



## Spielen ohne Sucht

### Zielgruppe

- 3. Zyklus

### Kompetenzen

SuS erweitern ihr Wissen zu:

- Glücksspielthematik
- Suchtentwicklung und Glücksspielsucht
- Konsequenzen einer Sucht für die Betroffenen und das Umfeld
- Hilfesystem

### Arbeits- und Sozialformen

- Einzelarbeit
- Arbeit in Gruppen, Klasse
- Interaktives Arbeiten mit dem Film

### Zeitfenster

- 2 Lektionen

### Vorbereitung/Material

- Computer mit Internetverbindung, Beamer
- Kartenspiele kopieren, zuschneiden und zusammenkleben (1 Spiel pro Dreiergruppe)
- Zettel, Sack
- Grosse Post-it

### Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
10'	<p>Einzelarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Notiere auf einen kleinen Zettel eine Frage, welche du im Zusammenhang mit Glücksspiel, Glücksspielsucht hast.</li> <li>• Diese Fragen werden eingesammelt und in einen Sack gelegt.</li> </ul>	Sack und Zettel für Fragen
15'	<p>Film schauen <a href="https://www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4">https://www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4</a></p>	Computer mit Internetverbindung, Beamer



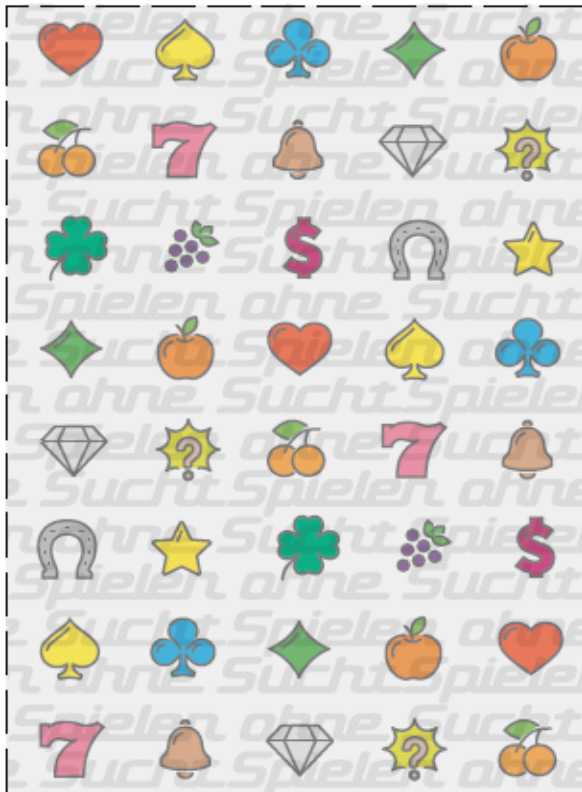
Zeit	Inhalt	Material
5'	Einzelarbeit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welches sind für dich die wichtigsten Momente/Szenen/Aussagen im Film?</li> <li>• Notiere zwei Momente/Szenen auf ein Post-it.</li> </ul>	Grosse Post-it
5'	Austausch zu zweit: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskutiert zu zweit eure jeweiligen Schlüsselmomente.</li> <li>• Klebt anschliessend pro Person einen Moment an die Wandtafel.</li> </ul>	
10'	Austausch in der Klasse: Die LP ordnet die Post-it thematisch. Mögliche Kategorien: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suchtentwicklung</li> <li>• Merkmale der Glücksspielsucht</li> <li>• Geldverlust, Verschuldung</li> <li>• Suchtausstieg</li> <li>• Konsequenzen für den Spieler/die Spielerin</li> <li>• Konsequenzen für das Umfeld, die Familie</li> </ul> Einige Themen kommen häufiger vor, andere eventuell nur einmal. Andere vielleicht gar nicht. Gibt es Anmerkungen? Fragen dazu?	
5'	Zusammenfassung, Aussicht auf nächste Lektion	
25'	Kartenspiel mit 14 Fragen Beispiel einer möglichen Frage an die ganze Klasse stellen: <b>Was macht Online-Glücksspiele besonders gefährlich?            Weshalb haben sie ein höheres Suchtpotential?</b> <b>Antworten:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Das Casino und der Pokertisch sind auf dem Handy, also in der eigenen Hosentasche (24h verfügbar).</li> <li>• Der Überblick über die Ausgaben und der Bezug zur Realität geht schneller verloren, da das Geld virtuell ist.</li> <li>• Niemand schaut zu. Es gibt keine soziale Kontrolle.</li> <li>• Die Spielabfolge ist sehr schnell, man kommt leicht in einen Rausch oder kann auf mehreren Webseiten gleichzeitig spielen.</li> </ul>	Kartenspiele

Zeit	Inhalt	Material
	<p><b>Anleitung:</b></p> <p>Ziel des Spieles ist, möglichst viele Karten für sich zu sammeln. Gewonnen hat, wer am meisten Karten hat.</p> <p>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>	
25'	<p><b>Fragensack leeren</b></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>	Offene Fragen auf grosse Zettel schreiben

## Quelle

- Download (06.01.2022): <https://www.sos-spielsucht.ch/de/>

## Kartenspiel mit 14 Fragen



Wie definiert man Glücksspiel?

1. Das Ergebnis ist vom Zufall abhängig.
2. Zum Spielen muss Geld eingesetzt werden.
3. Auch der Gewinn wird in Form von Geld ausgeschüttet.



Wie viele Jugendliche haben in den letzten 12 Monaten ein Glücksspiel gespielt?

Etwa 30% der Jugendlichen zwischen 15 und 18 Jahren, d.h. 3 von 10 Jugendlichen haben in den letzten 12 Monaten gezockt.

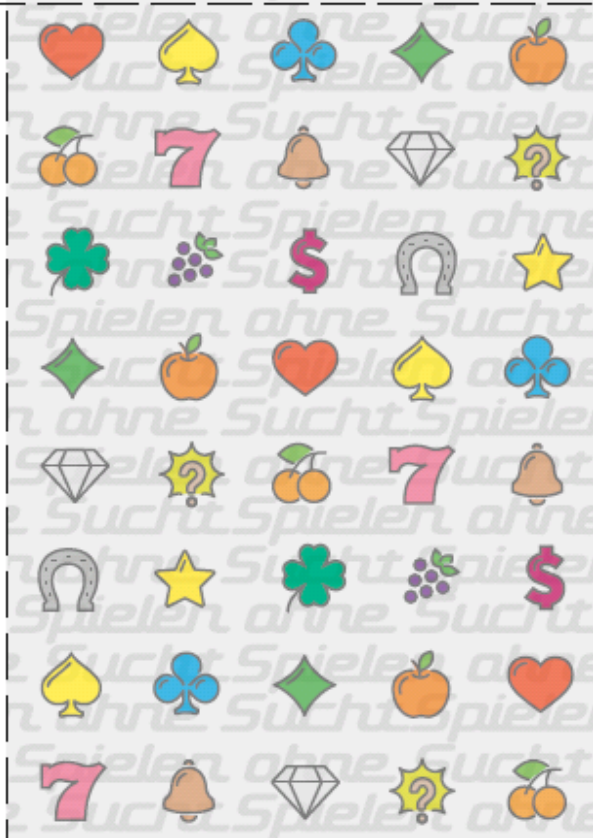
Quelle: <https://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2017/08/Karten.pdf>



Wie viele Menschen in der Schweiz sind glücksspiel-süchtig?

**28'000 Menschen**

47'000 gelten als problematisch Spielende.

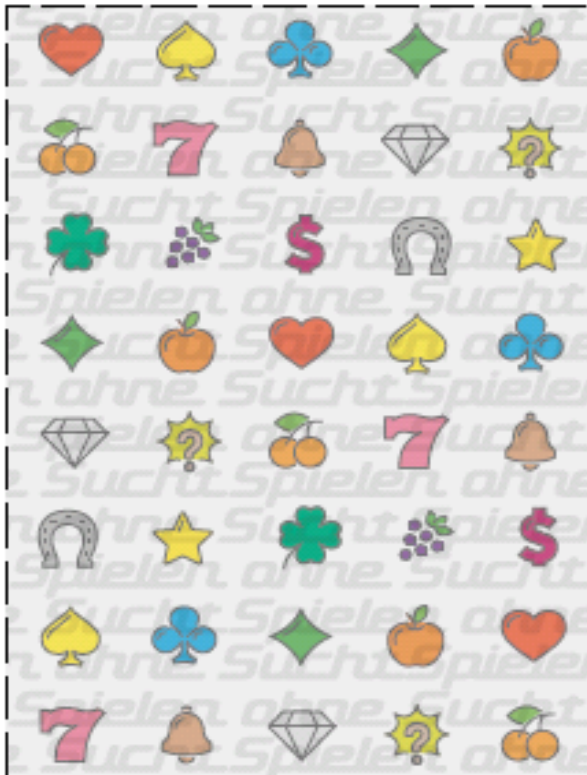


Wie viele Menschen haben in der Schweiz ein Glücksspiel-problem?

**75'000 Menschen.**

Quelle: <https://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2017/08/Karten.pdf>

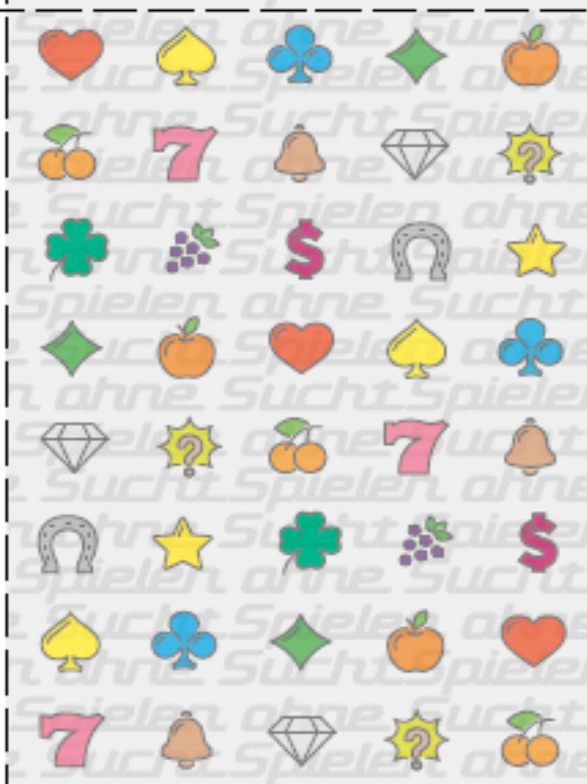




Wie viele Menschen aus dem nahen Umfeld sind von einer Glücksspielsucht eines Spielers mitbetroffen?

**5 bis 10**

D.h. bei 75'000 Personen mit Glücksspielproblemen sind hochgerechnet bis zu 750'000 Menschen in der Schweiz mitbetroffen.

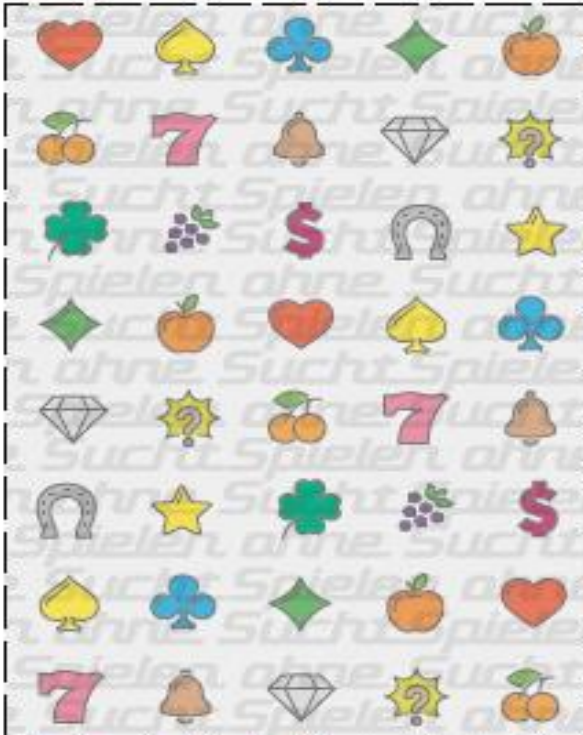


Können Minderjährige in der Schweiz online Glücksspiele spielen?

**Nein.**

Für Jugendliche gilt die Altersgrenze von 18 Jahren.

Quelle: <https://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2017/08/Karten.pdf>

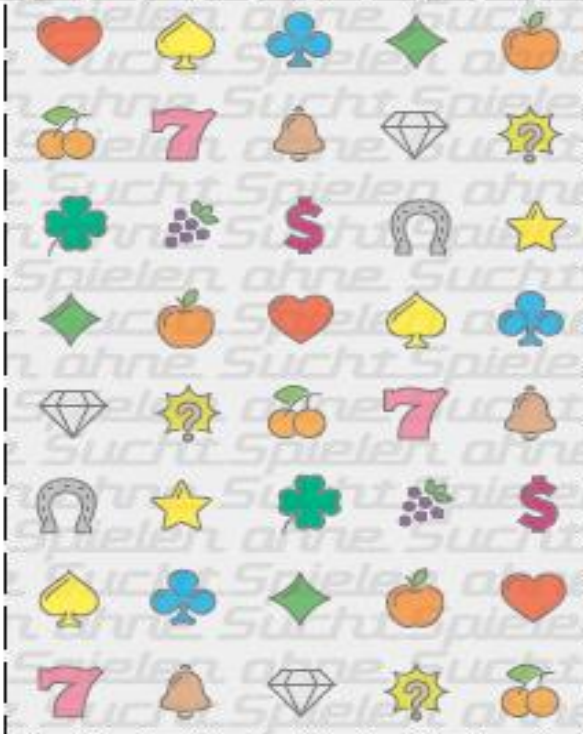


**Das häufigste Glücksspiel bei Jugendlichen ist Poker.**

**Ja oder Nein?**

**Nein.**

Am meisten werden Lotteriespiele gespielt (z.B. Rubbellose, Lotto, etc.).



**Hat man bessere Chancen im Sportwetten zu gewinnen, wenn man sich in der Sportart gut auskennt?**

**Nein.**

Sportwetten sind fast reine Glücksspiele; ob man sich auskennt oder nicht, spielt nur eine ganz kleine Rolle.



**Was ist wahrscheinlicher?  
Dass du von einem Blitz  
getroffen wirst oder im Zahlen-  
lotto auf 6 Richtige tippst?**

**Dass du vom Blitz getroffen  
wirst.**

Die Wahrscheinlichkeit liegt bei  
1:6 Millionen. Du wirst also viel  
eher von einem Blitz getroffen,  
als dass du bei einmaligem  
Lottospielen auf 6 Richtige tippst  
(1:31 Millionen).

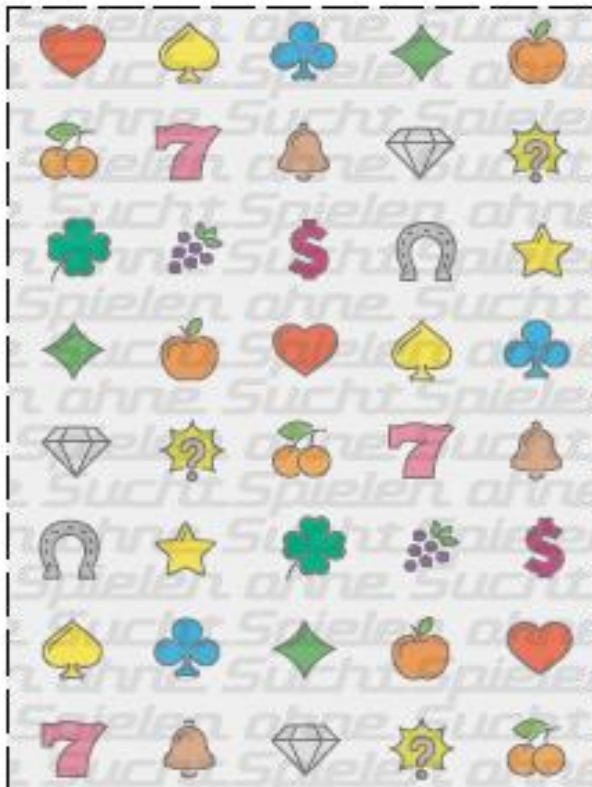


**Welche Spiele zählt man zu  
den Glücksspielen?**

- 1. Casino-Glücksspiele wie  
Roulette, Poker, Black Jack.**
- 2. Lotterie-Spiele wie Lotto,  
Rubbellose.**
- 3. Wetten, bspw. Sportwetten.**

Quelle: <https://www.sos-spielsucht.ch/media/files/2017/08/Karten.pdf>





Welche Spiele zählt man nicht zu den Glücksspielen?

1. Geschicklichkeitsspiele.
2. Gesellschaftsspiele.



Nur wer jeden Tag zockt, kann davon süchtig werden.

Richtig oder falsch?

**Falsch.**

Man kann auch eine Glücksspielsucht entwickeln, wenn man weniger spielt. Entscheidend ist, wie viel Platz das Spielen im Leben einnimmt. Wie häufig man daran denkt und auf was man alles verzichtet, nur um Spielen zu können.



**Nach sieben Mal rot im Roulette steigt die Wahrscheinlichkeit, dass schwarz kommt.**

**Richtig oder falsch?**

**Falsch.**

Auch wenn hundert Mal rot kommt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass beim nächsten Mal schwarz kommt gleich gross, d.h. 50:50.



**Jungen spielen mehr Glücksspiele als Mädchen.**

**Richtig oder falsch?**

**Richtig.**

Sie haben auch mehr Probleme mit dem Spielen. Etwa 10% der Jungen, die spielen, sind gefährdet. Bei den Mädchen sind es 2%.