

Themales online gokken

- Docentenhandleiding



Money
Ways

Diversion

Inhoudsopgave

1. Welkom!.....	3
2. Achtergrondinformatie	4
2.1 Inhoudelijke achtergrondinformatie	4
2.2 De dialoogmethodiek	7
3. Thema's (online) gokken.....	8
3.1 Doelen van de les	8
3.2 Opzet van de les	8
3.3 Ter voorbereiding.....	8
3.4 De les.....	9
4. Evaluatie	15

1. Welkom!

Beste docent,

Hierbij ontvang je de handleiding voor de themales online gokken, geschikt voor de bovenbouw van het vo en leerjaar 1 en 2 van het mbo. Deze themales is ontwikkeld door Diversion, dankzij financiering van gemeente Groningen.

In deze handleiding vind je informatie over de les, de doelstellingen en de opdrachten die daar invulling aan geven. Daarnaast vind je achtergrondinformatie over het onderwerp *online gokken* en bieden we handvatten waarmee jij de dialoog op een veilige manier aangaat met de klas.

Naast deze handleiding kan je in de klas gebruikmaken van:

- De aanvullende [PowerPoint](#)
- Het [werkblad voor de casusopdracht](#)
- Het [werkblad voor de campagneopdracht](#).

Veel plezier met de themales!



2. Achtergrondinformatie

2.1 Inhoudelijke achtergrondinformatie

Hoe ziet online gokken eruit bij jongeren?

Tijdens de les deelnemen aan een online casino of met vrienden online 'een wedje' leggen voor een voetbalwedstrijd – sinds de legalisering van online gokken in 2021 worden jongeren hier steeds meer aan blootgesteld. Het lijkt er dan ook op dat online gokken in toenemende mate genormaliseerd wordt binnen deze doelgroep. Zo blijkt dat 23% van de gokaccounts aan jongeren toebehoren, waaronder minderjarige scholieren¹. Onderzoek toont aan dat 1 op de 15 jongeren in het voortgezet onderwijs in het laatste jaar gegokt heeft voor geld². Opvallend, omdat online gokken niet is toegestaan voor hen. Deze scholieren gokken onder andere via accounts van meerderjarigen uit hun directe kring of via illegale gokwebsites, waar vaak geen leeftijdsverificatie wordt gedaan³. Vooral online sportwedenschappen en online casinogames zijn populair onder jongeren. Legale aanbieders hiervan zijn onder andere TOTO, Unibet en 711. Enkele redenen voor jongeren om op deze websites te gokken zijn:

- Jongeren denken dat ze met online gokken snel geld kunnen verdienen;
- Jongeren gokken om erbij te horen, bijvoorbeeld bij vrienden maar ook bij hun familie;
- Jongeren ervaren online gokken als spannend en opwindend, vooral als ze (denken te) winnen.

Wat zijn de risico's en gevolgen van online gokken?

Online gokken wordt door veel jongeren als onschuldig gezien, waardoor zij geen rekening houden met de mogelijke risico's en consequenties die het met zich meedraagt. Dit komt onder andere doordat hun brein nog volop in ontwikkeling is. Jongeren zijn impulsief en denken meer aan het plezier op de korte termijn dan aan de gevolgen op de lange termijn. Daardoor zijn zij een gevoelige doelgroep voor online gokken. Het grootste risico voor jongeren is het krijgen van geldproblemen. Zo verliezen gokkers gemiddeld € 153,- per maand met (online) gokken en zullen ze al snel geld moeten lenen als zij steeds vaker en langer willen spelen⁴. Hierdoor bouwen ze (mogelijk) schulden op om het gokken te betalen. Naast geldproblemen, ontstaan bij gokkers ook sneller problemen op werk, school of studie door verwaarlozing hiervan. Ook sociale relaties met vrienden en familie komen onder druk te staan en lopen wellicht stuk. Wanneer gokkers afhankelijk worden, kunnen ze psychische en lichamelijke klachten ervaren. Gokkers zitten vaak minder goed in hun vel en hebben vaker last van stress en spanning. Dit kan zich uiten in hoofdpijn, onrust en slecht slapen. Als iemand al psychische en/of lichamelijke

¹ Monitoringsrapportage online kansspelen Najaar 2024. Kansspelautoriteit. <https://vmwtweedekamer.nl/kamerstukken/detail?id=2024D2780s&did=2024D3780s>. Geraadpleegd 9 december 2024.

² Rombouts, M., Morren, K., van Dorsselaer, S., Tuithof, M., Monshouwer, K. Peilstationsonderzoek Scholieren 2023. Digitale media en gokken. <https://cijfers.trimbos.nl/scholierenmonitor/digitale-media-en-gokken/gokken/>. Geraadpleegd op: 17 april 2025. Trimbos-instituut, Utrecht.

³ Keurmerk Verantwoorde Affiliates. (2024, mei). *Onderzoek: Illegale aanbieders laten minderjarigen zonder beperkingen gokken*. www.vnlok.nl. Geraadpleegd op 10 april 2025,

van <https://vnlok.nl/onderzoek-illegale-aanbieders-laten-minderjarigen-zonder-beperkingen-gokken>

⁴ Monitoringsrapportage online kansspelen. 26 april 2024. Kansspelautoriteit. <https://vmwtweedekamer.nl/kamerstukken/detail?id=2024D2780s&did=2024D3780s>. Geraadpleegd 10 april 2025.

klachten ervaart, kan gokken dat verergeren⁵.

Onschuldig of een probleem?

Online gokken hoeft niet problematisch te zijn – sommige jongeren doen het een enkele keer of houden het in de hand door te spelen met kleine bedragen dat ze kunnen missen. Echter, door het korte termijn denken en het lokkende aspect van snel geld verdienen is online gokken wel risicovol. Daarbij komt dat online gokken voor jongeren op elk moment van de dag toegankelijk is. Ook verlies je gemakkelijk tijdsbesef op het internet – voordat je het doorhebt ben je uren verder en heb je meer geld uitgegeven dan je voor ogen had. Dit zijn enkele voorbeelden van waarom jongeren in het specifiek een gevoelige doelgroep zijn voor online gokken. Jongeren raken steeds meer verstrikt in een overgang van een onschuldig wedje leggen naar een serieus probleem dat zij niet op eigen kracht kunnen oplossen. Van de 1920 mensen die in 2022 werden behandeld voor hun gokverslaving, was 17% onder de 25 jaar⁶. Sinds 2023 is er een stijging te zien in het aantal mensen dat zich aanmeldt voor verslavingszorg vanwege gokproblemen⁷. Maar waar stopt de onschuld en begint het probleem?

- Als je voortdurend denkt aan gokken;
- Als je liegt over het gokken of over geld;
- Als je niet kan stoppen met gokken wanneer je zou willen of je je niet kan houden aan de eigen regels en voornemens;
- Als je mislukte pogingen hebt gedaan om te stoppen met gokken;
- Als sociale contacten, werk en/of school verwaarloosd worden⁸.

Tips om aan jongeren mee te geven

Als jongeren toch gebruik willen maken van (online) gokaanbieders, kun je ze de volgende tips meegeven:

- Stel een tijdslimiet in. Bepaal hoeveel tijd je bereid bent te verspelen. Is die tijd om, stop dan. Gebruik de timer op je mobiele telefoon om de tijd af te bakenen.
- Bepaal voor je begint te spelen welk bedrag je bereid bent te verspelen of te verliezen. Ben je dat geld kwijt, stop dan met spelen.
- Leen nooit geld om te gokken, ook niet van vrienden of familie.
- Gok alleen met geld dat je kunt missen. Raak nooit aan geld dat bestemd is voor belangrijke uitgaven, zoals boodschappen en studieboeken.
- Speel niet als je emotioneel van slag bent, zoals verdrietig of boos. Het is moeilijk om weloverwogen keuzes te maken als je je niet goed voelt.
- Neem iemand in vertrouwen en praat over je probleem met gokken.

⁵ Brijder Verslavingszorg. (z.d.). *Hoe herken je een gokverslaving?* Brijder. Geraadpleegd op 10 april 2025, van <https://www.brijder.nl/hulp-bij-verslaving/gamen-en-gokken/gokken/hoe-herken-je-een-gokverslaving>

⁶ LADIS. (2024). Kerncijfers verslavingszorg 2018 – 2023.

In <https://www.ladis.eu/nl/publicaties/kerncijfers>. Geraadpleegd op 10 april 2025, van <https://www.ladis.eu/nl/middelen/gokken>

⁷ LADIS. (2024). Kerncijfers verslavingszorg 2018 – 2023.

In <https://www.ladis.eu/nl/publicaties/kerncijfers>. Geraadpleegd op 10 april 2025, van <https://www.ladis.eu/nl/middelen/gokken>

⁸ Brijder Verslavingszorg. (z.d.). *Hoe herken je een gokverslaving?* Brijder. Geraadpleegd op 10 april 2025, van <https://www.brijder.nl/hulp-bij-verslaving/gamen-en-gokken/gokken/hoe-herken-je-een-gokverslaving>

- Als het gokken uit de hand loopt, ontzeg jezelf dan de toegang tot speelhallen, casino's of gokwebsites. Dat kun je regelen via de Kansspelcommissie. Welke stappen je moet zetten is afhankelijk van de ernst van je gokproblemen en of je al dan niet volledig wilt stoppen⁹.

Hulporganisaties en -bronnen

Dit zijn enkele hulporganisaties en -bronnen naar wie jij de jongeren kan doorverwijzen:

- *Loket Kansspel*: bieden kosteloos (anoniem) hulp en begeleiding aan mensen (in jouw omgeving) met een gokprobleem.
- *Cruks register (gokstop)*: door je hier aan te melden, word je geblokkeerd op alle websites van legale aanbieders (goksites, speelhallen en casino's).
- *CasinoSite.nl (anti-gok software)*: deze software blokkeert alle reclames over gokken, zodat je niet in de verleiding kan komen. Ook blokkeert het de toegang tot goksites.
- *Verslaafd aan verliezen (documentaire BNNVARA)*: een YouTube serie over gokverslaving, waarin ze alles uitleggen over wat het is, wat de langdurige gevolgen zijn en wat jij kan doen als je zelf gokproblemen hebt.

⁹ Steunpunt Inclusief Hoger Onderwijs (SIHO). (z.d.). *Gokken*. MoodSpace. Geraadpleegd op 10 april 2025, van <https://moodspace.be/nl/infotheek/gokken>.

2.2 De dialoogmethodiek

Het voeren van een gesprek over geld kan lastig zijn. Bijvoorbeeld omdat het onderwerp gevoelig ligt bij jongeren, je handvatten mist om het gesprek aan te gaan of omdat het onderwerp ver van je af staat. Hieronder vind je tips hoe je op een goede manier het gesprek met jongeren kan aangaan over een potentieel gevoelig thema als geld.

In dialoog met jongeren

Dialoog is een gespreksmethode die gericht is op het met elkaar in gesprek gaan, het luisteren naar elkaar, en elkaar niet veroordelen of willen overtuigen. Het draait om het naar boven brengen van verschillende perspectieven, met wederzijds respect. Omdat de dialoogmethodiek uitgaat van met een open blik luisteren naar elkaar en niet gericht is op het halen van 'je eigen gelijk', is het een geschikte gespreksvorm om gevoelige thema's te bespreken. Het biedt jongeren namelijk de kans om het thema van verschillende kanten te laten bekijken en zo tot nieuwe inzichten te komen.

Tips en handvatten tijdens de dialoog

Ga het gesprek aan met een open blik

- Ontken het wereldbeeld en de emoties van de deelnemende jongeren niet. Een directe ontkenning zal er namelijk voor zorgen dat iemand zich niet gehoord voelt.
- Zet de deelnemende jongeren in de expertrol. Laat hen vanuit hun perspectief vertellen en bevaag hun bronnen actief.
- Houd het gesprek open door zoveel mogelijk diverse perspectieven aan bod te laten komen.
- Geef indien nodig een persoonlijk voorbeeld, wanneer dit een nieuw perspectief inbrengt of een minderheidsmening ondersteunt.

Onderzoek schurende perspectieven

- Stimuleer ook jongeren elkaar kritisch te bevragen en beleg zo de dialoog breed in de klas.
- Als het schuurt, benadruk dan het belang van verschillende perspectieven en het mogen hebben van verschillende meningen in onze open samenleving.
- Verbreed het wereldbeeld van de jongeren door hen kennis te laten maken met perspectieven die eerder onbekend waren voor hen. Maak hierbij gebruik van casuïstiek, bronnen en/of levendige voorbeelden.

Wees normatief waar nodig

Wees je altijd bewust van de veiligheid in de klas. Grijp in en bied hulp wanneer niet iedereen zich durft uit te spreken, of wanneer jongeren worden aangevallen op een minderheidsmening. Zet bijvoorbeeld je eigen perspectief in, om zo te ondersteunen en de focus van het gesprek te verleggen.

3. Themales (online) gokken

3.1 Doelen van de les

In deze themales gaan jongeren het gesprek aan over online gokken aan de hand van de volgende doelstellingen:

- Jongeren hebben meer inzicht gekregen in de sociaal-emotionele kant van (online) gokken
- Jongeren zijn zich meer bewust van de risico's van (online) gokken
- Jongeren weten waar zij terecht kunnen voor hulp bij geldvragen en -zorgen rondom (online) gokken
- Docenten hebben meer inzicht in hoe de klas denkt over (online) gokken en wat er speelt in de klas
- Docenten kunnen op een laagdrempelige manier het gesprek over (online) gokken faciliteren

3.2 Opzet van de les

De themales duurt ongeveer 50 minuten. De les bestaat uit de volgende onderdelen:

- Introductie (5 min.)
- Woordweb: laat jongeren associëren rondom het thema online gokken (5 min.)
- Stellingen: leer hoe de jongeren bezig zijn met en kijken naar online gokken (5 min.)
- Video van ervaringsdeskundige (15 - 20 min.)
- Casus over online gokken *of* Campagne voeren (15 min.)

Afsluiting met de klas (5 min.)

3.3 Ter voorbereiding

Zorg voorafgaand aan de les ervoor dat:

- [De PowerPoint](#) is ingeladen en zichtbaar is voor de klas.
- Je een keuze hebt gemaakt welke opdracht je wilt uitvoeren bij het onderdeel *Casus of Campagne voeren*
- Je het juiste werkblad hebt geprint (versie [Casus](#) of versie [Campagne voeren](#))
- Je weet waar je jongeren naartoe kan doorverwijzen als ze vragen hebben over geldzaken of hulp nodig hebben. Zowel naar plekken binnen de school als in de gemeente.

3.4 De les

Introductie (5 min.)

Doel: De jongeren krijgen helderheid over wat zij kunnen verwachten van de les. Daarnaast zijn jongeren zich bewust van de afspraken in de klas om een veilige sfeer te creëren voor een open gesprek over online gokken.

Aanpak: Je begint de les door te vertellen dat jullie het vandaag gaan hebben over online gokken. Hierna vertel je wat je wilt bereiken met de les (zie 3.2: doelen van de themales). Daarna maak je afspraken met de klas. Leg uit dat je met deze afspraken een veilige en open sfeer wil creëren voor de jongeren om hun mening te geven en hun eigen ervaringen te delen. Deel met de klas dat je de volgende afspraken wilt maken:

- Luister naar elkaar en laat elkaar uitpraten
- Respecteer elkaar, lach elkaar niet uit
- Wat in deze les wordt besproken blijft onder ons.

Let tijdens de les ook goed op dat deze regels worden nagekomen.

Woordweb (5 min.)

Doel: Jongeren hebben vrij kunnen associëren met het thema (*online*) gokken en als docent kom je erachter welke associaties jouw klas heeft bij dit thema.

Aanpak: Tijdens dit lesonderdeel maak je een woordweb over het thema (online) gokken.

- Vertel waarom jullie dit onderdeel doen: je bent benieuwd waar jongeren aan denken bij het onderwerp (online) gokken. Deze informatie kun je gebruiken als input voor de rest van de les.
- Moedig de jongeren aan hun gedachten de vrije loop te laten. Vraag aan de klas waar zij aan denken bij online gokken en schrijf dit op het bord via een woordweb.
- Welke associaties vallen op? Denken meer jongeren in de klas aan dezelfde onderwerpen bij geld lenen of hebben zij hierover hele andere ideeën? Probeer zo veel mogelijk antwoorden te verzamelen uit de klas. Zorg ervoor dat zoveel mogelijk studenten uit de klas aan het woord komen.
- Probeer zoveel mogelijk kanten van online gokken ter sprake te brengen: de (geringe) kans om te winnen en schulden en stress bij verliezen. Houd de snelheid erin.

Stellingen (5 min.)

Doel: De drempel voor jongeren verlagen om tijdens de themales met elkaar over online gokken te praten. Als docent krijg je meer inzicht in hoe de jongeren met online gokken omgaan.

Aanpak: Vraag aan de leerlingen om te gaan staan. Leg uit dat je een aantal stellingen gaat voorleggen. Als ze het ermee eens zijn of als het antwoord 'ja' is, mogen de leerlingen blijven staan. Als de leerlingen het ermee oneens zijn of als het antwoord 'nee' is, mogen de leerlingen gaan zitten.

- Vertel waarom jullie dit onderdeel doen: je bent benieuwd hoe de jongeren bezig zijn met gokken en hoe zij hierover denken. Deze informatie kun je gebruiken als input voor de rest van de les.
- Geef de jongeren om de beurt de kans om hun mening toe te lichten. Mochten zij van mening veranderen, dan mogen ze alsnog wisselen van positie.

Stellingen:

1. Online gokken is een snelle manier om geld te verdienen.

Vragen om te stellen aan de klas:

- Welke overwegingen maak je?
- Wat zijn de voordelen/nadelen hiervan?
- Waarom denk jij dit?

2. € 30,- is veel geld om in te zetten.

Vragen om te stellen aan de klas:

- Waar ligt voor jou de grens?
- Wat zou je doen als je het geld niet hebt?

3. Ik heb wel eens gegokt.

Vragen om te stellen aan de klas bij 'ja':

- Wat was de situatie?
- Om welke reden gokte je?

Vragen om te stellen aan de klas bij 'nee':

- Om welke reden heb je nog nooit gegokt?
- Ken je mensen die wel gokken of wel eens hebben gegokt?

4. Ik heb wel eens geld gewonnen met online gokken.

Vragen om te stellen aan de klas bij 'ja':

- Wat voelde je toen je won?
- Aan wie heb je verteld dat je geld had gewonnen?
- Heb jij ook wel eens geld verloren met gokken?

Vragen om te stellen aan de klas bij 'nee':

- Hoe zou iemand zich voelen die geld heeft gewonnen?
- Wat zou je doen met het gewonnen geld?
- Aan wie zou je vertellen dat je geld hebt gewonnen?

5. Ik heb wel eens geld verloren met online gokken.

Vragen om te stellen aan de klas bij 'ja':

- Wat voelde je toen je verloor?
- Aan wie heb je verteld dat je geld had verloren?
- Welke gevolgen had dit voor je?

Vragen om te stellen aan de klas bij 'nee':

- Hoe zou iemand zich voelen die geld heeft verloren?
- Aan wie zou je vertellen dat je geld hebt verloren?
- Welke gevolgen kunnen er zijn?

Video ervaringsdeskundige online gokken (15 min.)

Doel: De jongeren herkennen het gedrag van iemand met een gokprobleem, snappen wat de oorzaak van een gokprobleem kan zijn, zijn zich bewust van de mogelijke risico's van online gokken en (her)kennen de psychische gevolgen van een gokprobleem.

Aanpak: Aan de hand van een video ga je met jongeren in gesprek over de risico's van online gokken. Vraag aan de jongeren om de vragen op hun werkblad door te nemen. Vertel aan hen dat straks een video getoond wordt, waarover zij vragen gaan beantwoorden. De antwoorden op de vragen schrijven ze op hun werkblad en mogen ze tijdens het kijken van de video al opschrijven, maar hier krijgen ze na het bekijken van de video ook tijd voor. Laat de video aan de jongeren zien. Geef vervolgens de jongeren wat tijd om hun antwoorden volledig te maken en met elkaar te bespreken. Bespreek vervolgens de vragen klassikaal. Probeer hierbij verschillende jongeren aan het woord te laten en vraag door. Hieronder vind je bij elke vraag het juiste antwoord en een aantal vervolgvragen die je kunt stellen.

Vraag 1. Hoeveel van de mensen met een gokverslaving in Nederland zijn tussen de 18 en 23 jaar? Had je dit antwoord verwacht? Geef een korte toelichting.

Antwoord: ruimt een kwart; (ongeveer) 25%.

Doel van deze vraag is om jongeren te laten inzien hoe vaak een gokverslaving kan voorkomen bij leeftijdsgenoten.

Vervolgvragen om te stellen aan de klas:

- Wie had 25% verwacht? Waarom wel/niet?
- Waarom denken jullie dat zoveel van de gokverslaafden tussen de 18 en 23 jaar zijn?
- Denken jullie dat jongeren makkelijker of moeilijker gokverslaafd kunnen worden dan volwassenen?

Vraag 2. In de video is Mark te zien, hij had een gokverslaving. Wanneer werd (online) gokken voor hem een probleem?

Antwoord: Online gokken werd een probleem voor Mark toen hij de controle over zijn gedrag verloor en het gokken negatieve gevolgen begon te hebben voor zijn leven. Aanvankelijk begon hij met kleine inzetten op voetbalwedstrijden, maar na verloop van tijd ging hij steeds vaker en met grotere bedragen gokken, vooral 's avonds als hij alleen thuis was. Hij verhoogde zijn stortingslimieten tot 800 euro per keer en gebruikte uiteindelijk zijn spaargeld en maandelijkse inkomsten om te blijven gokken

Doel van deze vraag is om jongeren te leren herkennen wanneer een verslaving kan overgaan van onschuldig naar problematisch.

Vervolg vragen om te stellen aan de klas:

- Wanneer denk jij dat Mark de controle over het gokken verloor?
- Wat zijn volgens jou signalen dat iemand een probleem heeft met gokken?
- Waarom denk je dat Mark bleef doorgaan, zelfs toen hij geld begon te verliezen?

Vraag 3. Alex (de preventiemedewerker) vertelt over de mogelijke negatieve gevolgen van online gokken. Welke benoemde hij?

Antwoord: schulden; depressieve gevoelens en negatieve emoties; belanden in een negatieve spiraal; (lichamelijke) afkickverschijnselen (bv. onrustig gevoel, slecht slapen, zweten).

Doel van deze vraag is om jongeren na te laten denken over welke risico's online gokken met zich meebrengen. Online gokken kan onschuldig beginnen, maar brengt snel negatieve gevolgen met zich mee als het online gokken problematisch wordt. Het is belangrijk om bewust te zijn van deze mogelijke gevolgen, voordat je begint met gokken.

Vervolg vragen om te stellen aan de klas:

- Hoe denken jullie dat mensen het beste om kunnen gaan met deze negatieve effecten?
- Hoe kunnen mensen het beste voorkomen dat zij deze negatieve effecten meemaken?

Vraag 4. Waarom zou Mark niemand verteld hebben over zijn gokproblemen?

Antwoord: schaamte; bang voor de reactie van anderen.

Doel van deze vraag is om jongeren bewust te maken van het sociaal-emotionele aspect van online gokken en gokproblemen. Het is niet voor iedereen even makkelijk om te delen met anderen als ze in de problemen zitten, maar wél heel belangrijk. Het is vaak de eerste stap om de problemen op te lossen.

Vervolg vragen om te stellen aan de klas:

- Zou jij het vertellen aan vrienden en familie als jij een soortgelijk probleem had?
- Aan wie zou je het wel/niet vertellen? Waarom?

Vraag 5. Wat bedoelt Mark met de uitspraak: "Een keer winnen is iets anders dan winnen"?

Antwoord: het kan zijn dat iemand een keer geld wint, maar op de lange termijn zal diegene meer geld verliezen dan winnen.

Doel van deze vraag is om jongeren bewust te maken van de reden waarom veel gokkers blijven doorgaan. Als iemand een keer gewonnen heeft, kan dat het valse idee geven dat ze nog veel vaker zullen winnen. Hierdoor blijven gokkers doorgaan. Echter, de kans dat ze op de lange termijn meer geld winnen dan dat ze inzetten is heel klein. Veel jongeren beseffen zich niet en laten zich verleiden door 'die ene winst'.

Vervolg vragen om te stellen aan de klas:

- Wanneer zou jij stoppen?
- Wat kan iemand doen als diegene het lastig vindt om te stoppen?

De klas aan zet! (15 min.)

In dit lesonderdeel gaat de klas zelfstandig of in duo's/groepjes van 3 tot 4 klasgenoten aan de slag met het onderwerp online gokken. Jij mag zelf bepalen welke werkvorm het best bij jouw klas past: casusbespreking (blz. 13) of een campagne bedenken (blz. 15). Bij beide lesonderdelen horen verschillende werkbladen. Lees daarom voorafgaand aan de les beide lesonderdelen goed door, zodat je de juiste werkbladen kan printen.

Optie A: Casusbespreking online gokken

Doel: De jongeren zijn zich bewust van de mogelijke risico's van online gokken en de drempel is verlaagd om over gokken te praten.

Aanpak: Aan de hand van een casus ga je met jongeren in gesprek over de risico's van online gokken. Laat de jongeren in duo's of zelfstandig de casussen doornemen en de vragen beantwoorden. Bespreek vervolgens de vragen klassikaal met de klas. Probeer hierbij verschillende jongeren aan het woord te laten en vraag door. Hieronder vind je bij elke vraag een aantal vervolgvragen die je kunt stellen.

Fase 1. Verleiding

Doel van deze fase is om jongeren bewust te maken van de aantrekkingskracht van online gokken. De focus ligt op de 'onschuldige' start: eenmalig proberen, kleine winst, en het gevoel van controle. Jongeren herkennen zich mogelijk in het idee van "het is maar een spelletje". Het is belangrijk om stil te staan bij hoe snel iets wat onschuldig lijkt, kan omslaan in risicovol gedrag. Reclames, succesverhalen en sociale media kunnen die aantrekkingskracht versterken.

Ravi (19) zit in het tweede jaar van het mbo. Via een app die hij op Instagram vond, zet hij een keer geld in op een voetbalwedstrijd – en wint 30 euro. Dat voelt goed, dus hij doet het vaker. Steeds kleine bedragen, gewoon "voor de lol".

Vragen in het werkblad:

- Wat valt je op aan Ravi's gedrag?
- Waarom is online gokken aantrekkelijk voor jongeren?
- Zou jij het ook spannend vinden om geld te winnen via een app?

Fase 2. De controle verliezen

Doel van deze fase is om jongeren inzicht te geven in hoe gokken kan doorslaan in problematisch gedrag en hoe dat vaak geleidelijk gebeurt. Ravi's gedrag verandert: hij speelt vaker, verliest geld, voelt zich somber en houdt het verborgen. Deze fase laat zien hoe je controle kunt verliezen zonder dat je het direct doorhebt, en hoe schaamte en ontkenning het moeilijk maken om hulp te zoeken. Jongeren leren hier signalen herkennen bij zichzelf of anderen.

Ravi gokt nu bijna elke avond. Hij verliest vaker dan hij wint, maar blijft spelen om zijn verlies goed te maken. Hij liegt tegen zijn ouders over geld en voelt zich steeds somberder. Na een grote verliesbeurt googelt hij of hij misschien verslaafd is, maar hij klikt de hulpwebsites weer weg.

Vragen in het werkblad:

- Wat zie je veranderen in Ravi's gedrag?
- Waarom zou hij hulp opzoeken, maar toch weer wegglikken?
- Wat zijn volgens jou risico's van dit gedrag?

Fase 3: De stap naar hulp?

Doel van deze fase is om jongeren te laten nadenken over hulp zoeken en bespreekbaarheid. Deze fase laat zien dat hulp zoeken moeilijk kan zijn door schaamte of twijfel, maar ook hoe herkenning en verhalen van anderen motiverend kunnen werken. De nadruk ligt op het normaliseren van hulp zoeken, het kennen van hulpkanalen en het bespreekbaar maken van gokproblemen in je omgeving.

Op school hoort Noah een ervaringsverhaal over gokken. Het raakt hem: hij herkent zichzelf. Hij denkt na over hulp zoeken, maar schaamt zich en twijfelt. Toch blijft de gedachte knagen: "Misschien is dit het moment."

Vragen in het werkblad:

- Wat zou een eerste stap kunnen zijn voor Noah?
- Waar kun je terecht als je met dit soort dingen zit?
- Wat zou jij doen als een vriend(in) hiermee zat?

Maak bij deze vraag ook van de gelegenheid gebruik om te benoemen waar jongeren binnen de school terecht kunnen met geldvragen- en zorgen. Bespreek daarnaast dat jongeren hiervoor ook terecht kunnen bij hulporganisaties en de gemeente.

Optie B: Campagne voeren

Doel: De jongeren actief laten nadenken over hoe online gokken voorkomen kan worden. In dit onderdeel zijn de jongeren aan zet!

Aanpak: Bespreek met de jongeren dat Alex (de preventiemedewerker) in de video suggesties deed over wat de Overheid zou kunnen doen om gokverslaving tegen te gaan. Vraag aan de jongeren welke tips Alex gaf (bijvoorbeeld: een onafhankelijke toezichthouder; vergunningen van gokaanbieders intrekken als te veel mensen geld verliezen bij de gokaanbieder).

Leg aan de jongeren uit dat ze in groepjes van 3 tot 4 leerlingen/studenten gaan samenwerken om zelf oplossingen of tips te bedenken voor hun eigen school. Wat kan de school doen om online gokken te voorkomen? En hoe kan de school jongeren helpen die al gokproblemen hebben? Leg uit dat zij creatief te werk mogen gaan.

Op hun werkblad bevindt zich een leeg vlak waar de jongeren hun idee in mogen uitwerken. Dit kan een geschreven tekst met tips maar ook een campagneposter zijn. Het belangrijkste is dat de jongeren zelf erin geloven dat het kan werken en dat ze kunnen uitleggen waarom zij voor deze manier hebben gekozen. Vertel erbij dat hun oplossing niet groot of ingewikkeld hoeft te zijn – juist kleine, haalbare ideeën kunnen al een verschil maken. Geef de jongeren 10 minuten de tijd voor dit onderdeel. Zet een timer aan. Vraag na 10 minuten of de groepjes hun idee willen presenteren aan de klas.

Vervolg vragen om te stellen aan de groepjes:

- Waarom hebben jullie hiervoor gekozen?
- Wat is er nodig zodat deze campagne succesvol kan zijn?

Afsluiting (5 min.)

Doel: Jongeren weten wat ze meenemen uit de les.

Aanpak: De afsluiting is een belangrijk moment, dus zorg dat je hier voldoende tijd voor overhoudt. Blik daarbij kort terug op de les: bespreek wat jullie hebben gedaan in de les en vraag aan jongeren om drie dingen die ze meenemen uit de les op hun werkblad te schrijven. Controleer of er nog vragen zijn. Hun vraag mogen ze ook op hun leskaart schrijven, als ze het niet klassikaal willen doen. Zorg er dan voor dat je na de les één-op-één bij de leerling hierop terugkomt. Bedank daarna de klas voor hun inzet en het delen van hun meningen en ervaringen en vraag aan hen of ze hun werkbladen bij jou kunnen inleveren. Sluit de les af.

4. Evaluatie

Wij zijn benieuwd hoe jij als docent de les hebt ervaren. Daarom zouden wij het waarderen als je jouw feedback met ons kan delen door middel van het invullen van deze evaluatie. De uitkomsten van de evaluatie nemen wij mee voor het ontwikkelen van lesmateriaal in de toekomst. Het invullen van de evaluatie duurt gemiddeld 10 minuten. De evaluatie vind je [hier](#).

Alvast hartelijk bedankt voor het invullen!

