

informationen

www.ajs-bw.de

Online-Glücksspiele, Sportwetten & Co.

Entwicklungen auf dem Glücksspielmarkt
und ihre Risiken für Jugendliche

Seite 4

Glücksspielmechaniken in Spielen

Bewertung der Risiken
im USK-Prüfverfahren

Seite 6

KNOWBODY

Die App für sexuelle Bildung
und Prävention

Seite 11





Liebe Leser:innen,

digitale Glücksspiele und spielähnliche Mechaniken greifen immer tiefer in die Lebenswelt junger Menschen ein. Online-Casinos, Sportwetten, Lootboxen oder Gacha-Systeme sind längst keine Randphänomene mehr, sondern Teil alltäglicher Medienerfahrungen – oft mit problematischen Folgen. Pädagogische Fachkräfte stehen hier vor einer wachsenden Verantwortung: Es reicht nicht, Risiken zu benennen – fundiertes Wissen, (medien) pädagogische Kompetenz und klare Haltungen sind gefragt.

Diese Ausgabe der ajs-informationen zeigt differenzierte Perspektiven. Diese warnen vor Verharmlosung und ebenso vor vorschneller Ablehnung. Denn digitale Spielwelten sind auch Orte sozialer Teilhabe, Kreativität und Bildung. Projekte wie die ComputerSpielSchulen in Baden-Württemberg zeigen, wie diese Potenziale pädagogisch nutzbar gemacht werden können – vorausgesetzt, Jugendliche werden kritisch und konstruktiv zugleich begleitet.

Ein weiteres Beispiel verantwortungsvoller Medienarbeit ist die App „Knowbody“, die digitale Zugänge für eine lebensweltorientierte sexuelle Bildung eröffnet.

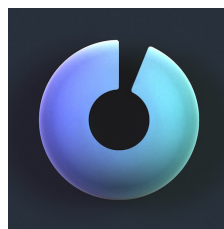
Wir wünschen Ihnen eine erkenntnisreiche und praxisorientierte Lektüre!

Ursula Kluge
Redaktion



App one sec – wirksame Reduzierung von App-Nutzungszeiten

Viele junge Menschen geben an, oft länger als geplant Zeit am Handy zu verbringen und Schwierigkeiten damit zu haben, das Handy aus der Hand zu legen (vgl. JIM-Studie 2024). Diesem Problem widmet sich die App one sec. Sie unterbricht das Öffnen von vorausgewählten Apps durch eine kurze Intervention. Ein sich automatisch öffnendes Fenster lädt dazu ein, tief durchzuatmen. Anschließend werden Nutzende zu einer Entscheidung aufgefordert: Möchten Sie die App wirklich öffnen? So werden vor allem unwillkürliche



Nutzungsversuche unterbrochen und eine bewusstere Nutzung gefördert. Die Wirksamkeit dieser Intervention wurde durch das Max-Planck-Institut untersucht. Es wurde bestätigt, dass die Intervention zu einer bewussteren und somit kürzeren Nutzungszeit einzelner Apps führt. Auch langfristige Verhaltensänderungen konnten hiermit erzielt werden.

Die App kann kostenfrei auf Android und iOS-Geräten installiert werden.

<https://one-sec.app/>



CAMPUS SUCHTPRÄVENTION für alle Fachkräfte geöffnet

Mit dem CAMPUS SUCHTPRÄVENTION der Landesstelle für Suchtfragen (LSS) steht den Fachkräften in Baden-Württemberg eine neue, innovative Form der Fort- und Weiterbildung zur Verfügung. Die digitale Lernplattform umfasst unterschiedlichste Module, die flexibel und nach eigenem Bedarf bearbeitet werden können. So besteht die Möglichkeit, sich individuell zu zentralen Themen und Inhalten im



Bereich der Suchtprävention fortzubilden – online, jederzeit und überall. Aktuell gibt es fünf Module: Cannabisprävention, Glücksspielprävention, Grundlagen Suchtprävention, Kultursensible Suchtprävention und Suchtprävention in verschiedenen Lebenswelten.

www.campus-suchtpraevention.de

Um sich zu registrieren nutzen Sie den Zugangscode: **2:972029F7**



Universitätsklinikum Ulm (Hrsg.)

Kann ich dir helfen? Muss ich immer alles im Griff haben?

Die psychische Gesundheit eines Kindes oder Jugendlichen bereitet mir Sorgen. Wann sollte ich helfen und wie? Der Flyer „Kann ich Dir helfen?“ bietet Informationen für Eltern und Außenstehende mit vielen Tipps, Unterstützungsgesprächen und Adressen.

Nicht nur Kinder, sondern auch Eltern dürfen sich Unterstützung holen und nach Hilfe fragen, wenn sie sich überfordert fühlen. Das gilt für jede belastende Situation – ob sie sich nun einfach überfordert fühlen oder denken, dass ihre psychischen Belastungen weitreichender sind. Im Flyer „Muss ich immer alles im Griff haben?“ finden Eltern Informationen, Tipps und Übungen.



Neben den informativen Flyern gibt es zu beiden Themen auch Plakate.

Download oder Bestellung auf der Website des Sozialministeriums unter:
<https://sozialministerium.baden-wuerttemberg.de/de/service/publikationen>



Neue Fachstelle gegen Antifeminismus und Queerfeindlichkeit

Im Dezember 2024 nahm die „Fachstelle gegen Antifeminismus und Queerfeindlichkeit Baden-Württemberg“ (FAQ BW) ihre Arbeit auf. Die FAQ BW knüpft an den bisherigen Themenschwerpunkt Antifeminismus der Fachstelle mobirex aus den letzten Jahren an und dient als erste Anlaufstelle für Fragen zu den Themen Antifeminismus und Queerfeindlichkeit. Mobilisierungen gegen CSD-Veranstaltungen und Petitionen gegen sexuelle Bildung haben gezeigt, dass sich Antifeminismus aktuell vermehrt in Form von Queerfeindlichkeit

zeigt. Deshalb will die FAQ BW diese Ideologien der Ungleichwertigkeit zusammendenken und bearbeiten. An die FAQ BW können sich Fachkräfte, Akteur:innen, und (potenziell) Betroffene antifeministischer Angriffe wenden. Die Fachstelle ist angesiedelt bei der LAGO e.V. und wird durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg aus Landesmitteln finanziert, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.

Erreichbar unter: kontakt@faq-bw.de.

Medienprojekt „Smart Detectives“ aus Stuttgart bekommt Auszeichnung

Das zweitägige Projekt „Smart Detectives“ der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg richtet sich an Schüler:innen ab der 8. Klasse aller Schularten oder an Gruppen in Jugend(kultur)einrichtungen mit jungen Menschen ab 14 Jahren. Im Projekt finden Jugendliche durch clevere Recherchetechniken mehr über eine:n Besitzer:in eines vermeintlich verloren gegangenen Smartphones heraus. Anschließend erstellen sie, auch mit Hilfe von künstlicher Intelligenz (KI), eigene Medienprodukte wie Bilder oder kleine Videos und erfinden Geschichten, inspiriert vom Leben dieser Person. Dieser Prozess

bietet viele Reflexionsmomente zum eigenen Umgang mit persönlichen Daten und fördert die Medienkompetenz der Beteiligten.

„Smart Detectives“ ist mit der bundesweiten Auszeichnung für herausragende medienpädagogische Arbeit, dem Dieter Baacke Preis, vom Bundesfamilienministerium und der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) ausgezeichnet worden.

Informationen:
<https://www.lkjbw.de/schule-kultur-medien/smart-detectives/>



Gesetz zur Stärkung der Strukturen gegen sexuelle Gewalt an Kindern und Jugendlichen

Für einen besseren Schutz von Kindern und Jugendlichen sowie die nachhaltige Unterstützung Betroffener wurde Ende Januar 2025 ein umfassendes Gesetz im Bundestag verabschiedet. Das Amt der/des Unabhängigen Beauftragten für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (UBSKM) ist nun fest installiert. Das Gesetz sichert dauerhafte, unabhängige Strukturen: ein Forschungszentrum, das mit regelmäßigen Lageberichten für bessere Datengrundlagen sorgen wird; ein dauerhaft eingerichteter Betroffenenrat, der die Belange und die Beteiligung von Menschen, die in Kindheit oder Jugend sexualisierte Gewalt

erfahren haben, vertritt; eine unabhängige Aufarbeitungskommission, die individuelle, institutionelle und gesellschaftliche Aufarbeitung von Missbrauchsfällen fördert und begleitet. Durch sie wird z.B. die Akteneinsicht und das Auskunftsrecht in der Kinder- und Jugendhilfe verbessert. Zudem hat die Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung den gesetzlichen Auftrag zur Prävention sexualisierter Gewalt erhalten. Gewaltschutzkonzepte werden überall in der Kinder- und Jugendhilfe Pflicht, Fallanalysen werden verbindlich, und die medizinische Kinderschutzhotline bleibt dauerhaft bestehen.



**GEMEINSAM
GEGEN
MISSBRAUCH**

Zentrum für Forschung zu sexualisierter Gewalt an Kindern und Jugendlichen

Das Amt der Unabhängigen Beauftragten für Fragen des sexuellen Kindesmissbrauchs (UBSKM) hat das Deutsche Jugendinstitut (DJI) e.V. mit dem Aufbau des Zentrums beauftragt. Das DJI wird nun regelmäßig bundesweite Befragungen Jugendlicher zu Ausmaß und Häufigkeit sexueller Gewalt und anderer Gewaltformen sowie zu unterschiedlichen Tatkontexten durchführen. Zudem wird das DJI Wissen und Expertise im Themenfeld bündeln. Ziel ist es, die bestehende Wissenslücke bezüglich wissenschaftlich verlässlicher Zahlen in Deutschland zu schließen und so ein begründetes und zielgerichtetes Handeln in Politik und Praxis zu ermöglichen.



Neue Workshopmodule des Anti-Rumour Projekts

Soziale Inklusion, Umweltbewusstsein, Erkennen von Verschwörungserzählungen und Förderung der Medienkompetenz zur Identifizierung von Desinformation: Diese Module bieten pädagogischen Fachkräften praxisnahe Unterstützung, um Jugendliche im kritischen Umgang mit Desinformation zu stärken. Praktische Übungen, Fallstudien und Online-Tools zur Faktenprüfung regen Jugendliche dazu an, kritisch zu denken und sorgfältig mit Informationen umzugehen.

Download der neuen Module unter:
<https://www.digitale-chancen.de/materialien/detail/anti-rumour-workshopmodule>



Online-Glücksspiele, Sportwetten und Co.



Aktuelle Entwicklungen auf dem Glücksspielmarkt und ihre Risiken für Jugendliche

Ob das Wettbüro an der Straßenecke, das Streamen von Glücksspiel-Content auf Twitch oder die Werbung für virtuelles Automaten Spiel im TV – Glücksspielangebote dringen zunehmend in den Lebensalltag vieler junger Menschen ein. Der vorliegende Artikel beleuchtet die damit verbundenen Entwicklungsgefahren für Jugendliche und leitet Implikationen für eine wirk-same Prävention ab.¹

¹ Aus Platzgründen wird auf die Angabe von wissenschaftlichen Quellen, die dieser Abhandlung zugrunde liegen, verzichtet. Ausgewählte themenbezogene Fachliteratur stellt der Autor auf Anfrage gerne zur Verfügung.

Jugendalter...

Grundsätzlich steht die Entwicklungsphase der Adoleszenz für verschiedenartige Transitionen, die mit erhöhter Anfälligkeit für Risikoverhalten assoziiert sind. Psychische und soziale Veränderungen, gesellschaftliche Einflüsse und die Gehirnreifung begünstigen emotionale Instabilität und wiederkehrendes „über die Stränge schlagen“. Typische Kennzeichen des Jugendalters sind eine begrenzte Fähigkeit zur Emotionsregulierung bzw.

Verhaltenssteuerung, gesteigerte Impulsivität, hohe Beeinflussbarkeit durch Gleichaltrige und ein verstärktes Belohnungslernen bzw. eine ausgeprägte Suche nach Erfahrungen, die intensive Gefühle auslösen.

... trifft auf Glücksspielangebote

Es überrascht daher kaum, dass die mit dem Glücksspiel verknüpften Spielanreize –und hier vor allem die Aussicht auf einen schnellen Geldgewinn – auf Jugendliche

anziehend wirken. Zahlreiche Forschungsstudien belegen, dass die Mehrheit aller Minderjährigen irgendwann in ihrem Leben Erfahrungen mit Glücksspielen wie Poker, Rubbellosen, Sportwetten oder dem gewerblichen Automatenspiel gesammelt hat. Gleichwohl führt die Teilnahme an Glücksspielen bei einem signifikanten Anteil dieser Altersgruppe zu erheblichen psychosozialen und/oder finanziellen Belastungen, gekoppelt mit einer Negativprognose für den weiteren Entwicklungsverlauf. Inzwischen gilt problematisches Jugend-Glücksspiel trotz Altersbeschränkungen als Thema der öffentlichen Gesundheit (sog. „Public Health Issue“).

Marktexpansion und Digitalisierung als Treiberfaktoren...

Die Entwicklung des Glücksspielmarktes folgt zwei verknüpften Trends: Die Industrie wächst stetig, angetrieben durch Umsatzsteigerungen und neue Produkte, während Online-Glücksspiele durch die Digitalisierung immer relevanter werden. Während früher der Besuch einer lokalen Spielstätte nötig war, kann heutzutage mit einem mobilen Endgerät zu jeder Uhrzeit, mit geringem Aufwand und ohne größere Hemmschwellen „gezockt“ werden – sogar im Kinderzimmer. Hinzu kommen Konvergenzphänomene an der Schnittstelle von Gaming (Computerspiel) und Gambling (Glücksspiel). Simulierte Internet-Glücksspiele einschließlich Online-Games mit glücksspielähnlichen Elementen bzw. Spielmechaniken wie Lootboxen führen Kinder subtil an das Glücksspiel heran. So wachsen junge Menschen in einer Welt vielfältiger analoger und digitaler Verlockungen auf.

... und ihre Folgen

Eine der Hauptfolgen dieser Entwicklung ist es, dass erste Glücksspielkontakte zunehmend online erfolgen und den Zugang in jüngeren Lebensjahren erleichtern. Wie in anderen Suchtfeldern steigt das Risiko späterer Probleme mit frühem Einstieg: Beispielsweise geht ein Glücksspielbeginn vor dem 18. Lebensjahr mit einer deutlich erhöhten Wahrscheinlichkeit einher, im Erwachsenenalter Symptome einer Glücksspielsucht zu zeigen. Des Weiteren können sich frühe Konsumerfahrungen negativ auf die psychische Gesundheit, finanzielle Stabilität sowie zwischenmenschliche Beziehungen auswirken und anderen Problemverhaltensweisen Vorschub leisten. Die omnipräsente Werbung vor allem für Sportwetten führt zu erheblichen Kollateralschäden. Sie reicht von traditionellen Medien (TV, Radio oder den Printmedien), über Social Media, Bandenwerbung bei Fußballspielen bis hin zu personalisierten Anreizen und Bonusangeboten. Jugendliche sind

in einem hohen Ausmaß mit Glücksspielwerbung konfrontiert, die das Produkt „Glücksspiel“ normalisiert, ausnahmslos als spannende wie harmlose Form der Unterhaltung präsentiert und Suchtgefahren ausblendet. Dies fördert positiv-unkritische Einstellungsmuster, generelle Konsumabsichten und weckt Spielbedürfnisse. Insbesondere junge Menschen sind empfänglich für Werbeaussagen, die mittels eines TV-Spots oder durch Influencer*innen-Marketing suggerieren, dass Geldgewinne einfach zu erzielen seien und so kognitive Verzerrungen wie die Überschätzung der eigenen Einflussmöglichkeiten auf den Spielausgang fördern.

Die Verfügbarkeit von Glücksspielangeboten – unabhängig von ihrem Rechtsstatus – beeinflusst die Teilnahme und das Risiko problematischen Spielens maßgeblich. Stadtteile mit vielen Wettbüros, Spielhallen, Gaststätten (mit Zugang zum gewerblichem Automatenspiel) und informellen Spielorten fördern Gewöhnungseffekte und normalisieren Glücksspiele als alltägliche, sozial akzeptierte Freizeitbeschäftigung – das Gegenteil einer kinder- und jugendgerechten Umgebung.

Ein Präventions-Ausblick

Aus den Forschungserkenntnissen ergeben sich klare Handlungsempfehlungen. Grundsätzlich ist vorauszuschicken, dass sich eine effektive Glücksspielsuchtprävention immer aus aufeinander abgestimmten verhältnis- und verhaltenspräventiven Maßnahmen speist. Aus dem Spektrum verhältnispräventiver Ansatzpunkte sind an erster Stelle Verfügbarkeitsbeschränkungen und weitreichende Werberestriktionen zu nennen, um mit der Etablierung gesundheitsförderlicher Lebensbedingungen einem originären Public-Health-Ziel ein Stück weit näher zu kommen. Ein Beispiel ist Bremens Anhebung des Glücksspiel-Mindestalters auf 21 Jahre. Strenge Kontrollen von Alters- und Zugangsbeschränkungen sind essenziell. Zudem braucht es Aufklärungs- und Sensibilisierungskampagnen für Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte. Wichtig ist die verpflichtende Verankerung schulischer Präventionsprogramme, die interaktiv und lebensweltnah sowohl glücksspielspezifische Bausteine als auch Lebenskompetenzförderung beinhalten.

Zusammenfassend ist die Verhinderung glücksspielsüchtigen Verhaltens als gesamtgesellschaftliche Aufgabe zu verstehen mit dem Ziel, Strukturen zu schaffen, die für Kinder und Jugendliche einen höchstmöglichen Gesundheitsstandard versprechen.



Dr. Tobias Hayer

Diplom-Psychologe, Wissenschaftlicher Mitarbeiter (Post-Doc) am Institut für Public Health und Pflegeforschung (IPP) der Universität Bremen, Leitung der Arbeitseinheit Glücksspiel-forschung.

Dissertation zum Thema „Jugendliche und glücksspielbezogene Probleme: Risikobedingungen, Entwicklungsmodelle und Implikationen für präventive Handlungsstrategien“ (Abschluss 2012)

Kontakt

tobha@uni-bremen.de

Glücksspielmechaniken in Spielen



© Adobe Stock, Ben

Wie werden die Risiken im USK-Prüfverfahren bewertet, und welche Zusatzhinweise gibt es dazu im Alterskennzeichen?

Nachgefragt! Wir sprachen mit Lidia Grashof und Uwe Engelhard, Ständige Vertreterin und Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der USK über die aktuelle Spruchpraxis in Bezug auf Glücksspielmechaniken.

Die Interviewpartner:innen



Lidia Grashof und Uwe Engelhard

Ständige Vertreterin und Ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden (OLJB) bei der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Kontakt

staendige.vertreter@usk.de

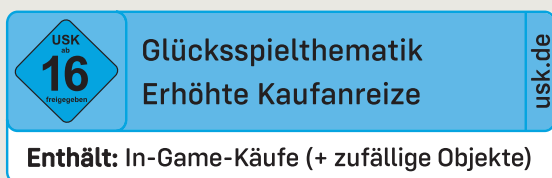
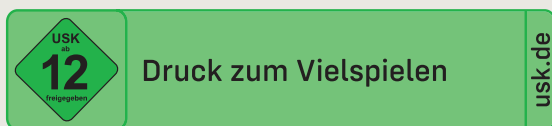
ajs: Was sind glücksspielähnliche Mechanismen in digitalen Spielen?

Glücksspielähnliche Mechanismen in digitalen Spielen wie Gacha-Systeme und Lootboxen sind ein kontrovers diskutiertes Thema. Der Begriff Gacha Game wurde nach den japanischen Glücksspielautomaten benannt. Das Spiel verdient Geld, indem es die Spieler*innen dazu anregt, für die Chance zu bezahlen, neue Figuren, Fähigkeiten oder Gegenstände zu gewinnen. Mit der englischen Bezeichnung Lootboxen sind Beutekisten mit virtuellen Gegenständen gemeint, die entweder durch eine erspielte In-Game-Währung oder durch In-Game-Käufe gegen Echtgeld erworben werden können. Beutekisten mit zuvor nicht bekanntem Inhalt gibt es schon sehr lange in Spielen. Als Problem in der öffentlichen Diskussion wurden sie aber erst in Verbindung mit Bezahlmodellen genannt, insbesondere, wenn die Beutekisten zufallsbasierte Objekte enthalten und undurchsichtige Kaufmechanismen eingesetzt werden (Stichwort: Dark Patterns). Glücksspielähnliche Mechanismen wie Gacha-Systeme und Lootboxen

setzen gezielt Anreize, um Spieler*innen zu Geldausgaben oder zum Vielspielen zu motivieren.

ajs: Wie bewertet die USK digitale Spiele mit glücksspielähnlichen Mechanismen hinsichtlich der Altersfreigabe? Welche Risiken für Minderjährige sind mit diesen Spielen verbunden?

In Abgrenzung zur Glücksspielthematik stehen im Fokus der Bewertung von glücksspielähnlichen Mechanismen nicht inhaltliche Darstellungen (wie z. B. Spiel-Casinos), sondern die Handlungsmuster. Glücksspielähnliche Mechanismen in digitalen Spielen – in Verbindung mit Kauffunktionen – können für Minderjährige Risiken bergen, indem sie manipulierend auf die noch nicht ausreichend entwickelte Selbstregulationsfähigkeit von Kindern und Jugendlichen wirken. Dadurch könnten bei Kindern und Jugendlichen **erhöhte Kaufanreize** und **Druck zum Vielspielen** erzeugt werden. In Deutschland werden In-Game-Käufe mit zufälligen Objekten juristisch nicht als Glücksspiel im Sinne des Glücksspielstaatsvertrages (GlüStV) gewertet, so dass



für ein generelles gesetzliches Verbot von Lootboxen für Kinder und Jugendliche keine Rechtsgrundlage vorhanden ist. Allerdings wurde durch die Novellierung des Jugendschutzgesetzes (JuSchG) im Jahr 2021 eine neue Gesetzesgrundlage geschaffen, um Kinder und Jugendliche vor diesen Risiken zu schützen. Als sogenannte „Nutzungsrisiken“ benennt der neue § 10b Abs. 3 Satz 2 JuSchG u. a. auch glücksspielähnliche Mechanismen.

Im Prüfverfahren der USK werden diese neuen gesetzlichen Vorgaben seit dem 1. Januar 2023 umgesetzt. Seitdem können über die inhaltlichen Darstellungen (z. B. Gewaltdarstellungen) hinaus auch potenzielle Nutzungsrisiken (so auch glücksspielähnliche Mechanismen) bei einer jugendschutzrechtlichen Bewertung durch die USK-Prüfgremien berücksichtigt werden. Bei der Abwägung im Prüfungsgremium, ob solche Nutzungsrisiken auch eine höhere Altersstufe notwendig machen, sind im Rahmen einer Gesamtabwägung für das jeweilige Risiko auch vorhandene Schutzmaßnahmen (Vorsorgemaßnahmen) der Anbieter*innen von Spielen angemessen zu berücksichtigen, wie z. B. PIN-geschützte Jugendschutzeinstellungen im Spiel oder an den Konsolen, mit denen In-Game-Käufe deaktiviert oder die Spielzeit begrenzt werden können. Tatsächlich haben wir in den USK-Prüfgremien schon eine ganze Reihe von Spielen wegen erhöhter Kaufanreize und/oder Druck zum Vielspielen im Zusammenhang mit glücksspielähnlichen Mechanismen mit einer höheren Alterseinstufung bewertet.

ajs: Welche Verantwortung tragen Anbieter und Entwickler?

Anbieter*innen von digitalen Spielen sollten sich immer dessen bewusst sein, dass ihre Produkte häufig auch bei Kindern und Jugendlichen sehr beliebt sind, diese aber oft noch nicht in der Lage sind, selbstbestimmt und

souverän mit komplexen Monetarisierungsmodellen umzugehen. Viele Publisher von digitalen Spielen und auch die Hersteller von Spielkonsolen wissen um ihre Verantwortung und haben deswegen Vorsorgemaßnahmen implementiert, mit denen Kinder und Jugendliche vor potenziellen Risiken geschützt werden können. Wichtig ist aber auch, dass die vorhandenen Schutzmechanismen im Alltag genutzt werden. Niedrigschwellige Unterstützungsangebote für Eltern und pädagogische Fachkräfte, wie z. B. die Internetseite www.medien-kindersicher.de, erklären dabei Schritt für Schritt, wie die Jugendschutzeinstellungen zu aktivieren sind.

ajs: Welche Informationen bieten die Zusatzinformationen zu den USK-Alterskennzeichen, und worauf sollten Eltern und pädagogische Fachkräfte achten?

Die USK-Alterskennzeichen wirken zunächst einmal als verbindliche Abgabebeschränkung im Handel. Darüber hinaus leisten die Alterskennzeichen mit den Zusatzhinweisen aber auch einen wichtigen Beitrag zur Orientierung für Kinder, Jugendliche, Eltern und pädagogische Fachkräfte, indem sie für eventuelle Gefahren sensibilisieren. Die Zusatzhinweise „Erhöhte Kaufanreize“, „Druck zum Vielspielen“ und „In-Game-Käufe (+ zufällige Objekte)“ machen darauf aufmerksam, welche Risiken für Minderjährige zum Beispiel von zufallsbasierten Kaufmechanismen in digitalen Spielen ausgehen können. Zeigen Lootboxen eine Ausgestaltung mit glücksspielähnlichen Mechanismen (z. B. durch casinotypische, virtuelle Spielautomaten), kann dies im USK-Alterskennzeichen durch den Zusatzhinweis „Glücksspielthematik“ angezeigt werden.

ajs: Wie können Kinder und Jugendliche im Umgang mit glücksspielähnlichen Elementen in Spielen unterstützt werden?

Neben dem gesetzlichen Jugendmedienschutz (Altersbeschränkungen und Zusatzhinweise im USK-Alterskennzeichen) ist für die Förderung der Risikokompetenz und Eigenverantwortung von Kindern und Jugendlichen die medienpädagogische Arbeit im Rahmen des erzieherischen Kinder- und Jugendschutzes der wichtigste Aspekt. Dort können Kinder und Jugendliche sowie ihre Familien durch pädagogische Fachkräfte über mögliche Risiken in Spielen aufgeklärt und im Umgang mit Medien nachhaltig gestärkt werden, um Schutz, Befähigung und Teilhabe im Sinne der UN-Kinderrechtskonvention zu gewährleisten.



Weiterführender Link:
www.medien-kindersicher.de

Pädagogischer Umgang mit Glücksspielelementen in Games

Perspektiven aus ComputerSpielSchulen



Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Lebenswelt vieler Kinder und Jugendlichen. Sie bieten Spielspaß und kreative Möglichkeiten, enthalten jedoch oft glücksspielähnliche Mechaniken wie Lootboxen, Mikrotransaktionen oder Belohnungssysteme. Diese Elemente können Risiken mit sich bringen, insbesondere in Bezug auf Konsumverhalten, finanzielle Ausgaben und die Entwicklung problematischer Spielmuster.

Wie können pädagogische Fachkräfte Kinder und Jugendliche für diese Mechanismen sensibilisieren? Einige ComputerSpielSchulen in Baden-Württemberg haben dazu bereits Erfahrungen gesammelt und geben Einblicke in ihre pädagogische Arbeit.



ComputerSpielSchule Karlsruhe

Die ComputerSpielSchule Karlsruhe, eine Einrichtung des Stadtjugendausschuss e.V. Karlsruhe, versteht sich als Jugendkultureinrichtung. In diesem Kontext möchten wir allen jungen Menschen die Teilhabe am Hobby Gaming ermöglichen und einen Ort schaffen, um Gleichgesinnte zu treffen. Darüber hinaus konzipieren und führen wir Workshops mit unseren Besucher:innen durch und versuchen, die Generationen über das gemeinsame Spiel zu verbinden.

Vor allem während unserer regelmäßigen Öffnungszeiten und dem damit verbundenen offenen Spielangebot werden wir immer wieder mit dem Thema Glücksspiel in digitalen Spielen konfrontiert. In dieser Zeit können die Jugendlichen die Gaming-PCs der ComputerSpielSchule frei nutzen und spielen, was sie wollen (im Rahmen der USK Freigaben). So wird in dieser Zeit oft und viel EA FC 2025, Fortnite und Roblox gespielt, die üblichen Verdächtigen eben.

„Der größte Erkenntnisgewinn findet immer dann statt, wenn die älteren Jugendlichen über ihren Umgang und oftmals auch Fehlern damit erzählen.“

Durch unser Selbstverständnis als Jugendkultureinrichtung setzen wir auf einen hohen Peer-to-Peer Ansatz. Daraus ergibt sich automatisch, dass die Jugendlichen selbst miteinander ins Gespräch kommen, sich über Themen wie glücksspielähnliche Mechanismen in Games austauschen und diese auch kritisch hinterfragen. Gerade in Spielen wie EA FC 25 und dem darin enthaltenen Modus „Ultimate Team“ oder im Kontext verschiedener Spiele auf Roblox ist dies immer wieder Thema und wird hitzig diskutiert. Der größte Lerneffekt und Erkenntnisgewinn findet immer dann statt, wenn die älteren Jugendlichen von ihrem Umgang, oft auch von ihren Fehlern damit erzählen und was sie bereuen.

Auch das ist Aufgabe der Pädagogik. Räume schaffen, in denen sich Jugendliche und junge Erwachsene selbst organisieren und entfalten können. Ihnen einen sicheren Raum bieten, um sich auszuprobieren, Erfahrungen zu sammeln und mit ihren Themen auf Verständnis und Beratung zu treffen.



Sebastian Pflüger
B.A. Soziale Arbeit, Leitung
ComputerSpielSchule
Karlsruhe

Kontakt
s.pflueger@stja.de

Die ComputerSpielSchule Stuttgart gehört seit 2016 zum Angebot des Stadtmedienzentrum Stuttgart und dient als Begegnungsort für Kinder, Jugendliche, Eltern und Lehrkräfte, um digitale Spiele pädagogisch zu entdecken. Mit Workshops, Fortbildungen und dem offenen Freitagsangebot „Game, Make & Learn“ fördert sie Medienkompetenz und den Austausch zwischen Generationen. Das Angebot reicht von Gameworkshops für Schulklassen bis zu Infoveranstaltungen für Eltern und Lehrkräfte.

Bei unserem offenen Freitagsangebot „Game, Make & Learn“ setzen wir auf den direkten Austausch mit den Kindern und Jugendlichen. In Gesprächen hinterfragen wir gemeinsam die Mechaniken hinter In-Game-Käufen und zeigen auf, wie bei der Entwicklung von Spielen Anreize gesetzt werden, um zu weiteren Käufen zu animieren. Spielerisch reflektieren wir mit ihnen den bewussten Umgang mit solchen Angeboten. Zugleich zeigen wir Alternativen auf: Es gibt zahlreiche Spiele, die

ohne Lootboxen auskommen und trotzdem spannende Spielerlebnisse bieten.

In Formaten wie Workshops mit Schulklassen setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit der Funktionsweise von Mikrotransaktionen auseinander – etwa, indem sie eigene Spielkonzepte entwerfen, die bewusst auf solche Mechaniken verzichten oder sie kritisch hinterfragen.

In Elternabenden und Fortbildungen klären wir über die Risiken von Glücksspielmechanismen in digitalen Spielen auf. Dabei erläutern wir, wie diese Mechanismen funktionieren und welche Schutzmaßnahmen helfen können – zum Beispiel Jugendschutzeinstellungen oder der bewusste Umgang mit Taschengeld.

Die ComputerSpielSchule Stuttgart bietet daher nicht nur Raum zum Spielen, sondern auch zur kritischen Reflexion. Unser Ziel ist es, Kinder und Jugendliche zu stärken, damit sie digitale Spiele bewusst und verantwortungsvoll nutzen können.

„Spielerisch reflektieren wir mit ihnen, wie man bewusst mit solchen Angeboten umgeht.“



Dejan Simonović und Ahmed Özcan
Koordinatoren der ComputerSpielSchule Stuttgart

Kontakt
computerspielschule@lmz-bw.de

Die ComputerSpielSchule Freiburg ist Teil der Jugendarbeit des Jugendhilfswerks Freiburg e.V.. Ihr Ziel ist es in erster Linie, Jugendlichen über das Hobby Gaming einen niederschweligen Zugang zur offenen Jugendarbeit zu ermöglichen. Dabei nutzen wir Computerspiele als Medium, um Jugendliche zu vernetzen und gemeinsames Spielen zu fördern. Unsere Zielgruppe ist vielfältig: Viele Teilnehmer:innen kommen über in der Jugendarbeit angesiedelte Angebote wie die Beratungsstelle, ambulante Hilfen zur Erziehung oder soziale Gruppenarbeit. Gleichzeitig verstehen wir uns als stadtweite Einrichtung, die möglichst viele Jugendliche, Sorgeberechtigte und Interessierte zur aktiven Auseinandersetzung mit Computerspielen anregen möchte.

Ein zentrales Thema ist der Umgang mit „In-Game-Käufen“ und den damit verbundenen Aspekten wie Glücksspiel, insbesondere in Form von Lootboxen. Während wir in Gesprächen mit Sorgeberechtigten in der Medienberatungsstelle oder im Alltag häufig über die Mechanismen der Gaming-Industrie aufklären, verfolgen wir im

Umgang mit Jugendlichen einen anderen Ansatz: Statt direkter Wissensvermittlung geht es vor allem um ein echtes Interesse an der Lebenswelt der Jugendlichen und der Bedeutung von Games in ihrem Leben. Wenn sich die Jugendlichen verstanden fühlen und eine vertrauensvolle Beziehung aufgebaut wurde, öffnen sie sich eher für eine ehrliche Auseinandersetzung mit dem Thema. Auf dieser Basis reflektieren wir gemeinsam die Strukturen und Muster von In-App-Käufen und Lootboxen sowie deren Chancen und Risiken.

„Wenn die Jugendlichen sich verstanden fühlen [...], öffnen sie sich eher einer ehrlichen Auseinandersetzung mit dem Thema.“



Jannik Gumpert
Hilfen zur Erziehung, Gruppenarbeit, ComputerSpielSchule Freiburg, Sozialpädagoge BA

Kontakt
gumpert@jugendhilfswerk.de

ComputerSpielSchulen

Die ComputerSpielSchulen in Baden-Württemberg wurden von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) initiiert und haben das Ziel, die Medienkompetenz von Heranwachsenden, Eltern und Pädagog:innen zu fördern. Sie bieten die Möglichkeit zum gemeinsamen Spielen sowie Beratung und Information zum Thema Games.

Weitere Informationen: <https://www.lfk.de/medienkompetenz/games/computerspielschulen-baden-wuerttemberg>



Tagungsbericht

Förderung der sexuellen Gesundheit und Prävention bei Jugendlichen

Am 18. und 19. Juli 2024 fand im KVJS Tagungszentrum Gültstein eine wichtige Fortbildung zur sexuellen Bildung für Fachkräfte der Kinder- und Jugendhilfe statt. Magdalena Zidi, klinische Sexologin und Sexualpädagogin, gab wertvolle Impulse für die tägliche Arbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Mirjam Ruckh

Beauftragte für Öffentlichkeitsarbeit im Dezernat Jugend – Landesjugendamt, KVJS Baden-Württemberg

Let's talk about sex!

»Es hat es leicht gemacht, in diesem Rahmen offen über Sex zu sprechen, und ich habe gelernt, dass es mehr normalisiert werden sollte, über Sex zu sprechen.«

Teilnehmende/r (anonym)

»Ich freue mich, den Input und die Methoden, meinem Team und meinen Jugendlichen weiterzugeben.«

Teilnehmende/r (anonym)

Sexuelle Bildung ist essenziell für junge Menschen, um den eigenen Körper, Bedürfnisse und Grenzen zu verstehen. Oft fehlt es jedoch an Wissen und der richtigen Ansprache. Alters- und geschlechtergerechte Ansätze zu Themen wie Sexualität, Beziehungen und Identität wurden vermittelt.

Praxisnahe Methoden aus der Sexual- und Theaterpädagogik sowie Wahrnehmungs- und Körperübungen förderten einen sensiblen Umgang mit Tabuthemen. Die

Teilnehmenden reflektierten ihre eigene Sexualaufklärung, um ihre pädagogische Haltung zu schärfen. Die Fortbildung stärkte die Fachkräfte für die Begleitung Jugendlicher in ihrer sexuellen Entwicklung und gab ihnen wichtige Informationen zu Institutionen der sexuellen Bildung.

Das Seminar wurde vom Team Kinder- und Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit (Referat 44) des KVJS und der Aktion Jugendschutz Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg (ajs) organisiert.

Am 24. – 25. Juli 2025 wird die Veranstaltung erneut im KVJS-Tagungszentrum Gültstein angeboten. (s. S. 15)

Interview mit Magdalena Zidi

Warum ist sexuelle Bildung in der Jugendhilfe wichtig?

Gerade Jugendliche werden mit Sachen konfrontiert, die ihre spätere Sexualität prägen. Daher brauchen sie von Geburt an einen Rahmen für Körperwahrnehmung, Emotionsregulation und Co.

Welchen Herausforderungen begegnest Du in Deiner Arbeit am häufigsten?

Scham, viel Angst vor Fehlern – „Das darf ich nicht.“, „Das ist verboten.“ – und fehlendes Basiswissen. Es gibt die gleichen Mythen wie vor 30 Jahren und kaum Raum für offene Fragen. Es erleichtert, über Sexualität zu reden.

Was siehst Du als Deine Aufgabe?

Sexualität besprechbar zu machen, Wissen zu vermitteln und anzuregen, die eigenen Werte und Normen zu

reflektieren – in all ihrer Vielfalt und Komplexität. So wie wir Menschen eben sind.

Warum brauchen Schutzkonzepte einen sexualpädagogischen Bestandteil?

Um Gewaltprävention wirksam zu gestalten, müssen wir zuerst darüber sprechen, was für uns eine gesunde sexuelle Entwicklung ist. Dann können wir sagen, ab wann es übergreifig wird, ab wann es nicht mehr ok ist. Wir müssen mit dem Positiven beginnen und dann zur Gewaltprävention gehen. Deshalb ist frühe sexuelle Bildung der beste Schutz, weil wir über Körperwahrnehmung, über „Was fühlt sich für mich richtig an?“, „Wo sind meine Grenzen?“ genau dorthin kommen.



Magdalena Zidi
sexOlogisch

Kontakt
www.sexologisch.com

KNOWBODY

Die App für sexuelle Bildung und Prävention

Die App KNOWBODY soll Jugendliche dabei unterstützen, selbst ein KNOWBODY zu werden – also ihren Körper zu kennen, zu verstehen und sich in ihm sicher und wohl zu fühlen. Denn nur wer den eigenen Körper versteht, kann selbstbewusst Grenzen setzen und die Grenzen anderer respektieren. Silke Grasmann im Gespräch mit den Gründerinnen Vanessa Meyer und Carolin Strehmel.



ajs: Woher kam die Motivation, die App zu entwickeln?

Wir würden als Gesellschaft weniger Debatten über z.B. einvernehmliche sexuelle Begegnungen, das Selbstbestimmungsgesetz oder Körperbilder führen, wenn der empathische Umgang miteinander, respektvolle Beziehungen oder die Wertschätzung des eigenen Körpers in der schulischen Bildung einen viel breiteren Raum einnehmen würden. Daran arbeiten wir, das ist unsere Motivation.

ajs: Was ist die KNOWBODY App, welche Themen werden behandelt, und wie wurden diese aufbereitet?

KNOWBODY ist eine App für sexuelle Bildung ab der 6. Klasse. Sie enthält interaktive Lerneinheiten zu Beziehung, Sexualität, Geschlecht, Körper und Selbstbestimmung. Diese sollen Fach- und Lehrkräfte beim Besprechen der Themen unterstützen. Die Schüler:innen können sich mit Hilfe von kurzen Spielen, Videos, 3D-Animationen oder Sprachnachrichten sowohl eigenständig als auch in der Gruppe mit einem Thema auseinandersetzen.

ajs: An welchen Richtlinien orientiert Ihr Euch, und wie geht Ihr dabei vor?

Die Inhalte der App orientieren sich an den Richtlinien zur Sexualerziehung der BZgA, der WHO und der Kultusministerien. Es wird ein ganzheitlicher, diskriminierungsreflektierter und vielfaltsbewusster sexualpädagogischer Ansatz verfolgt. Sexualerziehung ist in den Lehrplänen der Länder oft schon umfassender angelegt als sie derzeit in den meisten Schulen praktiziert wird.

ajs: Die App wird bereits seit 2022 in Schulen genutzt. Wie könnte KNOWBODY in Einrichtungen der Hilfen zur Erziehung eingesetzt werden?

Die App ergänzt bestehende Angebote, ersetzt aber nicht die Moderation durch Fachkräfte oder haptische Materialien. Sie kann brisante Themen im Gruppenalltag zugänglicher machen, indem Jugendliche zunächst selbstständig mit dem Handy oder Tablet arbeiten. So können sie sich mit der Think-Pair-Share Methode erst individuell und dann in der Gruppe austauschen – eine sinnvolle Kombination aus Selbstregulation und Partizipation.

ajs: Was ist Euer Wunsch, was wollt Ihr mit der App erreichen?

Wir wollen bei den nachwachsenden Generationen mehr Akzeptanz und Respekt gegenüber allen Geschlechtern, Sexualitäten und vielfältigen Formen des Zusammenlebens schaffen. Wir wollen, dass junge Menschen unabhängig von ihrem Geschlecht ihren Körper mit seinen Funktionsweisen kennen und in der Lage sind, ihre Wünsche und Bedürfnisse gegenüber sich selbst und anderen zu äußern.

Die Interviewpartnerinnen



Vanessa Meyer und Carolin Strehmel

Kontakt

mail@knowbody.app
Tel.: 049152 2724 5905
KNOWBODY UG
Yorckstr. 43
44789 Bochum
<https://knowbody.app>

Bei der Jahrestagung der ajs am 25. Juni 2025 in Stuttgart sind die KNOWBODYs mit einem Workshop dabei und stellen die App vor.

Die ajs hat eine Kooperationsvereinbarung mit KNOWBODY geschlossen. Ab Herbst 2025 können Einrichtungen der Hilfen zur Erziehung kostenlose Gruppenlizenzen für die Nutzung der App erhalten.

Information: Silke Grasmann, grasmann@ajs-bw.de



ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote (LNW)

Fortbildungsprojekt im Rahmen des Masterplan Kinderschutz

Finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.

Das medienpädagogische Fortbildungsprojekt im Rahmen des „Masterplan Kinderschutz“ des Ministeriums für Soziales, Gesundheit und Integration Baden-Württemberg startete im Mai 2024 mit 14 Referent:innen des ajs LandesNetzWerks (LNW). Im ersten Halbjahr 2025 werden die Teilnehmer:innen medienpraktische Angebote zur Förderung kompetenter Mediennutzung

erproben sowie medienpädagogische Formate für die unterschiedlichen Zielgruppen entwickeln. Zeitgleich wird eine Arbeitshilfe für die Referent:innen des LNW und Fachkräfte in der Kinder- und Jugendhilfe erstellt. Im Rahmen eines digitalen Fachtags im Herbst 2025 werden die neuen Angebotsformen vorgestellt.

Jahrestreffen des LandesNetzWerks

Medienpraktische Angebote zur Förderung von Medienkompetenz

In diesem Jahr werden die Referent:innen des Netzwerks beim Jahrestreffen ihre Erfahrungen mit medienpraktischen Angeboten austauschen und so ihr Methodenrepertoire erweitern. Im Zentrum stehen die Entwicklungsaufgaben unterschiedlicher Altersgruppen, deren jeweilige Mediennutzung und die Identifizierung adäquater medienpädagogischer Angebote für die jeweiligen Zielgruppen. Das Jahrestreffen findet in diesem Jahr

im Rahmen des Masterplan Kinderschutz statt und wird durch diesen gefördert (s.o.)

Einrichtungen können die Referent:innen des LandesNetzWerk jederzeit für medienpraktische Angebote vor Ort anfragen.

Informationen:

Leonie Schollän und
<https://www.ajs-bw.de/ajs-landesnetzwerk-fuer-medienpaedagogische.html>



Elterntalk Baden-Württemberg

„In den Gesprächen wurde deutlich, wie groß das Bedürfnis nach Austausch bei den Eltern ist. Das Tolle beim Elterntalk ist, dass keiner den anderen verurteilt. Es wurde wirklich offen und ehrlich über das gesprochen, was die Familien beschäftigt.“

So die Rückmeldung einer der ersten Moderatorinnen am Standort Ludwigsburg. An den Standorten Ludwigsburg und Sigmaringen konnten insgesamt schon zehn Moderator:innen gewonnen und geschult werden, die bereits die ersten Elterntalks begleiteten. Ihre sowie die Rückmeldungen der Eltern sind sehr positiv und ermutigend: gute Gespräche, viele nützliche Informationen und die Erkenntnis, dass Fragen und Herausforderungen im Umgang mit TV, YouTube & Streaming für die Eltern oft ähnlich sind.

Im Gespräch gemeinsame Antworten und Handlungsanregungen zu finden ist ein Ziel, das mit den Elterntalks erreicht werden kann. Die Bildkarten zum Thema sind dabei wichtige Impulsgeber, die Moderator:innen und Eltern den Gesprächseinstieg sehr leicht machen.

Darüber hinaus ist eine Kooperation mit dem Ministerium für Ländlichen Raum, Ernährung und Verbraucherschutz (MLR) entstanden, um ein neues Kartenset zum Thema Verbraucherbildung in der Eltern- und Familienbildung zu entwickeln. Wir freuen uns, dies gemeinsam mit dem Ministerium und der Verbraucherschutzzentrale Baden-Württemberg umzusetzen und damit ein weiteres erzieherisch wichtiges Thema in die Regionen und zu den Eltern zu bringen. Zu diesen Regionen wird ab Juli 2025 auch die Stadt Karlsruhe gehören.

Informationen:

Derya Bernek-Kühn, Ursula Kluge

Datenschutz geht alle an!

Datenschutz in der Familie und in der pädagogischen Arbeit

Schützen Sie Kinder und Jugendliche im digitalen Raum und helfen Sie ihnen, sich selbst zu schützen!

Die Kooperation von ajs und der Landesmedienanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK) geht 2025 weiter. Wie können wir Kinder und Jugendliche im digitalen Raum schützen? Die Onlineseminare mit praxisnahen Übungen und hilfreichen Materialien für pädagogische Fachkräfte, insbesondere in der Schulsozialarbeit, vermitteln praxisnahes Wissen zu

Datenschutz, Medienkompetenz und sicheren digitalen Umgebungen. Zusätzlich laden wir Eltern zu einem Elternabend ein, um gemeinsam Strategien für einen bewussten und sicheren Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln.

Informationen: Ursula Kluge

Sexuelle Bildung und Prävention in der KITA Kooperation mit pro familia Baden-Württemberg

Sexuelle Bildung leistet einen elementaren Beitrag zum Kinderschutz. Ab Mai 2025 werden Fachkräfte in Kindertagesstätten durch eine modulare Online-Fortbildung die

Möglichkeit bekommen, dazu Grundlagenwissen für den Elementarbereich zu erhalten. Angesprochen werden z.B. die Entwicklungsaufgaben von Kindern in den Bereichen Körper,

Sinne und Gefühle, der richtige Umgang mit Körpererkundungsspielen und die gelingende Elternarbeit bei diesem sensiblen Thema.

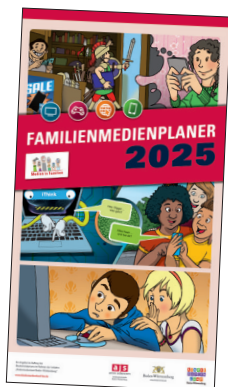
Informationen: Silke Grasmann

Medienpädagogische Fortbildung für die Sozialpädagogische Familienhilfe

13. Auflage des Familien-Medien-Planers

Familien, die über klassische Bildungsangebote nur schwer zu erreichen sind, werden durch das bewährte Angebot „Medienpädagogische Fortbildung für die Sozialpädagogische Familienhilfe“ angesprochen, das die ajs im Rahmen der Initiative MedienFokus BW (ehemals Kindermedienland) durchführt.

Um die Nachhaltigkeit des Angebots zu gewährleisten und regelmäßig über aktuelle Medienthemen zu informieren, steht den Fachkräften der Sozialpädagogischen Familienhilfe der Familien-Medien-Planer zur Verfügung, der für 2025 zum 13. Mal aufgelegt wurde. Mit ihm können die Fachkräfte in den Familien alltagsnah medienpädagogische Themen bearbeiten.



Eine Initiative von



Baden-Württemberg
Staatsministerium



Medien
Fokus
BW

Ergänzt wird der Familien-Medienplaner durch einen Newsletter, der jeden Monat ein medienpädagogisches Thema aufgreift, es kurz und verständlich erklärt. Fachkräfte bekommen hier zahlreiche Anregungen und Tipps für die

Medienerziehung in Familien. Der Newsletter kann auch von interessierten Personen außerhalb der Sozialpädagogischen Familienhilfe bezogen werden:

<https://www.ajs-bw.de/newsletter-familien-medien-planer.html>

Informationen: Petra Wolf



Gewaltschutz in den Hilfen zur Erziehung

Aneignen, vertiefen, vermitteln - Projekt im Masterplan Kinderschutz

Finanziert durch das Ministerium für Soziales, Gesundheit und Integration aus Landesmitteln, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.

Die Qualifizierung der 15 Multiplikator:innen wurde im März 2025 abgeschlossen. Die Kolleg:innen sind bereit für ihren Einsatz vor Ort in den Einrichtungen der Hilfen zur Erziehung (HzE). Auf die Ausschreibung an die HzE-Einrichtungen im Land, unterstützt durch den KVJS, haben sich 22 Einrichtungen beworben, von denen drei für die Pilotphase im Projekt ausgewählt wurden. Mit diesen „Piloteneinrichtungen“ laufen aktuell Gespräche, um ihren konkreten Bedarf an Fortbildungen zur Entwicklung von Gewaltschutzkonzepten zu klären und entsprechend umzusetzen. Dabei wird sich zeigen, ob für die anstehenden Aufträge

jeweils ein Multiplikator:innen-Tandem ausreichend ist. Die Zusammenarbeit mit den Einrichtungen wird von der ajs begleitet.

Ein Teil der qualifizierten Multiplikator:innen kann zudem von anderen Einrichtungen der HzE zu Themen der Gewaltprävention angefragt werden.

Informationen:
Désirée Hippéli, Lothar Wegner

Infos zum Projekt:
<https://www.ajs-bw.de/gewaltschutz-in-den-hilfen-zur-erziehung.html>



KNOWBODY – Sexuelle Bildung und Prävention per App für Einrichtungen der Hilfe zur Erziehung – Neue Kooperation der ajs

Die App stellt interaktive Module rund um Beziehungen, Sexualität, Geschlecht, Körper und Selbstbestimmung zur Verfügung. In jeder Einheit ist ein Austausch innerhalb der Gruppe vorgesehen. Zugleich bekommen junge Menschen (ab 12 Jahren) durch KNOWBODY verlässliche

und wissenschaftlich aktuelle Informationen, die sie selbstbestimmt nutzen können.

In Kooperation mit KNOWBODY stellt die ajs ab dem 3. Quartal 2025 Nutzungslizenzen für Einrichtungen der HzE kostenlos zur Verfügung.

Informationen: Silke Grasmann

Neues aus dem Fachreferat Suchtprävention und Gesundheitsförderung

Das Fachreferat wird 2025 landesweite Qualifizierungen zum „Grünen Koffer“ und zu „Cannabis Quo Vadis“ anbieten – beide Cannabis-Präventionsprogramme führen wir gerne auch Inhouse durch.

Festterminiert (März und November) sind zwei Kooperationsveranstaltungen mit der LAG Jungen*- & Männer*arbeit Baden-Württemberg e.V. (LAGJ*M* BW) zu Suchtprävention und Gesundheitsförderung in der Arbeit mit Jungen*. Ein weiterer Schwerpunkt werden Angebote und Workshops zu Vapes sein, hier gibt es bereits einige Anfragen für Inhouse Veranstaltungen und Workshops bei Fachtagen und lokalen Arbeitskreisen.

Darüber hinaus freuen wir uns auf die Pilotphase des modularen Fortbildungsangebotes zum Landeszertifikat zur Qualitätsorientierten Suchtprävention – hier bietet die ajs den Baustein Praxisreflexion mit dem Schwerpunkt jugendlichen Lebenswelten an – und auf die Mitgliedschaft in der neu gegründeten AG Jungengesundheit der LAG LAGJ*M* BW.

Informationen: Benjamin Götz

Inhouse-Workshop für Fachkräfte zu Vapes

Vapes sind aktuell bei Jugendliche hoch im Trend und stellen die Präventionsarbeit vor neue Herausforderungen. Das Fachreferat Suchtprävention bietet deshalb einen Inhouse-Workshop für Fachkräfte an, um sich mit der neuen Thematik auseinanderzusetzen und Handlungsansätze für die pädagogische Arbeit zu bekommen.

Einrichtungen und Träger können diesen ab sofort anfragen.

Informationen: Benjamin Götz



Resilienz im Umgang mit Social Media Manual für die Schulsozialarbeit

Tamara Marksteiner, Josephine Jahn,
Dorien Duffner-Korbee, Aaron Heinz, Tobias Vogel

Lambertus Verlag, 2024, 25,00 Euro



Das praxisorientierte Trainingsprogramm von Tamara Marksteiner et al. ist ein Gewinn für die pädagogische Arbeit, denn es dient der Stärkung der Resilienz von Jugendlichen gegenüber Beeinflussungsversuchen durch Influencer:innen auf Plattformen wie Instagram und TikTok. Es richtet sich an pädagogische Fachkräfte, insbesondere in der Schulsozialarbeit, und ist für die Arbeit mit 12- bis 14-jährigen Jugendlichen konzipiert. Sechs praxisorientierte Module und die dazugehörigen Materialien unterstützen die kritische Auseinandersetzung mit Werbeinhalten. Sie stärken die Medienkompetenz der Jugendlichen, indem sie Werbestrategien erkennen, Selbstkontrolle einüben, ihre Wertorientierungen, sozialen Beziehungen und ihre Identität hinterfragen und reflektieren. Die zur Verfügung gestellten Materialien wie Arbeitsblätter und Fragebögen sind direkt einsetzbar und fördern die aktive Mitarbeit der Jugendlichen.

Film macht Mut

Rassismus- und antisemitismuskritische Filmvermittlung für die 1. bis 6. Klasse

Vision Kino gGmbH – Netzwerk für Film- und Medienkompetenz, 2024

Das Handbuch von Vision Kino ist für Kinder der Klassen 1 bis 6. Es verbindet Filmbildung mit einer Pädagogik, die rassismus-, antisemitismuskritisch und altersgerecht ist. Es stellt vielfältige Materialien, Methoden sowie kreative und spielerische Übungen zur Verfügung. Diese helfen Kindern, die Vielfalt in



Cecilia A. Essau

Depression bei Kindern und Jugendlichen

utb, 2023, 33,00 Euro

Das verständlich geschriebene Lehrbuch leistet einen guten Beitrag zur Aufklärung und Sensibilisierung für Depressionen bei Kindern und Jugendlichen aus psychologischer Sicht. Es vermittelt fundiertes Wissen und kombiniert aktuelle Forschungserkenntnisse mit praxisnahen Handlungsempfehlungen. Dadurch ist es für Fachkräfte, Eltern sowie Erziehungsberechtigte gleichermaßen gut geeignet und dient als wertvolle Orientierungshilfe im Umgang mit dieser Thematik.



Michael Macsenaere (Hg.)

Künstliche Intelligenz in der Kinder- und Jugendhilfe

Reinhardt, 2024, 29,90 Euro

Das Buch liefert eine gute Zusammenfassung zu den aktuellen Einsatzmöglichkeiten von KI für die alltägliche Arbeit von Fach- und Führungskräften der Sozialen Arbeit. Anhand von Fallbeispielen und Anwendungsmöglichkeiten wird aufgezeigt, wie KI konkret eingesetzt werden kann. Leider geht das Buch auf viele Aspekte nur sehr oberflächlich ein und schafft es nicht, innovative Ansätze im Einsatz von KI zu skizzieren.



Moni Port

Mein tröstliches Buch

Klett Kinderbuch, 2024, 16,50 Euro

Alle brauchen Trost. Ob das Eis auf den Boden gefallen ist, die Mitschüler:innen gemein waren oder jemand stirbt. Der Wunsch nach Tröstlichem ist groß, auf ganz verschiedene Art. Das Buch bietet bereits beim Durchblättern eine Augen- und Gedankenreise, die viel Raum für spielerische Zugänge lässt. Eingängige Tipps und anregende Fragen wechseln sich dabei angenehm ab. Ab 4 Jahre.



Jeannine Simon

Die Gaming-Falle

Wie digitale Spiele uns um Zeit, Geld und Daten bringen

Kopaed, 2024, 16,80 Euro

Die Gaming-Industrie nutzt Strategien, die uns verleiten, Zeit und Geld zu investieren, persönliche Daten preiszugeben oder unser soziales Netzwerk offenzulegen. Das Buch deckt diese Strategien auf und erklärt, wie sie unsere Emotionen und unser Verhalten beeinflussen.



ComputerProjekt Köln e.V. als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW Scroll-Story „Wo ist Joy?“

Die Scrollstory „Wo ist Joy?“ führt Kinder von 7 bis 11 Jahren und ihre Bezugspersonen auf eine spielerische Reise in die Welt der digitalen Spiele. Begleitet von Olly, dem Oktopus, suchen sie Joy, das Seepferdchen. Dabei lernen sie, digitale Spiele sicher und verantwortungsvoll zu nutzen. Die Scroll-Story verbindet pädagogische Inhalte mit spielerischem Design und unterstützt Eltern sowie Fachkräfte dabei, Kinder sicher in die digitale Welt zu begleiten. Kindern und Eltern waren an der Entwicklung der Geschichte beteiligt.

Informationen: <https://www.wo-ist-joy.de/>



der Gesellschaft zu verstehen und zu schätzen. Zugleich lernen sie, Filme als Kunst zu verstehen und sich mit Vorurteilen oder einseitigen Darstellungen auseinanderzusetzen. Das Handbuch bietet so eine wertvolle Unterstützung für den reflektierten Einsatz des Mediums Film.

Kostenloser Download und Bestellung unter:

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/handbuch-zu-rassismus-und-antisemitismuskritischer-filmbildung/>





21. Mai 2025, Stuttgart, Bezirksärztekammer

Moderator:innenschulung „Cannabis Quo Vadis?“

Cannabis – quo vadis?“ ist ein interaktiver Workshop, der den Teilnehmenden anhand von sechs Etappen fachlich fundierte und sachliche Informationen zum Thema Cannabis vermittelt. Bestehende Mythen wie z. B. „Kiffen ist gesünder als Rauchen“ und andere Fehlinformationen werden korrigiert. Die Teilnehmenden des Workshops werden unter anderem über mögliche Auswirkungen des Konsums z.B. auf den Straßenverkehr aufgeklärt. Der Workshop ist für Schulklassen (empfohlen für die Klassenstufen 8 bis 10) oder Jugendgruppen (z. B. Jugendzentren, offene Jugendarbeit) für eine Gruppengröße von 10 bis 35 Personen

geeignet und kann mit der dazugehörigen Methodenbox durchgeführt werden.

Bei dieser Schulung werden Fachkräfte qualifiziert, den Workshop mit Jugendlichen durchzuführen, und sie erhalten die für die Durchführung benötigte Methodenbox kostenlos.

Informationen zu „Cannabis Quo Vadis?“:
<https://www.villa-schoepflin.de/cannabis-quo-vadis.html>



Informationen zur Veranstaltung:
<https://www.ajs-bw.de/veranstaltungen.html>



15. – 16. Mai 2025, Landessportschule Albstadt-Tailfingen

Rangeln und Raufen**Faires Kämpfen in Jugendhilfe, Schule und Sportverein****Seminar in Kooperation mit dem KVJS-Landesjugendamt und dem LSV-Landessportverband**

Wenn Kinder oder Jugendliche untereinander raufen, kann das bei allen Beteiligten große Begeisterung auslösen. Sie können dabei ihre Kraft zeigen, ihren Körper spüren und Selbstwirksamkeit erleben. Was kann ausgelbt werden, wenn jemand spielerisch „aufs Kreuz gelegt“ wird? Gibt es diesbezüglich Besonderheiten bei Mädchen und Jungen – und wenn ja, welche? Worin genau liegt der

entwicklungsfördernde Wert, und welche gewaltpräventiven Anteile enthält dieser Ansatz? In den Trainingseinheiten werden praktische Übungen mit theoretischem Hintergrund, Einsatzmöglichkeiten und Reflexion verknüpft.

Informationen und Anmeldung:
<https://www.kvjs.de/fortbildung-fachschulen/fortbildung/detail/kurs/25-4-JSA7-1k/info>



24. – 25. Juli 2025, Tagungszentrum Gültstein

**Sexuelle Bildung mit Jugendlichen
Gesundheitsförderung und Prävention****ajs in Kooperation mit dem KVJS, mit einer Referentin von sexOlogisch**

Sexualität ist als Thema in der Jugendarbeit/Jugendsozialarbeit immer präsent, sexuelle Bildung somit ein wichtiger Bestandteil pädagogischer Arbeit mit jungen Menschen. Im zweitägigen Seminar bekommen Fachkräfte Anregungen für den Arbeitsalltag und werden dafür sensibilisiert, wie Heranwachsende

begleitet und unterstützt werden können. Gearbeitet wird im Plenum und in Kleingruppen mit Vortrag, Diskussion und praktischen Übungen.

Informationen:
<https://www.kvjs.de/fortbildung-fachschulen/fortbildung/detail/kurs/25-4-JSA16-1k/info>

**Noch Fragen?**

- **Elke Sauerteig**
Geschäftsführerin, Kinder- und Jugendschutzrecht, Öffentlichkeitsarbeit
Tel. (0711) 2 37 37 11, sauerteig@ajs-bw.de
- **Derya Bermek-Kühn**
Elterntalk Baden-Württemberg
Tel. (0711) 2 37 37 21, bermek-kuehn@ajs-bw.de
- **Benjamin Götz**
Suchtprävention, Gesundheitsförderung
Tel. (0711) 2 37 37 24, goetz@ajs-bw.de
- **Silke Grasmann**
Sexualpädagogik, Prävention von sexualisierter Gewalt, stellv. Geschäftsführung
Tel. (0711) 2 37 37 19, grasmann@ajs-bw.de
- **Désirée Hippéli**
Projekt Gewaltschutzkonzept Masterplan Kinderschutz
Tel. (0711) 2 37 37 23, hippeli@ajs-bw.de
- **Ursula Kluge**
Elterntalk Baden-Württemberg Jugendmedienschutz, Medienpädagogik
Tel. (0711) 2 37 37 14, kluge@ajs-bw.de
- **Leonie Schollän**
Jugendmedienschutz, Medienpädagogik, Gewaltprävention, ajs LandesNetzWerk für medienpädagogische Angebote
Tel. (0711) 2 37 37 18, schollan@ajs-bw.de
- **Lothar Wegner**
Gewaltprävention, Migrationspädagogik
Tel. (0711) 2 37 37 17, wegner@ajs-bw.de
- **Petra Wolf**
Jugendmedienschutz, Medienpädagogik
Tel. (0711) 2 37 37 15, wolf@ajs-bw.de

Impressum

Herausgeber: Präsidium der Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Baden-Württemberg
 Aktion Jugendschutz – Landesarbeitsstelle
 Baden-Württemberg, Jahnstr. 12, 70597 Stuttgart,
 Tel. (0711) 2 37 37 0, info@ajs-bw.de, www.ajs-bw.de

Redaktion: Elke Sauerteig (verantw.), Ursula Kluge
 Unter Mitarbeit der Fachreferent:innen: Benjamin Götz, Silke Grasmann, Désirée Hippéli, Leonie Schollän, Lothar Wegner, Petra Wolf.

Auflage: 1.500, Erscheinungsweise: 3 x jährlich
 ISSN 0720-3551

Bildnachweise: Titel/S.4: Kluge, U. (2025) „Glanz und Gefahr: Goldene Spielmechaniken im Sport“ [KI-generiertes Bild]. Erstellt mit DALL-E am 25.03.2025.

Layout: Kreativ plus Gesellschaft für Werbung und Kommunikation mbH, www.kreativplus.com

Druck: Offizin Scheufele Druck und Medien GmbH & Co. KG Stuttgart



**Baden-Württemberg
Ministerium für Soziales,
Gesundheit und Integration**

Die ajs wird aus Landesmitteln finanziert, die der Landtag von Baden-Württemberg beschlossen hat.



MIX
Papier | Fördert
gute Waidnutzung
FSC® C106007



**EXPERT*INNEN BERATEN
FACHKRÄFTE AUS JUGENDHILFE
UND SCHULE**



Fachverband für
Prävention und Rehabilitation
in der Endlosszene Freiburg e.V.

Informationen unter:
www.agj-mobbing-beratung.de

25. Juni 2025 GENO-Haus Stuttgart

Jahrestagung der Aktion Jugendschutz 2025

Im Fokus: Kinder- und Jugendgesundheit

Gesundheit umfasst das körperliche, psychische und soziale Wohlbefinden eines Menschen. Jeder junge Mensch hat das Recht, gesund aufzuwachsen. Die Chancen, sich gesund zu entwickeln, hängen von vielen Sozialisationsfaktoren ab. Soziale Benachteiligung in Form von eingeschränktem Zugang zu Bildung, Ausbildung und Einkommen sowie damit verbundene Sorgen um die eigene Zukunft und gesellschaftliche Teilhabe erweisen sich in allen Studien übereinstimmend als Risikofaktor für gesundheitliche Belastungen bei Kindern und Jugendlichen.

Junge Menschen sind heute durch psychische und psychosomatische Beschwerden, die Bewältigung multipler Krisen und zunehmende soziale Ungleichheit belastet. Ihre Entwicklungs- und Teilhabemöglichkeiten sind dadurch eingeschränkt. Zugleich steigt ihr Risiko für Erkrankungen. Wie gut Kinder und Jugendliche gesundheitliche Herausforderungen bewältigen, darf weder von ihren persönlichen Ressourcen abhängen, noch davon, ob ihr privates Umfeld das notwendige Maß an Stabilität und Unterstützung bieten kann. Der Kinder- und Jugendschutz muss dies im Blick haben, um seinem Auftrag gerecht zu werden, junge Menschen zu befähigen, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen und Verantwortung für sich selbst und andere zu übernehmen.

Die Kinder- und Jugendhilfe gestaltet mit ihren Angeboten elementare Sozialisationsprozesse und Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und Familien. Sie ist eine wesentliche Institution zur Förderung von Gesundheit und Gesundheitskompetenz junger Menschen. Fachkräfte können partizipative Entwicklungsprozesse gestalten, um die gesunde Entwicklung junger Menschen zu stärken. Durch Vernetzung mit

anderen Akteuren und Institutionen wirken sie darauf hin, dass strukturelle Unterschiede für ein gesundes Aufwachsen überwunden werden können. Wie dies gelingen kann, möchten wir im Rahmen der Tagung aufzeigen und diskutieren.

Foren zu den Themen

- Konflikte lösen – Stress vermindern
- Zwischen Dopaminrausch und Medienresilienz
- Sexuelle Bildung und Prävention mit KNOWBODY, der App mit interaktiven Lerneinheiten für die Arbeit mit Jugendlichen in den HzE
- Workshop ELTERN TALK
Gesundes Aufwachsen in der Familie
- TOPSY – Toolbox Psychosozial
Junge Menschen und Mental Health – Unterstützungsangebot für Fachkräfte
- Feel Alright!?
Geschlechtsbezogene Gesundheitsförderung am Beispiel des Mädchen*gesundheitsladens und Jungen* im Blick in Stuttgart

Infos zu den Foren unter:

<https://www.ajs-bw.de/foren-jt-2025.html>



Programmübersicht:

- **Gesundheit von Kindern und Jugendlichen in Deutschland – aktuelle Herausforderungen und Perspektiven**
Dr. rer. biol. hum. Anne Kaman,
Universitätsklinikum Hamburg-Eppendorf (UKE), stellv. Leiterin „Child Public Health“
- **Prävention und Förderung der mentalen Gesundheit von Jugendlichen – Erkenntnisse aus dem Projekt Mental Health Coaches**
Julia Dobrowska, Franziska Goppold,
CJD Biberach
- **Kinder- und Jugendgesundheit: Praxis in verschiedenen Arbeitsfeldern**
Interaktiver Austausch

Tagungsgebühr

90,00 Euro inkl. Tagungsgetränke und vegetarischem/veganem Mittagessen.
Für Menschen ohne Erwerbseinkommen:
45,00 Euro.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich bis zum 4. Juni 2025 schriftlich per E-Mail oder mit dem Online-Formular an unter:

<https://www.ajs-bw.de/jahrestagung-ajs.html>

