



- Thema** > Online-Glücksspiel
- Aufgabe** > Vorgegebene Situation als Szene spielen
> Reflexion und Diskussion im Klassenverband
- Ziele** > Problematisches Spielverhalten hinterfragen
> Kritische Haltung gegenüber dem Online-Glücksspiel festigen
> Sich differenziert einbringen
- Ablauf** > Szenensituation vorgeben (Folie, Arbeitsblatt)
> In 4er-Gruppen die Szene 5 Minuten vorbereiten
> Eine Gruppe spielt die Szene kurz vor
> Reflexion im Klassenverband
- Zeitbedarf** > 20 Minuten
- Material** > Folie mit Szenenbeschreibung, soll auch als Arbeitsblatt an die Gruppen verteilt werden

Kopiervorlage/Folie

- Ausgangsszene** A und B (beide 18 Jahre) spielen in jeder freien Minute begeistert Online-Poker. Sie verbrauchen fast ihr ganzes Geld dafür und sind Ende Monat knapp bei Kasse. Auch treffen sie sich kaum mehr mit ihren langjährigen Freunden C und D (19 und 18 Jahre). C und D nerven sich, dass A und B nichts mehr mit ihnen unternehmen und nur noch vor dem PC sitzen und Online-Poker spielen. Sie machen sich Sorgen, dass die beiden sich verschulden. A und B finden es überhaupt nicht schlimm, dass sie so viel spielen.
- Aufgabe**
- > Bildet 4er-Gruppen und spielt diese Szene. Wie verhalten sich A und B? Wie C und D? Was sagen sie? Können C und D ihre Kollegen A und B überzeugen, weniger oder gar nicht mehr zu spielen? Wie können sie den beiden helfen, nicht in die Suchtfalle zu tappen? (Vorbereitungszeit 5 Minuten)
 - > Danach spielt ein Team der Klasse ihre Lösung vor.

Kommentar/ Reflexion

Eine Glücksspielsucht entsteht unbemerkt und schleichend. Oft wollen Verluste mit höheren Einsätzen und längeren Spielphasen zurückgewonnen werden. Gewinner bleibt aber das Online-Casino und zurück ein Schuldenberg. Diese Aufgabe bietet die Möglichkeit, sich mit den Gefahren des Online-Glücksspiels auseinanderzusetzen. Es geht darum, das Spielverhalten zu hinterfragen und eine kritische Distanz zu gewinnen. Personen aus dem Umfeld (in unserem Beispiel die nichtspielenden Freunde) sollen ermutigt werden, sich mit ihren Freunden auseinanderzusetzen.

Am Schluss soll die Klasse die präsentierte Szene reflektieren und darüber diskutieren, welche Erkenntnisse sie daraus schliessen. (Lernzielsicherung)

Was wurde gesehen und gehört? Welche Argumente führten C und D gegen das Spielverhalten von A und B ins Feld? Wie reagierten A und B? Ist es C und D gelungen, dass A und B ihr Spielverhalten hinterfragt haben? Wie hättet ihr an Stelle von A und B respektive C und D reagiert?



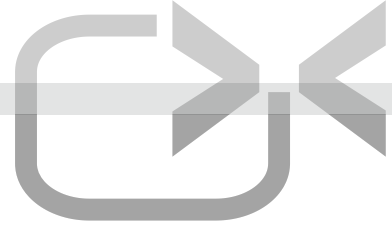
Eine Zusammenarbeit von: www.nocheinspiel.net



www.sos-spielsucht.ch



www.be-freelance.net



Online-Poker-Szene

Ausgangsszene

- **A** und **B** (beide 18 Jahre) spielen in jeder freien Minute begeistert Online-Poker. Sie brauchen fast ihr ganzes Geld dafür und sind Ende Monat knapp bei Kasse. Auch treffen sie sich kaum mehr mit ihren langjährigen Freunden **C** und **D** (19 und 18 Jahre).
- **C** und **D** nerven sich, dass **A** und **B** nichts mehr mit ihnen unternehmen und nur noch vor dem PC sitzen und Online-Poker spielen. Sie machen sich Sorgen, dass die beiden sich verschulden.
- **A** und **B** finden es überhaupt nicht schlimm, dass sie so viel spielen.

Aufgabe (Vorbereitungszeit 5 Minuten)

- Bildet 4er-Gruppen und spielt diese Szene. Wie verhalten sich **A** und **B**? Wie **C** und **D**?
- Was sagen sie?
- Können **C** und **D** ihre Kollegen **A** und **B** überzeugen, weniger oder gar nicht mehr zu spielen?
- Wie können sie den beiden helfen, nicht in die Suchtfalle zu tappen?
- Danach spielt ein Team der Klasse ihre Lösung vor.