



3. Methoden der Prävention von problematischen & pathologischen Glücksspiel

(Dipl. Sozialpädagogin (FH) Daniel Ensslen, Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Bayern e.V. (aj), München, abgedruckt mit freundlicher Genehmigung von <http://www.bayern.jugendschutz.de>)

Inhaltsverzeichnis:

Vorwort

Einstieg

- 1) Bodenzeitung/Wandzeitung
- 2) Konsumsack
- 3) Meinungs-Soziogramm
- 4) „Wenn-ich-Karten“ zum Thema Glücksspielsucht

Übungen und Spiele zum Thema Sucht und Glücksspiel

- 5) Süchte raten
- 6) Süchte ordnen
- 7) Suchttrichter
- 8) Konsumkompass- Von Motiven und Alternativen
- 9) Klaviatur
- 10) Der Superspieler/die Superspielerin
- 11) Glück im Spiel?

Übungen und Spiele zur Förderung relevanter Lebenskompetenzen

- 12) Echt wertvoll – Lebenswertpunkte
- 13) „Starke Karten“. Ein suchtpräventives Spiel
- 14) Rollenspiel zum Thema Gruppendruck und Glücksspiel



Vorwort

Dies ist eine Sammlung von interaktiven Methoden zur Prävention von problematischem und pathologischem Glücksspiel. Oder - und dies ist eine wesentliche Frage bezüglich der dahinter stehenden Haltung - eine Sammlung von interaktiven Methoden zum Erlernen eines bewussten Umgangs mit Glücksspielen. Unter einem „bewussten Umgang“ ist hier ein kontrollierter Umgang gemeint, der das Befriedigen der zugrunde liegende Bedürfnisse ohne schädliche Auswirkungen auf die jeweilige Person oder auf deren Umfeld ermöglicht. Zumindest aber sollte die durch die Methoden angestrebte Auseinandersetzung mit dem Thema die Kompetenz zum eigenverantwortlichen Umgang mit Glücksspielen (und anderen Konsumoptionen, die ein Suchtpotential bergen) fördern. Hierfür ist es nötig Information über Glücksspiele und über die damit verbundenen Risiken zu vermitteln. Meinungen und Haltungen sollen überprüft, abgeglichen und differenziert, Alternativen und Ressourcen diskutiert, entdeckt und entwickelt werden.

Die nachstehenden Methoden sind also lediglich Werkzeuge, die durch die pädagogische Anleitung (Ihr Fachwissen, Ihre Erfahrung und Ihr Einfühlungsvermögen!) Jugendliche und junge Erwachsene auf die (mit Risiken verbundenen) Möglichkeit an Glücksspielen teilzunehmen vorbereiten (Universalprävention). Ebenso können gefährdete Personengruppen erreicht werden (Selektive Prävention). Oft sind auch Erwachsene als Zielgruppe angegeben: entweder sind diese selber an der Thematik interessiert oder sie fungieren als Multiplikatoren (Lehrer, Eltern, Ausbilder...) und sammeln Kenntnisse und Erfahrungen um sich zu orientieren und diese weiterzugeben.

Die meisten der folgenden Methoden sind in der Prävention bekannt und bewährt. Es ist auch nicht unbedingt nötig „das Rad neu zu erfinden“, denn die inneren Mechanismen, welche Einzelne in die Abhängigkeit führen (oder eben genau dies verhindern!) unterscheiden sich bei den verschiedenen gefährdenden Stoffen und Verhaltensweisen nicht wesentlich. Ein thematisch breiter Ansatz, der auch auf andere „Süchte“ eingeht, hat den großen Vorteil, dass die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich ihr Thema aussuchen können und somit an diesem auch interessiert sind. Dieses Interessiert-Sein, das Sich-Damit-Auseinandersetzen-Wollen ist die Grundlage für einen wirkungsvollen inneren Prozess.

In diesem Sinne ist von der pädagogischen Fachkraft auch nicht gefordert Antworten zu geben und allwissend zu sein, sondern eine Situation zu schaffen, in der die Angesprochenen selber aktiv werden und ihre Kompetenzen zum Tragen kommen. Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen kennen sich, ihre Ressourcen und die konkreten Umstände am besten. Zudem werden, gerade im Jugendalter, Botschaften aus der Peergroup besser angenommen.

Schließlich soll die Durchführung dieser Methoden allen Beteiligten, auch den pädagogischen Fachkräften, Spaß machen. In einer angenehmen Atmosphäre lernt es sich besser. Neue Impulse, die mit positiven Gefühlen verbunden sind, werden eher aufgenommen. Die konkreten Effekte einer solchen verhaltens- und prozessorientierten Arbeit, lassen sich ohnehin nicht gesondert von anderen Einflüssen beurteilen. Die inneren Entscheidungsprozesse laufen oft (auch für den Betroffenen) im Verborgenen ab. Erinnern Sie sich an Ihre eigene Entwicklung, die Kindheit, die Jugend... die Situationen und Menschen die Sie nachhaltig beeindruckt haben.

Das folgende Instrumentarium bietet Ihnen die Möglichkeit in eine lebendige und fruchtbare Auseinandersetzung mit (jungen) Menschen zu gehen und diese zu fördern bevor sie „in den Brunnen fallen“.



1) Bodenzeitung/Wandzeitung

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, Erwachsene, Gruppenarbeit, Aktionen in der Öffentlichkeit

Anzahl der Teilnehmer:

unbegrenzt

Dauer:

Ab 20 Min.

Ziele:

- Einstieg in das Thema
- Sensibilisierung
- Diskussionsanregung
- Meinungsbild

Vorbereitung/Materialien:

- Beschriftete Plakate
- Klebepunkte
- Dicke Stifte

Beschreibung der Methode:

Auf einem großen Plakat werden eine oder mehrere Thesen zum Glücksspiel aufgeschrieben. Entweder können die einzelnen Thesen dann von den Teilnehmern und Teilnehmerinnen zwischen den Polen „Stimmt“ und „Stimmt überhaupt nicht“ gepunktet werden, oder die Teilnehmer und Teilnehmerinnen können einzelne Thesen als besonders zutreffend kennzeichnen.

Mögliche Thesen:

- Wer nicht wagt, der nicht gewinnt.
- Nur wer etwas hat, gilt auch was.
- Glück im Spiel, Pech in der Liebe.
- Die Börse ist auch ein Glücksspiel.
- Pokern ist kein Glücksspiel.
- Mit dem richtigen System, kann man bei Glücksspielen gewinnen.
- Glücksspielsucht ist eine Krankheit.
- Glücksspiele sind ein harmloses Freizeitvergnügen.
- Die Gefahren von Glücksspielen werden unterschätzt.
- Glücksspielsucht ist ein Tabuthema.
- Der Zugang zu Geldspielautomaten ist nur Erwachsenen möglich.

Wichtig ist der Austausch über die Thesen.

Man kann die Thesen auch mit einer Gruppe entwickeln und im Sinne einer Meinungsumfrage mit diesen an die Öffentlichkeit treten.

Quelle: Gießener Fachstelle für Glücksspielsucht. Überarbeitet von Ensslen.

2) Konsumsack

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

5 - 30 Personen

Dauer:

20 - 60 Min.

Ziele:

- Einstieg ins Thema
- Erweiterung des Suchtbegriffs
- Pro und Contra verschiedener Substanzen/Konsumformen

Vorbereitung/Materialien:

Sammlung verschiedener Gegenstände, die etwas mit Sucht zu tun haben können. Beispiele unten.

Beschreibung der Methode:

Im Konsumsack befinden sich verschiedene Symbole, die etwas mit Sucht oder süchtigem Verhalten, aber auch mit sog. „Alltagssüchten“ und Konsum zu tun haben können. Der Konsumsack wird im Kreis herumgereicht. Jeder zieht blind einen Gegenstand heraus und erklärt, was dieser Gegenstand mit Sucht zu tun haben könnte, wie er selbst darüber denkt (z.B.: Was angenehm und reizvoll an dem Konsum sein kann, wie verbreitet der Konsum ist, was risikoreich beim Konsum sein kann ...). Die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen können mit ihren Assoziationen ergänzen. Besteht die Gruppe aus mehr als 15 Personen, kann man auch nur einige Personen Gegenstände ziehen lassen.

Tätigkeit/Suchtmittel	Symbol
Glücksspiel	Spielgeld, Chips, Würfel, Lottoschein, laminierte Bilder...
Computerspiel	Spielkonsole, Nintendo, laminierte Bilder...
Fernsehen	Fernsehprogramm, laminierte Bilder...
Zigaretten	Zigarettschachtel, Feuerzeug
Alkohol	Flachmann, laminierte Bilder...
Medikamente/Doping	alte Medikamentenpackung
Esssucht	Süßigkeiten, laminierte Bilder...
Magersucht	Abführmittel, Bild einer Magersüchtigen...
Haschisch	Suppenwürfel, Pfeife, laminierte Bilder...
Kokain	durchsichtige Tüte Puderzucker
Heroin	Spritze, Löffel, laminierte Bilder...
Ecstasy	Traubenzucker, Drops, laminierte Bilder...

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoh; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.



3) Meinungs-Soziogramm

Zielgruppe/Rahmen:

Kinder, Jugendliche oder Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

Ab 6 Personen

Dauer:

Je nach Anzahl der Fragen und Intensität der Diskussion: ca. 15 - 45 Min.

Ziele:

- Aufwärmen
- Hinführung zum Thema
- Die Gruppe (Gruppendynamik) kennenlernen
- Einstieg in die Diskussion
- Stellung beziehen
- Reflexion eigener Wertvorstellungen zum Thema
- Bewusstwerden der eigenen und gesellschaftlichen Widersprüchlichkeiten in diesem Themenbereich
- Kennenlernen anderer Meinungen – unterschiedliche Meinungen und Wertvorstellungen tolerieren

Vorbereitung/Materialien:

- Kreppband oder Seil (für Markierung der Skala)
- Karten mit der Aufschrift „Stimmt überhaupt nicht“ und „Stimmt genau“
- Vorbereitete Aussagen

Auf dem Boden wird mit Kreppband oder einem Seil eine Linie markiert, die eine Skala von 0% - 100% darstellt. Zu dem Pol 0% wird ein Kärtchen mit der Aufschrift „Stimmt überhaupt nicht“ gelegt, zu dem Pol 100% das Kärtchen „Stimmt genau“.

„Stimmt überhaupt nicht“ ----- „Stimmt genau“

Beschreibung:

Die erste Aussage wird vorgelesen und die Jugendlichen ordnen sich ihrer persönlichen Meinung entsprechend auf der Skala zwischen 0% („Stimmt überhaupt nicht“) und 100% („Stimmt genau“) ein.

Anschließend befragt der/die Gruppenleiter/in einzelne Jugendliche nach ihrer persönlichen differenzierten Meinung. Die Meinungen können unkommentiert bleiben, hinterfragt werden oder als Diskussionsanlass dienen.

Anschließend wird die nächste Aussage vorgelesen.

Um die Spannung zu erhalten, ist es nicht notwendig bei jeder Aussage die Meinung aller Teilnehmer und Teilnehmerinnen abzufragen. Hier ist es günstiger nach zwei Meinungsäußerungen nach ergänzenden Aspekten zu fragen, die bisher noch nicht genannt wurden. Allerdings sollte darauf geachtet werden, dass alle Teilnehmer und Teilnehmerinnen einmal zum Zug kommen.

Nach einigen Spielrunden können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen auch selbst Aussagen formulieren.



Beispiele für Aussagen:

- Mir geht es heute gut.
- Ich habe mich auf die Veranstaltung gefreut.
- Ich fühle mich in der Klasse/Gruppe/Schule wohl.
- ...
- Ich treibe regelmäßig Sport.
- Ich bin öfters mal gestresst.
- Ich langweile mich oft.
- ...
- Lotto spielen lohnt sich.
- Mit Freunden Pokern macht Spaß.
- Im Internet Pokern macht Spaß.
- Glücksspiele ohne Geldeinsatz sind langweilig.
-
- Glücksspiele sollten auch für unter 18-Jährige erlaubt werden.
- Es ist gut, dass der Staat das Monopol für Glücksspiele hat.
- Es gibt zu viele Spielcasinos/Spielotheken.
- Die Gesetze für Glücksspiele sollten strenger sein.
- ...
- Glücksspiele (oder: Lotto/Automaten/Internet Poker/usw.) haben ein hohes Suchtpotential.
- Glücksspielsucht ist eine Krankheit.
- ...
- Um jemanden, der suchtgefährdet ist zu helfen ist es das Allerwichtigste Grenzen zu setzen und konsequent zu sein.
- Jemanden der suchtgefährdet ist, braucht vor allem Verständnis und Mitgefühl.
- Ich denke, dass ich nicht suchtgefährdet bin.
- ...

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.



4) "Wenn-Ich-Karten" zum Thema Glücksspielsucht

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

5 – 30 Personen

Dauer:

30 – 60 Min.

Ziele:

- Reflexion der eigenen Haltung und Meinung zu der Thematik
- Auseinandersetzung mit eigenen Lebensbewältigungsstrategien und Verhaltensmustern
- Spielerische Diskussionsanregung

Materialien /Beschreibung der Methode:

Im Gruppenkontext setzen sich Teilnehmer und Teilnehmerinnen spielerisch mit Themen wie Geld, Risiko, Spielen, Gruppendruck, bis hin zum problematischen und pathologischen Glücksspiel auseinander und reflektieren ihre Meinung und Haltungen. Eine pädagogische Fachkraft übernimmt die Moderation.

In der Spielanleitung werden einerseits pädagogische Ansätze und Perspektiven vermittelt. Andererseits werden in kompakter, verständlicher Form wichtige Hintergründe und Zusammenhänge zur Glücksspielsucht dargestellt. Dadurch ist die Methode für pädagogische Fachkräfte ohne weitere Vorkenntnisse und einfach durchführbar.

Adressen, Links und empfohlene Materialien ermöglichen der Spielleitung eine weiterführende Auseinandersetzung mit dem Thema.

Die "Wenn-Ich-Karten" zum Thema Glücksspielsucht knüpfen an die bereits von der Aktion Jugendschutz herausgegebenen "Wenn-Ich-Karten" zu den Themen Sucht allgemein, Rauchen, Alkohol, Ess-Störung, illegale Drogen und Migration (Art.Nr.: 11071) an und lassen sich gut mit diesen mischen. Gerade wenn das Thema Glücksspiel noch nicht im Vordergrund steht, ist dies empfehlenswert.

München 2009, Karton mit 60 Karten und Anleitung Hersteller: Aktion Jugendschutz Bayern e.V. Art.Nr.: **14631**

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz unter: <http://materialdienst.aj-bayern.de>





5) Süchte raten

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche und Erwachsene; Projekte, Vorträge, Elternabende

Anzahl der Teilnehmer:

Bis 30 Personen

Dauer:

20 - 45 Min.

Ziele:

- Kennenlernen der Teilnehmer und Teilnehmerinnen untereinander
- Einstieg ins Thema Sucht
- Erweiterung des Suchtbegriffes
- Diskussionsanregung

Vorbereitung/Materialien:

- vorbereitete Kärtchen (mit den Namen der Süchte)
- Klebeband

Beschreibung der Methode:

Jede/r Mitspieler/in erhält eine Karte mit dem Namen eines Suchtmittels oder einer süchtigen Verhaltensweise (siehe Kopiervorlage auf folgender Seite) auf den Rücken geklebt.

Sie sollen möglichst schnell durch Fragen (z.B. „ist es eine illegale Droge?“ „kann man davon körperlich abhängig werden?“ „Konsumieren dieses Mittel mehr Männer als Frauen?“) das betreffende Suchtmittel auf ihrem Kärtchen herausfinden. Geantwortet darf nur mit „ja“ oder „nein“ werden.

Teilnehmer und Teilnehmerinnen befragen sich gegenseitig. An jeden und jede dürfen nur drei Fragen gestellt werden.

Schließlich kann in der Gruppe diskutiert werden:

- welche der Süchte auf den Karten tatsächlich als Sucht bezeichnet werden können
- zu welcher Kategorie diese Sucht zählt
- ob die Sucht, die man war, etwas mit einem selber zu tun hat
- ob einem etwas zu dieser Sucht bekannt ist ...

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.

Kopiervorlage auf der nächsten Seite:



Geltungssucht	Genusssucht
Haschischsucht	Glücksspielsucht
Heroinsucht	Kokainsucht
Computerspielsucht	Arbeitssucht
Magersucht	Bulimie
Alkoholsucht	Nikotinsucht
Fernsehsucht	Sexsucht
Drogensucht	Partysucht
Kaufsucht	Eifersucht
Streitsucht	LSD Sucht
Ecstasy Sucht	Beziehungssucht
Medikamentensucht	Erfolgssucht

6) Süchte ordnen

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche und Erwachsene; Projekte, Vorträge, Elternabende

Anzahl der Teilnehmer:

6 - 30 Personen

Dauer:

20 - 45 Min.

Ziele:

- Einstieg ins Thema
- Erweiterung des Suchtbegriffes
- Diskussionsanregung

Vorbereitung/Materialien:

- Moderationskarten
- Stifte

Beschreibung der Methode:

Im Plenum oder in Kleingruppen werden alle bekannten Suchtmittel und süchtigen Verhaltensweisen gesammelt und mit dicken Stiften auf einem Kärtchen notiert. Anschließend werden die Kärtchen folgenden Gruppen zugeteilt:

Legale Suchtmittel:	süchtiges Verhalten:	Illegale Suchtmittel:	Alltagssüchte:
Alkohol	Glücksspiel	Cannabis	Computersucht
Nikotin	Magersucht	Ecstasy	Fernsehsucht
Medikamente	Esssucht	Speed	Kaufsucht
	Bulimie	Crystal	
		Ice	
		Kokain	
		Crack	
		Heroin	
		LSD	
		Pilze	

Anschließend kann man über Eigenschaften (Gefahren, typische Konsumentengruppen, Häufigkeit usw.) diskutieren.

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.



7) Suchttrichter

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene, Eltern

Anzahl der Teilnehmer:

3 - 30 Personen

Dauer:

20 - 60 Min.

Ziele:

- Einschätzen können von Gefährdungen und Suchtverhalten
- Sensibilisieren für Anfänge von Suchtentwicklungen
- Sensibilisieren für mögliche Funktionen und Bedingungsbeziehungen von Suchtmittelkonsum und süchtigem Verhalten
- Unterscheiden können zwischen Genuss, unproblematischem und problematischem Konsum und Sucht

Vorbereitung/Materialien:

- vorbereitete Situationskärtchen
- Kreppband zum Markieren eines Trichters
- dicke Stifte
- Papier / Kärtchen

Beschreibung der Methode:

Auf dem Boden oder an der Wand wird mit Kreppband ein Trichter markiert. In den weiten Teil legt oder klebt man ein Kärtchen mit der Aufschrift "Genuss", in den sich verengenden Teil eines mit der Aufschrift „problematischer Konsum“ und schließlich im engsten Bereich des Trichters das Kärtchen "Sucht" (oder Glücksspielsuchtspezifisch: „Spielen aus Spaß“, „problematisches Spielen“ und „pathologisches Spielen“).

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen ziehen sich aus den vorbereiteten Situationsbeschreibungen eine Karte und sollen diese an die passende Stelle im Trichter einordnen. Sie begründen ihre Festlegung. Die anderen Teilnehmer und Teilnehmerinnen können abweichende Meinungen äußern. Der/die Gruppenleiter/in achtet darauf, dass die Einordnungen zutreffend sind, notfalls muss er/sie den Platz (ebenfalls mit Begründung) korrigieren.

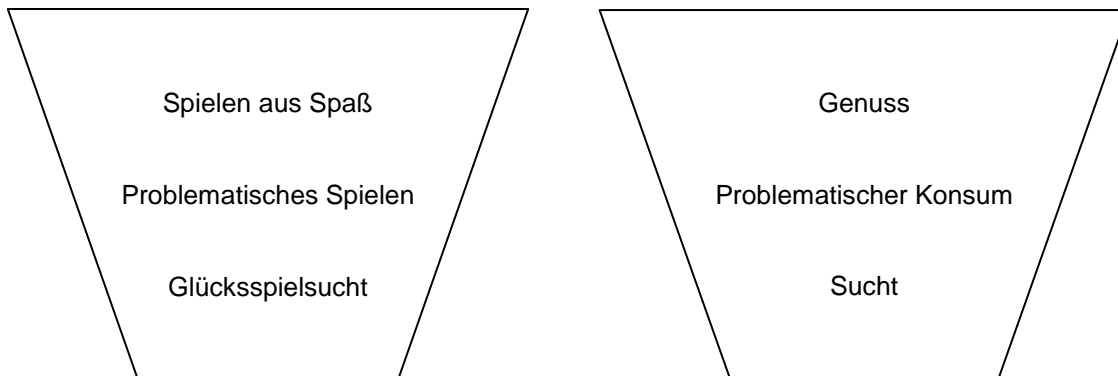
Darüber hinaus können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen eigene (anonymisierte) Fälle einbringen, sie in den Trichter einordnen und diskutieren. Diese Fälle können auch zuvor in Kleingruppen entwickelt werden.

Dabei können auch bestimmte Suchtmittel oder süchtige Verhaltensweisen vorgegeben werden, für die Beispiele gefunden werden sollen.

Gerade die Situationen, die im Zwischenbereich angesiedelt sind, sind oft nicht eindeutig zuzuordnen. Die "heißen" Diskussionen, die sich dabei oft ergeben, sind durchaus erwünscht. Sie helfen die Kriterien und die Bündelung mehrerer Gefährdungsmomente deutlich zu machen. Hier kann die Spielleitung sich gut an den DSM-IV Kriterien (siehe unten) orientieren. Wobei die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sich oft besser an einer/ihrer anschaulicheren und beispielhafteren Sprache orientieren können.



Schaubild: Trichter



Folgende Anhaltspunkte können bei der Einordnung eines problematischen Konsums hilfreich sein:

- Funktion des Suchtmittels (z.B.: um cool zu sein / um Stress oder Probleme nicht mehr zu spüren)
- Häufigkeit und Menge
- was passiert in der konsumfreien Zeit? (findet das interessante Leben nur noch im Zusammenhang mit dem Suchtmittelkonsum statt und empfindet man den konsumfreien Alltag als grau und langweilig?)
- Veränderungen im Sozial- und Leistungsverhalten
- Kontakt zu Nichtkonsument/innen oder nur zu Konsument/innen
- Interessen / Hobbys / Freizeitgestaltung
- Risiken und Suchtpotenzial des Suchtmittels
- Einbettung in Familie / Gruppe / Schule ...
- Vertuschen des Konsums/der Handlungen
- Umgang mit Gefühlen, Konflikten und Problemen
- Der Umgang mit Geld

Die internationalen Klassifikationssysteme für Erkrankungen DSM-IV und ICD-10 ordnen Pathologisches Glücksspielen den Impulskontrollstörungen mit folgenden Merkmalen zu:

Andauerndes und wiederkehrendes fehlangepasstes Spielverhalten, was sich in **zumindest fünf der folgenden Merkmale** ausdrückt:

1. Starke Eingenommenheit vom Glücksspielen
2. Steigerung der Einsätze zur Erreichung der gewünschten Erregung
3. Wiederholt erfolglose Versuche, das Spielen einzuschränken oder zu beenden
4. Unruhe und Gereiztheit beim Versuch das Spielen einzuschränken
5. Spielen als Flucht vor Problemen oder depressiver Stimmung
6. Rasche Wiederaufnahme des Spielens nach Geldverlust
7. Lügen, um das Ausmaß der Problematik zu vertuschen
8. Illegale Handlungen zur Finanzierung des Spielens
9. Gefährdung oder Verlust wichtiger Beziehungen, des Arbeitsplatzes oder von Zukunftschancen
10. Hoffnung auf Bereitstellung von Geld durch Dritte

Als eine schwächere Ausprägung gilt das problematische Spielen. Für diese Form des Glücksspielens liegt keine einheitliche Definition vor.



Beispiele für Situationskärtchen (allgemein):

- Elena (17 J.) raucht jeden Tag eine halbe Schachtel Zigaretten.
- Ein Mann (78 J.) macht es sich gemütlich zu Hause und vor dem Schlafengehen trinkt er einen feinen Cognac, den ihm seine Tochter zum Geburtstag geschenkt hat.
- Tatjana (19 J., 172 cm groß, wiegt 68 kg) fühlt sich zu dick. Sie macht ständig neue Diäten. Weil es auf der Geburtstagsfeier ihrer besten Freundin ein großes Essen gibt, wird sie nicht hingehen.
- Ein Schul-Hausmeister hat auf jedem Flur ein Versteck für Alkohol.
- Alexander (21 J.) klaut seiner Oma Geld um sich Drogen besorgen zu können.
- Ein Mann (39 J.) trinkt morgens erst einmal einen Schnaps, damit seine Hände nicht mehr zittern.
- Ein Mann (28 J.) wird aggressiv, als seine Frau ihm sagt, dass er zu viel trinkt. Zuerst tobt er, dann kippt er sich vor lauter Ärger oder aus Trotz einen Schnaps hinunter.
- Ein Maurer (25 J.) trinkt jeden Abend gleich nach der Arbeit drei Flaschen Bier. Dann setzt er sich vor den Fernseher oder geht gleich ins Bett.
- Eine Hausfrau nimmt jeden Vormittag ein Beruhigungsmittel, weil sie Angst hat, ohne Tabletten den Alltag nicht zu überstehen.
- Zwei Freunde (16 und 17 Jahre) gehen jeden Freitag und Samstag in die Disco um endlich eine Freundin kennen zu lernen. Damit sie sich aber ein Mädchen ansprechen trauen, trinken sie sich mit Bier und Whisky vorher kräftig Mut an.
- Gregor (16 J.) trifft sich mit einer Clique fast jedes Wochenende zum "Kampftrinken". Er will beweisen, dass er viel verträgt und hört erst auf, wenn er sich übergeben muss.
- Petra (14 J.) liebt Schokolade. Wenn sie erst einmal anfängt, isst sie die ganze Tafel auf.
- Jens (16 J.) trifft sich jeden Nachmittag mit Freunden und raucht mit ihnen Haschisch. Um sich das zu finanzieren verkauft er Haschisch im Freundeskreis.
- Francis (12 J.) ist von seinen Eltern genervt, weil diese ihn nur zwei Stunden am Tag an den Computer lassen. Alle seine Freunde spielen doch mindestens 3 Stunden am Tag World Of Warcraft.
- Monika (23 J.) hat jetzt schon fünfmal Pech beim Internet-Dating gehabt. Die Typen hatten sich toll verkauft, waren bei den Treffen aber nicht so toll. Einer wurde sogar gewalttätig.

Beispiele für Situationskärtchen (Glücksspielspezifisch):

- Silke (14J.) spielt gerne im kostenfreien Roulette im Internet-Casino. Vor einer Woche hat sie jemanden beim chatten kennengelernt, der meint es wäre gar nicht so schwierig und viel spannender um Geld zu spielen. Seitdem überlegt sie ständig, ob sie dies tun soll.
- Cheko (18 J.) trifft sich mit seinen Freunden in der Spielothek um die Ecke. Meist ziehen sie dann weiter. In der letzten Zeit ist er aber oft dort geblieben, um noch weiter am Automaten zu spielen.
- Herr S. (34 J.) will anonym bleiben. Er hat durch das Automatenspielen bereits viel Geld verloren und auch schon Schulden bei Freunden. Er will seine Verluste unbedingt zurückgewinnen und dann nicht mehr spielen.
- Miriam (20 J.) wartet und hofft auf die von ihrem Freund (Heinz 22 J.) versprochene Reise in die Karibik. Zweimal hat sie ihren Urlaub bereits verschoben. Heinz hat sein Studium abge-



brochen und ist Internetpokerprofi geworden. Leider sieht sie ihn immer seltener, da er viel arbeiten muss.

- Peter (14 J.) und Paul (14,5 J.) haben um 50 Euro auf den Sieg von FC Bayern gewettet. Ein Onkel von Peter hat die Wette für sie abgeschlossen. Paul musste sich das Geld allerdings heimlich von seiner Mutter „leihen“.
- Ahmet (23 J.) hat Angst. Er muss bis morgen seine Spielschulden bezahlen und weiß nicht wie.
- Erwin (16 J.) lacht. Er hat ein System im Internet gefunden, wie man dort auf Dauer totsicher im Roulette gewinnt. So kann er mit einer kleinen weiteren Investition seine 400 Euro Schulden loswerden und dann richtig verdienen.
- Susanne (18 J.) kann sich nicht entscheiden. Sie pokert gerne mit ihrer alten Clique. Da wird viel gelacht und getrunken. Leider ist ihr neuer Freund total dagegen und hat sie vor die Wahl gestellt.
- Viermal im Jahr geht Gunter (45 J.) mit je 150 Euro ins Casino. Seine Frau mag das gar nicht, da er meistens alles verliert. Sie traut sich aber nichts mehr zu sagen, da er bei dem Thema schon einmal ziemlich ausfallend geworden ist.
- Heiko (18 J.) hat gestern lange gespielt und leider viel verloren. In der Früh war er müde und schlecht drauf und ist deswegen nicht in die Arbeit gegangen.
- Beim ersten Mal am Automaten hat sie (17 J.) gleich 70 Euro gewonnen. Seitdem spielt sie immer, wenn sie Geld übrig hat.
- Die Klasse 7a ist gespalten. Der Großteil der Jungs spielt jeden Tag Pfennigfuchsen. Wer nicht mitmacht ist out.
- Gerda (20 J.) finanziert ihr BWL Studium durchs Taxifahren. Das Warten ist oft langweilig und da ihr Stand vor einer Spielothek ist, geht sie öfters mal zocken.
- Erwin (39 J.) ist Wirt in einer Eckkneipe mit Spielautomat. Oft beaufsichtigt er seinen 11 jährigen Sohn über Mittag. Der bringt Glück, wenn er das Geld einschmeißt.
- Mike (28 J.) verspielt seinen Lohn meist sofort. Seine Frau verdient ja auch. Die kleine (3 J.) isst oft bei den Großeltern.

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.



8) Konsumkompass - Von Motiven und Alternativen

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

6 - 30 Personen

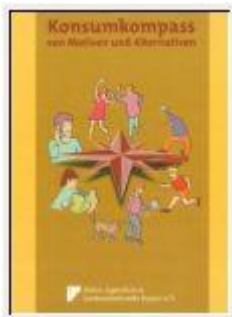
Dauer:

1,5 - 3 Std.

Ziele:

- Objektivierung/ Einschätzung/ Quantifizierung des eigenen Konsums von Suchtmitteln und/oder von problematischem / kompensatorischem Verhalten
- Auseinandersetzung mit eigenen Konsum/Verhaltensmustern
- Sensibel werden für die Motive, die hinter Suchtmittelkonsum und problematischem / kompensatorischem Verhalten stehen können
- Auffinden von alternativen Befriedigungsmöglichkeiten für die hinter dem Suchtmittelkonsum oder dem kompensatorischen Verhalten liegenden Motive/ Bedürfnisse
- Ausprobieren von Alternativen

Material/Beschreibung der Methode:



Der Konsumkompass bietet Jugendlichen die Möglichkeit sich über den Umfang ihres Suchtmittelkonsums oder Verhaltens sowie der dahinterliegenden Motive bewusst zu werden und Alternativen entwickeln zu können. Ziel des Spiels ist es Konsumverhalten nicht nur über Gefahren zu thematisieren sondern mit den Jugendlichen Motive und Bedürfnisse, die hinter ihrem Konsum oder Verhalten stehen, herauszuarbeiten und mit ihnen zu reflektieren. So können sie sich ihrer Motive bewusst werden und besser Verantwortung für ihr Handeln übernehmen. Außerdem werden sie dazu angeregt alternative Möglichkeiten der Bedürfnisbefriedigung oder Bewältigungsstrategien auszuprobieren. Die Fähigkeit zur Selbstregulation und Selbststeuerung sowie das Selbstbewusstsein und die Identitätsentwicklung werden gefördert.

Der Konsumkompass besteht aus 3 Teilen. Im ersten Teil werden Konsumarten der Jugendlichen gesammelt und deren Häufigkeit gepunktet. Im zweiten Teil werden die dahinterliegenden Motive erarbeitet und im dritten Teil werden alternative Verhaltensmuster gesammelt und evtl. im Weiteren ausprobiert.

München 2009, Spielanleitung (24 Seiten), 10 großflächige Plakate (2,50 x 1 Meter), 2 Kopiervorlagen DIN A4 und DIN A3 der "Verhaltensklaviatur" sowie einer Rolle mit 3000 Klebepunkten. Hersteller: Aktion Jugendschutz Bayern e.V. Art.Nr.: **11031**

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz unter: <http://materialdienst.aj-bayern.de>



9) Klaviatur

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche und Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

Bis 40 Personen

Dauer:

45 Min.

Ziele:

- Sensibilisieren für Suchtentstehung
- Aufzeigen von Alternativen / Erweitern der eigenen Handlungsmöglichkeiten

Vorbereitung/Materialien:

- Kopiervorlagen
- Stifte
- Plakat (oder Tafel) mit vorgemalten Klaviaturen (11 Tasten, 4 Tasten und 2 Tasten)

Beschreibung der Methode:

9.1) Eigene Handlungsmöglichkeiten:

Die Jugendlichen erhalten eine Ausgangsfrage z.B.:

- Du hattest einen schweren und stressigen Tag. Wenn Du nach Hause kommst, willst Du abschalten und entspannen. Wie machst Du das?
- Du hast heute eine schlechte Note bekommen. Das ärgert Dich und Du machst Dir Sorgen, ob Du überhaupt das Schuljahr schaffst. Was könntest Du tun, dass es Dir wieder besser geht?
- Du hast Liebeskummer. Was kannst Du tun, dass es Dir wieder besser geht?

Jedes Gruppenmitglied (oder bei vielen Teilnehmern und Teilnehmerinnen: jede Kleingruppe) bekommt ein Blatt mit der Klaviatur (Kopiervorlage unten), in die möglichst viele Möglichkeiten, mit der oben beschriebenen Situation umzugehen, eingetragen werden sollen.

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen lesen ihre Möglichkeiten vor. Die Möglichkeiten werden von dem Moderator/der Moderatorin in eine große Klaviatur eingetragen.

Im nächsten Schritt wählt der Moderator/die Moderatorin mit den Teilnehmern und Teilnehmerinnen die für die Gruppe wichtigsten Möglichkeiten heraus und trägt diese in die Klaviatur mit 4 Tasten ein. Schließlich werden die Möglichkeiten nochmals auf ein oder zwei reduziert.

Die Jugendlichen lesen ihre gefundenen Möglichkeiten vor. Jetzt kann Folgendes diskutiert werden:

- Welche Handlungsweisen sind für mich typisch?
- Welche Ideen (welche von den anderen Jugendlichen genannt wurden) möchte ich mir merken / möchte ich ausprobieren?

9.2) Erklärung von Suchtentstehung:

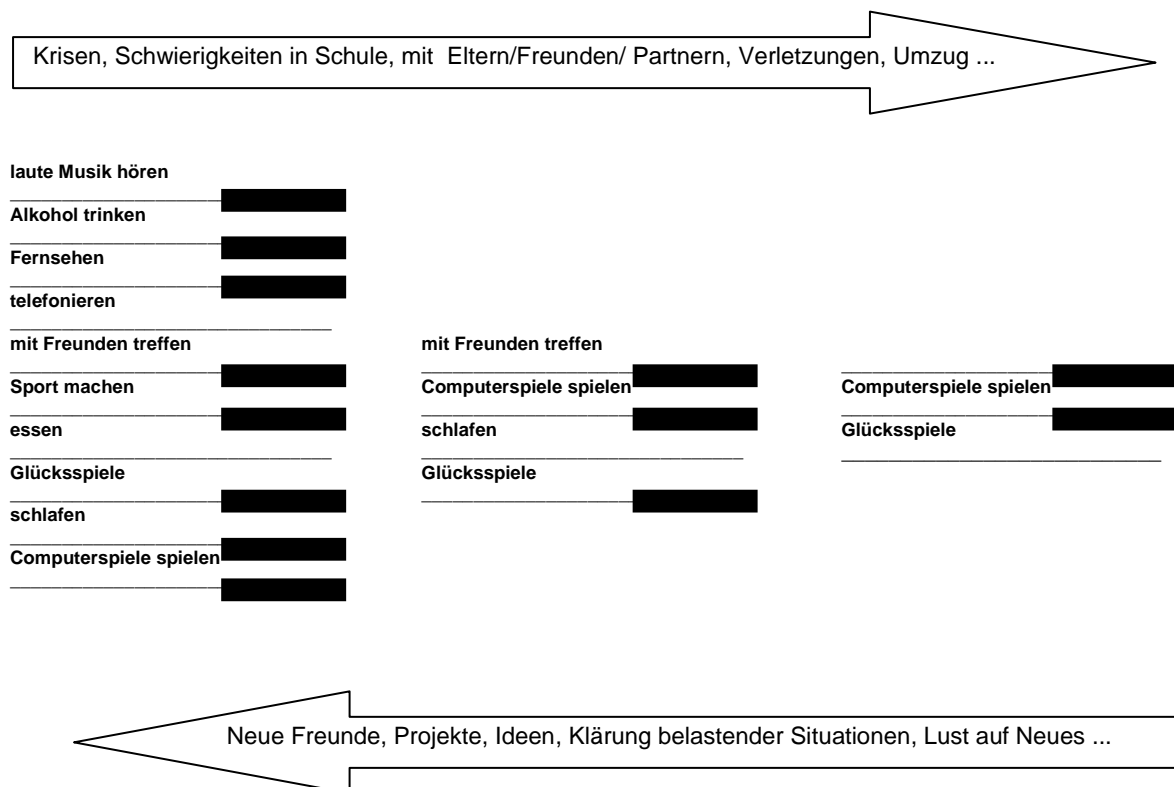
Der Moderator/die Moderatorin beschreibt anhand der Tastatur einen Mechanismus der Sucht:

„Das folgende Bild veranschaulicht wie einengend und einschränkend Sucht sein kann.

Durch die Eigendynamik eines Suchtmittels oder einer Verhaltensweise und gewisse nicht bewältigte Schwierigkeiten können immer mehr Möglichkeiten ausfallen.

Die spielerischen Fähigkeiten auf der Tastatur des Lebens, die vielen Möglichkeiten der Konfliktbewältigung, aber auch des Genießens und Erlebens, verengen sich schließlich auf eine oder zwei Tasten.

Die Suchtdynamik beginnt dort, wo Möglichkeiten verloren gehen, bzw. immer weniger Tasten benützt werden. Wenn ich beispielsweise nur noch die Taste "Glücksspiel" drücke ist mein Leben sehr eingeschränkt und im wahrsten Sinne des Wortes eintönig. Eintönig wie eine Melodie auf nur einer Taste eines Klaviers gespielt.“



„ Wenn ich der Sucht zuvorkommen will, ist es wichtig ein breites Repertoire an Ressourcen zu entwickeln. Natürlich kann man ein eingeschränktes Repertoire auch wieder erweitern.“

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.

Nächste Seite Kopiervorlage: Klaviatur



10) Der Superspieler/die Superspielerin

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

6 - 30 Personen (bei Mädchen- und Jungengruppe zu je 15 Personen)

Dauer:

30 - 45 Min.

Ziele:

- Entwicklung des Themas Glücksspiel
- Projektion und Reflexion der eigenen Wünsche und Hoffnungen bezüglich des Glücksspiels
- Herausarbeiten von positiven und negativen Eigenschaften eines Spielers
- Bewusstwerden über Geschlechtsspezifische Merkmale und Eigenschaften (von Spielern und Spielerinnen)

Vorbereitung/Materialien:

- Plakate
- Dicke Stifte

Beschreibung der Methode:

Die Teilnehmer und Teilnehmerinnen malen eine lebensgroße Figur auf das Plakat. Es kann sich auch jemand mit dem Filzstift umranden lassen. Diese Figur wird dann von der Gruppe mit Dingen (Kleidungsstücken, Accessoires...) und Eigenschaften versehen. Hierbei kann gemalt und geschrieben werden. Anschließend wird das Werk präsentiert und besprochen: Fehlt noch etwas? Ist eine solche Person vorstellbar? Möchte jemand so sein? Welche Eigenschaften fehlen, die ein echter Spieler oder eine echte Spielerin hätte? Unter welchen Umständen könnte der Superspieler/die Superspielerin existieren?

Wenn möglich werden zwei Gruppen gebildet: eine Mädchen- und eine Jungengruppe. Jeder der beiden Gruppen gestaltet ihren Superspieler/ihre Superspielerin. Welche Unterschiede gibt es zwischen Spieler und Spielerin? Wie sieht das in der Realität aus? Wie finden die Mädchen den Spieler und umgekehrt? ...

Quelle: Inside/Condrobs. Überarbeitet von Ensslen.



11) Glück im Spiel?

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

In Gruppen von 3 – 10 Personen, kann mit mehreren Gruppen gleichzeitig gespielt werden

Dauer:

60 – 120 Min.

Ziele:

- Auseinandersetzung mit dem Thema Glücksspiel
- Auseinandersetzung mit dem Thema Sucht
- Kennenlernen und Reflexion eigener Verhaltensmuster beim Glücksspiel in der Gruppe
- Informationsvermittlung

Vorbereitung/Materialien:

- Je Gruppe ein großer Tisch und Stühle
- Spiel: „Glück im Spiel?“

Beschreibung der Methode:

In dem interaktiven Spiel „Glück im Spiel?“ können die Teilnehmer und Teilnehmerinnen sowohl durch Fragekarten ihr Wissen um Glücksspiele, Sucht und protektiver Faktoren erweitern, als auch Erfahrungen beim Glücksspielen im Gruppenkontext machen. Wichtig ist hierbei die Reflektion dieser beispielhaften Erfahrungen, um die gewonnenen Erkenntnisse auch in den Alltag übertragen zu können.

„Glück im Spiel?“ kann ab Herbst 2010 bei der Aktion Jugendschutz Bayern e.V. bezogen werden.



12) Echt Wertvoll- Lebenswertpunkte

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche und junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

Bis 30

Dauer:

20 - 45 Min.

Ziele:

- Bewusstwerden der eigenen Ressourcen und Lebenskompetenzen
- Benennen schützender (protektiver) Faktoren für die Suchtprävention
- Anregung für wertvolle Lebensziele
- Achtung vor den Ressourcen anderer

Vorbereitung/Materialien:

- vorbereitete Lebenswertpunkte-Kärtchen
- leere Kärtchen
- Stifte

Beschreibung der Methode:

Die vorbereiteten Lebenswert-Kärtchen werden gut sichtbar ausgelegt oder an die Pinnwand geheftet. Zur Ergänzung erhält jede/r Jugendliche 1 - 4 Kärtchen und schreibt darauf je eine Sache, die sein/ihr Leben besonders lebenswert macht. Die Karten werden dadurch zu Wertmarken und zu den übrigen geheftet.

Eine Variante wäre: Die Jugendlichen haben die Aufgabe auf die Kärtchen Dinge zu schreiben, die ihrer Meinung nach dabei helfen können, nicht abhängig zu werden.

Um konkretere, alltägliche Situationen zu finden, kann folgende Einschränkung hilfreich sein: Die Jugendlichen notieren Dinge/Erlebnisse, die ihnen in den letzten vier Wochen gut getan haben.

Jeder Teilnehmer und jede Teilnehmerin wählt 1-3 Lebenswertpunkte-Kärtchen aus, die für sie/ihn am wichtigsten sind und liest sie in der Runde vor. Eine andere Möglichkeit besteht darin, dass jede/r Jugendliche auf seine Favoriten einen Punkt klebt und die Kärtchen dann in der Reihenfolge ihrer Punktwerte sortiert werden.

Fragen zur Diskussionsanregung:

- Welche Lebenswertpunkte wurden in der Gruppe am häufigsten gewählt?
- An welche Situationen hast du gedacht, in denen dieser Lebenswert besonders nützlich sein kann?
- Welche Lebenswertpunkte sind für dich besonders wertvoll, weil du sie schon einmal verloren hast?
- Welche dieser Lebenswertpunkte können euch besonders gut vor Sucht schützen?



Beispiele für die Lebenswert-Kärtchen:

Selbstbewusst sein:

- sich nicht künstlich "cool" oder "wichtiger" machen müssen. Sich unabhängig von der Meinung anderer machen, auch wenn andere einen blöd finden. Verkraften können, wenn man etwas Mal nicht kann.

Gute Nerven:

- dann wirft einen nichts so schnell aus der Bahn und man kann Probleme und Konflikte gelassener sehen.

Gute Beziehung zu den Eltern:

- Wenn man zuhause nicht nur Druck hat, sondern sogar jemanden, bei dem man sich Hilfe suchen kann, dann fühlt man sich sicherer.

Lehrstelle / Arbeit:

- trägt dazu bei, dass man stolz auf sich sein kann, etwas Sinnvolles zu tun hat und Zukunftsaussichten hat.

Echte Freunde:

- Wer echte Freunde hat, hat immer jemanden, der hilft und versteht, der einen so mag, egal wie man gerade drauf ist.

Spaß und Interesse an vielen verschiedenen Dingen finden:

- Wen vieles interessiert und Spaß macht, dem ist nie langweilig.

Mut, sich mit Problemen an andere zu wenden:

- Schon das sich aussprechen tut gut und man sieht alles wieder klarer und andere unterstützen einen.

Eine Umgebung, in der Geld und Konsum nicht so wichtig sind:

- Wenn nicht alle auf einem „Konsum-Trip“ sind, würde man sich auch nicht so unter Druck fühlen, mitzumachen und auch nicht so auffallen, wenn man etwas nicht kann oder hat.

Zufrieden mit dem Leben sein:

- Wer zufrieden ist, hat gar keinen Grund in Drogen oder süchtigem Verhalten Abenteuer oder Zuflucht zu suchen.

Einen Sinn im Leben sehen:

- dann hat man ein Ziel vor Augen und kann schwierige Zeiten leichter überstehen.

NEIN sagen können:

- D.h. nicht alles mitmachen, nur weil alle anderen es auch so machen

Etwas können:

- dann kann man Ziele erreichen, kann stolz auf sich sein, die anderen finden einen auch gut...

Mit sich zufrieden sein:

- Wer sich selbst mag, ist glücklicher, hat mehr Ausstrahlung und kommt auch bei anderen besser an.

Mut, Problemen ins Auge zu sehen:

- Wer vor Problemen wegläuft, macht sie dadurch meistens größer und irgendwann braucht man dann Hilfsmittel wie Suchtstoffe um weiter an dem Riesenberg vorbei schauen zu können.

Ideen haben:

- Wer Ideen hat, hat mehr Spaß und kann sich auch besser helfen - hat mehr Möglichkeiten, z.B. Konflikte zu lösen.

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.



13) "Starke Karten". Ein suchtpräventives Spiel

Zielgruppe/Rahmen:

Kinder, Jugendliche, Eltern, pädagogische Fachkräfte

Anzahl der Teilnehmer:

Bis 30 Personen

Dauer:

30 - 90 Min.

Ziele:

- Reflexion der eigenen Stärken und Schwächen
- Förderung eines positiven Selbstkonzepts
- Auseinandersetzung mit den persönlichen Vorstellungen von Normen und Werten sowie damit verbundenen Lebensbewältigungsstrategien
- Annehmen und geben von konstruktiver Kritik
- Spielerische Diskussionsanregung
- Anerkennung der Fähigkeiten und Fertigkeiten anderer
- Förderung des Teamgefühls

Material/ Beschreibung der Methode:



Karten, mit deren Hilfe Jugendliche sich in Bezug auf ihre Fähigkeiten besser kennen lernen können und Anregungen bekommen, weitere Lebenskompetenzen auszubauen. Weitere Karten gibt es auch für Eltern und pädagogische Fachkräfte, die durch die Karten ihr Erziehverhalten reflektieren und so Anregung für eine gezielte Verbesserung bekommen können. Sie eignen sich für den Einsatz bei suchtpreventiven Veranstaltungen mit Kindern und Jugendlichen, Eltern und pädagogischen Fachkräften.

München 2006, Drei Kartensätze zu jeweils 62 Karten mit Spielanleitung verpackt in einer Schachtel. Hersteller: Aktion Jugendschutz Bayern e.V. Art.Nr.: **11091**

Bestellbar bei der Aktion Jugendschutz unter: <http://materialdienst.aj-bayern.de>



14) Rollenspiel zum Thema Gruppendruck und Glücksspiel

Zielgruppe/Rahmen:

Jugendliche, junge Erwachsene

Anzahl der Teilnehmer:

6 - 30

Dauer:

20 - 120 Min.

Ziele:

- Bewusst werden, wie Gruppendruck entsteht
- Entdecken auf welche Form des Gruppendrucks, man selbst "empfindlich" reagiert
- Möglichkeiten kennen lernen, dem Gruppendruck zu widerstehen

Vorbereitung/Materialien:

- Kärtchen
- Klebeband
- Stifte

Beschreibung der Methode:

Die Jugendlichen beschreiben im Gespräch kurz Situationen, in denen Gruppendruck ausgeübt wird. Die Jugendlichen finden sich in Kleingruppen zusammen und wählen eine der beschriebenen Situationen aus, die sie anschließend im Plenum als kurzes Rollenspiel vorstellen. Dabei sollen diejenigen Spieler und Spielerinnen, die den Druck ausüben (die jemanden zu einem Verhalten bringen wollen) alle Register ziehen.

Variante: Die Jugendlichen erhalten eine vorgegebene Situations- und Rollenbeschreibung. Die Spieler und Spielerinnen erhalten nähere Informationen zu den einzelnen Rollen. Die Zuschauer und Zuschauerinnen kennen die Rollenbeschreibungen nicht. Die Zuschauer und Zuschauerinnen teilen sich in Kleingruppen auf, die je einen Rollenspieler oder eine Rollenspielerinnen beobachtet.

In der Kleingruppe werden die Rollen verteilt, die Spieler und Spielerinnen geben sich Rollennamen, die sie auf Kärtchen schreiben und sich anheften. Wichtig ist, dass die Spieler und Spielerinnen nach dem Spiel wieder aus ihrer Rolle entlassen werden und die Rollenkärtchen ablegen.

Nach jedem Rollenspiel werden die Argumente und Verführungstricks der einzelnen Rollen gesammelt und auf Kärtchen notiert. Zunächst teilen die einzelnen Spieler und Spielerinnen mit, wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben und wie es ihnen im Spiel ergangen ist. Danach geben die Zuschauer und Zuschauerinnen ihre Beobachtungen wieder. Die Beobachtungs-Kärtchen können auf der Pinnwand angeordnet werden.

Falls die Jugendlichen Lust haben, könnten in einer zweiten Spielrunde andere Lösungsmöglichkeiten ausprobiert werden. Dazu können die Rollen gewechselt werden.

Auswertung:

- Wie funktioniert Gruppendruck?
- Welche Argumente oder Verführungsversuche würden mich beeinflussen?
- Welche anderen Möglichkeiten gibt es, zu zeigen, dass ich zu einer Gruppe gehöre?
- Was hilft dabei, eigene Standpunkte zu vertreten? Welche Möglichkeiten des Widerstehens haben wir in den Rollenspielen gesehen?



- Ist es möglich sich in einer Clique anders als die Anderen zu verhalten und trotzdem dazugehören?

Beispiele für Spielanweisungen/Rollenvorgaben:

Pokern

Sechs Freunde treffen sich wie üblich Samstagnachmittag, um Zeit miteinander zu verbringen. Jens hat vorgeschlagen zu Pokern. Bis auf Kai waren alle begeistert. Kai hat dann unter der Bedingung mitgespielt, als Grundeinsatz jeweils nur einen Cent zu nehmen. Trotzdem hat Kai schon etwas verloren. Jetzt wollen die anderen den Grundeinsatz auf 10 Cent erhöhen und versuchen Kai zu überreden.

Automaten spielen

Die Clique trifft sich meist nachmittags im Billardsalon. Seit einiger Zeit gibt es noch einen zweiten Raum, in dem Geldspielautomaten stehen. Obwohl noch nicht alle 18 Jahre alt sind, spielen doch die meisten ab und zu. Mehmet (16 J.) ist nicht so begeistert sein Geld in so einen Automaten zu schmeißen. Er findet es auch unangenehm etwas Verbotenes zu machen; es hängen überall Schilder: „Zutritt erst ab 18 Jahren!“ Heute sind noch Peer, Simone und Ugur da und wollen zum Spielen rüber gehen. Mehmet soll mit und auch spielen.

Freunden für das Glücksspielen Geld leihen

Heikes drei beste Freunde, Tessi, Mike und Sabine spielen seit einiger Zeit im Internet Roulette. Heike findet das doof und glaubt auch nicht wie die anderen, dass sich mit einem System beim Roulette Geld verdienen lässt. Für das Spielsystem braucht man ein gewisses Grundkapital und Heike soll ihren Freunden 100 Euro leihen. Tessi und Sabine sind besessen von der Idee und wollen Heike unbedingt überzeugen. Mike steht total auf Sabine und ist in allem ihrer Meinung.

Wetten

Der Onkel von Fedo würde für die „5 Freunde“ eine Fußballwette abgeben. Allerdings nicht unter 100 Euro. Also soll jeder 20 Euro geben. David will nicht. Fedo, Maria, Rico und Anna versuchen David mit allen Mitteln umzustimmen.

Lotto

Peter will aus der Lotto-Tipp-Gemeinschaft aussteigen. Seine Freunde wollen das nicht zulassen und setzen ihm zu.

Quelle: Es muss nicht immer Wodka sein... von Duerdoth; Proissl. Überarbeitet von Ensslen.