

2020

Dokumentation

Runder Tisch

Glücksspielsucht bei Menschen mit Migrationserfahrung



Stand: März 2020



Mit freundlicher Unterstützung der

Senatsverwaltung
für Gesundheit, Pflege
und Gleichstellung



Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
1. Runder Tisch (24.11.2016).....	3
2. Runder Tisch (21.03.2018).....	4
3. Runder Tisch (30.08.2018).....	7
4. Runder Tisch (08.05.2019).....	9
5. Runder Tisch (01.08.2019).....	12
Veranstaltungsübergreifende Erkenntnisse / Ergebnisse	15
Weiterführung des Runden Tisches	17
Über das Präventionsprojekt Glücksspiel.....	17
Weiterführende Links	18
Literatur	18
Anlagen.....	19

Einleitung

Thematisch stehen Menschen mit Migrationserfahrung als Risikogruppe für die Entwicklung problematischen Glücksspielverhaltens im Mittelpunkt der Veranstaltung.

Ziel des Runden Tisches ist die Förderung der Verständigung zwischen verschiedenen politischen und gesellschaftlichen Akteuren, um Synergieeffekte für die Entwicklung migrationssensibler Präventionsstrategien zu nutzen. Der Runde Tisch berücksichtigt dabei bewusst und systematisch die sozioökonomische und kulturelle Vielfalt von Lebensweisen und Wertesystemen der Berliner Bevölkerung.

Angebote der Suchtprävention richten sich hauptsächlich an die Allgemeinbevölkerung und seltener an Menschen mit Einwanderungsgeschichte¹, obwohl Glücksspieler_innen mit Migrationserfahrung aufgrund situativer Bedingungen der Migration ein erhöhtes Glücksspielsuchtrisiko aufweisen.² Hinsichtlich soziodemografischer Merkmale stellt die BZgA im Ergebnis ihrer aktuellsten Repräsentativerhebung erneut fest, dass männliches Geschlecht, ein Alter bis 25 Jahre, ein niedriger Bildungsstatus sowie ein Migrationshintergrund das Risiko für ein mindestens problematisches Glücksspielverhalten erhöhen.³

Vor dem Hintergrund dieser Risikofaktoren hat die Zusammensetzung der Berliner Bevölkerung eine besondere Bedeutung. Im Land Berlin beziffern aktuelle Erhebungen die Zahl der Menschen mit Migrationshintergrund auf 1.320.320 (darunter 542.975 Deutsche mit Migrationshintergrund und 777.345 Ausländer).⁴

Gemäß stresstheoretischem Phasenmodell⁵ sind Prozesse der Migration mit Belastungsfaktoren wie beispielsweise Entwurzelung, Anpassungsanforderungen, Sprachbarrieren, kulturellen Konflikten, sozialen Veränderungen und der Trennung von Familienmitgliedern verbunden. Glücksspiele können als Rückzugsmöglichkeit aus dem belastend erlebten Alltag erlebt werden und negative Gefühle wie Wut, Ärger, Enttäuschung und Überforderung kompensieren.

Die Ursachen für die Entwicklung einer Glücksspielabhängigkeit sind vielschichtig. Die erwähnten soziodemografischen Risikofaktoren können die Wahrscheinlichkeit für die Entwicklung einer Glücksspielabhängigkeit lediglich erhöhen und sind gemäß des bio-psycho-sozialen Ansatzes nicht der alleinige Grund.

Das erhöhte Risiko bei Personen mit Migrationserfahrung muss in Hinblick auf die Präventionsarbeit besondere Berücksichtigung finden. Zu diesem Zweck veranstaltet das Präventionsprojekt Glücksspiel regelmäßige Veranstaltungen in Form eines Runden Tisches. Durch einen gegenseitigen Erfahrungs- und Wissensaustausch unter Einbezug der Zielgruppe und verschiedener Akteure aus den Bereichen Migration und Sucht soll eine spezifische und migrationssensible Herangehensweise entwickelt werden. Im Folgenden werden die Ergebnisse der einzelnen Veranstaltungen vorgestellt.

¹ vgl. Horn et al. 2015: 577ff

² vgl. Meyer / Rumpf et al. 2011

³ vgl. Banz / Lang 2017: 15

⁴ vgl. Amt für Statistik Berlin-Brandenburg 2020: 10ff

⁵ vgl. Bensel / Tuncay 2013: 158f

1. Runder Tisch (24.11.2016)

Am 24. November 2016 fand die erste Veranstaltung des Runden Tisches „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung statt.

Im Rahmen der ersten Veranstaltung des Runden Tisches tauschten sich die Teilnehmenden zu verschiedenen Strategien für eine migrationssensible Prävention⁶ von Glücksspielsucht aus und bestimmten die weitere Ausrichtung des Runden Tisches. Folgende Programmpunkte wurden behandelt:

- 13:30-13:40 Eröffnung durch das Präventionsprojekt Glücksspiel
- 13:40-14:20 Vorstellungsrunde
- 14:20-14:50 Impulsvortrag „Glücksspielsucht bei Menschen mit Migrationserfahrung“
- 14:50-15:20 Pause
- 15:20-16:40 Fokusfindung
- 16:40-16:55 Themengewichtung
- 16:55-17:15 Ausblick und Ergebnissicherung
- 17:15 Ende der Veranstaltung

Im Rahmen der Veranstaltung einigten sich die Teilnehmer_innen, dass der Schwerpunkt der nächsten Veranstaltungen auf der soziokulturellen Strategie liegen soll.

Eine ausführliche Dokumentation der Veranstaltung können Sie [hier](#) einsehen.

⁶ Kreuter et al. 2003

2. Runder Tisch (21.03.2018)

Am 21. März 2018 fand die zweite Veranstaltung des Runden Tisches „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung statt.

Im Rahmen der ersten Veranstaltung des Runden legten sich die Teilnehmenden auf die soziokulturelle Strategie⁷ fest. Daher drehte sich die zweite Veranstaltung des Runden Tisches vor allem um den Austausch und die Einbeziehung von Kulturvereinen, religiösen Einrichtungen sowie kulturell tätigen Persönlichkeiten. Folgende Programmpunkte wurden behandelt:

- 17:00-17:10 Grußwort der Drogenbeauftragten des Landes Berlin, Frau Christine Köhler-Azara
- 17:10-17:20 Eröffnung durch das Präventionsprojekt Glücksspiel
- 17:20-18:05 Trialog Gesprächsrunde mit dem *Frühinterventionsprojekt FIP* und dem *Café Beispiellos*
- 18:05-18:30 Pause
- 18:30-19:15 Trialog Gesprächsrunde: Austausch und Diskussion
- 19:15 Ende der Veranstaltung

Die Ergebnisse der Veranstaltung wurden mittels Graphic Recording protokolliert. Den daraus entstandenen Comic können Sie den folgenden zwei Seiten entnehmen. Eine ausführliche Dokumentation der Veranstaltung können sie [hier](#) einsehen.

⁷ Kreuter et al. 2003

21.03.2018

2. RUNDER TISCH



MIGRATIONSERFAHRUNG + GLÜCKSSPIELSUCHT



FRÜHINTERVENTIONS- PROJEKT



CAFÉ BEISPIELLOS



DAS PERSÖNLICHE GESPRÄCH AN EINEM VERTRAUTEN ORT IST UNERSETZLICH!



123COMICS

21.03.2018



2. RUNDER TISCH MIGRATIONSERFAHRUNG + GLÜCKSSPIELSUCHT



AUSTAUSCH UND DISKUSSION



123COMICS

3. Runder Tisch (30.08.2018)

Am 30. August 2018 fand die dritte Veranstaltung des Runden Tisches „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung statt.

Wie bereits bei der zweiten Veranstaltung des Runden Tisches, setzten sich die Teilnehmer_innen auch beim 3. Runden Tisch mit der soziokulturellen Strategie auseinander. Dabei handelt es sich um eine der fünf Strategien für migrationssensible Gesundheitsförderung⁸. Im Fokus stand erneut der Austausch mit und die Einbeziehung von Kulturvereinen, religiösen Einrichtungen sowie kulturell tätigen Persönlichkeiten. Folgende Programmpunkte wurden behandelt:

- 17:00-17:10 Eröffnung durch das Präventionsprojekt Glücksspiel
- 17:10-18:00 Dialog Gesprächsrunde mit dem Projekt *Peer to Peer – Lots_innen für Geflüchtete in Berlin* und dem Projekt *Guidance – Suchtberatung für Geflüchtete in Berlin*
- 18:00-18:25 Pause
- 18:25-19:15 Dialog Gesprächsrunde: Austausch und Diskussion
- 19:15 Ende der Veranstaltung

Die Ergebnisse der Veranstaltung wurden mittels Graphic Recording protokolliert. Den daraus entstandenen Comic können Sie der nächsten Seite entnehmen. Eine ausführliche Dokumentation der Veranstaltung können sie [hier](#) einsehen.

⁸ Kreuter et al. 2003

3. RUNDER TISCH MIGRATIONSERFAHRUNG UND GLÜCKSSPIELSUCHT

PEER TO PEER



MIGRANTENSOZIALDIENST



4. Runder Tisch (08.05.2019)

Am 8. Mai 2019 fand die vierte Veranstaltung des Runden Tisches „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung statt.

Im Rahmen des 4. Runden Tisches stand erneut die soziokulturelle Strategie der fünf Strategien für migrationssensible Gesundheitsförderung⁹ im Fokus. Am Ende der Veranstaltung konnte die soziokulturelle Strategie zu einem Abschluss gebracht werden. Im Anschluss wurde die evidenzbasierte Strategie vorgestellt, die als Grundlage für die nächsten Veranstaltungen dienen soll. Folgende Programmpunkte wurden behandelt:

- 17:00-17:10 Eröffnung durch das Präventionsprojekt Glücksspiel
- 17:10-18:00 Dialog Gesprächsrunde mit dem Projekt Projekt *Guidance – Suchtberatung für Geflüchtete in Berlin* und dem Projekt *Perspektive 3D*
- 18:00-18:25 Pause
- 18:25-19:15 Dialog Gesprächsrunde mit dem *Berliner Beratungsnetz für Zugewanderte (BfZ)*
- 19:15-19:30 Vorstellung der nächsten Strategie
- 19:30 Ende der Veranstaltung

Die Ergebnisse der Veranstaltung wurden mittels Graphic Recording protokolliert. Den daraus entstandenen Comic können Sie den folgenden zwei Seiten entnehmen. Eine ausführliche Dokumentation der Veranstaltung können sie [hier](#) einsehen.

⁹ Kreuter et al. 2003



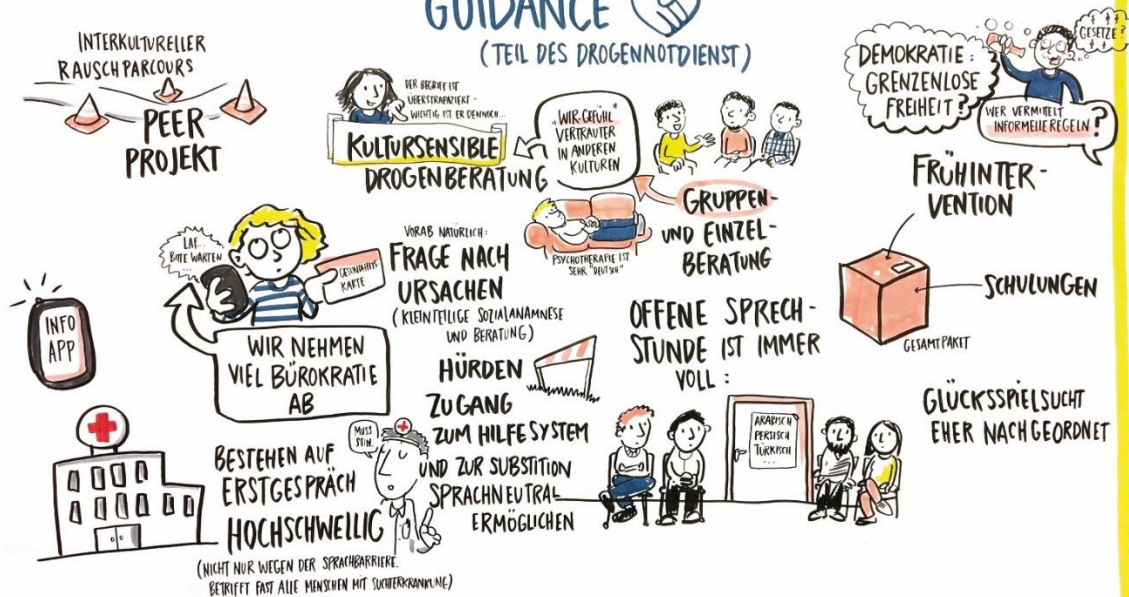
4. RUNDER TISCH MIGRATIONSERFAHRUNG UND GLÜCKSSPIELSUCHT



PERSPEKTIVE ^(3D)



GUIDANCE (TEIL DES DROGENNOTDIENST)



123COMICS



4. RUNDER TISCH MIGRATIONSERFAHRUNG UND GLÜCKSSPIELSUCHT



BERLINER BERATUNGSNETZ FÜR ZUGEWANDERTE



123comics

5. Runder Tisch (01.08.2019)

Am 1. August 2019 fand die fünfte Veranstaltung des Runden Tisches „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ in den Räumlichkeiten der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung statt.

Im Rahmen des 5. Runden Tisches stand erstmalig die evidenzbasierte Strategie der fünf Strategien für migrationssensible Gesundheitsförderung¹⁰ im Fokus. Dabei ging es vor allem um den Austausch von Erfahrungen sowie die Entwicklung geeigneter Methoden zur Erreichung der Zielgruppe, um das Problembewusstsein dieser zu stärken.

Strategie	Beschreibung
Evidenzbasierte Strategie	- Kommunikation von Gesundheitsrisiken für spezifische Bevölkerungsgruppen - Einbeziehung von Evidenz in Form von Studien und Erfahrungen zur Entwicklung angemessener Präventionsmaßnahmen Chancen - Erhöhung der Risikowahrnehmung in den adressierten Gruppen Risiken - Stigmatisierungspotential und Reaktanz

Folgende Programmpunkte wurden behandelt:

- 17:00-17:10 Eröffnung und Rückblick durch das Präventionsprojekt Glücksspiel
- 17:10-17:50 World Café mit 3 Gesprächsrunden
- 17:50-18:15 Pause
- 18:15-19:00 Entwicklungsphase konkreter Materialien / Konzepte
- 19:15-19:30 Ausblick
- 19:30 Ende der Veranstaltung

World Café

Im Zuge der Methode „World Café“ diskutierten die Gruppen insgesamt drei Fragen an unterschiedlichen Tischen. Die Ergebnisse wurden auf einer „Tischdecke“ festgehalten und wurden durch die nachfolgenden Gruppen teilweise ergänzt. So konnten verschiedene Sicht- und Herangehensweisen kennengelernt, Muster entdeckt sowie Ziele und Zusammenhänge erkannt werden.



¹⁰ Kreuter et al. 2003

Die erste Frage lautete: **„Was können Sie leisten, um in Ihrer Community / über Ihre Kanäle für das Thema Glücksspielsucht zu sensibilisieren?“** Als besonders wichtig stellte sich eine universelle, verständliche Kommunikation heraus. Weitere Aspekte waren:

- Infokanäle nutzen (Netzwerken)
- eine Wanderausstellung (universell und leicht verständlich) konzipieren
- Vielsprachigkeit
- trägerinterne Informationsvermittlung / kollegialer Austausch / interne Bereitschaft zur Unterstützung wecken
- Informationen / Informationsmaterial weitertragen, verteilen, teilen
- Ressourcen teilen
- Informationsveranstaltungen durchführen
- Über positive Aktivitäten sprechen / Thematik in Gespräche einbeziehen
- Glücksspielsucht als festes Thema in Gruppenangeboten

Die zweite Frage lautete: **„Wie finden Sie heraus, ob Sie die Menschen erreicht haben?“** Ein wichtiges Ergebnis der Gesprächsrunden zu dieser Frage war, dass man sich nicht auf eine Methode versteifen, sondern über verschiedene Kanäle in Kontakt mit der Zielgruppe bleiben sollte. Weitere Aspekte waren:

- Dokumentation
- Beobachtung: Ist eine Verhaltensänderung (z.B. verändertes Spielverhalten) eingetreten?
- Bitte um Rückmeldung der Betroffenen / in Kontakt mit der Zielgruppe bleiben
- Nachfragen / Zuhören / Wunsch nach Rückmeldung (z.B. Schweigepflichtentbindung bei Weitervermittlung einholen)
- Berichterstattung von Schlüsselpersonen
- Problem bei Rückmeldung, ob Weitervermittlung ins Hilfesystem geklappt hat: u.a. Schweigepflicht, Datenschutz, Zeitmangel
- Check-Up Termin (z.B. 6 Monate nach Beendigung der Beratung)
- Personen, die über Mund-zu-Mund Propaganda kommen, als Zeichen dafür deuten, dass Ansprache erfolgreich war

Die dritte Frage lautete: **„Wie wird in Ihrer Community / über Ihre Kanäle für das Thema Glücksspielsucht sensibilisiert?“** Besonders hervorgehoben wurden die Punkte Öffentlichkeitsarbeit im Allgemeinen sowie eine gezielte, spezifische Ansprache. Weitere Aspekte waren:

- Maßnahmen beim bundesweiten Aktionstag gegen Glücksspielsucht
- Durchführung von Workshops und Schulungen
- Regelmäßiger Austausch in Selbsthilfegruppen
- Fortbildungen für Fachkolleg_innen der sozialen Arbeit
- Öffentlichkeitsarbeit (z.B. Interviews, Presseauftritte, usw.)
- Förderung der Vernetzung von Akteuren aus verschiedenen Handlungsfeldern zum Thema Glücksspielsucht
- Beratungsgespräche und angeleitete Gruppen für Betroffene und Angehörige

- Mehrsprachige Informationen auf der Website
- Finanzierung von Präventionsprojekten
- Aufsuchende Arbeit (Setting-Ansatz), z.B. auf Märkten, Festen
- Gestaltung von öffentlichkeitswirksamen Materialien (Flyer, Plakate, usw.)

Entwicklungsphase

Die Entwicklungsphase hatte zum Ziel, Ideen für zwei konkrete Maßnahmen bzw. Materialien zu sammeln und gegebenenfalls erste Entwürfe zu entwickeln. Dazu wurden zwei Arbeitsgruppen gebildet, die sich zu folgenden Themenschwerpunkten austauschten:

- Gestalten Sie eine Einladung für den nächsten Runden Tisch, um mehr Betroffene und relevante Akteure zu gewinnen!
- Entwickeln Sie konkretes Material (z.B. Kampagne, Flyer, Plakat, etc.), um die Zielgruppe für die Risiken von Glücksspielsucht zu sensibilisieren!

Entwurf einer Einladung

In der Arbeitsgruppe wurden Ideen gesammelt, wie die Einladung des Runden Tisches gestaltet sein müsste, damit bei künftigen Veranstaltungen mehr Akteure und insbesondere Teilnehmer_innen der Zielgruppe bei der Veranstaltung mitwirken.

- Weniger Text
- Emotionen wecken (Arbeit mit Bildern, Ergebnissen)
- Mehrsprachigkeit

Im Zuge der Gruppenarbeit wurden darüber hinaus Ideen entwickelt, welche Formate der Runde Tisch generell annehmen kann, um mehr Personen zu erreichen. Folgende Vorschläge wurden gesammelt:

- Mehrsprachige Veranstaltungen (ein Runder Tisch je Sprache)
- Lockeres Setting (beispielsweise Migrant_innenorganisationen als Veranstaltungsort)
- Migrationsberatungen, Landesamt für Flüchtlingsangelegenheiten (LAF) u.ä. einbeziehen / als Gäste einladen
- Neue Kanäle zur Streuung der Einladung akquirieren (z.B. Einladungen in Spielhallen oder im Dialog mit Bürger_innen streuen)
- Startzeit des Runden Tisches vorverlegen (zeitigerer Beginn)
- Kleingruppenarbeit für einen besseren Austausch (geringere Hemmschwelle)

Ergänzend zu Vorschlägen für das Veranstaltungsformat kam es auch zu einem Austausch über die inhaltliche Gestaltung. Folgende Themen wurden vorgeschlagen:

- Tabuisierung / Scham
- Im Gespräch mit Migrant_innenorganisationen: Wie können wir die Zielgruppe besser erreichen?
- Angehörige ansprechen und informieren
- Im Gespräch mit Schlüsselpersonen: Barrieren und Strukturen innerhalb der Communities thematisieren
- Wie lässt sich eine niedrigschwellige Veranstaltung gestalten? Informieren, austauschen, Vertrauen schaffen (Zugang ohne Verwendung des Suchtbegriffes).

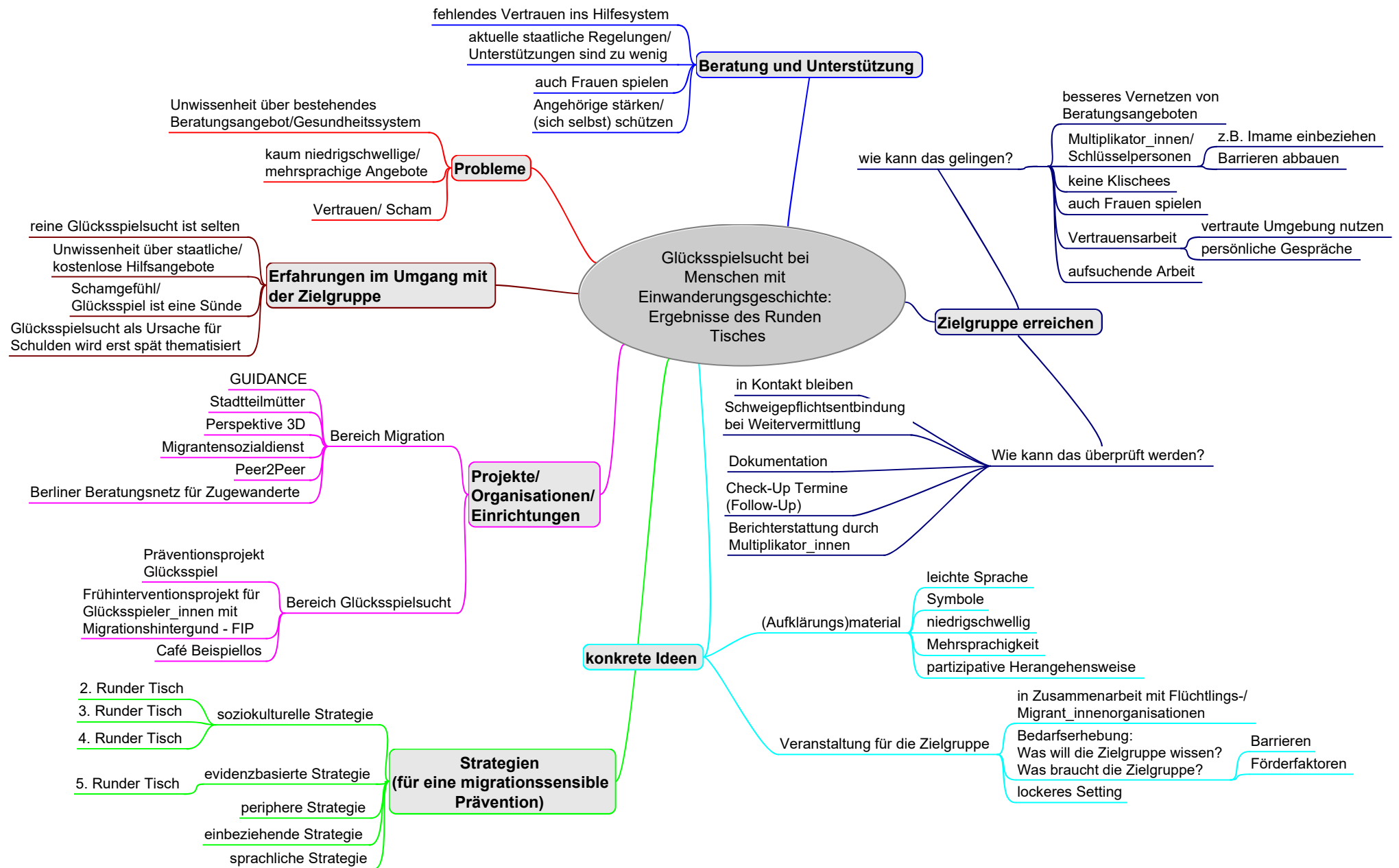
Entwicklung eines konkreten Materials

Die Mitglieder dieser Arbeitsgruppe entschieden sich für eine Postkarte, die beispielsweise auch in Restaurants und anderen öffentlichen Einrichtungen ausliegen kann. Für die Postkarte wurden zwei Entwürfe angefertigt und im Plenum diskutiert.



Veranstaltungsübergreifende Erkenntnisse / Ergebnisse

Übergreifende Ergebnisse aus allen Veranstaltungen sind in der folgenden Mindmap zusammengefasst.



Weiterführung des Runden Tisches

Um die Verständigung der verschiedenen politischen und gesellschaftlichen Akteure zu fördern und Synergieeffekte zu nutzen, wird der Runde Tisch „Migrationserfahrung und Glücksspielsucht“ auch 2020 fortgesetzt. In Vorbereitung auf den nächsten Veranstaltungstag werden zunächst Unter-Arbeitsgruppen gebildet. Eine der Arbeitsgruppen soll ein konkretes Präventionsmaterial entwickeln. Die beiden Postkartenentwürfe, die im Zuge der 5. Veranstaltung entwickelt wurden, können hierfür als Vorlage und Arbeitsgrundlage dienen. Das Team des Präventionsprojektes wird in einem parallel stattfindenden Prozess eine Bedürfnisanalyse unter Einbezug der Zielgruppe sowie Multiplikator_innen durchführen.

Über das Präventionsprojekt Glücksspiel

Das Präventionsprojekt Glücksspiel ist ein Projekt der pad gGmbH und wird im Auftrag der Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung durchgeführt. Das Angebot umfasst vielfältige Maßnahmen zur berlinweiten Prävention von Glücksspielsucht. Das Leistungsspektrum basiert auf folgenden Säulen:

Bausteine unserer Arbeit:

Öffentlichkeitsarbeit

- Aufklärung der Bevölkerung
- Mehrsprachige Präventionsmaterialien und Webseite unter www.fauler-spiel.de
- Entwicklung differenzierter Präventionsstrategien
- Teilnahme am Bundesweiten Aktionstag gegen Glücksspielsucht
- Aktivität in Sozialen Netzwerken

Vernetzung und Kooperation

- Fachveranstaltungen
- Runder Tisch
- Arbeitskreise
- Kooperation mit Berliner Einrichtungen

Unterstützung für Multiplikator_innen und Fachkräfte

- Fachliche Beratung und Unterstützung
- Informationsveranstaltungen und Workshops
- Materialdatenbank
- Methodenkoffer für Jugendliche ab 16 Jahren
- Newsletter

Dokumentation und Evaluation

- Qualitätsmanagement
- Förderung einer positiven Fehlerkultur
- Jährlicher Tätigkeitsbericht

Weitervermittlung ins Hilfesystem

- Vermittlung von Ratsuchenden ins Berliner Hilfesystem
- Erstberatung ohne Termin
mittwochs 13:00-18:00 Uhr
und donnerstags 10:00-13:00 Uhr
- Individuelle Termine für Ratsuchende auch außerhalb der Öffnungszeiten
- Beratung via Messenger unter 0152-56 18 02 85



Weiterführende Links

Webseite des Präventionsprojekts Glücksspiel

<https://www.fauler-spiel.de/>

Materialdatenbank

<http://material.fauler-spiel.de/>

Anmeldung für den Newsletter des
Präventionsprojektes Glücksspiel | pad gGmbH

<https://www.fauler-spiel.de/newsletter/>

Literatur

Amt für Statistik Berlin-Brandenburg (Hg.) (2020): Statistischer Bericht. Einwohnerinnen und Einwohner im Land Berlin am 31. Dezember 2019. A I 5 - hj 2 / 19. Potsdam.

Banz, Markus; Lang, Peter (2017): Glücksspielverhalten und Glücksspielsucht in Deutschland. Ergebnisse des Surveys 2017 und Trends. Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung. Köln.

Bensel, Wolfgang; Tuncay, Mete (2013): Beratung und Behandlung von Glücksspielern mit türkischorientalischem Migrationshintergrund. In: Jörg Petry (Hg.): Differentielle Behandlungsstrategien bei pathologischem Glücksspielen. Freiburg im Breisgau: Lambertus, S. 156–168.

Horn, Annett; Vogt, Dominique; Messer, Melanie; Schaeffer, Doris (2015): Health Literacy von Menschen mit Migrationshintergrund in der Patientenberatung stärken. Ergebnisse einer qualitativen Evaluation. In: Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz 58 (6), S. 577–583. DOI: 10.1007/s00103-015-2147-0.

Kreuter, M. W.; Lukwago, S. N.; Bucholtz, D. C.; Clark, E. M.; Sanders-Thompson, V. (2003): Achieving Cultural Appropriateness in Health Promotion Programs: Targeted and Tailored Approaches. In: Health Education & Behavior 30 (2), S. 133–146. DOI: 10.1177/1090198102251021.

Meyer, Christian; Rumpf, Hans-Jürgen; Kreuzer, Anja; de Brito, Susana; Glorius, Sonja; Jeske, Christine et al. (2011): Pathologisches Glücksspielen und Epidemiologie (PAGE). Entstehung, Komorbidität, Remission und Behandlung. Endbericht.

Anlagen

Bislang teilnehmende Einrichtungen am Runden Tisch

- [1. FC Union Berlin e.V.](#)
- [Aufbruch Neukölln e.V.](#)
- [Beratungsstelle für Suchtkranke Treptow-Köpenick](#)
- [Berliner Gesellschaft für Integration mbH](#)
- [Bezirksamt Marzahn-Hellersdorf](#)
- [Bezirksamt Tempelhof-Schöneberg](#)
- [Bezirksamt Spandau](#)
- [BIM Berliner Immobilienmanagement GmbH](#)
- [Café Beispiellos](#)
- [Charité – Arbeitsgruppe Spielsucht](#)
- [Confamilia](#)
- [DiTiB – Berlin](#)
- [Fachstelle für Suchtprävention Berlin gGmbH](#)
- [Frühinterventionsprojekt für Glücksspieler_innen mit Migrationshintergrund](#)
- [Gemeinschaftsunterkunft für Geflüchtete der Volkssolidarität Berlin](#)
- [Integrationslotsinnen](#)
- [Islamische Föderation in Berlin e.V. \(IFB\)](#)
- [Jobcenter Berlin Pankow](#)
- [MBE – Migrationsberatung für erwachsene Zuwanderer](#)
- [Migrantensozialdienst](#)
- [MontagsChance – Selbsthilfegruppe Spielsucht](#)
- [Mobile Kontakt- und Beratungsstelle für Geflüchtete](#)
- [Notdienst für Suchtmittelgefährdete und -abhängige Berlin e.V. | Guidance](#)
- [Peer to Peer](#)
- [Polizeipräsident Berlin](#)
- [Psychosoziale Beratungs- und Behandlungsstelle für Abhängige von Alkohol, Medikamenten und anderen Suchtmitteln](#)
- [SHG Glücksspiel Halle \(Saale\) – „Game over“](#)
- [Senatsverwaltung für Gesundheit, Pflege und Gleichstellung](#)
- [Spielbank Berlin](#)
- [Stadtteilmütter](#)
- [Stadt Wels: Spielsuchtberatung](#)
- [Suchthilfe Pankow – Suchtberatung STAB](#)
- [Verband für Interkulturelle Arbeit \(VIA\)](#)