



Thema	Online-Glücksspiel 1. Lektion: Was trifft für Online-Glücksspiele zu? 2. Lektion: Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell	
Zeitbedarf	2 Lektionen	
Fächer	› Informatik › Individuum und Gemeinschaft › Lebenskunde › Mensch und Umwelt	
Methoden	› Arbeit mit dem Plenum (1. und 2. Lektion) › Einzelarbeit (Lernzielsicherung)	
Einsatz	Geeignet für: › Fachspezifischen Unterricht › Bestandteil von Projekttagen	
Material	› Einführung, Planung	Blatt NM GS 2, 3, 26
	› 1. Lektion: «stimmt/stimmt nicht»-Aussagen Folien und Merkblätter	Blatt NM GS 4-25
	› 2. Lektion: Fallbeispiele, Folien und Merkblätter	Blatt NM GS 26-31

Quelle: Unterrichtseinheit erstellt in Anlehnung an «Ihr Einsatz bitte – Prävention von Glücksspielsucht»
 Aktion Jugendschutz, Daniel Ensslen, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 2011, Art.Nr. 14681



Eine Zusammenarbeit von: www.nocheinspiel.net



www.sos-spielsucht.ch



www.be-freelance.net





Einführung

Online-Glücksspiele werden unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen immer beliebter. Obwohl auf den Online-Portalen eine Altersbegrenzung von 18 Jahren angegeben wird, sind diese meistens auch Jugendlichen zugänglich, besonders einfach über Smartphones oder soziale Netzwerke wie z. B. Facebook. Es locken grosse Gewinne, Gratis-Pokerrunden oder attraktive Turniere (vor allem beim Online-Poker oder bei den Slotmaschinen) zum Mitmachen. Dabei sind sich die Jugendlichen den Gefahren oft nicht bewusst.

Verdienen Jugendliche eigenes Geld, sind sie 18 Jahre alt und Besitzer einer Kreditkarte, dann ist der freie Zugang auf tausende von Online-Casinos, Pokerräumen und Wettportalen kein Problem mehr. Ein Mausklick genügt. Besonders problematisch ist dabei die Tatsache, dass bei den Online-Glücksspielen kein gesetzlicher Jugendschutz besteht, obwohl das Suchtpotential von einzelnen Online-Glücksspielen erwiesen ist. Die vorliegenden zwei Lektionen zeigen die Gefahren des Online-Glücksspiels auf und sensibilisieren Jugendliche frühzeitig für einen kritischen Umgang mit Online-Glücksspielen.

Lernziele

- › Reflexion über Methoden und Strategien der Anbieter von Online-Glücksspielen
- › Erkenntnis fördern, dass man durch das Glücksspiel kaum auf der Gewinnerseite steht
- › Merkmale der Suchtentwicklung kennen
- › Meinungsbildung

Zusatzinfos

Für Lehrpersonen steht zur Wissenserweiterung das Grundlagenpapier «Fachwissen zu Online-Glücksspielen» zur Verfügung. Dieses kann als separate PDF-Datei heruntergeladen werden.

Weiter empfehlen wir zur Vertiefung des Themas folgende Links oder Bücher:

Links

- › **www.sos-spielsucht.ch**
Gemeinsame Plattform von 16 Schweizer Kantonen mit detaillierten und vielfältigen Fachinformationen sowie einer Telefonhelpline und einer Online-Beratung
- › **www.suchtschweiz.ch**
Die Webseite von Sucht Schweiz. Mit ausführlichen Informationen zu stoffgebundenen und stoffungebundenen Suchtformen, Präsentationen von wissenschaftlichen Studien und einer grossen Mediothek.

Literatur

- › Erich Bucher: **«Sucht und Ausstieg – Wege aus der Glücksspielsucht»**
BoD, Norderstedt 2011, ISBN: 978-38391-7475-3
- › Daniel Ensslen: **«Ihr Einsatz bitte! – Prävention Glücksspielsucht»**, Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., München 2011, Art.Nr. 14681



1. Lektion – Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

Auftrag

Schülerinnen und Schüler lernen durch die Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Aspekten der Online-Glücksspiele deren Mechanismen kennen und beurteilen. Hierzu werden die Kriterien «stimmt» und «stimmt nicht» gegenübergestellt. 60 Kriterien, je eines auf einem Zettel ausgelegt, sollen die Schülerinnen und Schüler «stimmt»/«stimmt nicht» zuordnen bzw. an die Wandtafel mittels Magneten oder Klebern anbringen. Dazu wird eine entsprechende Unterteilung aufgezeichnet (siehe Schema unten). Die Segmente A bis F entsprechen den verschiedenen Themenbereichen (siehe Folgeblatt **NM | GS | 4**).

Was trifft für Online-stimmt	Glücksspiele zu? stimmt nicht
A	A
B	B
C	C
D	D
E	E
F	F

Wissensvermittlung

Zur Auswertung und Vertiefung des Wissens werden die Blätter auf die Richtigkeit ihrer Platzierung überprüft und mittels Input der Lehrperson kommentiert. Dabei werden Folien den Vorlagen gemäss aufgelegt. Die letzte Folie enthält grundlegende Informationen zum Thema Gesetze (siehe **NM | GS | 25**). Die Folien können auch als Merkblätter kopiert abgegeben werden. **Anmerkung:** Männliche Jugendliche und männliche Erwachsene haben eine grössere Affinität zu Glücksspielen. Sie sind auch mehrheitlich von einer Glücksspielsucht betroffen.

Lernzielsicherung

Die Schüler und Schülerinnen bilden mit ihrem Sitznachbarn eine 2er-Gruppe und diskutieren, was sie gelernt haben. Danach erfolgen Rückmeldungen ans Plenum.

Vorbereitung

- › Blätter **NM | GS | 7-18** auf festeres Papier kopieren und Zettel zuschneiden
- › Doppelwandtafel beschriften und Felder dem Schema gemäss einteilen (s.oben)
- › Folien **NM | GS | 19-25** drucken bzw. zum Projizieren vorbereiten
- › Klassensatz Merkblätter kopieren (**NM | GS | 19-25**)

Ablauf/Module

Input Gruppenarbeit Plenum

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
20'	Was trifft für Online-Glücksspiele zu?	Gemeinsames Meinungsbild auf der Wandtafel	› Kopiervorlagen: NM GS 4-12 › Wandtafel, 60 Magnete
20'	Informationsinput durch Lehrperson, gemeinsame Auswertung	Wissensvermittlung, Vertiefung	› Folien: NM GS 4-12 › Meinungsbild auf Wandtafel
5'	Austausch in Zweiergruppen	Lernzielsicherung	
5'	Rückmeldungen zum Austausch	Lernzielsicherung	



Inhalte Zettel «stimmt nicht»

A. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern

A

- 1 Jugendliche unter 18 Jahren dürfen Online-Glücksspiele spielen.
- 2 Die Online-Glücksspielanbieter befinden sich in der Schweiz.
- 3 Die Anbieter werden kontrolliert, damit nicht betrogen wird.
- 4 Glücksspiele werden angeboten, um die Spieler reich zu machen.

B. Aussagen zur Werbung

B

- 1 Bei grossen Jackpots gewinnt man mehr.
- 2 Anfangsbonus (Prämie oder geschenkter Spieleinsatz) können bei Online-Glücksspielen immer sofort eingelöst werden.
- 3 Wer Online-Glücksspiele spielt, fühlt sich glücklicher.
- 4 Wer online spielt, ist nicht allein.

C. Aussagen zu den Spielen

C

- 1 Die meisten Glücksspiele kann man gratis spielen.
- 2 Wenn man viel und lange spielt, gewinnt man.
- 3 Wenn man weiss, wie ein Spiel funktioniert, dann gewinnt man auch.
- 4 Bei Online-Glücksspielen gewinnt man mehr als man verliert.
- 5 Wenn ein Online-Geldautomat lange nichts ausbezahlt hat, dann kommt bald der Jackpot.

D. Aussagen rund ums Gewinnen

D

- 1 Wenn beim Roulette 6x eine rote Zahl erschienen ist, dann kommt danach eine schwarze Zahl.
- 2 Wenn man beim Roulette mit dem richtigen System spielt, dann gewinnt man.
- 3 Je länger man spielt, desto grösser sind die Gewinnchancen.
- 4 Sobald eine Person gewinnt, spielt sie nicht mehr weiter.
- 5 Glaubt man an sich und seine Chance, dann ist auch das Glück nicht weit.

E. Aussagen rund ums Verlieren

E

- 1 Wenn eine Person oft verliert, dann spielt sie automatisch nicht mehr weiter.
- 2 Wer verliert, ist selber schuld.
- 3 Wenn eine Person sich vom Verlieren nicht entmutigen lässt, dann kommt bestimmt eine Glückssträhne.
- 4 Gute Menschen verlieren weniger, weil das Schicksal sie belohnen will.

F. Aussagen zum Nervenkitzel

F

- 1 Je langsamer ein Spiel abläuft, desto grösser ist der Nervenkitzel.
- 2 Je höher der Einsatz, desto weniger ist man auf das Resultat gespannt.
- 3 Je schneller das Spiel abläuft, desto weniger Risiko geht man ein.
- 4 Weil man nie weiss, wie das Resultat ausfällt, sind Online-Glücksspiele langweilig.
- 5 Je niedriger der Einsatz ist, umso spannender ist das Spiel.



Inhalte Zettel «stimmt»

A. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern

A

- 1 Um Glücksspiele zu spielen, muss man meistens bezahlen.
- 2 Weil man beim Online-Glücksspiel das Geld nicht in den Händen hat, werden höhere Beträge gesetzt.
- 3 Nur Online-Glücksspiele von Swisslos dürfen von der Schweizer Bevölkerung gespielt werden.
- 4 Online-Glücksspiele sind für Jugendliche unter 18 Jahren verboten.
- 5 Online-Glücksspiele werden vom Ausland aus angeboten, da dies in der Schweiz verboten ist (ausgenommen Angebote von Swisslos).
- 6 Poker gilt als Glücksspiel, weil unter anderem die Verteilung der Karten zufällig erfolgt.

B. Aussagen zur Werbung

B

- 1 Grosse Jackpots und versprochene Boni verführen zum Spielen.
- 2 Will man bei Online-Glücksspielen vom Bonus profitieren, muss meistens zuerst ein bestimmter Betrag selbst einbezahlt werden.
- 3 E-Mail-Meldungen über einen Millionengewinn im Lotto versprechen etwas, was sie nicht halten.
- 4 E-Mail-Nachrichten über einen Millionengewinn (ohne dass man gespielt hat) zielen darauf ab, die persönlichen Daten zu erfahren.
- 5 Fröhliche Menschen in der Werbung für Glücksspiele verharmlosen die Suchtgefahr.

C. Aussagen zu den Spielen

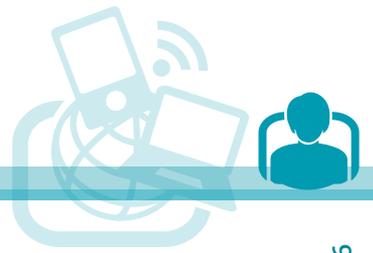
C

- 1 Online-Glücksspiele können süchtig machen.
- 2 Auch wenn man genau weiss, wie ein Online-Glücksspiel funktioniert, kann der Spielausgang nicht beeinflusst werden.
- 3 Auch wenn man sich im Sport gut auskennt, sind die Auszahlungen bei Sportwetten so gesteuert, dass der Anbieter im Durchschnitt gewinnt.
- 4 Glücksspiele sind überwiegend vom Zufall abhängig.
- 5 Glücksspiele kosten Geld.
- 6 Glücksspiele ziehen mehr männliche als weibliche Jugendliche und Erwachsene an.

D. Aussagen rund ums Gewinnen

D

- 1 Wenn eine Person gewinnt, will sie noch mehr gewinnen.
- 2 Wenn eine Person gewinnt, glaubt sie, mit Online-Glücksspielen Geld verdienen zu können.
- 3 Höhere Einsätze haben keinen Einfluss auf die Gewinnchancen.
- 4 Bei Glücksspielen gewinnt auf die Länge und unter dem Strich immer der Anbieter.
- 5 Gewinne verführen zum Weitermachen.
- 6 Gewinne verführen zu mehr Risiko.



Fortsetzung Inhalte Zettel «stimmt»

E. Aussagen rund ums Verlieren

E

- 1 Wenn eine Person verliert, dann will sie den Verlust mit Gewinnen wieder zurückholen.
- 2 Höherer Einsatz – höherer Verlust
- 3 Verluste können zum Weiterspielen anstacheln, weil man die Verluste retour holen möchte.
- 4 Gewinner sind am Schluss immer die Anbieter.
- 5 Gewinn oder Verlust bestimmt der Zufall.

F. Aussagen zum Nervenkitzel

F

- 1 Wenn Spiele schnell ablaufen, erhöht es die Spannung und man will mehr spielen.
- 2 Je schneller ein Online-Spiel abläuft, desto mehr Risiken gehen die Beteiligten ein.
- 3 Glücksspiele sind spannend, weil man nie weiss, wie das Resultat ausfällt.
- 4 Je höher die Einsätze sind, um so grösser ist der Nervenkitzel.





A. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



A Jugendliche unter 18 Jahren dürfen Online-Glücksspiele spielen.

A Online-Glücksspiele dürfen durch Schweizer Anbieter durchgeführt werden.

A Die Online-Glücksspielanbieter befinden sich in der Schweiz.

A Die Anbieter werden kontrolliert, damit nicht geschummelt wird.

A Glücksspiele werden angeboten, damit die Menschen eine Chance haben, um an viel Geld zu kommen.



B. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



B Bei grossen Jackpots (gesammelter, kumulierter möglicher Spielgewinn) gewinnt man mehr.

B Anfangsbonus (Prämie oder geschenkter Spieleinsatz) können bei Online-Glücksspielen immer sofort eingelöst werden.

B Wer Online-Glücksspiele macht, fühlt sich glücklicher.

B Wer online spielt, ist nicht allein.



C. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



- C Die meisten Glücksspiele kann man gratis spielen.
- C Wenn man viel und lange spielt, wird man zum Sieger.
- C Wenn man weiss, wie ein Spiel funktioniert, dann gewinnt man auch.
- C Bei Online-Glücksspielen gewinnt man mehr als man verliert.
- C Wenn ein Online-Geldautomat lange nichts ausbezahlt hat, dann folgt bald der Jackpot.



D. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



- D** Wenn beim Roulette 6x eine rote Zahl erschienen ist, dann folgt danach eine schwarze Zahl.
- D** Wenn man beim Roulette im richtigen System spielt, dann gewinnt man.
- D** Je länger man spielt, desto grösser sind die Gewinnchancen.
- D** Sobald eine Person siegt, spielt sie nicht mehr weiter.
- D** Glaubst man an sich und seine Chance, dann ist auch das Glück nicht weit.



E. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



E Wenn eine Person oft verliert, dann spielt sie automatisch nicht mehr weiter.

E Wer verliert, ist selber schuld.

E Wenn eine Person sich vom Verlieren nicht entmutigen lässt, dann kommt bestimmt eine Glückssträhne.

E Mit dem Einsatz von höheren Beträgen verliert man weniger.



F. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt nicht»



F Je langsamer ein Spiel abläuft, desto grösser ist der Nervenkitzel.

F Je höher der Einsatz, desto weniger ist man auf das Resultat gespannt.

F Je schneller das Spiel abläuft, desto weniger Risiko geht man ein.

F Weil man nie weiss, wie das Resultat ausfällt, sind Online-Glücksspiele langweilig.

F Je niedriger der Einsatz ist, umso spannender ist das Spiel.



A. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



A Um Glücksspiele zu spielen, muss man meistens bezahlen.

A Weil man beim Online-Glücksspiel das Geld nicht in den Händen hat, werden höhere Beträge gesetzt.

A Online-Glücksspiele dürfen von der Schweizer Bevölkerung gespielt werden.

A Online-Glücksspiele sind für Jugendliche unter 18 Jahren verboten.

A Online-Glücksspiele werden vom Ausland aus angeboten, da dies in der Schweiz verboten ist (ausgenommen Angebote von Swisslos).

A Poker gilt als Glücksspiel, weil unter anderem die Verteilung der Karten zufällig erfolgt.



B. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



B Grosse Jackpots und versprochene Boni
verführen zum Spielen.

B Will man bei Online-Glücksspielen vom Bonus
profitieren, muss meistens zuerst für einen
bestimmten Betrag gespielt werden.

B E-Mail-Meldungen über einen Millionen-
gewinn im Lotto versprechen etwas, was
sie nicht halten.

B E-Mail-Nachrichten über einen Millionengewinn
(ohne dass man gespielt hat) zielen darauf ab,
die persönlichen Daten zu erfahen.

B Fröhliche Menschen in der Werbung für
Glücksspiele verharmlosen die Suchtgefahr.



C. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



- C Online-Glücksspiele können süchtig machen.
- C Auch wenn man genau weiss, wie ein Online-Glücksspiel funktioniert, kann der Spielausgang nicht beeinflusst werden.
- C Auch wenn man sich im Sport gut auskennt, sind die Auszahlungen bei Sportwetten so gesteuert, dass der Anbieter im Durchschnitt mehr gewinnt.
- C Glücksspiele sind alleine vom Zufall abhängig.
- C Glücksspiele werden gespielt, um Geld zu gewinnen.
- C Glücksspiele ziehen mehr männliche als weibliche Jugendliche und Erwachsene an.



D. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



D Wenn eine Person gewinnt, will sie noch mehr gewinnen.

D Wenn eine Person gewinnt, glaubt sie, mit Online-Glücksspielen Geld verdienen zu können.

D Höhere Einsätze haben keinen Einfluss auf die Gewinnchancen.

D Bei Glücksspielen gewinnt auf die Länge und unter dem Strich immer der Anbieter.

D Gewinne verführen zum Weitermachen.

D Gewinne verführen zu mehr Risiko.



D. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



E Wenn eine Person verliert, dann will sie den Verlust mit Gewinnen wieder zurückholen.

E Bei höheren Einsätzen kann man mehr verlieren.

E Häufige Verluste können die Lust am Glücksspiel nehmen.

E Gewinner sind am Schluss immer die Anbieter.

E Man verliert nur, weil es der Zufall will.



F. Aussagen zu den Rahmenbedingungen und Anbietern
«stimmt»



F Wenn Spiele schnell ablaufen, erhöht es die Spannung und man will mehr spielen.

F Je schneller ein Online-Spiel abläuft, desto mehr Risiken gehen die Beteiligten ein.

F Glücksspiele sind spannend, weil man nie weiss, wie das Resultat ausfällt.

F Je höher die Einsätze sind, um so grösser ist der Nervenkitzel.



Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

A. Rahmenbedingungen für Anbieter

- Der gesetzliche Standort von Online-Anbietern ist nicht in der Schweiz, sondern im Ausland (ausser Swisslos).
- Es gelten die gesetzlichen Bestimmungen des Landes, in dem der Anbieter lizenziert ist.
- Es gibt keinen gesetzlich vorgeschriebenen Spielerschutz.
- Bei rechtlichen Schwierigkeiten (z.B. das Geld wird nicht ausbezahlt) kommen die gesetzlichen Bestimmungen des Landes, in dem der Anbieter niedergelassen ist, zum Zuge.
- Alle Risiken wie Geldtransfer, die Einhaltung der Altersbeschränkung oder die Funktionstüchtigkeit der Spielsoftware liegen beim Spielenden.
- Die Benutzung der persönlichen Daten wird oft grosszügig angewendet.
- Zahlungsmodalitäten via Kreditkarten und Zahlungsanweisungen.

Wissen



Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

B. Werbung

- Attraktiv gestaltete Grafiken verlocken die Spielenden, immerzu die besten Gewinnchancen zu suchen (z.B. Jackpots oder Spiele mit Rabatten).
- Die Anbieter locken mit einem riesigen Spielangebot und zahlreichen Jackpots.
- Freispiele und Boni sind mit der Auflage verbunden, zuerst einen bestimmten Betrag einzusetzen.
- Spielende können jederzeit mehrere Glücksspielplattformen benutzen.
- Trotz grosser Jackpots gewinnt man nicht eher.

Wissen



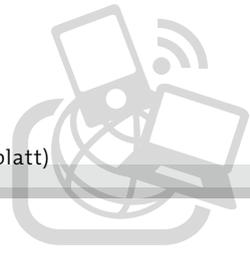


Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

C. Die Online-Glücksspiele

- › Gängige Spiele aus dem Casinobereich.
- › Pokerräume.
- › Wetten und Lotto.
- › Es gewinnen vor allem die Anbieter.
- › Die Spiele sind nicht zu beeinflussen.
- › Gewinne und Verluste sind durch zufallsgenerierte Programme gesteuert.
- › Trotz grossem Spieleinsatz erhöht sich die Gewinnchance nicht.
- › Selbst wenn in einem Spiel häufige Gewinne und Auszahlungen erfolgen, so überwiegen am Schluss die Verluste.
- › Hohe Einsätze erzeugen hohe Verluste.
- › Häufiges und langes Spielen zieht höhere Verluste nach sich.

Wissen

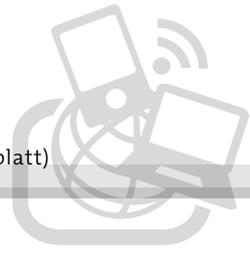


Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

D. Gewinne...

- › ... verlocken zum Weiterspielen.
- › ... erzeugen positive Gefühle.
- › ... und die regelmässigen Auszahlungen kleiner Gewinne lassen die Verluste vergessen.
- › ... fördern die Vorstellung, leicht zu Geld zu kommen.
- › ... sind keine Möglichkeit, sein Auskommen zu bestreiten.
- › ... fördern die Jagd nach dem Supergewinn und den meisten Boni.
- › ... haben nichts mit System und Können zu tun.

Wissen



Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

E. Verluste...

- › ... spornen zum Weiterspielen an, um die Verluste wieder hereinzuholen.
- › ... können auf Dauer nicht zurückgeholt werden.
- › ... sind normal, da Gewinnspiele dazu gemacht werden.
- › ... sind Zufall und kein eigenes Versagen.
- › ... können die Lust am Glücksspiel nehmen.
- › ... erzeugen negative Gefühle.
- › ... sind grösser, je höher der Einsatz ist.

Wissen





Was trifft für Online-Glücksspiele zu?

F. Nervenkitzel

- Der Nervenkitzel wirkt belebend.
- Der Nervenkitzel macht das Glücksspiel attraktiv.
- Je schneller der Spielverlauf ist, desto grösser ist der Nervenkitzel.
- Glücksspiele sind spannend, weil man nie weiss, wie das Resultat ausfällt.
- Je grösser das Risiko, desto höher der Erregungszustand.
- Es fühlen sich mehr männliche Jugendliche und Erwachsene von Glücksspielen angezogen als weibliche.
- Mit der Zeit braucht es grössere Einsätze und schnellere Spielabläufe damit der anfängliche Erregungszustand wieder erlebt wird.

Wissen



Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell

Einführung Die Entwicklung einer Online-Glücksspielsucht geht oft fast unbemerkt vor sich. In dieser Lektion lernen die Jugendlichen Situationen kennen, in denen der Prozess einer Suchtentwicklung aufgezeigt wird.

- Auftrag**
- Kleingruppen à 2 bis 3 Schülerinnen und Schülern formieren (9 Fallbeispiele)
 - Pro Gruppe ein Fallbeispiel studieren und den Kriterien **«Verantwortungsvolles Spielen»**, **«Problematisches Spielen»** oder **«Glücksspielsucht»** zuordnen.
 - Die Gruppe soll bei der Einordnung des gewählten Fallbeispiels kurz erläutern, weshalb sie es dem ausgewählten Kriterium zuweist.

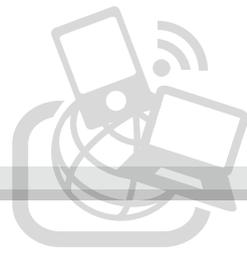
Wissensvermittlung Zur Auswertung und zur Vertiefung des Wissens erfolgt durch die Lehrperson ein kurzer Input mittels Folien zu den einzelnen Stufen einer Suchtentwicklung. Die Folien können auch als Merkblätter kopiert abgegeben werden.

Lernzielsicherung «Was habe ich gelernt?» Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Aufgabe, über das Gelernte zu reflektieren und sich Wichtiges auf einem Arbeitsblatt zu notieren. Danach erfolgen die Rückmeldungen ans Plenum.
Option: Diese Übung kann auch als Gruppenarbeit gemacht werden, wozu die Stichworte auf einen Flipchartbogen geschrieben und danach im Plenum präsentiert werden.

- Vorbereitung**
- Zur Einordnung der Fallbeispiele wird von der Lehrperson vorgängig mit Malerklebeband ein grosser Blumentopf auf den Schulzimmerboden aufgeklebt. Dieser wird horizontal in drei Teile aufgeteilt und mittels Papierstreifen mit den Kriterien betitelt: **«Verantwortungsvolles Spielen»**, **«Problematisches Spielen»** und **«Glücksspielsucht»**
 - 9 Fallbeispiele **NM | SM 1 | 27-29** kopieren, ausschneiden und rund um den «Topf» verteilen.
 - Folien **NM | SM 1 | 30-32** drucken bzw. zum Projizieren vorbereiten

Ablauf/Module Input Gruppen- und Einzelarbeit Plenum

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
15'	Fallbeispiele zuordnen	Gemeinsames Zuordnungsbild	➤ Kopiervorlagen: NM GS 4-12
15'	Informationsinput durch Lehrperson	Wissensvermittlung	➤ Folien/Merkblätter: NM GS 4-12
10'	«Was habe ich gelernt?»	Lernzielsicherung (einzeln oder in Kleingruppen)	➤ Notizpapier ➤ evtl. Flipchartbögen
10'	Rückmeldungen zum Austausch	Reflexion	



Verantwortungsvolles Spielen

Peter (20 J.) und Mark (20 J.) spielen ausnahmsweise Online-Roulette. Plötzlich gewinnt Mark 450 Dollar. Sie freuen sich. Nach vier weiteren Durchgängen und noch 80 Dollars auf dem Konto hören sie auf.

Max (14 J.) spielt mit seinem Vater(42 J.) gelegentlich Sport-Tipp. Gespannt verfolgen sie die Fussballspiele. Mal gewinnen sie, mal verlieren sie. Der Vater hat einen maximalen Spielbetrag pro Monat festgelegt, den er nicht überschreitet und der das Familienbudget nicht belastet.

Isabelle (18 J.) spielt zusammen mit ihrer Freundin Arinette (18 J.) jeden ersten Samstag im Monat Online-Poker über Facebook. Sie haben vereinbart, dass sie bei einem Verlust von maximal CHF 50.– oder nach spätestens vier Stunden aufhören. Dies halten sie ein.



Problematisches Spielen

Paul (15 J.) hat sich das Ziel gesetzt, sein Taschengeld aufzubessern und spielt Poker. Dies macht er auch in den grossen Pausen an der Schule, zusammen mit seinen Kollegen. Er hat bisher schon CHF 150.– verloren, gibt das aber nicht zu.

Nadia (32) spielt regelmässig an den Online-Geldspielautomaten. Wie üblich stehen die Symbole meist so, dass sie meint, fast gewonnen zu haben. Aber eben nur fast. Mit anderen Worten: sie hat verloren! Das ist ein psychologischer Trick der Automatenindustrie, damit man glaubt, der Gewinn sei in der Nähe. Nadia ist auf diesen Trick reingefallen. Sie nimmt die Fast-Gewinne als Zeichen, dass sie unbedingt weiterspielen soll. Manchmal fehlt ihr am Monatsende das Geld.

Lukas (18 J.) und John (18 J.) sind leidenschaftliche Poker-Spieler. Vor allem John geht dabei hart an die Grenzen seiner finanziellen Möglichkeiten und auch schon darüber hinaus. Er hat bereits ein Darlehen fürs Spielen aufgenommen. Lukas ermahnt ihn, sich zu mässigen und sich nicht weiter zu verschulden.



Glücksspielsucht

Peter (18 J.) spielt schon über ein halbes Jahr täglich Poker via Facebook. Seit einigen Wochen erhält er immer wieder Werbung für andere Pokerspiele, Zubehör und für Poker-Chatrooms sowie reale Pokergruppen. Demnächst geht er an ein solches Treffen, nur fehlten ihm dazu noch CHF 300.–. Dieses Geld hat er sich von Kollegen geliehen. Nächste Woche muss er es zurückzahlen.

Wenn Karl (26 J.) nicht spielen kann, dann denkt er permanent darüber nach. Er hat sich darin verbissen, ein System beim Roulette herauszufinden, mit welchem er gewinnen könnte. Wegen seiner Schulden (CHF 55'000.–) bei Freunden und bei der Bank steht er unter grossem Druck. Längst hat er den Bezug zur Realität verloren. Er glaubt, dass die Roulettekugel ein Gedächtnis hat und somit nach einem bestimmten System auf die Zahlenfelder fällt.

Mit 18 Jahren, bei ihrem ersten Online-Glücksspiel, erzielt Mirjam gleich einen Gewinn. Dies gab ihr die scheinbare Gewissheit, die Glücksspiele seien eine sichere Geldquelle. Seither spielt sie regelmässig. Neben den häufigen Verlusten streicht sie auch mal einen Gewinn ein. Dadurch schöpft sie immer wieder von neuem Hoffnung. Dies, obwohl sie oft kaum mehr ihre Wohnungsmiete bezahlen kann. Ihr Freund hat sie auch schon verlassen, da sie ihre ganze Freizeit nur noch vor dem PC mit den Glücksspielen verbringt.



Verantwortungsvolles Spielen

- Motiv**
- › Etwas Aussergewöhnliches machen, das im Grunde genommen unnötig ist.
 - › Lust zum Risiko
 - › Vergnügen und Unterhaltung
 - › Gruppenerlebnis
- Spielverhalten**
- › Ausnahmsweise spielen
 - › Wenig Zeitaufwand
 - › Geringe Spieleinsätze einhalten
- Folgen**
- › Keine Probleme

Wissen



Problematisches Spielen «Zocken»

- Motiv**
- › Ohne zu arbeiten zu Geld kommen zu wollen
 - › Verluste zurückgewinnen wollen
 - › Spielen als Hobby betrachten
 - › Beim Spielen Bestätigung suchen
 - › Zu glauben, dass man das Spiel zu seinen Gunsten beeinflussen könnte
- Spielverhalten**
- › Regelmässig und viel spielen
 - › Mehr Geld dafür ausgeben als man hat
 - › Häufig alleine spielen
 - › Sich ein Spielsystem ausdenken
- Folgen**
- › Kollegen vernachlässigen
 - › Verpflichtungen vernachlässigen
 - › Schulden machen
 - › Lügen über das Ausmass seines Spiels
 - › Schlechte Stimmung nach Verlusten
 - › Häufig ans Spielen denken
 - › Über Geldbeschaffung nachdenken
 - › Tatsache verleugnen, dass Glücksspiele nicht beeinflussbar sind!



Glücksspielsucht

- Motiv**
- › Um jeden Preis gewinnen wollen
 - › Der Glaube, das Spiel beherrschen und beeinflussen zu können
 - › Der Glaube, alle «Probleme» mit einem grossen Gewinn beseitigen zu können
 - › Glücksspielsucht gegenüber sich und anderen verleugnen
- Spielverhalten**
- › Bei jeder Gelegenheit spielen
 - › Alles Geld ins Glücksspiel stecken
 - › Masslose Einsätze
- Folgen**
- › Vom Glücksspiel beherrscht werden
 - › Verschuldung
 - › Realitätsverlust
 - › Freundschaften verspielen
 - › Zukunft aufs Spiel setzten
 - › Gesetze übertreten

Wissen