

Zeitschrift: SuchtMagazin

Herausgeber: Infodrog

Band: 30 (2004)

Heft: 1

Artikel: "1x1 des Glücksspiels" : Glücksspielprävention für die Schule

Autor: Mezzera, Maya

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-800544>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 13.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

«1x1 des Glücksspiels» – Glücksspielprävention für die Schule

So verbreitet das Glücksspiel in der Schweiz ist, so tabuisiert ist die Glücksspielsucht. Mit «1x1 des Glücksspiels» hat die Stiftung Berner Gesundheit in der Schweiz das erste Glücksspiel-Präventionsprojekt für Jugendliche durchgeführt.

MAYA MEZZERA*

Glücksspiele gehören in der Schweiz schon längst zum Alltag. Das klassische Schweizer Zahlenlotto, das Gold-Lotto im «Sternen» zur Aufbesserung der Vereinskasse, das begehrte Millionen-Los und nicht zu vergessen das Benissimo, welches mit entsprechendem medialen Aufwand und illustren Gästen zur besten Sendezeit jemanden zum Millionär oder zur Millionärin kürt, sind nur die prominentesten Beispiele.

Junge Menschen als neue Risikogruppe

Die Kehrseite eines breiten Glücksspielangebotes sind Glücksspielsüchtigen.

* Maya Mezzera ist Projektleiterin von «1x1 des Glücksspiels» bei der Berner Gesundheit, Stiftung für Gesundheitsförderung und Suchtfragen. Eigistrasse 80, 3007 Bern, Tel. 031 370 70 70; maya.mezzera@beges.ch, Web: www.bernergesundheits.ch. Die Berner Gesundheit bietet im Auftrag des Kantons Bern auch Beratungen für Glücksspielsüchtige und Angehörige an. Infos: www.glueck-im-unglueck.ch

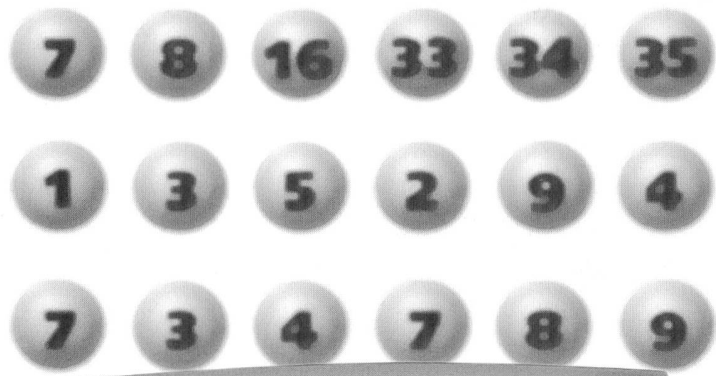
ge. Erfahrungen aus mehreren Ländern mit einer langen Glücksspiel-Tradition weisen vermehrt darauf hin, dass zunehmend auch Jugendliche ein problematisches Glücksspielverhalten aufweisen. Erste Untersuchungen in der Schweiz deuten ebenfalls darauf hin, dass junge Männer die Haupttrikogruppe bilden. Um diesen Entwicklungen zu begegnen, hat der Kanton Bern im Rahmen der Aufhebung des Spielbankenverbotes 2001 einen Verpflichtungskredit gesprochen für die Behandlung und Prävention von Glücksspielsucht. Von diesem Kredit wurden verschiedene Projekte und Angebote finanziert. Eines davon ist das Projekt «1x1 des Glücksspiels», welches die Berner Gesundheit im Auftrag der Gesundheits- und Fürsorgedirektion (GEF) zwischen 2002 und 2003 durchgeführt und evaluiert hat.

Die aktuelle Glücksspielsituation in der Schweiz

Trotz der flauen Wirtschaftslage boomt das Glücksspielgeschäft wie kaum ein anderes: 2,2 Milliarden Franken haben Schweizerinnen und Schweizer im Jahr 2002 gemäss der Lotterieübersicht des Bundesamtes für Justiz¹ für öffentliche Lotterien, Wetten und Lose ausgegeben. Dies sind etwas über 300 Franken pro Kopf. Schliesst man die 50% aus, welche laut Umfragen nie an Glücksspielen teilnehmen, verdoppelt sich der jährliche Glücksspieleinsatz pro Person auf über 600 Franken. Während die Umsätze beim klassischen Zahlenlotto stetig zurückgehen, sind neue Lotterie-Produkte im Aufwind, welche einen Sofortgewinn in Aussicht stellen wie Rubbellose oder Online-Spiele mit bis zu täglichen Ziehungen. «Swisslos» plant in der Deutschschweiz die Einführung von Elektronischen Rubellosen. In der Westschweiz sind diese Geräte seit Jahren unter dem

Namen «Tactilo» bekannt und sehr erfolgreich. In der Deutschschweiz sollen sie unter dem Namen «Touchlot» lanciert werden. Diese elektronischen Lotterien entsprechen den «Video lottery terminals» (VLT) im englischsprachigen Raum. Untersuchungen in Kanada und den USA haben gezeigt, dass die VLTs ein mit Geldspielautomaten vergleichbares, hohes Suchtpotenzial haben und dass Personen, welche schon mehrere Jahre Glücksspiele spielten, erst mit der Einführung dieser Glücksspielkategorie ein Suchtproblem entwickelten². Die ersten kantonalen Bewilligungen für die Aufstellung der Touchlots liegen bereits vor, weitere werden mit grosser Wahrscheinlichkeit folgen. Die Mittel aus dem so genannten Lotteriefonds sind bei den Kantonen nämlich sehr beliebt, da mit den Reinerträgen der Lotterien zweckgebundene gemeinnützige Vorhaben finanziert werden können.





Immer neue Glückspielmöglichkeiten

Im vergangenen Oktober wurde «sporttip» lanciert: ein neues Wett-Spiel der Sport-Toto-Gesellschaft (STG), welches erlaubt, auf 90 Paarungen der Sportarten Fussball und Eishockey zu tippen. Gewinne berechnen sich aufgrund fixer Wettquoten. Diese werden auf der zugehörigen Website regelmässig aktualisiert. Gewettet wird bis kurz vor Spielbeginn, und dies täglich. Im ersten Monat wurden 4 Mio Franken umgesetzt. Im Verlauf der nächsten Jahre soll es möglich werden, die Tipps auch online abzugeben, wie dies in vielen Ländern bereits möglich ist.³

Die Aufhebung des Spielbankenverbotes hat die Angebotsstruktur auf dem Schweizer Glücksspielmarkt ebenfalls verändert. Vor kurzem wurde in Basel die vorläufig letzte der 22 konzessionierten Spielbanken eröffnet. Nun rollt die Roulettekugel auch wieder an heimischen Spieltischen. In den sieben A-Kasinos kann nun mit unbeschränkten Einsätzen gespielt werden. Das neue Spielbankengesetz hat aber gleichzeitig auch eine Reduktion des Automaten-Angebotes zur Folge. Ab April 2005 dürfen Glücksspielautomaten nur noch in konzessionierten Spielbanken aufgestellt werden. Dies gilt jedoch nach aktuellem Recht nicht für die oben erwähnten Lotterie-Automaten. Diese fallen nämlich unter das Lotteriegesetz, welches sich zurzeit in Revision befindet.

Glücksspielsucht in der Schweiz

Wo gespielt wird, wird nicht nur gewonnen – es wird auch verloren. Die Kehrseite der glänzenden Glücksspiel-Medaille ist die Glücksspielsucht. Die bisher einzige Schweizer Prävalenzstudie geht von 0,8% pathologischen und 2,2% problematischen Glücksspielenden unter den Schweizer Erwachsenen aus⁴. Extrapoliert auf die gesamte Bevölkerung ist somit heute mit 30'000 – 70'000 pathologischen SpielerInnen und mit 100'000 – 170'000 Personen mit einem problematischen Spielverhalten zu rechnen. In Ländern, in denen das legale Glücksspiel seit Jahren etabliert ist, sind die Prävalenzraten um einiges höher. Dies lässt erwarten, dass die schleichende Erweiterung des Glücksspielangebotes zu einer Zunahme des problematischen und pathologischen Spielens in der Schweiz führen könnte. Hinweise auf einen Zusammenhang zwischen Glücksspielangebot und den Anteilen pathologischer und problematischer SpielerInnen in der Bevölkerung haben Osiek et al. (1999) in oben genannter Studie beschrieben.

Verschiedene kanadische Studien haben festgestellt, dass fast alle pathologischen SpielerInnen ihre ersten Glücksspielerfahrungen bereits als Jugendliche machen – im Durchschnitt mit 13 Jahren⁵. Eine von der HSA Bern durchgeführte Befragung von 64 ehemaligen und aktuellen SpielerInnen hat hingegen ein mittleres Einstiegsalter von 22 Jahren ergeben⁶. Im Hinblick auf die Entwicklung einer



Glücksspielsucht benennen die AutorInnen jüngere Männer als die grösste identifizierbare Risikogruppe und empfehlen vermehrte Präventionsanstrengungen in Schulen.

Glücksspiele – eine neue Sucht für Jugendliche?

Während es in Europa nur wenige Untersuchungen gibt über das Glücksspielverhalten von Jugendlichen, widmen sich in Kanada und den USA angesichts von alarmierenden Prävalenzraten bereits ganze Universitäts-Abteilungen dem Phänomen Glücksspielsucht bei Jugendlichen. Verschiedene Studien kamen nämlich zum Schluss, dass der Anteil von Glücksspielsüchtigen unter Jugendlichen in besagten Ländern mindestens gleich hoch oder sogar höher ist als in der erwachsenen Bevölkerung. Eine Untersuchung kam beispielsweise zum Schluss, dass zwischen 3,4 und 6% der befragten Jugendlichen – je nach Erhebungsmethode – bezüglich ihres Glücksspiel-Verhaltens ernsthafte Probleme aufweisen⁷. Der Grund für diese hohen Prävalenzraten lässt sich auf die lange Glücksspieltradition und das weit verbreitete Angebot zurückführen. Doch auch in Ländern mit einer vergleichbar jüngeren Glücksspiel-Tradition zeichnen sich Glücksspielproble-

me unter Jugendlichen ab. In einer englischen Studie wurde gezeigt, dass drei Viertel von knapp 10'000 12- bis 15-Jährigen in ihrem Leben bereits einmal an einem Geldspielautomaten gespielt hatten. Knapp 20% hatten in der Woche vor der Befragung mit eigenem Geld an einem Geldspielautomaten gespielt und 13% hatten mit eigenem Taschengeld an der staatlichen Lotterrie teilgenommen⁸.

Auch Sofortgewinne auf Nahrungsmitteln zielen immer mehr auf Jugendliche ab und wurden schon Gegenstand einer Studie. In Grossbritannien wird schon von ersten Jugendlichen berichtet, die Verlusten hinterher jagen, welche sie durch den Kauf von Produkten ohne Gewinn erlangt hatten, indem sie immer mehr Chips oder Schokoriegel mit Gewinnchancen kaufen – ein Verhalten, welches von ProblemspielerInnen in Casinos bekannt ist. Der Autor formuliert in seiner Studie die These, wonach das Jagen nach Sofortgewinnen eine Art Glücksspiel von Jugendlichen ist oder zumindest einem späteren Glücksspielverhalten den Weg bereiten könnte⁹. Der Autor stellt fest, dass sich in Grossbritannien seit den 90er-Jahren eine «something-for-nothing – Kultur» entwickelt hat und dass Kinder und Jugendliche heute in einer Zeit aufwachsen, wo das Glücksspiel allgegenwärtig geworden ist. Dies gilt

auch für das Fernsehen: In einer weiteren Untersuchung wurde gezeigt, dass 84% der Jugendlichen zwischen 12 und 15 Jahren samstags die Ziehung der Lottozahlen verfolgt haben; am Mittwoch waren es immer noch 62% der untersuchten Stichprobe¹⁰.

Was ist zu tun?

Die eingangs beschriebenen Entwicklungen auf dem liberalisierten Schweizerischen Glücksspielmarkt sind wahrscheinlich auch mit flankierenden Massnahmen nicht gänzlich aufzuhalten. Aufklärung und Information – insbesondere über die realen Gewinn- und Verlustchancen bei Glücksspielen – sind zentrale Elemente der Prävention und auch hier angebracht, denn die Gewinnchancen beim Glücksspiel werden oft massiv überschätzt und das Verlustrisiko unterschätzt. So waren beispielsweise 22% der Befragten einer englischen Studie überzeugt, dass sie irgendwann in ihrem Leben den Jackpot der Nationalen Lotterrie gewinnen würden¹¹. Immer wieder wird auch der Vorwurf laut, wonach das staatliche Glücksspiel nichts anderes sei als eine Strafsteuer für Leute, die keine Ahnung von Statistik und von den Gesetzen der Wahrscheinlichkeit haben. Ein Hinweis, dass diese Behauptung durchaus einen wahren Kern



hat, ist in der norwegischen Lotteriestatistik zu finden: Gemeinden mit dem tiefsten Bildungsniveau hatten dort pro Kopf am meisten Geld für die staatliche Lotterie ausgegeben¹².

Das 1x1 des Glücksspiels

Das Kernstück des Projekts bildeten Unterrichtsmaterialien für den Mathematik- und für den Natur-Mensch-Mitwelt (NMM)-Unterricht. Die Fächerverbindung zwischen Mathematik und NMM lag auf der Hand: Beim Glücksspiel dreht sich (fast) alles um Zufall und Wahrscheinlichkeit, was somit ein spannendes Spielfeld bietet für einen praxisnahen Mathematikunterricht. Zudem ist die Wahrscheinlichkeitsrechnung (Stochastik) Bestandteil des Lehrplanes. Dazu bietet das in der Schweiz noch neue Thema Glücksspiel zuhauf Möglichkeiten, mehrere NMM-Themenfelder mit lebensnahen Inhalten zu füllen.

Die Mathematik-Unterlagen bestanden aus drei Testfassungen für das Lehrmittel «mathbu.ch», welche der Verlag Klett & Balmer für das Projekt zur Verfügung gestellt hatte. Das Autorinnenteam war nämlich zeitgleich

darin, zwei Lernumgebungen zum Thema Zahlenlotto zu entwickeln. Schliesslich konnte noch eine zusätzliche Lernumgebung zum Thema Roulette initiiert werden. Die Lernumgebungen über das Zahlenlotto vermitteln einen umfassenden Einblick in das Thema. Neben den mathematischen Grundlagen zur Kombinatorik und Wahrscheinlichkeitsrechnung werden auch das Spielverhalten von Herrn und Frau Schweizer und das Gewinnausszahlungssystem des Schweizer Zahlenlottos behandelt. Beim Thema Roulette setzen sich die SchülerInnen erst mal intensiv mit den Spielregeln auseinander und berechnen Gewinnchancen. Ein zentrales Thema ist das Prinzip der Unabhängigkeit von Ereignissen: Auch wenn 43 Mal hintereinander «rot» fällt, bleibt die Wahrscheinlichkeit 50%, dass beim nächsten Spiel die Kugel erneut auf rot zu liegen kommt.

Kugeln, Würfel und Automaten haben kein Gedächtnis!

Die Unterlagen für den NMM-Unterricht wurden im Rahmen des Projekts entwickelt. Sie bestehen aus 19 Arbeitsblättern für SchülerInnen bzw. 21 Sei-

ten Hintergrundinformationen und Umsetzungshilfen für Lehrpersonen. Die Arbeitsblätter für die SchülerInnen sind in vier Kapitel gegliedert. Im ersten Kapitel wird in das Thema Spiel eingeführt. Die SchülerInnen werden in ihrer eigenen Spielwelt abgeholt und angeregt, über ihr eigenes Spielverhalten nachzudenken. Dem Verlieren und Gewinnen wird spielerisch auf den Zahn gefühlt. Neben klassischen Spielen werden auch Computerspiele thematisiert. Im zweiten Kapitel geht es um Glücksspiele und um deren Abgrenzung zu anderen Spielen. Die Gesetze des Zufalls und das Prinzip der Unabhängigkeit der Ereignisse werden erneut aufgegriffen: Kugeln, Würfel und Automaten haben kein Gedächtnis! Das dritte Kapitel «Glücksspielsucht» zeigt anhand eines Modells auf, dass verschiedene Faktoren für eine Suchtentwicklung verantwortlich sind und ordnet die Glücksspielsucht ein als eine substanzunabhängige Suchtform. Mögliche Folgen einer Glücksspielsucht können anhand eines Interviews mit einem jungen Glücksspielsüchtigen bearbeitet werden. Ein wichtiger Punkt in diesem Kapitel ist die Frage nach dem Suchtpotenzial der verschiedenen

Glücksspiele. Woran liegt es, dass kaum jemand wegen dem Zahlenlotto eine Glücksspielsucht entwickelt? Warum haben hingegen 93% der Glücksspielsucht-KlientInnen, welche sich im vergangenen Jahr auf einer Beratungsstelle der Berner Gesundheit gemeldet haben, das Spiel an Geldspielautomaten als Anlassproblem angegeben? Schliesslich werden einfache Regeln vorgestellt, wie ein vernünftiger Umgang mit Glücksspielen aussehen könnte.

Im letzten Kapitel «Das Geschäft mit dem Glücksspiel» werden schliesslich die Hintergründe des Glücksspielmarktes aufgezeigt: Wer hinter den Kulissen verdient, wenn andere spielen, wie gross die Gewinn- und Verlustchancen sind, wie viel Geld zum Beispiel Frau Meyer pro Stunde am Geldspielautomaten verliert, auch wenn der Automat 92% des Einsatzes wieder an Gewinnen ausschüttet. Das Projekt wurde von 22 Lehrpersonen in 27 Schulklassen des 8. bis 10. Schuljahres durchgeführt. In den Sekundar- und Realklassen wurden durchschnittlich 8 Lektionen für den NMM- und 10 Lektionen für den Mathematik-Unterricht eingesetzt, in den Klassen des 10. Schuljahres wurden nur sechs, bzw. sieben Lektionen eingesetzt.

Die Auswertung des Projekts

«1x1 des Glücksspiels» wurde in Zusammenarbeit mit dem Institut für Sozial- und Präventivmedizin der Universität Bern einer umfassenden Evaluation unterzogen. Hauptbestandteile waren der Nachweis eines Wissenszuwachses, die Abschätzung der Sensibilisierung und die Beurteilung der NMM-Materialien. Die SchülerInnen wurden vor und nach dem Projekt anonym befragt. Da in der Schweiz keinerlei Daten vorliegen über das Glücksspielverhalten von Jugendlichen, wurden im Rahmen der ersten Befragung zusätzliche Fragen zum persönlichen Glücksspielverhalten gestellt. Bei der zweiten Befragung wurden die Fragen zur Sensibilisierung und Qualitätssicherung gestellt.

Noch keine «kanadischen Verhältnisse» bei den Schweizer Jugendlichen

«1x1 des Glücksspiel» war ein Primärpräventions-Projekt: Für die am Projekt beteiligten Jugendlichen sind Glücks-

spiele (noch) kein Thema: nur 8% oder 29 von 345 SchülerInnen haben in den zwei Monaten vor Projektstart ein Glücksspiel gespielt, davon die meisten höchstens ein paar Mal monatlich. Trotz der kleinen Stichprobe von 29 glücksspielenden Jugendlichen haben sich bei gewissen Spielkategorien signifikante Unterschiede in der Spielhäufigkeit zwischen Schulstufen, Altersgruppen und Geschlechtern ergeben: Knaben haben öfters um Geld gewettet und um Geld Karten gespielt als Mädchen; Realschüler haben häufiger an Geldspielautomaten gespielt als Sekundar-SchülerInnen und SchülerInnen des 10. Schuljahres; ältere SchülerInnen spielen häufiger an Geldspielautomaten und kaufen öfters Lose als jüngere.

80% der SchülerInnen hatten AHA-Erlebnisse

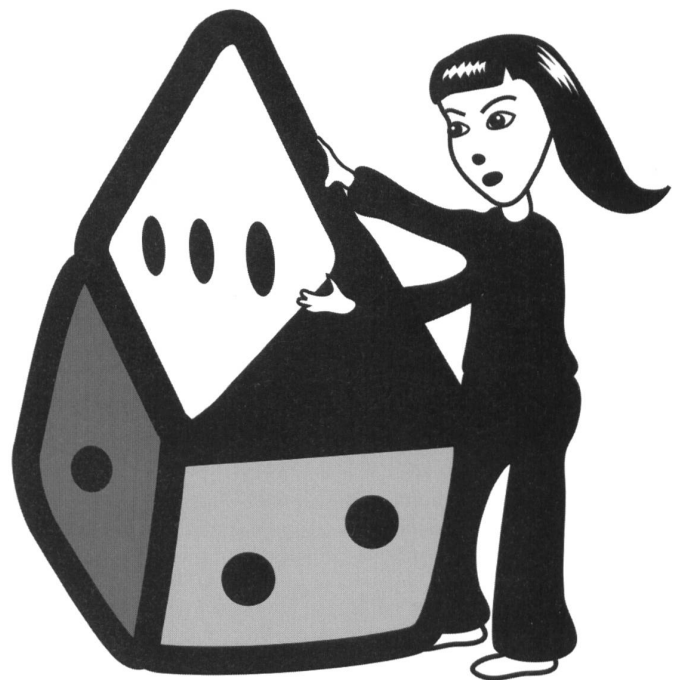
Der Wissenszuwachs war statistisch signifikant und betrug 40%. Die Frage nach AHA-Erlebnissen wurde von 80% der Jugendlichen positiv beantwortet. 33% gaben an, sie hätten über ihr eigenes Spielverhalten nachgedacht und 16% der SchülerInnen äusserten die Einschätzung, dass sie in Zukunft weniger Glücksspiele spielen würden, während sie in einer grossen Mehrheit von 70% angaben, sie würden

genauso wenig Glücksspiele spielen wie bisher.

Unter Berücksichtigung der Tatsache, dass nur 8% der SchülerInnen in den vergangenen zwei Monaten überhaupt ein Glücksspiel gespielt hatten, beurteilen wir diese Ergebnisse als positiv. Es wäre wichtig zu untersuchen, ob sich diese Effekte auch nach mehreren Jahren noch nachweisen lassen. Leider war es im Rahmen dieses Projekts nicht möglich, signifikante Langzeiteffekte zu erheben. Wir gehen jedoch davon aus, dass die Aufklärung von Jugendlichen über die realen Chancen beim Glücksspiel und über das Suchtpotenzial von Glücksspielen nicht nur bezüglich ihrer eigenen künftigen Entwicklung positive Effekte hat. Die Jugendlichen werden dadurch auch sensibilisiert, etwas zu unternehmen und angemessene Schritte einzuleiten, wenn sie in ihrem familiären Umfeld oder in ihrem Freundeskreis ein auffälliges Spielverhalten beobachten.

Glücksspielprävention – besser heute als morgen!

Die Ergebnisse des Projekts «1x1 des Glücksspiels» deuten darauf hin, dass sich unter den Schweizer Jugendlichen noch keine akute Glücksspielproblematik abzeichnet. Es gibt jedoch viele





Anzeichen, dass sich das Angebot an Glücksspielen in naher Zukunft in der Schweiz merklich verändern wird. In einer Bestandsaufnahme der HSA Luzern¹³ werden drei grosse Veränderungen vorgezeichnet: Die Spielbankenbranche muss sich in den nächsten Jahren konsolidieren und wird versuchen, höhere Gästezahlen zu erreichen. Zweitens werde mit der Revision des Lotteriegesetzes die Ausweitung von Lotterien und Wetten über elektronische Kommunikationsnetze ermöglicht, was zunehmend eine Verlagerung des Glücksspiels in den privaten Raum zur Folge haben wird. Ebenfalls zur Diskussion steht die Einführung der umstrittenen Lotterie-Automaten. Als dritte markante Veränderung führen

die AutorInnen das sich verändernde Konsumverhalten auf. Die weltweite Zunahme von Glücksspielangeboten aller Art werde zu einer massiv höheren Beteiligung an Glücksspielen führen. Dies erhöhe nach und nach die Akzeptanz in der Gesellschaft für das Glücksspiel.

Im Lichte dieser Entwicklungen ist es wichtig, das gleichzeitig Anstrengungen unternommen werden, die Glücksspielsucht zu entstigmatisieren und die breite Öffentlichkeit aufzuklären über frühe Anzeichen und die möglichen Folgen einer Glücksspielsucht. Der Glücksspielprävention in der Schule sollte angesichts der vorliegenden wissenschaftlichen Daten eine besondere Bedeutung zukommen. ■

Fussnoten

- ¹ www.ofj.admin.ch
- ² Griffith, M. und Wood, R.T.A. 1998: Lottery gambling and addiction: an overview of European research. European Lotteries. <https://www.european-lotteries.org>
- ³ Zu den Sportwetten vgl. auch den Artikel von Tobias Hayer und Gerhard Meyer in diesem Heft.
- ⁴ Osiek, C., Bondolfi, G. und Ferrero, F. 1999: Etude de prévalence du jeu pathologique en Suisse.
- ⁵ Gaboury, A. und Ladouceur, R. 1993: Evaluation of a prevention program for pathological gambling among adolescents, *The Journal of primary prevention* 14(1).
- ⁶ Nett, C.; Schatzmann, S.; Klingemann, H. und Gerber, M. 2003: Spielbankengesetzgebung und «Selbstheilung» von der Spielsucht. Forschungsbericht Hochschule für Sozialarbeit HSA Bern, Institut für Sozialplanung und Sozialmanagement.
- ⁷ Derevensky, J.L. und Gupta, R. 2000: Prevalence estimates of adolescent gambling: a comparison of the SOGS-RA, DSM-IV-J, and the GA 20 Questions, *Journal of Gambling Studies* Vol 16/No. 2/3
- ⁸ Fisher, S.E. und Balding, J. 1998: Gambling and problem gambling among young people in England and Wales. London: Oflot.
- ⁹ Griffith, M. 2003: Instant-win products and prize draws: are these forms of gambling? *Electronic Journal of Gambling issues* 9/2003. www.camh.net/egambling.
- ¹⁰ Fisher, S.E. und Balding, J. 1998: Gambling and problem gambling among young people in England and Wales: A report commissioned by the Office of the National Lottery. London: Oflot.
- ¹¹ English, S. 1996: Skye's no limit in lottery giveaway. *The Times*, 4. Oktober 1996.
- ¹² Fekjær, H.O. 2002: Gambling as Taxation of the Poor, Vortrag an der Konferenz der Europäischen Gesellschaft zur Erforschung des Glücksspiels (EASG) in Barcelona am 4. Oktober 2002. www.bks.no/hansengl.htm
- ¹³ Häfeli, J. und Schneider, C. 2003: Versorgungssituation von Glücksspielsüchtigen in der Schweiz – eine Bestandsaufnahme 2003. HSA Luzern / Institut WDF.

«1x1 DES GLÜCKSSPIELS» – HIER SIND DIE MATERIALIEN ERHÄLTLICH!

Unterlagen für den Natur-Mensch-Mitwelt (NMM)-Unterricht

- 4 Seite Infos zum Projekt, inkl. Ergebnisse der Projektevaluation
 - 19 Seiten Arbeitsblätter für SchülerInnen
 - 21 Seiten Hintergrundinformationen für Lehrpersonen
- Als pdf-Dokumente auf www.bernergesundheit.ch

Mathematik-Unterlagen

- «Minilotto»: in mathbu.ch 8 (Verlag Klett & Balmer; ISBN 3-264-83389-1)
 - «Zahlenlotto», «Roulette»: in mathbu.ch 9 (erscheint voraussichtlich im Sommer 2004)
- Weitere Infos: www.mathbu.ch