

Abgezockt! Parcours zur Glücksspielprävention

(früher: 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 Gefährdungspotenzials, Bestärkung von Glücksspielabstinenz und Hinauszögern erster Spielerfahrungen.

Zielgruppe

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

Verhalten/Verhältnis

ausschließlich verhaltensbezogen

Ausschließlich verhaltensbezogene Programme setzen die Maßnahmen direkt am Individuum an, um gesundheitsbezogenes Verhalten zu beeinflussen. Dabei sollen für die Gesundheit riskante Verhaltensweisen (z.B. Rauchen, riskanter Alkoholkonsum) vermieden bzw. verändert werden sowie gesundheitsförderndes Verhalten unterstützt werden (z.B. gesunde Ernährung, Bewegung).

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

Koffer mit Materialien zur Durchführung des Parcours.

Ordner mit differenzierten Einführungen, Beschreibungen, Vorlagen und Lösungsbögen inkl. CD, wird nur im Anschluss an eine Schulung ausgehändigt.

Arbeitsmaterial, z.B. Abgezockt-Parcoursheft für Schülerinnen und Schüler.

Kosten und Aufwand

mit (€) gekennzeichnete Posten erfordern finanzielle Leistungen an Externe

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

weitere Programminformationen

www.abgezockt-parcours.de

Flyer NLS (Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen)

www.nls-online.de (Landesstelle für Suchtfragen und Suchtspielprävention)

Ansprechperson

Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen (NLS)

Neela Schremmer

Tel.: 0511-62626616

E-Mail: schremmer@nls-online.de

www.nls-online.de

Evaluation

Kalke, J., Buth, S., Hiller, P. (2012). Projektbericht: Entwicklung, Erprobung und Evaluation von Maßnahmen der Glücksspielsucht-Prävention für das schulische Setting. Hamburg: Institut für interdisziplinäre Sucht- und Drogenforschung.

Programmbewertung

Konzeptqualität

Kriterien sind erfüllt.

Evaluationsmethode und –ergebnisse

Kalke et al. 2012:

Die Evaluation erfolgte im Rahmen einer quasi-experimentellen Studie mit Follow-up nach 8 Monaten mit Interventions- und Kontrollgruppe in Hamburg. In die Analysen wurden Daten aus der Sekundarstufe I (8. bis 10. Klassen von Stadtteilschulen und Gymnasien) von 377 Schülerinnen und Schülern in der Interventionsgruppe und 244 Schülerinnen und Schülern in der Kontrollgruppe sowie Daten aus der Sekundarstufe II (Oberstufen und berufliche Schulen) von 288 Schülerinnen und Schülern in der Interventionsgruppe und 91 Schülerinnen und Schülern in der Kontrollgruppe einbezogen. Die Drop-Out-Rate lag bei der Sekundarstufe I-Befragung bei 40,5 % in der Interventions- und 35,1 % in der Kontrollgruppe. In der Sekundarstufe II-Befragung lag die Rate bei 43,6 % in der Interventions- und 49,7 % in der Kontrollgruppe. Als Outcome-Parameter wurden die Akzeptanz der Maßnahme, das Glücksspielbezogene Wissen, die Glücksspielbezogenen Einstellungen sowie Veränderungen im Glücksspielverhalten und Veränderungen im Computer-Onlinespielverhalten (letzteres nur in der Sekundarstufe I) erhoben. Sowohl in der Sekundarstufe I als auch in der Sekundarstufe II bewerteten die Schülerinnen und Schüler das Programm mit einer Durchschnittsnote von 2,7. Beim Wissen und bei den Einstellungen zeigten sich in der Sekundarstufe I signifikante Veränderungen zugunsten der Interventionsgruppe (Odds-Ratio: 1,9 bzw. 1,6). Auf Verhaltensebene konnten in dieser Gruppe keine signifikanten Veränderungen gefunden werden. Auch in der Sekundarstufe II zeigten die Schülerinnen und Schüler beim Wissen und bei den Einstellungen signifikante Verbesserungen zugunsten der Interventionsgruppe (Odds-Ratio: jeweils 2,0). Bei den Glücksspielen um Geld nahm in der Sekundarstufe II der Anteil derjenigen, die mindestens monatlich um Geld spielen, in den Interventionsklassen nach der Intervention von 28 % auf 23 % ab. Dagegen stieg in den Kontrollklassen der Anteil der monatlichen Spielerinnen und Spieler von 32 % auf 37 % an. Die Kontrollgruppe zeigte eine signifikant höhere Wahrscheinlichkeit mindestens monatlich Glücksspiele um Geld zu spielen als die Interventionsgruppe (Odds-Ratio: 1,8).

Ergebnisbewertung

(überwiegend) positiv

Evaluationsniveau und Beweiskraft

4 Sterne, hinreichende Beweiskraft

Zeit bis zu erwartbaren Auswirkungen auf Risiko- bzw. Schutzfaktoren

kurzfristig (bis 1 Jahr)

Programmumsetzung

erforderliche Kooperationen

Lehrkräfte/Suchtpräventionsfachkräfte, Niedersächsische Landesstelle für Suchtfragen

In Niedersachsen kann über das Kontaktformular die zuständige Präventionsfachkraft im Bereich Glücksspiel kontaktiert werden, mit der eine Durchführung gemeinsam geplant werden kann.

In Berlin kann der Parcours über das Kontaktformular ausgeliehen und selbstständig durchgeführt werden.

Interessierte aus den Bundesländern Mecklenburg-Vorpommern, Saarland, Sachsen und Schleswig-Holstein können die jeweils zuständige Landesstelle für Suchtfragen kontaktieren.

Programm probiert in

ca. 90 Schulklassen

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.

Programm aufgenommen in anderen Datenbanken, best-practice-Listen o.ä.
www.fauler-spiel.de

Suchzugänge

Präventionsthema

Internetabhängigkeit, Glückspiel

CTC-Risikofaktoren

Kinder / Jugendliche

Anerkennung von Peers für Problemverhalten

CTC-Schutzfaktoren

Kinder / Jugendliche

Moralische Überzeugungen und klare Normen

Soziale Kompetenzen

Interaktion mit pro-sozialen Peers

Präventionsebene (nach Zielgruppe)

universell

Lebensumfeld

Schule

Geschlecht

alle Geschlechter

Alter der Zielgruppe

14

15

16

17

18

Das Programm wurde am 03.07.2015 in die Datenbank eingestellt und zuletzt am 25.02.2025 geändert.