



Thema Teil 1	1. Lektion: Interaktives Arbeiten mit dem Dokumentarfilm «Glück.Spiel.Sucht.»	
Thema Teil 2	2. Lektion: Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell	
Zeitbedarf	2 Lektionen	
Fächer	> Medien und Informatik > Ethik, Religionen, Gemeinschaft	
Methoden	> Arbeit im Plenum (1. und 2. Lektion) > Einzelarbeit (Lernzielsicherung)	
Einsatz	> Fachspezifischer Unterricht > Bestandteil von Projekttagen	
Material	> Einführung, Planung	2, 3, 8
	1. Lektion: > Dokumentarfilm «Glück.Spiel.Sucht.» > Beamer, Laptop > Sack und Post-it-Notizzettel für Fragen und Antworten	5, 6, 7
	2. Lektion: > Fallbeispiele, Projektionsvorlagen und Merkblätter	9–14

*Quelle: Haupteinheit 2 erstellt in Anlehnung an die Broschüre
«Ihr Einsatz bitte – Prävention von Glücksspielsucht» Aktion Jugendschutz, Daniel Ensslen,
Landesarbeitsstelle Bayern e. V., München 2011, Art. Nr. 14681*



Einführung

Online-Glücksspiele sind 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. Jugendliche im Oberstufenalter spielen zwar vergleichsweise noch wenig. Trotzdem locken grosse Gewinne, kostenlose Poker-Runden oder attraktive Turniere (vor allem beim Online-Poker oder bei Slot-Machines) vermehrt zum Mitmachen. Dabei sind sich die Jugendlichen den Gefahren oft nicht bewusst. Verdienen Jugendliche erstmals ihr eigenes Geld, sind sie 18 Jahre alt und besitzen ihre eigene Kreditkarte, dann ist der freie Zugang auf tausende von Online-Casinos, Poker-Räumen und Wettportalen kein Problem mehr. Ein Mausklick genügt.

Die vorliegenden Lektionen zeigen die Gefahren des Online-Glücksspiels auf und sensibilisieren Jugendliche frühzeitig für einen kritischen Umgang mit Online-Glücksspielen.

Kompetenzen

- > Sie kennen die Konsequenzen einer Sucht für die Betroffenen und ihr Umfeld.
- > Sie haben eine eigene Meinung und erkennen, dass man beim Glücksspiel kaum auf der Gewinnerseite steht.
- > Sie verstehen die Merkmale der Suchtentwicklung.
- > Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.1.d

Zusatzinfos

- > **www.safer-gambling.ch**
Glücksspiel, Schulden, Probleme, Einsamkeit. Dieses Tool hilft, Spielverhalten besser zu verstehen und zeigt auf, wie es geändert werden könnte.

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 Beratungshotline und einer E-Mail-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 von Glücksspielsucht»**, Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e. V., München 2011, Art.Nr. 14681



Zeitbedarf	Ablauf	Material
10'	<p>1. Fragensack: Einstieg ins Thema</p> <p>Auftrag: Notiere auf einen kleinen Zettel eine Frage, die du im Zusammenhang mit Glücksspiel, Glücksspielsucht hast.</p> <p>Diese Fragen werden eingesammelt und in einen Sack gelegt.</p>	Sack und Zettel für Fragen
15'	<p>2. Film schauen</p> <p>Link: www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4 (14:26 Minuten)</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-Notizzettel
5'	<p>b) AUSSEN-Perspektive:</p> <p>Auftrag: Diskutiert zuerst zu zweit eure jeweiligen Schlüssel-momente. 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-Notizzettel 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>	



Hintergrundinformation für Lehrpersonen

- Kurzfilm:** Glück.Spiel.Sucht.
Länge: 14,26 Minuten
Link: www.youtube.com/watch?v=b0QpmhSc5f4 (www.sos-spielsucht.ch > Fachpersonen > Fachliteratur & Arbeitsmaterialien > Unterrichtsmaterialien)
Filmgattung: Dokumentarfilm mit fachlichen Zusatzinformationen
Erzählstruktur: Im Film verweben sich die zwei Erzählstränge mit den persönlichen Geschichten der beiden Protagonisten – Ismail (44 J., ehemaliger Automatenspieler) und André (37 J., ehemaliger Sportwettenspieler). Animierte Informationsinseln dienen zur Vermittlung der wichtigsten Zahlen und Fakten zu Glücksspiel und Glücksspielsucht.

Ablauf	Inhalt/Protagonist	Angesprochene Themen und Texte der Informationsinseln
00.00–00.40	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 jahrtausendealte 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» – die Anspannung steigt, das Herz schlägt immer schneller. Jeder und jede kennt es, dieses Gefühl des Rausches. Am Anfang einer Spielsucht steht der Wunsch, immer mehr von diesem guten Gefühl zu haben. Eine Art Rausch, der alles andere vergessen lässt. Von diesem Glücksmoment bis zu einer Sucht vergehen häufig Jahre.</p>
00.40–01.35	Ismail	Schildert, wie es bei ihm zu einer Sucht gekommen ist.
01.35–02.04	2. Infoinsel	<p>Was sind Glücksspiele? Problematik in der Schweiz</p> <p>Glücksspiel = Geldspiel. Das Ergebnis ist vom Zufall abhängig, zum Spielen muss Geld eingesetzt werden und der Gewinn wird auch in Form von Geld ausgeschüttet. • Etwa 50 % der Schweizer Bevölkerung ab 15 Jahren haben in den letzten 12 Monaten ein Glücksspiel gespielt. • Etwas mehr als 75 000 Menschen spielen exzessiv Glücksspiele. (28 000 davon sind glücksspielsüchtig und 47 000 gelten als problematisch Spielende.) • Vom Spiel eines Glücksspielsüchtigen sind jeweils 5 bis 10 nahestehende Personen mitbetroffen.</p>
02.04–03.51	André	Spricht über den Beginn seiner Spielsucht.

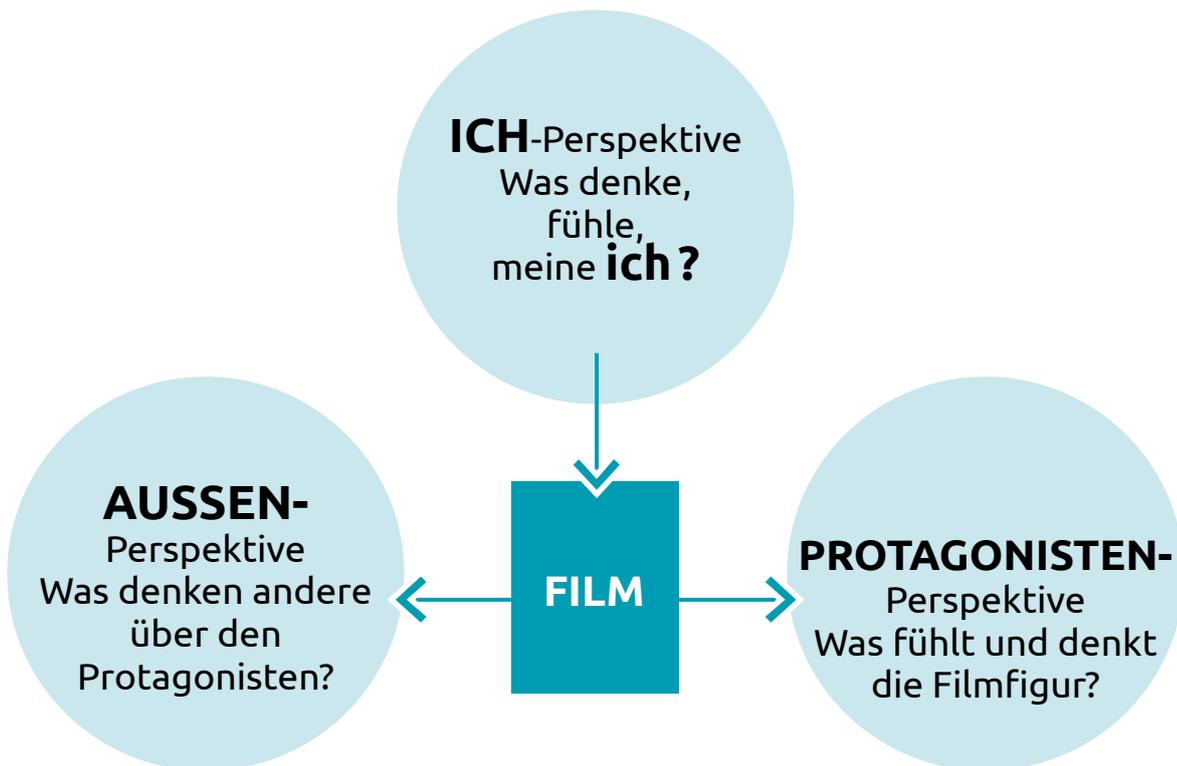


Ablauf	Inhalt/Protagonist	Angesprochene Themen und Texte der Informationsinseln
03.51–04.26	3. Infoinsel	<p>Glücksspielsucht</p> <p>Wer glücksspielsüchtig ist, verliert das Interesse an fast allen anderen Dingen im Leben – Beruf, Familie, Partnerschaft und Hobbys. Das Glücksspiel wird zum Lebensinhalt. Es werden dafür Schulden gemacht und Kredite aufgenommen. Die Spielerin, der Spieler verheimlicht und lügt, um die Sucht zu verstecken. Das Spiel macht keinen Spass mehr. Der Drang zu spielen wird zwanghaft und zu einer Krankheit. Glücksspiel ist zwar in der Gesellschaft akzeptiert, Glücksspielsucht jedoch noch immer ein Tabu.</p>
04.26–06.41 06.41–08.26	Ismail André	Zum Spielen und zur Sucht Zum Spielen und zur Sucht
08.26–08.57	4. Infoinsel	<p>Online-Glücksspiel</p> <p>Was macht Online-Glücksspiele besonders gefährlich? Wieso haben sie ein hohes Suchtpotenzial? Gründe: verfügbar 7/24 – 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</p>
08.57–09.38 09.38–10.49 10.49–11.37 11.37–12.46 12.46–13.10	Ismail André Ismail André Ismail	Konsequenzen der Spielsucht auf sein Leben und sein Umfeld Konsequenzen der Spielsucht auf sein Leben und sein Umfeld Geldverlust Als alles aufflog und es nicht mehr so weitergehen konnte 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 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.



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.



Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell

- Einführung** Eine Online-Glücksspielsucht entwickelt sich oft fast unbemerkt. 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** Die Lehrperson erläutert mittels Projektionsvorlagen kurz die einzelnen Stufen der Suchtentwicklung. Die Projektionsvorlagen können auch als Merkblätter kopiert abgegeben werden.
- Kompetenzsicherung** «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 eignet sich auch als Gruppenarbeit. Die Gruppen schreiben die Stichworte auf einen Flipchartbogen und präsentieren sie danach im Plenum.
- Vorbereitung**
- > Zur Einordnung der Fallbeispiele skizziert die Lehrperson vorgängig mit Malerklebeband einen grossen Blumentopf auf den Schulzimmerboden. Dieser wird horizontal in drei Teile aufgeteilt und mittels Papierstreifen mit den Kriterien betitelt: «verantwortungsvolles Spielen», «problematisches Spielen» und «Glücksspielsucht»
 - > 9 Fallbeispiele – Seite 8 bis 10 kopieren, ausschneiden und rund um den Topf verteilen.
 - > Projektionsvorlagen Seiten 11, 12 und 13 bereithalten (als Merkblätter zum Verteilen oder zum Projizieren)

Ablauf/Module Input Gruppenarbeit Klassenverband

Zeit	Themen/Aufträge	Methode/Form	Material/Hinweise
15'	Fallbeispiele zuordnen	Gemeinsames Zuordnungsbild	> Kopiervorlagen S. 8–10
15'	Informationsinput durch Lehrperson	Wissensvermittlung	> Projektionsvorlagen S.11–13
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 USD 450.–. Sie freuen sich. Nach 4 weiteren Durchgängen und noch USD 80.– auf dem Konto hören sie auf.

Max (14 J.) spielt mit seinem Vater (42 J.) gelegentlich Sport-Tipp. Gespannt verfolgen sie die Fussballspiele auf dem Teletext und warten auf die Resultate. Mal gewinnen sie, mal verlieren sie.

Isabelle (16 J.) spielt zusammen mit ihrer Freundin Arinette (16 J.) jeden ersten Samstag im Monat Online-Poker über Facebook. Sie haben vereinbart, dass sie bei einem Verlust von maximal CHF 50.– oder einem Gewinn über CHF 100.– aufhören. Dies halten sie ein.



Problematisches Spielen

Paul (15 J.) hat die Facebook-Apps auf seinem iPhone installiert. Er meldet sich nie ab, damit er Statusmeldungen seiner Freunde sofort erhält. Zudem hat er sich das Ziel gesetzt, mit Pokerspiel sein Taschengeld aufzubessern. Er spielt auch in der Schule während den grossen Pausen zusammen mit seinen Kollegen. Er hat bisher schon CHF 150.– verloren, gibt das aber nicht zu.

Nadia (32 J.) spielt regelmässig an den Online-Geldspielautomaten. Oft stehen die Symbole so, dass sie meint, schon fast gewonnen zu haben. Aber eben nur fast. Mit anderen Worten: Sie verliert! Dieser psychologische Trick der Glücksspielindustrie bewirkt, dass man glaubt, der Gewinn sei greifbar nahe. Nadia fällt immer wieder auf diesen Trick herein. 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 manchmal darüber hinaus. Er hat bereits ein Darlehen fürs Spielen aufgenommen. Lukas ermahnt ihn, sich zu mässigen und sich nicht weiter zu verschulden.



Glücksspielsucht



Peter (15 J.) spielt schon über ein halbes Jahr täglich Poker via Facebook. Seit einigen Wochen erhält er immer wieder Werbung für andere Poker-Spiele, Zubehör und für Poker-Chatrooms sowie reelle Poker-Gruppen. Demnächst nimmt er an einem solchen Treffen teil, allerdings fehlen 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, für das Roulette ein System zu entwickeln, mit dem er gewinnen kann. 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 eine Roulettekugel ein Gedächtnis hat und somit nach einem bestimmten System auf die Zahlenfelder fällt.

Mit 18 Jahren, bei ihrem ersten Online-Glücksspiel, erzielte Mirjam gleich einen Gewinn. Dies gab ihr die scheinbare Gewissheit, 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 und mit Glücksspielen verbringt.



Verantwortungsvolles Spielen

- Motiv**
- > Etwas Aussergewöhnliches machen, das im Grunde genommen unnötig ist
 - > Lust auf Risiko
 - > Wünsche und Träume (Konsumgüter, Reisen usw.)
 - > Vergnügen und Unterhaltung
 - > Gruppenerlebnis
- Spielverhalten**
- > Ausnahmsweise spielen
 - > Wenig Zeitaufwand
 - > Geringe Spieleinsätze einhalten
- Folgen**
- > Keine Probleme



Problematisches Spielen, «Zocken»

- Motiv**
- > Ohne zu arbeiten zu Geld kommen wollen
 - > Verluste zurückgewinnen wollen
 - > Spielen als Hobby betrachten
 - > Beim Spielen Bestätigung suchen
 - > Der Glaube, 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
 - > Hausaufgaben vernachlässigen
 - > Schulden machen
 - > Schlechte Stimmung nach Verlusten
 - > Häufig ans Spielen denken
 - > Tatsache verleugnen, dass Glücksspiele nicht beeinflussbar sind
 - > Das Spielverhalten verharmlosen



Glücksspielsucht

Motiv

- > Den Spieldrang befriedigen
- > 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

Spiel-

verhalten

- > Bei jeder Gelegenheit spielen
- > Praktisch alles Geld ins Glücksspiel stecken
- > Mehrere Glücksspiele gleichzeitig spielen

Folgen

- > Vom Glücksspiel beherrscht werden
- > Verschuldung
- > Realitätsverlust
- > Freundschaften verspielen
- > Zukunft aufs Spiel setzen
- > Gesetze übertreten
- > Hab und Gut verspielen
- > Ausbildungs- und Arbeitsplatz verlieren