

Glücksspielparcours

Glücksspielparcours- Koffer zur Glücksspielprävention

Stufe 3: Effektivität nachgewiesen

Programminformationen

Ziel

Vermittlung von Wissen zu relevanten Aspekten zum Thema Glücksspiel. Förderung eines selbstkritischen, verantwortungsbewussten und kontrollierten Umgangs mit Glücksspielen. Informationen über Risiken des Glücksspiels, Gewinnwahrscheinlichkeiten und des Gefährdungspotenzials einzelner Glücksspiele. Reflektion des eigenen Verhaltens und Gefährdungspotentials, Bestärkung von Glücksspielabstinenz und Hinauszögern erster Spielerfahrungen.

Zielgruppe

Jugendliche ab 16 Jahren (Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II sowie Berufsschulklassen)

Methode

Herzstück des Programms ist ein Parcours zum Thema Glücksspiel, der aus 13 verschiedenen interaktiven Stationen besteht. An den jeweiligen Stationen sollen Schülerinnen und Schüler in Einzel-, Paar- und / oder Gruppenübungen (bis 4 Personen) sich ihres persönlichen Konsum- und Freizeitverhaltens bewusst werden, Risiken des Glücksspiels und mögliche soziale Folgen des Spielverhaltens verdeutlicht bekommen, über Wirkungen und Suchtpotenziale aufgeklärt werden und sich über Gewinnwahrscheinlichkeiten und über das Gefährdungspotenzial einzelner Glücksspiele informieren. Darüber hinaus sollen sie dazu angeregt werden, Schutzmechanismen gegen problematisches, pathologisches Spielen zu entwickeln und ihr Verhalten und ihre Einstellungen zu reflektieren und gegebenenfalls zu verändern.

Die Stationen des Parcours sind altersgerecht gestaltet und sollen selbstständig absolviert werden. Sie sind selbsterklärend und sollen der Festigung und Erweiterung des Gelernten dienen. Zu Beginn jeder Station wird den Schülerinnen und Schülern mitgeteilt, was sie lernen können, wenn sie diese Station bearbeiten. Neben den von einer Lehrkraft gesteuerten Übungen im Klassenverband sollen die Schülerinnen und Schüler mithilfe der eingesetzten unterschiedlichen Methoden vor allem dazu motiviert werden, sich selbständig Wissen anzueignen.

Das Programm sollte von einer Lehrkraft und/oder Suchtpräventionsfachkraft durchgeführt werden, beträgt ca. 5 Unterrichtsstunden und gliedert sich in drei Phasen: Thematische Einführung im Klassenverbund (75 – 90 Min), Stationenlernen (75 – 90 Min) mit 13 möglichen Stationen, davon 4 Pflichtstationen, und einer Abschlussrunde im Klassenverbund (30 Min).

Material / Instrumente

DIN A4 Ringordner mit differenzierten Einführungen, Beschreibungen, Vorlagen und Lösungsbögen incl. CD, wird nur im Anschluss an eine Schulung ausgehändigt.

Koffer mit Materialien zur Durchführung des Parcours.

Programmbeschreibung

nls-online.de

li.hamburg.de

Ansprechpartner

Klaus Pape, SuchtPräventionsZentrum (SPZ)

Tel.: [040/428842-917](tel:040428842917) oder -911

E-Mail: klaus.pape@bsb.hamburg.de

Martina Kuhnt, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)

Tel.: [0511/ 62626614](tel:051162626614)

E-Mail: kuhnt@nls-online.de

Evaluation

[Evaluation Glücksspielparcours - Koffer zur Glücksspielsuchtprävention](#)

Das Programm wurde am 03.07.2015 in die Datenbank eingestellt und zuletzt am 21.01.2022 geändert.

Umsetzung und Evaluation

Evaluation

[veröffentlicht](#)

Evaluationsmethode und Ergebnisse

Quasi-experimentelle Studie mit follow-up nach 8 Monaten

Die Evaluation erfolgte im Rahmen einer Untersuchung mit Experimental- und Kontrollgruppen. Die Eingangsbefragung mit N=511 Schülerinnen und Schülern (26 Experimentalklassen) und N=181 aus 14 Kontrollklassen fand im 2. Quartal 2011 statt, die Abschlussbefragung mit N=336 Schülerinnen und Schülern (22 Experimentalklassen) und N=134 aus 11 Kontrollklassen im Januar/Februar 2012. Zwischen Eingangs- und Abschlussbefragung lagen ca. 8 Monate. Gemessen wurden Akzeptanz sowie glücksspielbezogene Wissens-, Einstellungs- und Verhaltenseffekte. Als Hauptzielkriterien galten die Akzeptanz der Maßnahmen, glücksspielbezogenes Wissen und glücksspielbezogene Einstellungen.

Die Ergebnisse der Evaluation zeigten eine gute bis mittlere Beurteilung für das Unterrichtsprogramm. Bezogen auf glücksspielbezogenes Wissen und Einstellungen zeigte die Experimentalgruppen positivere Effekte als die Kontrollgruppen und es zeigten sich signifikante Unterschiede in Bezug auf eine monatliche Teilnahme an Glücksspielen. Kenntnis- und Einstellungsdefizite gegenüber dem Gefährdungspotential einzelner Glücksspiele (vor allem Rubbellose) waren jedoch auch nach Durchführung der Maßnahme sowohl bei den Experimentalgruppen als auch bei den Kontrollgruppen noch vorhanden.

Darüber hinaus ist auch eine Version dieses Unterrichtsprogramms für die Sekundarstufe I im identischen Design (Quasi-experimentelle Studie mit follow-up nach 8 Monaten) evaluiert worden, die zusätzlich noch die Problematik des Computer-Onlinespiels mit Übungen zur Stärkung der Medienkompetenz behandelte. Die Evaluation kam zu ähnlichen Ergebnissen wie das Programm für die Sekundarstufe II, zeigte jedoch beim Glücksspiel- und Computerspielverhalten keine Unterschiede zwischen Experimental- und Kontrollgruppen. Die Sek I-Version wird aktuell nicht als Unterrichtsprogramm angeboten.

Konzeptqualität

Kriterien sind erfüllt

Evaluationsergebnisse

(überwiegend) positiv

Evaluationsniveau und Beweiskraft

4 Sterne, hinreichende Beweiskraft

Aufwand

mit (€) gekennzeichnete Posten erfordern finanzielle Leistungen an Externe

Für die Teilnehmenden kostenlos, für Lehrkräfte: Teilnahme an einer Unterrichtsberatung oder Fortbildung.

erforderliche Kooperationspartner

Lehrkräfte/Suchtpräventionsfachkräfte, SuchtPräventionsZentrum (SPZ) Hamburg.

Die Materialien (der Koffer nebst Ordner und/oder CD) sind bislang in den Bundesländern: Hamburg, Schleswig-Holstein, Niedersachsen, Brandenburg, Baden-Württemberg, Berlin und Hessen bei den Suchtpräventionsfachkräften verfügbar. Darüber hinaus stellt das SPZ in Hamburg auf Anfrage auch allen Interessierten das Material zur Verfügung.

Zeit bis zu erwartbaren Auswirkungen auf Risiko- bzw. Schutzfaktoren

kurzfristig (bis 1 Jahr)

Erfahrungen mit dem Programm

Programm probiert in

ca. 90 Schulklassen

Programm aufgenommen in anderen Datenbanken, best-practice-Listen o.ä.

www.fauler-spiel.de

Suchzugänge

Problemverhalten

Glücksspiel

Risikofaktoren

Kinder / Jugendliche

Anerkennung von Peers für Problemverhalten

Schutzfaktoren

Kinder / Jugendliche

Moralische Überzeugungen und klare Normen

Soziale Kompetenzen

Interaktion mit pro-sozialen Peers

Programmtyp

universell

Institutionen

Schule

Geschlecht

beide

Alter der Zielgruppe

14

15

16

17

18