

KURZFILM GLÜCK.SPIEL.SUCHT

Länge 14.26 Minuten

Link http://bit.ly/2ulfJBr_sos-spielsucht

Filmgattung Dokumentarfilm mit fachlichen Zusatzinformationen

Erzählstruktur Im Film verweben sich die zwei Erzählstränge mit den persönlichen Geschichten der beiden Protagonisten – Ismail (44, ehemaliger Automatenspieler) und André (37, ehemaliger Sportwettenspieler). Animierte Informationsinseln dienen zur Vermittlung der wichtigsten Zahlen und Fakten zum/r Glücksspiel(sucht).

AUFBAU UND INHALT DES FILMS

Zeitlicher Ablauf	Inhalt Protagonist	ANGESPROCHENE THEMEN UND TEXTE DER INFORMATIONSEINSELN
0.00 – 0.40	1. Infoinsel	<p>Einleitung ins Thema Glücksspielsucht</p> <p>Glück und Spielen und Sucht. Drei Begriffe, die nicht richtig zusammenpassen wollen. Nach dem Glück streben wir Menschen, sobald wir geboren werden. Auch Spielen gehört zu unseren Grundbedürfnissen. Kinder spielen den ganzen Tag, berufsmässig sozusagen. Spielen bedeutet für sie zu lernen. Erwachsene spielen, um sich zu vergnügen. Glücksspiele haben eine jahrtausendalte Tradition und werden über den ganzen Globus in unterschiedlichen Formen gespielt. Wie kommt es bei so viel Spass zu einer Sucht? Am Anfang steht der Nervenkitzel. «Rien ne va plus» und die Anspannung steigt, das Herz beginnt immer schneller zu schlagen. Jeder und jede kennt es, dieses Gefühl des Rausches. Am Anfang einer Spielsucht steht der Wunsch, immer mehr davon zu wollen, von diesem guten Gefühl. Eine Art Rausch, der alles andere vergessen lässt. Von diesem Glücksmoment bis zu einer Sucht vergehen häufig Jahre.</p>
0.40 – 1.35	Ismail	Schildert wie es bei ihm zu einer Sucht gekommen ist
1.35 – 2.04	2. Infoinsel	<p>Was sind Glücksspiele? Problematik in der Schweiz</p> <p>Glücksspiel = Geldspiel. Das Ergebnis ist vom Zufall abhängig, Geld muss zum Spielen eingesetzt werden und der Gewinn wird auch in Form von Geld ausgeschüttet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etwa 55% der Schweizer Bevölkerung ab 15 Jahren hat in den letzten 12 Monaten ein Glücksspiel gespielt • Etwas mehr als 192'000 Menschen spielen exzessiv Glücksspiel (davon sind 14'700 glücksspielsüchtig, 177'500 gelten als problematisch Spielende). • 5 bis 10 nahestehende Personen sind vom Spiel eines Glücksspielsüchtigen mitbetroffen.
2.04 – 3.51	André	Spricht über seine Glücksspielgeschichte
3.51 – 4.26	3. Infoinsel	<p>Glücksspielsucht</p> <p>Ist man glücksspielsüchtig, verliert man das Interesse an fast allen anderen Dingen im Leben – Beruf, Familie, Partnerschaft und Hobbies. Das Glücksspiel wird zum Lebensinhalt. Es werden dafür Schulden gemacht und Kredite aufgenommen. Um die Sucht zu verstecken, wird verheimlicht und gelogen. Das Spiel macht keinen Spass mehr. Der Drang zu spielen ist zwanghaft, zu einer Krankheit geworden. Glücksspiele sind in der Gesellschaft breit akzeptiert. Glücksspielsucht ist immer noch ein Tabu.</p>

4.26 – 6.41	Ismail	Zum Spielen und zur Sucht
6.41 – 8.26	André	Zum Spielen und zur Sucht
8.26 – 8.57	4. Infoinsel	Online Glücksspiel Was macht Online-Glücksspiele besonders gefährlich? Wieso haben sie ein hohes Suchtpotenzial? • 24h verfügbar • Das Casino ist auf dem Handy, d.h. in der Hosentasche • Das Geld ist virtuell, der Bezug zum realen Wert geht verloren • Es gibt keine soziale Kontrolle • Niemandem fällt auf, wie lange man spielt • Online kann man einfach alles ausprobieren • Die Verlockung ist deshalb gross.
8.57 – 9.38	Ismail	Konsequenzen der Spielsucht auf sein Leben und sein Umfeld
9.38 – 10.49	André	Konsequenzen der Spielsucht auf sein Leben und sein Umfeld
10.49 – 11.37	Ismail	Geldverlust
11.37 – 12.46	André	Als alles aufflog und es nicht mehr so weiter gehen konnte
12.46 – 13.10	Ismail	Tipps für problematisch und pathologisch Spielende
13.10 – 13.33	5. Infoinsel	Wer hilft? Auch das Umfeld leidet! Speziell bei einer Glücksspielsucht ist, dass meist die ganze Familie in finanzielle Schwierigkeiten gerät. Nahestehende kommen an ihre körperlichen und psychischen Grenzen. Auch sie benötigen selbst Hilfe und Unterstützung. In der ganzen Schweiz gibt es professionelle Hilfe für Spielerinnen und Spieler und ihr Umfeld: www.sos-spielsucht.ch . Anonym und kostenlos.
13.33 – 14.26	André	Sein Wunsch für die Zukunft

MEDIENPÄDAGOGISCHE HINWEISE

Filme ermöglichen und vereinfachen es, Gesagtes und Gesehenes aus verschiedenen Perspektiven zu betrachten.



Perspektiven-Wechsel

Der Wechsel zwischen ICH-Perspektive, FILM-Perspektive und AUSSEN-Perspektive ermöglicht:

- Sich in andere hineinzusetzen: «Mit anderen Augen sehen».
- Sein eigenes Verhalten im Vergleich mit anderen zu sehen: «Sich in anderen spiegeln».
- Festzustellen, was einem selbst wichtig oder unwichtig ist und was man als Herausforderung oder als Stärke erlebt: «Eigene Wertvorstellungen hinterfragen und sich seiner Schwächen und Stärken bewusst werden».

2 LEKTIONENVORSCHLÄGE

Erläuterungen für Lehrpersonen

Zeitaufwand 2 Lektionen à 45 Minuten

Altersstufe Sekundarstufe I, 3. Zyklus und Sekundarstufe II (14- bis 20-jährige Lernende)

- Ziel** Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihr Wissen zu:
- Glücksspielthematik
 - Suchtentwicklung – Glücksspielsucht
 - Konsequenzen einer Sucht für die Betroffenen und das Umfeld
 - Hilfesystem

Form Interaktives Arbeiten mit dem Film. Eine Gruppengrösse von 10 Lernenden ist ideal.

1. LEKTION

Zeit	Ablauf	Material
10'	<p>1. Fragensack: Einstieg ins Thema</p> <p>Auftrag: Notiere auf einen kleinen Zettel eine Frage, welche du im Zusammenhang mit Glücksspiel, Glücksspielsucht hast. Diese Fragen werden eingesammelt und in einen Sack gelegt.</p>	Sack und Zettel für Fragen
15'	<p>2. Film schauen</p> <p>http://bit.ly/2ulfJBr_sos-spielsucht</p>	Beamer oder Fernseher mit Internetverbindung
5'	<p>3. Nach Schlüsselmomenten im Film fragen</p> <p>a) Aus der ICH-Perspektive</p> <p>Auftrag: Welches sind für dich die wichtigsten Momente/Szenen/ Aussagen im Film? Notiere zwei Momente/Szenen auf ein Post-it.</p>	Grosse Post-it
5'	<p>b) AUSSEN-Perspektive:</p> <p>Auftrag: Diskutiert zuerst zu zweit eure jeweiligen Schlüsselmomente. Klebt anschliessend pro Person einen Moment an die Wandtafel.</p>	
10'	<p>4. Austausch in der Klasse</p> <p>Die Lehrperson ordnet die Post-it thematisch.</p> <p>Mögliche Kategorien:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Suchtentwicklung - Merkmale der Glücksspielsucht - Geldverlust, Verschuldung - Suchtausstieg - Konsequenzen für den Spieler - Konsequenzen für das Umfeld, die Familie <p>Einige Themen kommen häufiger vor, andere eventuell nur einmal. Andere vielleicht gar nicht. Gibt es Anmerkungen? Fragen dazu?</p>	
5'	<p>5. Zusammenfassung, Aussicht auf nächste Lektion</p>	

2. LEKTION

Zeit	Ablauf	Material
25'	<p>1. Kartenspiel (mit 14 Fragen)</p> <p>Beispiel einer möglichen Frage an die ganze Klasse stellen: Was macht Online-Glücksspiele besonders gefährlich? Weshalb haben sie ein höheres Suchtpotential?</p> <p>Antworten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Das Casino und der Pokertisch sind auf dem Handy, also in der eigenen Hosentasche (24h verfügbar). 2. Der Überblick über die Ausgaben und der Bezug zur Realität geht schneller verloren, da das Geld virtuell ist. 3. Niemand schaut zu. Es gibt keine soziale Kontrolle. 4. Die Spielabfolge ist sehr schnell, man kommt leicht in einen Rausch oder kann auf mehreren Websites gleichzeitig spielen. <p>Anleitung:</p> <p>Ziel des Spieles ist, möglichst viele Karten für sich zu sammeln. Gewonnen hat, wer am meisten Karten hat. Gespielt wird zu dritt. Karten mit Bild nach oben auf einen Stapel legen. Jemand hebt die erste Karte ab, die beiden anderen versuchen, die richtige Antwort zu geben. Falls jemand die richtige Antwort kennt, bekommt er/sie die Karte und legt sie zur Seite. Ist die Antwort falsch, kommt die Karte zuunterst auf den Stapel. Von Zeit zu Zeit muss der Stapel gemischt werden. Gespielt wird, bis keine Karte mehr in der Mitte liegt.</p> <p>Zusatzinformationen (kursiv) finden sich bei komplexeren Fragen direkt unter der Antwort.</p> <p>An jede Dreiergruppe ein Spiel verteilen. Los geht's.</p>	<p>Kartenspiele kopieren, zuschneiden und zusammenkleben (1 Spiel pro Dreiergruppe)</p>
25'	<p>2. Fragensack leeren</p> <p>Als Vorbereitung auf die 2. Lektion werden die Fragen aus der ersten Lektion, welche bisher noch nicht besprochen wurden, von der Lehrperson aussortiert, auf grosse Zettel geschrieben und an die Wandtafel gehängt.</p> <p>Kommen nach dem Kartenspiel noch neue Fragen hinzu?</p> <p>Die offenen Fragen werden mit der Klasse diskutiert. Ziel ist, am Ende alle Fragen diskutiert und beantwortet zu haben.</p>	<p>Offene Fragen auf grosse Zettel schreiben</p>

Weiterführende Unterrichtsmaterialien:

Auf der Website www.sos-spielsucht.ch Rubrik Info-Materialien, finden Sie weitere Materialien und weiterführende Links zur (Glücksspielsucht-)Prävention.

Plattform für Jugendliche und Lehrpersonen: www.feel-ok.ch (Rubrik Konsum/Sucht/Glücksspiel)

Unterrichtsmaterialien zum Online-Glücksspiel: www.be-freelance.net