



Thema

- Noch ein Spiel – Verluste ausgleichen

Aufgabe

- Jemand aus der Klasse wird als Hauptakteur bestimmt. Er nimmt an einem Online-Glücksspiel teil. Bei einem Gewinn würde er den doppelten Einsatz erhalten. Verliert er, muss er jeweils doppelt so viel einsetzen, um den Verlust wieder wettzumachen. Er beginnt mit einem Einsatz von CHF 10.-. Der weitere Verlauf und das Vorgehen ist auf den Folgeseiten beschrieben.
In dieser Übung soll veranschaulicht werden, wie schnell sich ein hoher Verlust einstellen kann.

Ziele

- Die Schülerinnen und Schüler erleben durch die räumlich wahrnehmbare Distanz und durch die eigene Person (Einsatz), wie schnell sich ein Verlust einstellen kann und der Ausgleich ausser Reichweite gerät. Sie gewinnen dadurch eine Relation zu Quantität und Qualität eines Verlustes.

Ablauf

- Eine kurze Einführung geben.
- Die Schüler stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf.
- Ein Schüler übernimmt die Rolle des Hauptakteurs und startet mit seinem Einsatz.
- Reflexion über das Schlussbild

Zeitbedarf

- 30 Minuten

Material

- Dieses Spiel benötigt eine Distanz von rund 30 Metern und kann im Schulhausgang oder im Freien durchgeführt werden.

Kommentar

Reflexion

- Am Schluss soll die Klasse das durchgespielte Szenario reflektieren und diskutieren, welche Erkenntnisse sie daraus schliessen (Lernzielsicherung): Überlegungen bezüglich einer Vermögensvergrößerung beruhen auf einem historischen Hintergrund. Angeblich soll der Erfinder des Schachspiels als Belohnung beim König einen Wunsch frei gehabt haben. Er wünschte sich, dass das Schachbrett mit Reiskörnern gefüllt werden sollte. Und zwar wie folgt: Ein Korn solle auf das erste Feld, zwei auf das zweite, vier auf das dritte, usw. gelegt werden (d.h. auf einem Feld immer doppelt so viele Reiskörner wie auf dem vorangehenden). Der König, der sich über diesen vermeintlich bescheidenen Wunsch wunderte, versprach, der Bitte nachzukommen. Hätte er über genügend mathematische Kenntnisse verfügt, so hätte er dies sicher nicht gemacht, denn folgt man dieser Anordnung der Körner, so liegt allein auf dem 64. Feld die unglaubliche Zahl von 9.223.372.036.854.775.808 Reiskörnern.
Gelesen: Neun Trillionen zweihundertdreiundzwanzig Billionen dreihundertzweiundsiebzig Billionen sechsunddreissig Milliarden achthundertvierundfünfzig Millionen siebenhundertfünfundsiebzig Tausend achthundertundacht Reiskörner. Und das alleine auf dem 64. Feld.
Dieser Gewinn basiert allerdings weder auf Glück noch auf einer Annahme, sondern auf genauer Berechnung. Dies ist beim online-Glücksspiel nicht möglich: So schnell, wie sich die Reiskörner auf dem Schachbrett vermehrt haben, so rasch kann man sein Geld beim Glücksspiel verlieren. Und davon leben die Glücksspiel-Betreiber. Durch kleine Gewinne zwischendurch werden die Teilnehmenden angeregt, weiterzuspielen, um so noch mehr Geld den Betreibern abzugeben. Dies ist Teil der Strategie.



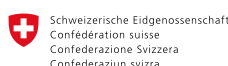
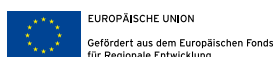
Eine Zusammenarbeit von: www.nocheinspiel.net



www.sos-spielsucht.ch



www.be-freelance.net





Ablauf

Hinweis: Um die Anweisungen lesbar zu gestalten, haben wir in der Schreibweise die männliche Form verwendet.

1. Runde

- › Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 10.–» und macht dafür symbolisch einen Schritt vorwärts.
- › Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren»

2. Runde

- › Der Hauptakteur setzt nochmals CHF 10.– ein, um den verlorenen Betrag wettzumachen und geht dafür den zweiten Schritt vorwärts.
- › Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren, ebenso deinen zweiten Einsatz von 10.–; dein Verlust beträgt nun total CHF 20.–.»

3. Runde

- › Der Hauptakteur ruft Schüler A und sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 20.–» und die beiden machen zwei Schritte vorwärts.
- › Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 20.–; dein Verlust beträgt total CHF 40.–.»

4. Runde

- › Die beiden Schüler rufen je einen weiteren Schüler. Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 40.–» und die 4 Schüler machen 4 Schritte vorwärts.
- › Die Lehrperson ruft: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 40.–; dein Verlust beträgt total CHF 80.–.»

5. Runde*

- › Das Quartett fordert je einen weiteren Schüler zum Mitspielen auf. Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 80.–» und die 8 Schüler machen gemeinsam 8 Schritte vorwärts.
- › Die Lehrperson stoppt: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 80.–; dein Verlust beträgt nun total CHF 160.–.»

6. Runde*

- › Die 8 Schüler rufen je einen weiteren Schüler. Der Hauptakteur rechnet vor: «Mein Einsatz beträgt nun CHF 160.–» und die 16 Schüler treten gemeinsam 16 Schritte vorwärts.
- › Die Lehrperson entscheidet: «Spiel verloren, ebenso deinen Einsatz von CHF 160.–; der Verlust beträgt total CHF 320.–!»

* Sind für die nächste Runde nicht mehr ausreichend Schüler da, endet das Spiel.

Fragen zur Kurzreflexion

- › Würdet ihr Schulden machen, um den Verlust wieder auszugleichen?
- › Wann wäre für euch der Zeitpunkt, mit dem Spiel aufzuhören?
- › Wie sinnvoll ist es, sein Taschengeld dafür auszugeben?
- › Welche anderen Möglichkeiten gibt es, sich etwas Spannendes mit dem Geld zu leisten?
- › Zwischendurch können kleine Gewinne aufmuntern, weiterzuspielen. Würdest du bei einem Gewinn weiterspielen, um noch mehr zu gewinnen?
Falls Ja: Wie viele Spieleinsätze würdest du noch wagen?
Falls Nein: Weshalb würdest du aufhören?



Veranschaulichung

Beim diesem Spiel kann sich der Gewinn verdoppeln.

Verliert einer, muss er jeweils doppelt so viel einsetzen, um den Verlust wieder wettzumachen.

Jeder Schritt und jede Person = CHF 10.–

- 1. **Spieleinsatz** = 1 Schritt = 1 Person = Einsatz von CHF 10.– (CHF 10.– verloren)
- 2. **Spieleinsatz** = 2 Schritte = 2 Personen = Einsatz von CHF 20.– (CHF 20.– gesamthhaft verloren)
- 3. **Spieleinsatz** = 4 Schritte = 4 Personen = Einsatz von CHF 40.– (CHF 40.– gesamthhaft verloren)
- 4. **Spieleinsatz** = 8 Schritte = 8 Personen = Einsatz von CHF 80.– (CHF 80.– gesamthhaft verloren)
- 5. **Spieleinsatz** = 16 Schritte = 16 Personen = Einsatz von CHF 160.– (CHF 160.– gesamthhaft verloren)

Beim nächsten Einsatz reicht die Klassengröße schon nicht mehr aus.

Klassengröße könnte z.B. Gesamtguthaben einer Person sein – danach müssten Schulden gemacht werden – um weiterzuspielen – oder eben, um

nur schon den Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Dieses Beispiel geht von einem bescheidenen Einsatz von CHF 10.– aus. Nicht vorzustellen, wenn das zehnfache eingesetzt wird, wie es oft bei erwachsenen Spielern vorkommt.

