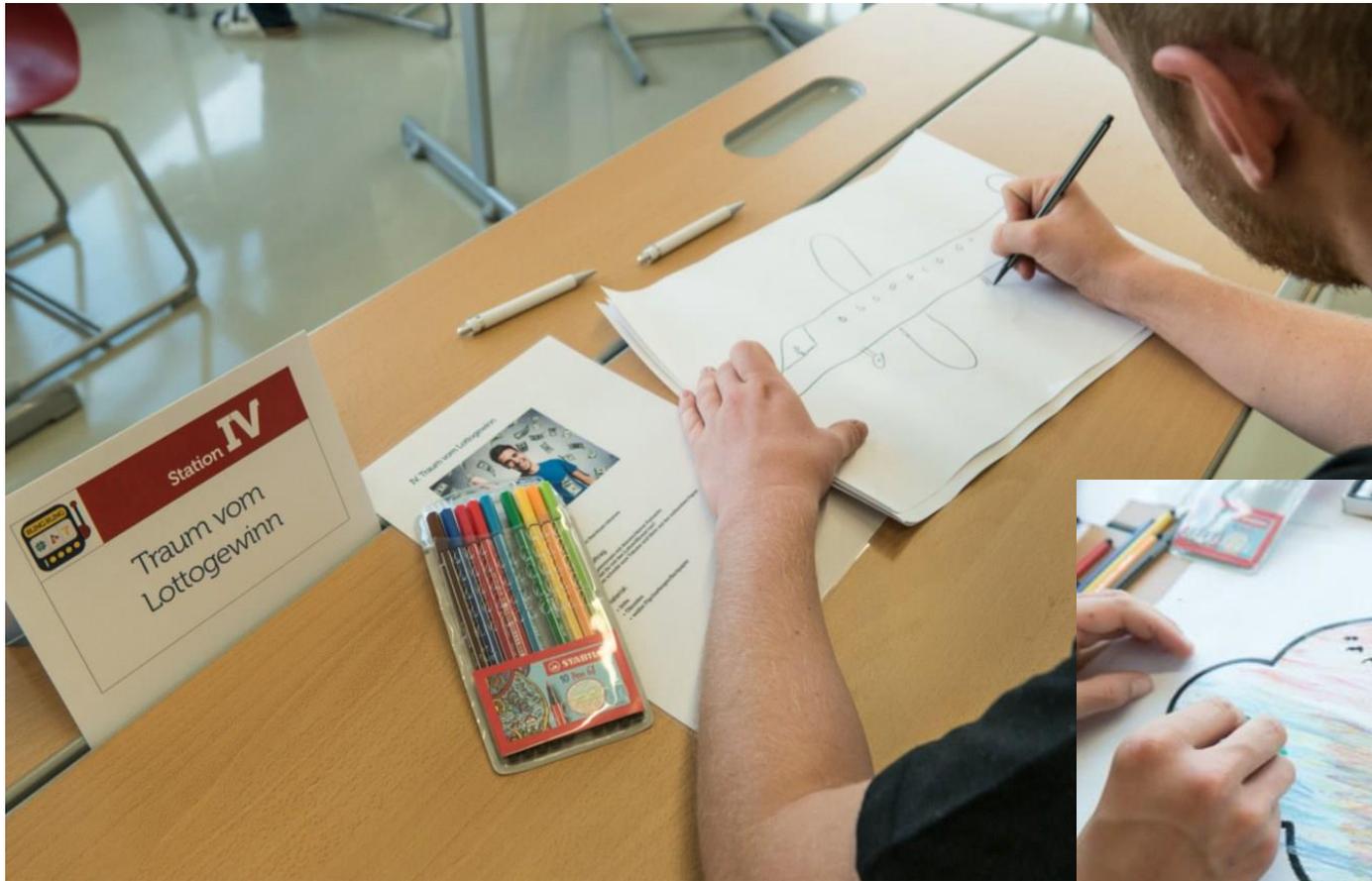
$$\text{Bank 13} \Rightarrow \frac{13}{21} = 62\%$$



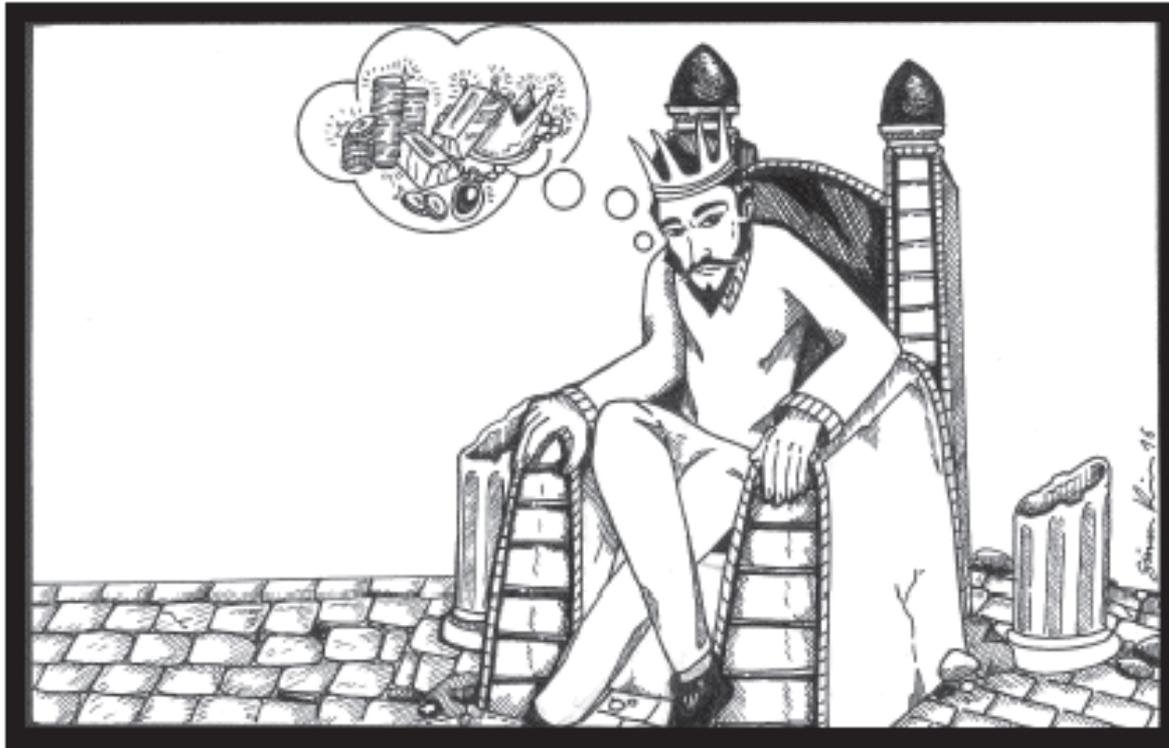
III. LOSE ZIEHEN



IV. TRAUM VOM LOTTOGEWINN



V. KÖNIG MIDAS





VI. EIN GLÜCKLICHER MOMENT

Glück des Zufalls

Kurzes Glückserleben/
kein dauerhafter Zustand

Englisch: luck
Einmalige günstige Gelegenheit,
zufälliges beglückendes Erlebnis
z.B. eine lustige Begegnung,
ein Fundstück

Glück der Gemeinschaft Gefühl der Dazugehörigkeit

Beziehung, Liebe, Verbindung zu Freunden,
Familie, Eltern, Kindern, ...
Für viele Menschen auf Dauer
das Allerwichtigste

Dies ist das Herzstück
des Glücks

Glück des Erfolges und der Selbstüberwindung

stärkt das Selbstwertgefühl /
anhaltende Zufriedenheit kommt
nicht im Moment, sondern später
als Belohnung

Englisch: flow
Überwindung des inneren
Schweinehundes, sich herausfordern,
anstrengen,
ins kalte Wasser springen ...

Inneres Glück (Glück der Fülle)

Es sind die überwältigenden
Dinge, die sich kaum
beschreiben lassen

Englisch: bliss or beauty
„das Boah-ey-Glück“,
ein traumhafter Sonnenuntergang,
Schönheit der Natur / der Schöpfung,
Muße genießen,
Gelassenheit erleben,
es sich gut gehen lassen

Glück des Moments

Kurzes Glückserleben/
kein dauerhafter Zustand

Englisch: pleasure
Sinnliches Erleben:
Schokolade essen, Massage,
Zärtlichkeit,
der erste Schluck bei starkem Durst ...
Zeit nehmen,
spüren,
genießen

VII. LEBENSMOTTO



- 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



Sept. 2015 – Feb 2016	März 2016 – Feb. 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, 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
- Vor- und Nachbesprechung durch TrainerInnen oder LehrerInnen
- Auswahl der Stationen
- Durchführung einer LehrerInnen-Fortbildung
- Weitergabe von (Info-)Material

EVALUATIONSZIELE



- **Akzeptanz/Bewertung** der Maßnahme
 - bei den SchülerInnen
 - bei den ausführenden TrainerInnen
 - bei den LehrerInnen
- **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

EVALUATIONSinSTRUMENTE



- 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

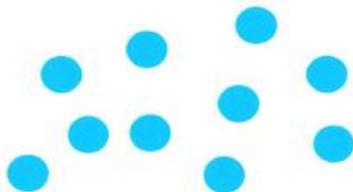
Wie hat Dir die Station gefallen?

Mädchen



Super!

Burschen



Geht so.



Gar nicht.



Station Ia: Wissensspiel

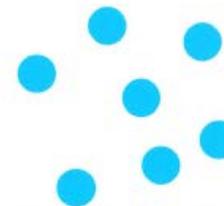
Wie verständlich war Deiner Meinung nach die Anleitung?

Mädchen



Super!

Burschen



Geht so.



Gar nicht.



EVALUATION DER PILOTPHASE



- Insgesamt 21 Workshops von März 2016 - Jänner 2017 in NÖ, Vorarlberg und Wien
- Davon 10 Workshops in Berufsschulen und 11 WS in BHS
- **406 TeilnehmerInnen**
 - 294 Burschen (72 %)
 - 112 Mädchen (28 %)

AUSZUG: ERGEBNISSE EVALUATION



SchülerInnen

- 92 % „Der Workshop war interessant.“
- 94 % „Der Workshop hat mir Spaß gemacht.“
- Die Stationen und Spiele kamen besonders gut an.
- Die Möglichkeit, offen reden und Fragen stellen zu können, sowie die Umgang der TrainerInnen wurden vielfach positiv hervorgestrichen.
- Auch die Informationen und das neue Wissen wurden mehrfach anerkennend erwähnt.
- Vor allem das Suchtpotential bei Glücksspielarten, die Gewinnwahrscheinlichkeiten und die Strategien hinter Glücksspielen sowie Spielsucht wurden als neu erlerntes Wissen genannt.

AUSZUG: ERGEBNISSE EVALUATION



Trainerinnen und Trainer

Optimale Rahmenbedingungen für die Durchführung:

- 5 Stunden vor Ort + 30 Minuten Vorbereitung
- 2 Räume
- 2 TrainerInnen
- 20 - 25 TeilnehmerInnen
- Motivierte LehrerInnen und DirektorInnen, die hinter dem Thema stehen
- Glücksspiel als Thema schon in der Klasse



VIELEN DANK!