



Noch ein Spiel – Verluste ausgleichen

Zielgruppe

- 3. Zyklus

Kompetenzen

- SuS erleben durch die räumlich wahrnehmbare Distanz und durch die eigene Person (Einsatz), wie schnell sich ein Verlust beim (Online-)Glücksspiel einstellen kann und der Ausgleich des Verlusts ausser Reichweite gerät.
- SuS gewinnen eine Relation zu Quantität und Qualität eines Verlustes beim (Online-)Glücksspiel.



Arbeits- und Sozialformen

- Spielerische Gruppenarbeit
- Diskussion im Plenum

Zeitfenster

- Ca. 1 Lektion

Vorbereitung/Material

- Dieses Spiel benötigt eine Distanz von rund 30 Metern und kann im Schulhausbang oder im Freien durchgeführt werden
- AB 1: Ablauf
- AB 2: Geschichte

Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
5'	<p>Die LP führt das Spiel/die Gruppenarbeit ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jemand aus der Klasse wird als HauptakteurIn bestimmt. Er/Sie nimmt an einem Online-Glücksspiel teil. • Bei einem Gewinn würde er den doppelten Einsatz erhalten. Verliert er/sie, muss er/sie jeweils doppelt so viel einsetzen, um den Verlust wieder wettzumachen. • Es werden verschiedene Runden gespielt. LP moderiert die verschiedenen Runden (siehe Arbeitsblatt 1: Ablauf). <p>Variante Die LP kann auch einen Gewinn (2. oder 3. Runde) einfließen lassen und die Schritte dementsprechend anpassen. Die Verluste/Gewinne können auch durch Klingeltöne aufgelockert werden.</p>	

Zeit	Inhalt	Material
15'	<p>SuS stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf.</p> <p>Ein SuS übernimmt die Rolle des/der HauptakteurIn und startet mit ihrem/seinem Einsatz.</p> <p>Die verschiedenen Runden werden gemäss Arbeitsblatt durchgespielt.</p> <p>Nach der 6. Runde entsteht ein Schlussbild. Dieses Schlussbild ist Grundlage für die Reflexion/Diskussion.</p>	AB 1: Ablauf
15'-30'	<p>Reflexion/Diskussion über das Schlussbild.</p> <p>Die Klasse reflektiert und diskutiert das durchgespielte Szenario. Sie schliesst Erkenntnisse daraus (Lernzielsicherung).</p> <p>Fragen zur Kurzreflexion.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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? 	
5'	<p>Variante</p> <p>Abschlussmöglichkeit: LP liest die Geschichte des Erfinders des Schachspiels vor.</p>	AB 2: Geschichte

Quelle

- Freelance: Download (13.08.2023):
https://be-freelance.net/images/freelance/pdf/unterrichtsmodule/digitale_medien/onlineglueck/gluecksspiel_ke_b_verluste.pdf

Arbeitsblatt 1: Ablauf



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.–» Er 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. Er geht dafür den zweiten Schritt vorwärts.
- > Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren, ebenso deinen zweiten Einsatz von CHF 10.–. Dein Verlust beträgt nun total CHF 20.–.»

3. Runde

- > Der Hauptakteur ruft Schüler A und sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 20.–.» Die beiden machen 2 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.–.» 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.–.» 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.–.» Die 16 Schüler treten gemeinsam 16 Schritte vor.
- > 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?



Version 2 / 07.18

Bei diesem Spiel kann sich der Gewinn verdoppeln.

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

Jeder Schritt und jede Person = CHF 10.-

1. Spieleinsatz = 1 Schritt = Einsatz von CHF 10.- (CHF 10.- verloren)
2. Spieleinsatz = 1 Schritt = Einsatz von CHF 10.- (CHF 20.- gesamthaft verloren)
3. Spieleinsatz = 2 Schritte = Einsatz von CHF 20.- (CHF 40.- gesamthaft verloren)
4. Spieleinsatz = 4 Schritte = Einsatz von CHF 40.- (CHF 80.- gesamthaft verloren)
5. Spieleinsatz = 8 Schritte = Einsatz von CHF 80.- (CHF 160.- gesamthaft verloren)
6. Spieleinsatz = 16 Schritte = Einsatz von CHF 160.- (CHF 320.- gesamthaft verloren)

Beim nächsten Einsatz reicht die Klassengrösse schon nicht mehr aus.

Klassengrösse könnte z. B. Gesamtguthaben einer Person darstellen. In diesem Fall müsste

sich die Person verschulden, um weiterzuspielen oder um

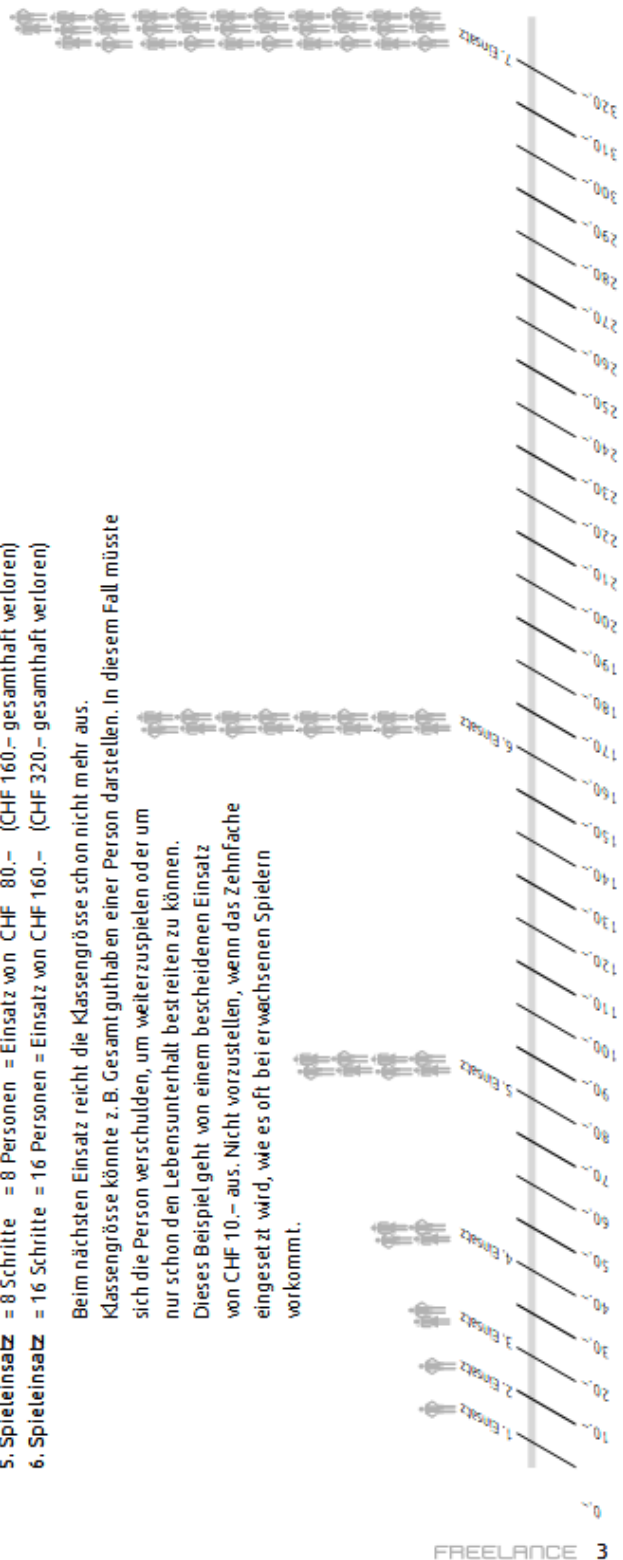
nur schon den Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Dieses Beispiel geht von einem bescheidenen Einsatz

von CHF 10.- aus. Nicht vorzustellen, wenn das Zehnfache

eingesetzt wird, wie es oft bei erwachsenen Spielern

vor kommt.



Arbeitsblatt 2: Geschichte

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 sechsdreissig Milliarden achthundertvierundfünfzig Millionen siebenhundertfünfundsiebzig Tausend achthundertacht 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.

Quelle: https://be-freelance.net/images/freelance/pdf/unterrichtsmodule/digitale_medien/onlineglueck/gluecksspiel_ke_b_verluste.pdf