

Newsletter Prävention & Spielerschutz

Gemeinsam. Lernen. Helfen.



Ausgabe 01/25

[Präventionsprojekt](#)

[Präventionsnews](#)

[Expertenmeinung](#)

[Praxis](#)

[Präventionsfakten](#)

[SpielKultur](#)

[COGITO](#)

[Termine](#)

Präventionsprojekt

Prävention, die bewegt - das Galli Präventionstheater Wiesbaden

Sucht betrifft uns alle – sei es digitale Abhängigkeit, Glücksspielsucht oder andere Formen. Doch wie kann Prävention so gestaltet werden, dass sie wirklich im Gedächtnis bleibt? Genau das gelingt dem **Galli Präventionstheater Wiesbaden** mit seinen interaktiven Stücken. Hier wird nicht nur zugeschaut, sondern aktiv mitgedacht, gelacht und reflektiert. Die Theaterstücke **"Der Goldene Schlüssel"** und **"Voll vernetzt"** bieten packende Geschichten, authentisches Schauspiel und einprägsame Bilder.



„Der Goldene Schlüssel“ – Sucht beginnt im Kopf

Wer steuert unser Verhalten – wir selbst oder unsere inneren Muster? In diesem Stück tritt ein Redner auf die Bühne, um über Suchtprävention zu sprechen. Doch plötzlich wird er von seinen eigenen Süchten eingeholt: innere Stimmen, unbewusste Muster. Er kämpft, reflektiert und erkennt schließlich: Bewusstsein ist der Schlüssel zur Veränderung. Mit Humor, Ironie und einem interaktiven Mitspielteil zeigt dieses Stück eindrucksvoll, wie sich Süchte entwickeln und wie wir ihnen bewusst begegnen können. Besonders für Jugendliche und junge Erwachsene wird klar: Sucht ist kein plötzlicher Absturz, sondern ein schleichender Prozess – aber es gibt Wege, ihn zu durchbrechen.



„Voll vernetzt“ – Wenn das Leben online spielt

Kennst du jemanden, der lieber online lebt als im echten Leben? Genau darum geht es in "Voll vernetzt". Hauptfigur Tim ist immer online, immer erreichbar, immer am Limit. Doch während er glaubt, die Kontrolle zu haben, hat das Internet längst ihn im Griff. Likes, Follower, Streams – die digitale Welt wird zu seiner Realität. Doch wo bleibt er selbst? Das Stück zeigt eindrucksvoll, wie sich digitale Abhängigkeit entwickelt und welche Auswirkungen sie auf unser Denken, unser Selbstbild und unsere sozialen Beziehungen hat. Und das Beste? Es geht nicht um erhobene Zeigefinger, sondern um echte Aha-Momente.



Mehr als nur Suchtprävention – Weitere Themen

Das Galli Präventionstheater deckt eine Vielzahl gesellschaftlich relevanter Themen ab – von Mobbing über Umweltschutz bis hin zu Gewaltprävention.

👉 „Krasser Stoff“ – Alkohol ist cool? Bis die Kontrolle verloren geht.

👉 „Die Tüte“ – Sucht lenkt ab und hält von den eigenen Träumen ab.

👉 „Die Streithähne“ – Konflikte lösen, bevor sie eskalieren.

👉 „Das hässliche Entlein“ – Mobbing, Ausgrenzung und Selbstwert.

👉 „Mutter Erde spricht zu ihren Freunden“ – Umweltschutz beginnt im Alltag.

Jedes dieser Stücke berührt, rüttelt auf und bleibt in Erinnerung. Perfekt für Schulklassen, Unternehmen oder Präventionsveranstaltungen.



Nachbereitender Workshop – Erleben statt Zuhören

Prävention endet nicht mit dem Schlussapplaus. In unseren nachbereitenden Workshops können die Teilnehmenden das Erlebte vertiefen und selbst aktiv werden. Durch Theaterübungen, Rollenspiele und kreative Methoden erarbeiten sie spielerisch neue Perspektiven auf Sucht, Gewalt oder digitale Abhängigkeit.



👥 Gesprächsrunde nach dem Stück –

Reflexion über das Gesehene mit den Schauspielern.

👉 **Nachbereitender Workshop** – Die Teilnehmenden kommen selbst auf die Bühne, erarbeiten neue Lösungswege und setzen sich aktiv mit dem Thema auseinander. Die Dauer kann flexibel gestaltet werden.

Dieser praktische Ansatz fördert Eigenverantwortung, stärkt die Sozialkompetenz und zeigt, dass jeder Mensch seine Geschichte aktiv gestalten kann.

Warum Präventionstheater?

Studien zeigen: Interaktive Erlebnisse bleiben besser im Gedächtnis als reine Theorie. Das Galli Präventionstheater arbeitet nach dem Prinzip „Erleben statt Belehren“. Die Zuschauer sind nicht nur passiv dabei, sondern werden aktiv in die Geschichte hineingezogen. Das macht den Unterschied – und genau deshalb sind unsere Stücke bereits erfolgreich in ganz Deutschland im Einsatz.



Referenzen:

- UNO Wien: Inszenierung von Präventionstheaterstücken im Auftrag der Vereinten Nationen.
- Oberschulamt Baden-Württemberg: Kooperation bei der Entwicklung von Theaterprojekten für Schulen.
- DAK: Durchführung von Präventionsprojekten im Gesundheitsbereich.
- Hänsel + Gretel Stiftung: Gemeinsame Projekte zur Förderung von Kindern und Jugendlichen.
- Abfallwirtschaftsamt Freiburg: Theaterprojekte zur Umweltbildung und Nachhaltigkeit.

Die Stücke können direkt für Schulen, Unternehmen oder Veranstaltungen gebucht werden – live vor Ort oder als Gastspiel.

Ansprechpartnerin: Heidrun Ohnesorge

 h.ohnesorge@galli.de

 0163 - 843 0964

 [Webseite](#)

Setzen Sie ein Zeichen für Prävention, die unter die Haut geht – mit dem Galli Präventionstheater!

Möchten Sie Ihr Projekt oder Ihre Beratungsstelle auch gerne in dem Newsletter vorstellen? Schreiben Sie uns gerne eine [Email](#)!

Präventionsnews

Europa

Neues Präventionsprojekt für Kinder und Jugendliche

Im Januar 2025 hat der Europarat in Rom ein Projekt für Jugendliche vorgestellt, das ihnen helfen soll, die Risiken von Gaming und Glücksspielen zu erkennen und einschätzen zu lernen. Es ist eine neue Initiative zur Förderung der psychischen Gesundheit von Kindern und Jugendlichen, die durch das Europäische Parlament co-finanziert wird.

Bei der Vorstellung in Rom kamen Experten aus Gesundheit, Psychologie und öffentlicher Ordnung mit Regierungsvertretern zusammen, um Strategien zur Eindämmung der Jugendgefährdung und der damit verbundenen Risiken für die psychische Gesundheit zu erkunden. Die Diskussion konzentrierte sich auf die Schulung der Eltern, Präventivmaßnahmen und politische Empfehlungen zur Gewährleistung eines sichereren digitalen Umfelds für junge Nutzer.

[Weitere Informationen](#)

Bundesweit

PM: Spielersperrsystem OASIS: Bilanz 2024 - Fünf Milliarden Abfragen über das Spielersperrsystem Oasis

Das etablierte Spielersperrsystem OASIS ist im vergangenen Jahr technisch weiterentwickelt worden und wird durch die Bürgerinnen und Bürger gut angenommen. 2024 hat das bundesweit zuständige Dezernat „Glücksspiel – OASIS, gewerbliches Spiel“ beim Regierungspräsidium (RP) Darmstadt knapp 56.000 Sperranträge bearbeitet. Die tatsächliche Anzahl der Anträge lag deutlich höher, da viele davon unvollständig waren und daher nicht abschließend bearbeitet werden konnten.

Seit kurzem ist eine medienbruchfreie, vollständig digitale Antragsstellung für die Aufhebung der Spielersperranträge möglich. Die bundesweite Sperrdatei umfasst mittlerweile etwa 307.000 aktive Spielersperrungen, sowie 8.700 Veranstalter mit rund 40.000 Betriebsstätten. Jeden Monat erreichen das OASIS-Spielersperrsystem im Schnitt 425 Millionen Abfragen, 2024 waren es insgesamt etwa fünf Milliarden.

Hintergrund: Das vom Regierungspräsidium Darmstadt geführte Spielersperrsystem OASIS ist das spielformübergreifende, bundesweite Instrument zum Schutz von Spielerinnen und Spielern und zur Bekämpfung der Glücksspielsucht. Wer unter Glücksspielsucht leidet, kann auf Antrag (Selbst- oder Fremdsperre) beim RP gesperrt werden. Bei Betreten einer Spielhalle, Spielbank oder Wettvermittlungsstelle wird die Identität mit dem Sperrsystem abgeglichen. Wenn eine Sperre in der entsprechenden Datei eingetragen ist, muss der Person der Zutritt verwehrt werden. Dies gilt analog auch für in Deutschland zugelassenes Online-Glücksspiel.

Kontakt

für fachliche Fragen sowie dem Stand der Bearbeitung des Onlineantrags zum Anschluss an OASIS Telefon: +49 6151 12 8611

E-Mail: oasis@rpd.hessen.de

Fax: +49 611 32764 2127

Telefonische Servicezeiten sind mittwochs von 9:30 Uhr bis 11:30 Uhr und donnerstags von 13:00 Uhr bis 15:00 Uhr.

[Quelle](#)

Google aktualisiert am 14. April 2025 seine Werberichtlinien

Seit September 2024 können Veranstalter und Vermittler nur noch mit einer Erlaubnis der Gemeinsamen Glücksspielbehörde der Länder (GGL) mit Google Ads werben. Die Aktualisierung, die am 14. April erfolgen soll, betrifft die Art und Weise wie Google die Kategorisierung von Glücksspielen vornimmt. Detailliertere und klarere Definitionen der einzelnen Kategorien stärken die Klarheit bei der Klassifizierung der Anzeigengenehmigung. Hintergrund ist Werbetreibende in die Lage zu versetzen, die Standards von Google in ihren Werbekampagnen zu erfüllen. Als ein weiterer wichtiger Aspekt sind länderspezifische Anforderungen zu beachten. Google reagiert damit auf die unterschiedlichen rechtlichen Rahmenbedingungen weltweit und passt seine Regeln an die lokalen Gegebenheiten an.

[Quelle](#)

Illegales Automatenspiel: Nichts sehen, nichts hören, nichts forschen

Dr. Jörg Bewersdorf, Limburg

Der Artikel beschäftigt sich mit der unzureichenden wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit der Verbreitung illegaler Spielautomaten in Deutschland durch diejenigen Spielsuchtforscher, die den medialen Diskurs über Spielsucht weitgehend bestimmen. Daher bleiben illegale Spielautomaten trotz der wachsenden Problematik oft unter der Oberfläche des öffentlichen Diskurses verborgen.

Der Autor stellt die Ergebnisse der wissenschaftlichen Studien zum Ausmaß des illegalen Glücksspiels von Prof. Haucap und Jürgen Trümper dar. Auch die mit diesen Daten übereinstimmende Aussage des Beauftragten für Sucht- und Drogenfragen der Bundesregierung, wonach jedes dritte Glücksspielgerät in Deutschland illegal ist, wird als Beleg für die Dimension des illegalen Marktes genannt. Ergänzt wird dies durch Daten der Polizeilichen Kriminalstatistik, die für 2023 eine Verdreifachung der Deliktanzahl in diesem Bereich gegenüber 2018 aufzeigen.

[Weiterlesen](#)

Konzertierte Aktionen gegen das illegale Glücksspiel

Zur Bekämpfung des illegalen Glücksspiels hat die Polizei bundesweit auch im ersten Quartal 2025 konzertierte Überprüfungen durchgeführt. Beispielsweise in [NRW](#), in [Baden-Württemberg](#), in [Südwestfalen](#) und in [Niedersachsen](#) wurden die Beamten fündig.

Rheinland-Pfalz

Soziallotterie-Logo wird als Werbung angesehen

Vor dem Bundesverwaltungsgericht (BVerwG) ging es um die Frage, ob eine Soziallotterie ihr Logo auf Informationsmaterialien zur Inklusion drucken kann, ohne dass dies als Glücksspielwerbung angesehen wird. Das Bundesverwaltungsgericht beschied, dass es sich hierbei um Werbung handele.

[Quelle](#)

Expert*innenmeinung

"Prävention bedeutet für mich..."

Sybille Wille

Präventionsverantwortliche Halekin-Gruppe

"Prävention möchte ich als Maßnahme, die eine Krankheit weniger wahrscheinlich werden lässt, definieren. Viele sind vor Jahren davon ausgegangen, dass für den Gast verständliche Informationen zu den Risiken des Spiels; weniger Anreiz bei den Spielen selbst und eine zunehmende Beschränkung bei der Anzahl der Spielhallen, gute präventive Maßnahmen sind. Alles wird demnach „gut“, wenn wir dem Gast nur frühzeitig klar machen, dass diese Automaten ihn süchtig machen, wenn wir ihn nur sofort ansprechen, wenn er ein auffälliges Spielverhalten zeigt und auf „den richtigen Weg“ weisen. Abgesehen davon, dass ein Automat per se nicht süchtig machen kann, haben viele Mitarbeitende durch den seit 2012 zunehmend professionalisierten Spielerschutz eine neue, positive Bedeutung ihrer Tätigkeit gesehen.



Aber nur ein kleiner Teil der Maßnahmen funktioniert in der Breite. Ja, jeder von uns hat seine „Highlights“. Ein Gast möchte beraten werden und begibt sich wirklich zu einer Beratungsstelle. Schön, wenn er dann noch einen Therapieplatz findet. Aber das sind Einzelereignisse. Betrachtet man internationale Studien, ist deutlich zu erkennen, dass überall ein fast gleicher Prozentsatz der Bevölkerung Probleme mit dem Glücksspiel hat. Und dies ist unabhängig von der gesetzlichen Regelung.

In den letzten Jahren hat sich für mich der Schwerpunkt der Prävention zu mehr Dokumentation, Berichterstattung gegenüber den Behörden und Vorbereitung von Zertifizierungen der Spielhallen hin verschoben. Selbst im Service führen immer neue Vorschriften oft zu resigniertem Kopfschütteln bei den Mitarbeitern. Inzwischen sollte doch klar sein, dass aus den erhobenen Daten keine Statistik entstehen kann und sich niemand mit den Ergebnissen beschäftigt. Aber es wird minutiös dokumentiert. Um den Servicekräften die Arbeit zu erleichtern, werden digitale Lösungen erdacht, die in der Folge zu weiteren Schulungen führen.

Neben den persönlichen Kundenkontakten möchte ich daher die ursprüngliche Definition von Prävention auf eine andere Gruppe richten. Es wird immer wichtiger, die Belastung der Servicekräfte möglichst gering zu halten. Doch unsere letzte Beurteilung der Belastung der Mitarbeiter durch „psychische Gefährdungsbeurteilung“ im Sinne der Arbeitssicherheit zeigte klar, dass wir im Bereich der Dokumentation und Schulung der Gastgespräche mehr tun müssen, um die Servicekräfte noch besser darauf vorzubereiten und sie so zu entlasten. Prävention bedeutet auch, Maßnahmen zu ergreifen, die Erkrankungen für unsere Mitarbeiter weniger wahrscheinlich werden lassen."

Praxis

Auf den Punkt gebracht: Das betriebliche Sozialkonzept für Spielhallen und die

Mit Inkrafttreten des Glücksspielstaatsvertrages im Jahr 2012 und den darauf basierenden Regelungen in den Bundesländern wurde von staatlicher Seite das Ziel gesetzt, die Entstehung von Glücksspielsucht zu verhindern, den Schwarzmarkt zu bekämpfen und die Voraussetzungen für eine wirksame Bekämpfung von Spielstörungen zu schaffen. Daher sind Automatenunternehmerinnen und Automatenunternehmer seitdem verpflichtet, ein betriebliches Sozialkonzept zu führen – sowohl in der Spielhalle als auch in der Gastronomie.



Mit dem betrieblichen Sozialkonzept kommen die Automatenunternehmerinnen und Automatenunternehmer nicht nur ihrem gesetzlichen Auftrag nach, sondern verpflichten sich gleichermaßen zu verbindlichen Richtlinien und Zielen, die einen nachhaltigen Jugend-, Spieler- und Verbraucherschutz gewährleisten. Damit unterstreichen die Betreiberinnen und Betreiber zudem, dass pathologisches und problematisches Spielen an Geldspielgeräten keine Geschäftsgrundlage für Spielhallen oder die Gastronomie ist.

Das Sozialkonzept gibt den Handlungsrahmen vor, mit dem die Ziele des Jugend-, Spieler- und Verbraucherschutzes sowie die gesetzlichen Vorgaben des Glücksspielstaatsvertrages und der Ausführungsgesetze der Länder umgesetzt werden. Dieser Rahmen legt konkrete Maßnahmen zur Früherkennung von problematischem Spiel sowie die Vermeidung übermäßiger Nutzung des Spielens an Geldspielgeräten fest. Mit seinen standardisierten Verfahren bietet es den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den Betrieben eine sehr gute Hilfestellung in der verantwortungsvollen Ausführung ihrer Tätigkeit. Dies gilt sowohl für Spielhallen als auch für Gaststätten.

[Weiterlesen](#)

Präventionsfakten

Wiederholungsbefragung zum Thema „Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht“: Zentrale Ergebnisse des Glücksspielsurvey 2024

Im Rahmen des „Glücksspielsurveys 2024“ wurden insgesamt 11.503 in Privathaushalten lebende deutschsprachige Personen im Alter von 16 bis 70 Jahren in der Bundesrepublik Deutschland befragt. Die Befragung fand zwischen dem 18. Januar und dem 23. Mai 2024 mittels computergestützter Telefoninterviews statt. Die Stichprobe setzte sich aus Festnetz- und Mobilfunkkontakten zusammen.

Die aktuelle Untersuchung zum Glücksspielverhalten in Deutschland setzt eine Studienreihe fort, die zwischen 2007 und 2019 unter der Verantwortung der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) durchgeführt wurde. Nach einer fünfjährigen Pause zeigt sich in der neuesten Erhebung von 2024 keine Veränderung im Anteil problematischer oder pathologischer Spieler. 0,37 Prozent der Befragten weisen nach der South Oaks Gambling Screen (SOGS)-Klassifikation ein problematisches und 0,28 Prozent ein pathologisches Spielverhalten auf. Diese Werte sind im Vergleich zu 2019 (0,39 bzw. 0,34 Prozent) nahezu unverändert geblieben. Über 95 Prozent der Befragten gelten als unproblematische Spieler oder nehmen gar nicht am Glücksspiel teil.

[Weiterlesen](#)

SpielKultur

The Gambler (Film 2014)

Literaturprofessor Jim Bennett führt ein Doppelleben: Beim illegalen Glücksspiel scheut er kein Risiko. Obwohl er bereits große Schulden hat, leiht er sich Schwarzgeld von dem Gangster Neville, das er prompt verspielt. Er versucht, den Gangster gegen den Betreiber des illegalen Glücksspielrings und den Kredithai Frank auszuspielen und gerät dabei immer tiefer in die gefährliche Untergrundwelt von L.A. Schließlich bleibt ihm nur noch eine Wahl: Er setzt sein eigenes Leben als Pfand ein.

[Quelle](#)



Der Mensch, das Spiel und der Zufall: Eine historisch-systematische Annäherung an die Faszination des Gewinnspiels

von Daniel Henzgen (Autor), Dominik Meier (Autor)

Das Buch "Der Mensch, das Spiel und der Zufall" bietet eine historisch-systematische Analyse des Gewinnspiels und seines ewigen Reizes für uns Menschen. Aufbauend auf Erkenntnissen der Geschichtswissenschaft, Philosophie, Ökonomie, Statistik und Psychologie, ergründet es die Faszination des spielerischen Ringens mit dem Zufall – und warum Gewinnspiele seit jeher ein Kampfplatz von Ideologien, Moralvorstellungen, Lebenskonzeptionen und Machtinteressen sind.



Der Band setzt einen Denkanstoß für jeden, der sich privat oder beruflich mit Gewinnspielen beschäftigt oder einfach von diesem weiten Feld fasziniert ist. Die Abhandlung bietet strategisches Orientierungswissen zur weiteren Meinungsbildung und versteht sich als Grundlagenwerk, das ein breites Publikum aus Wissenschaft, Wirtschaft, Gesellschaft und Politik zum Nachdenken anregen soll.

[Quelle](#)

COGITO & COGITO Kids

Innovative Apps zur Unterstützung des mentalen Wohlbefindens

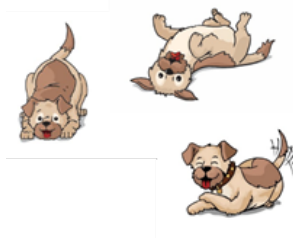
Die kostenlose und anonyme Selbsthilfe-Smartphone-App „COGITO“ enthält evidenzbasierte Übungen zu verschiedenen Problembereichen - neben Glücksspielsucht werden beispielsweise auch die Themen Selbstwert, Ängste, Zwänge, Schmerzen und Schlafstörungen behandelt. Die Programmpakete können durch eigene Übungen ergänzt werden und ermöglichen auf diese Weise eine Personalisierung der App.

Durch täglich wechselnde kurze Übungen, die in wenigen Minuten absolviert werden können, fördert die App eine kontinuierliche Anwendung und nachhaltige Verhaltensänderung. Die App ist derzeit in 17 Sprachen (u.a. Ukrainisch) verfügbar und wurde in Deutschland, den USA und der Ukraine breit beworben, was sich in stetig steigenden Nutzerzahlen widerspiegelt. Insgesamt wurde die Selbsthilfe-App über 100.000-mal heruntergeladen in den Stores. Gamification-Elemente wie das Sammeln von Medaillen für absolvierte Übungen, täglich wechselnde Zitate, ein sich öffnender Regenschirm als Symbol für langfristigen Schutz vor mentalen Problemen und die Option, tägliche Push-Benachrichtigungen zur Erinnerung an Übungen zu erhalten, tragen zur stetigen Nutzung der App bei. „COGITO“ ist werbefrei, sammelt keine persönlichen Nutzerdaten wie E-Mail oder Namen und ist für die mobilen Betriebssysteme Android und iOS kostenlos verfügbar. Die Wirksamkeit der App in der Verbesserung von Selbstwert und Stimmung konnte in mehreren kontrollierten Studien nachgewiesen werden (mehr Informationen erhalten Sie [hier](#)).



“COGITO Kids” ist eine Weiterentwicklung der COGITO App, welche speziell für Kinder und Jugendliche konzipiert wurde. Die App nutzt einen spielerischen Ansatz, um junge Nutzer:innen bei der Bewältigung von verschiedenen emotionalen Problemen wie Einsamkeit, Ärger oder Trauer zu unterstützen. Die App fördert ein gesundes Selbstbild und hilft, unrealistische Denkmuster frühzeitig zu erkennen und zu hinterfragen.

In der App begleiten die Nutzerinnen und Nutzer die Hauptfiguren Corie, Gilyaz und Tom (deren Anfangsbuchstaben zusammen COGITO ergeben) durch schwierige Situationen und erfahren, wie Oma Bärbel ihnen hilft, diese besser zu meistern. Jeden Tag gibt es eine kleine Geschichte, die erzählt, was eines der Kinder beschäftigt und was Oma Bärbel ihm rät.



Die Übungen wurden von der Kinderbuchautorin Astrid Frank in kindgerechter Sprache verfasst. Die liebevollen Illustrationen stammen von der Grafikerin Mariana Ruiz Villarreal. Wie COGITO ist COGITO Kids ebenfalls kostenlos und werbefrei.

Zur Nutzung der App ist keine Registrierung erforderlich und es werden keine Daten gespeichert oder an Dritte weitergegeben. Mehr Informationen zu COGITO Kids finden Sie [hier](#). Die beiden Selbsthilfe-Apps sind nicht bei akuten Krisen geeignet und ersetzen keine Psychotherapie.

Links zur COGITO App

- [COGITO im Google Play Store \(für Android-Geräte\)](#)
- [COGITO im Apple App Store \(für iOS-Geräte\)](#)

Links zur COGITO Kids App

- [COGITO Kids im Google Play Store \(für Android-Geräte\)](#)
- [COGITO Kids im Apple App Store \(für iOS-Geräte\)](#)



Kontakt:

Dr. Lara Rolvien / Prof. Dr. Steffen Moritz
 Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie
 Martinistraße 52, 20246 Hamburg, Germany
 Tel.: +49 (40) 7410-56565, Fax: -57566
[Email](#), [Webseite](#)

Termine

Präventionstage

Mit der Veranstaltungsreihe unter dem Motto "Gemeinsam. Lernen. Helfen." suchen wir den Dialog zwischen Einrichtungen des Hilfesystems, Schulungsanbietern, der kommunalen Verwaltung und Politik sowie Unternehmen, die ein sensibles Produkt anbieten. Wir möchten Sie herzlich einladen, an einem Präventionstag teilzunehmen. Melden Sie sich dafür gerne per [Email](#).

24. April 2025, 16:00 – 17:30 Uhr (digital)

Forschungswerkstatt: Warum evaluiert die GGL? – Recht und Zweckmäßigkeit ihres Evaluierungsauftrags, Prof. Dr. Winfried Kluth

[Mehr Informationen](#)

26. - 28. Mai 2025

29. Suchttherapietage in Hamburg

[Mehr Informationen](#)

9. Juli 2025

15. Bayerischer Fachkongress Glücksspiel in München

[Mehr Informationen](#)

22. - 24. September

Deutscher Suchtkongress in Berlin

[Mehr Informationen](#)

24. September 2025

Bundesweiter Aktionstag gegen Glücksspiel

4. November 2025

20. Jahresfachtagung „Sportwetten & Glücksspiel 2025“

Köln

[Mehr Informationen](#)



Impressum

Grit Roth

M.A. syst. Therapeutin

Präventionsbeauftragte der [Deutschen Automatenwirtschaft](#)

AWI Automaten-Wirtschaftsverbände-Info GmbH

Dircksenstr. 49

10178 Berlin

groth@awi-info.de

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird im Newsletter auf die gleichzeitige Verwendung weiblicher und männlicher Sprachformen verzichtet und das generische Maskulinum verwendet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beide Geschlechter.

Fragen, Anmerkungen, Lob oder Kritik zum Newsletter? Schicken Sie mir einfach eine [Email](#).