



Ok? Oder nicht ok?

Zielgruppe

- 3. Zyklus

Kompetenzen

- SuS kennen den Unterschied zwischen Glücksspielsucht und verantwortungsvollem Spielen.

Arbeits- und Sozialformen

- Kleingruppe
- Einzelarbeit
- Plenum

Zeitfenster

- 1-2 Lektionen

Vorbereitung/Material

- Arbeits- und Infoblätter für Arbeit in Kleingruppen kopieren.
- Papier
- rote Punkte



Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
20'	Diskussion in 3er Gruppen: Lest die drei Geschichten durch. Danach diskutiert ihr, ob die Protagonisten dieser Geschichten verantwortungsvoll spielen oder ob sie gefährdet sind, süchtig zu werden bzw. Schulden zu machen. Schreibt eure Überlegungen stichwortartig auf das Arbeitsblatt.	Arbeitsblatt «3 Geschichten»
10'	Austausch in der 3er-Gruppe: Stefan (18J.) und Sara (19J.) spielen Glücksspiele: Stefan ist glücksspielsüchtig, Sara spielt verantwortungsvoll. Wie erkennt man diesen Unterschied im Verhalten von Stefan und Sara in Bezug auf Glücksspiele? Versucht die Frage in der Gruppe zu beantworten. Falls ihr nicht weiter wisst, lest das Infoblatt.	Infoblatt «Glücksspiel – wann muss ich mir Sorgen machen?»

Zeit	Inhalt	Material
30'	<p>Einzelarbeit:</p> <p>Alle nehmen sich 10 Minuten Zeit und schreiben sich eine kurze, wahre oder erfundene, Geschichte auf, die mit Glücksspiel zu tun hat. Du entscheidest, ob die Geschichte, die du erzählst, ein problematisches oder ein verantwortungsvolles Glücksspielverhalten schildert.</p>	Blatt Papier
10'	<p>Plenum:</p> <p>Alle heften ihre Geschichte anschliessend an die Pinnwand. Alle markieren jene Geschichten, welche ein problematisches Glücksspielverhalten thematisieren mit einem roten Punkt.</p>	Rote Punkte

Quelle

- www.feel-ok.ch, Lehrpersonen und Multiplikatoren - Lehrplan 21 Download (08.12.2021): https://www.feel-ok.ch/files/arbeitsblaetter/gluecksspiel_ok_nichtok.pdf

Arbeitsblatt «3 Geschichten»

1. Bettina ist 18 Jahre alt. Sie hat Geburtstag. Um zu feiern, geht sie mit ihren Freundinnen ins Casino und spielt dort Roulette. Bettina gewinnt CHF 300! Sie spielt einige Durchgänge weiter, bis von ihrem Gewinn nur noch CHF 100 übrigbleiben. Dann spielt Bettina nicht mehr weiter.

Findet ihr das Verhalten von Bettina in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?

.....

.....

.....

.....

.....

2. Roland (16 J.) spielt täglich online auf Slot-Maschinen. Er möchte sich so das nötige Geld für einen Töff erspielen, sein grosser Traum. Um weiter spielen zu können, bittet er seine Freunde um einen Vorschuss.

Findet ihr das Verhalten von Roland in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?

.....

.....

.....

.....

.....

3. Silvia (14 J.) hat ein kostenloses Spiel auf ihrem Smartphone installiert. Aber die Werbung nervt! Sie entscheidet sich 5 Franken für das Spiel auszugeben. Im Spiel kommt man aber nicht richtig vorwärts, wenn man nicht immer wieder mal 2 Franken, mal 5 Franken, mal 10 Franken ausgibt, was sie auch tut.

Findet ihr das Verhalten von Silvia in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?

.....

.....

.....

.....

.....

Quelle: https://www.feel-ok.ch/files/arbeitsblaetter/gluecksspiel_ok_nichtok.pdf

Infoblatt

«Glücksspiel – Wann muss ich mir Sorgen um jemanden machen?»

Mit folgenden Hinweisen findest du heraus, ob bei einer Person, die du kennst, das Spiel um Geld ausser Kontrolle geraten ist.

Wenn du eine Person kennst, die mit dem Glücksspiel ein Problem hat, wird er oder sie versuchen, das zu vertuschen. Weshalb?

Weil es nicht einfach ist, sich einzugestehen, dass man die Kontrolle über etwas verliert. Und oft kommt auch Scham dazu, viel Geld in den Sand gesetzt zu haben.

Wenn das Glücksspiel zum Problem wird, ist es oft wichtiger als alles andere im Leben: wichtiger als Freunde, Familie und Schule. Um zu vertuschen, dass man mit Glücksspiel ein Problem hat, wird einiges unternommen, also auch gelogen oder die Schule geschwänzt.

Wie findest du heraus, ob eine Person, die du kennst, mit Glücksspiel ein Problem hat?

Lies die folgenden Aussagen und wenn eine oder sogar mehrere auf diese Person zutreffen, dann ist bei dieser Person sehr wahrscheinlich das Spiel um Geld ausser Kontrolle geraten:

- Diese Person fehlt in der Schule oder Lehre, um spielen zu können.
- Sie fühlt sich nach dem Spielen schlecht und hat Schuldgefühle.
- Sie hat schon mit der Idee gespielt, mit dem Gewinn Schulden zurückzuzahlen oder andere Geldprobleme zu lösen.
- Sie hat versucht, beim Spiel verlorenes Geld sofort zurückzugewinnen.
- Sie hat nach einem Gewinn weitergemacht, um noch mehr zu gewinnen.
- Sie hat sich schon oft «pleite» gespielt.
- Sie hat schon oft andere angepumpt, um spielen zu können.
- Sie hat eigene Sachen verkauft, um an Spielgeld heranzukommen.
- Sie hat Schwierigkeiten, frei verfügbares Geld für etwas anderes auszugeben.
- Sie hat immer weniger Interesse an ihrer Umgebung.
- Sie wird unruhig und aggressiv, wenn sie keine Gelegenheit zum Zocken findet.
- Sie geht nach Sorgen und Ärger zuerst einmal zocken.
- Sie spürt, dass sie sich und andere schädigt und spielt trotzdem weiter.
- Sie wird, trotz fester Absichten, nicht zu spielen, viele Male rückfällig.
- Sie hatte schon wegen des Glücksspiels Selbstmordgedanken

Hilfe vor Ort: [Spielen ohne Sucht – Spielen ohne Sucht \(sos-spielsucht.ch\)](https://www.sos-spielsucht.ch)

Quelle: https://www.feel-ok.ch/de_CH/jugendliche/themen/gluecksspiel/ressourcen/gluecksspiel/find-s-raus/sorgen_machen.cfm