

Problematisches Glücksspielen bei Kindern und Jugendlichen

Rund 70% der Kinder und Jugendlichen haben laut einer Studie der Universitätsmedizin Mainz* bereits an mindestens einem Glücksspiel teilgenommen. Die erste Teilnahme findet durchschnittlich im Alter von 13 Jahren statt.

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.

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

Foto © Michael Dreier & Jan Becker

Nutzen Sie die GLÜXXBOX für Ihre Präventionsarbeit



Die von der Schwerpunktberatungsstelle Herford entwickelte GLÜXXBOX kann bei nahezu allen Fachstellen der Suchtvorbeugung des Landes kostenlos ausgeliehen werden.

Voraussetzung ist die Teilnahme an einer kostenlosen Schulung für Multiplikator*innen, die bei den Fachstellen angeboten werden.

Bei Fragen zu Ausleihadressen und Schulungsterminen wenden Sie sich bitte an:

**Diakonisches Werk
im Kirchenkreis Herford e.V.**

Fachstelle Sucht
Glücksspielabhängige und Angehörige
Auf der Freiheit 25 · 32052 Herford
Telefon: 05221. 59 98-36
spielerberatung@dw-herford.de

Materialsammlung zur Prävention von Glücksspielsucht

gefördert vom:

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



Die GLÜXXBOX: Ein Methodenkoffer für die Präventionspraxis



Die Glüxxbox ist eine Materialiensammlung für die schulische und außerschulische Prävention der Glücksspielsucht. Sie enthält umfangreiche Materialien, mit denen Lehrer*innen sowie andere Multiplikator*innen mit

- Schüler*innen sowie
- Jugendlichen von Berufskollegs

präventiv zum Thema Glücksspiele arbeiten können.

Ziel ist es, Informationen über Glücksspielsucht zu vermitteln und die jungen Leute zur Reflektion des eigenen Verhaltens im Umgang mit Glücksspielen zu sensibilisieren.

Von der reinen Informationsvermittlung bis hin zur spielerischen Aufarbeitung bietet der Koffer viele konkrete Anregungen zur Bearbeitung des Themas mit jungen Menschen – bis hin zur Gestaltung eines Elternabends.

Die Inhalte der Glüxxbox

- Glüxxbox Ordner mit Einführungsheft, Folien, Arbeitsmaterialien etc.
- Glücksspiel-Symbole für den Glüxxbeutel
- Karteikarten zur deutsch- und türkischsprachigen Infoline Glücksspielsucht
- DVD: „Jung, männlich, spielt.“
- USB-Karte mit allen Dateien
- Spielsteine, Klicker, Sanduhr



Sechs Module mit Powerpoint-Präsentationen

- Allgemeines über Glücksspiele
- Gründe, Motive und Risikomerkmale der Glücksspielnutzung
- Glücksspielsucht – Phasen der Suchtentwicklung
- Zahlen und Fakten zum Glücksspielverhalten von Jugendlichen
- Mit betroffen – Was sollten Familie und Freundeskreis wissen
- Umgang mit Stress

Arbeitsmaterialien für neun Übungen

Ob Quiz, Glüxxbeutel, Risikobewertung, Zeitkuchen, Zungenbeißerspiel o.ä. – alle Übungen erleichtern einen spielerischen und abwechslungsreichen Zugang zum Thema.

Modellhafte Unterrichtseinheiten für verschiedene Zielgruppen werden ergänzt durch einen Vorschlag für die Gestaltung eines Elternabends.