

Verspielt!

Obwohl vom Gesetzgeber mit starken Reglementierungen versehen, da Glücksspiele nicht gewerbefrei sind und altersmäßige Begrenzungen existieren (Mindestalter 18 Jahre), sind sie dennoch leicht zu finden, die Geldspielautomaten, Flipper und andere hochtechnische, computergesteuerte Spielgeräte. Man findet sie in eigens für sie errichteten Spielhallen, aber auch in Eissporthallen, in Einkaufszentren sowie in diversen Cafes und Kneipen. Nach einer Untersuchung des „Institutes für Therapieforschung“ (IFT) in München spielen acht bis zehn Millionen Deutsche jährlich an Glücksspielautomaten (alte Bundesländer). Etwa 360000 Bundesbürger spielen täglich. 830000 spielen mehr als dreimal in der Woche. Über eine Million tun es länger als eine Stunde und eine knappe halbe Million setzt allein an Glücksspielautomaten täglich mehr 50DM ein, der Anteil der jungen Leute ist dabei sehr hoch. Mithilfe des Glücksspiels lässt sich die gefühlsmäßige Befindlichkeit in Richtung eines gesteigerten Wohlbefindens einer lustvoll euphorischen Erregung ändern. Gleichzeitig wird ein völliges Abschalten von der

Außenwelt ermöglicht. Ebenso können Glücksspiele Erfolgserlebnisse vermitteln, ohne dass besondere Fähigkeiten notwendig sind - nur durch das Zufallsereignis des Gewinns. Ein Gewinn ist mit Euphorie verbunden, mit Gefühlen von Macht und Ansehen. Der Spieler selbst kann - infolge von Verlusten - aufkommendes Missbehagen durch einen erneuten Spieleinsatz vermeiden, der wiederum Euphorie erzeugt. Der angestrebte positive Zustand lässt sich beliebig oft herbeiführen, allerdings nur so lange, wie die finanziellen Mittel vorhanden sind. Mitunter führt genau das zu Diebstahl, Scheckbetrug und in seltenen Fällen zu Raub (Beschaffungskriminalität). Die Suche nach einem unmittelbar erreichbaren, möglichst intensiven und lustbetonten Erlebniszustand, die Flucht vor einem als sinnentleert empfundenen problem- und konfliktbehafteten Leben muss Jugendliche nicht unbedingt zu illegalen Drogen oder Alkohol führen, sie haben aufgrund der starken Verbreitung der Geldspielautomaten die Möglichkeit, zum Glücksspiel als Suchtmittel zu greifen. Die Spielsucht zeigt in ihrer ausgeprägten Form alle typischen Suchtkriterien.

- 1) **Zerschneide das Arbeitsblatt und klebe es einspaltig in dein Heft.**
- 2) **Der Text lässt sich in 5 Abschnitte gliedern. Markiere sie.**
- 3) **Lege ein Blatt neben den Text und notiere, worum es in den einzelnen Abschnitten geht. Formuliere zu jedem Textabschnitt eine Überschrift. Du kannst deine eigenen Worte oder Formulierungen aus dem Text verwenden.**
- 4) **Lies den Text noch einmal und unterstreiche weitere Textstellen, die dir wichtig sind. Notiere den Inhalt dieser Textstellen ebenfalls.**
- 5) **Informiere die Klasse darüber, was dir in dem oben genannten Text wichtig erscheint. Deine Notizen können dir dabei helfen. Das Zuhören fällt leichter, wenn du die Zwischenüberschriften an die Tafel schreibst.**
- 6) **Kläre eventuelle Fremdwörter!**