



<b>Thema</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Problematisches Spielverhalten hinterfragen</li></ul>
<b>Aufgabe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Vorgegebene Situation als Szene spielen</li><li>➤ Reflexion und Diskussion im Klassenverband</li><li>➤ Als Abschluss werden weitere Tipps für einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Glücksspiel gezeigt (Video: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=R5CbDldBLP8">www.youtube.com/watch?v=R5CbDldBLP8</a>)</li></ul>
<b>Kompetenzen</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen problematisches Spielverhalten.</li><li>➤ Sie haben eine kritische Haltung gegenüber dem Online-Glücksspiel.</li><li>➤ Sie können sich differenziert einbringen.</li><li>➤ Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.d, MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.1.d</li></ul>
<b>Ablauf</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Szenensituation vorgeben (die ersten 30 Sekunden des Videos abspielen)</li><li>➤ In 3er-Gruppen die Szene 5 Minuten vorbereiten</li><li>➤ Eine Gruppe spielt die Szene kurz vor</li><li>➤ Reflexion im Klassenverband</li><li>➤ Weitere Tipps zum verantwortungsvollen Spiel als Abschluss: Video (ab Minute 0:30)</li></ul>
<b>Zeitbedarf</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ 25 Minuten</li></ul>
<b>Material</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Video (<a href="http://www.youtube.com/watch?v=R5CbDldBLP8">www.youtube.com/watch?v=R5CbDldBLP8</a>) mit Aufgabenstellung und Tipps zum verantwortungsvollen Glücksspiel.</li><li>➤ Projektionsvorlage mit «Online-Poker-Szene» (Seite 2), soll auch als Arbeitsblatt an die Gruppen verteilt werden</li></ul>
<b>Ausgangsszene</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Tim spielt gerne Online-Poker. Nach einer Glückssträhne hat ihn das Glück verlassen. Er hat immer mehr Geld eingesetzt und verloren. Mittlerweile ist sein ganzer Lehrlingslohn von diesem Monat weg. Was soll Tim jetzt tun?</li></ul>
<b>Aufgabe</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Bildet 3er-Gruppen und spielt diese Szene. Jemand aus der 3er-Gruppe spielt Tim. Die anderen beiden sind seine Freunde, die ihm weiterhelfen möchten. Wie verhält sich Tim? Wie seine beiden Freunde? Was sagen sie? Können sie Tim überzeugen, weniger oder gar nicht mehr zu spielen? Wie können sie ihm helfen, nicht in die Suchtfalle zu tappen? (Vorbereitungszeit 5 Minuten)</li><li>➤ Danach spielt ein Team seine Lösung der Klasse vor.</li></ul>
<b>Kommentar/ Reflexion</b>	<p>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.</p> <p>Am Schluss soll die Klasse die präsentierte Szene reflektieren und darüber diskutieren, welche Erkenntnisse sie daraus gewinnen (Lernzielsicherung).</p> <p>Was wurde gesehen und gehört? Welche Argumente führten Tims Freunde gegen das Spielverhalten von Tim ins Feld? Wie reagiert Tim? Haben die Freunde erreicht, dass Tim sein Spielverhalten hinterfragt? Wie hättet ihr an Stelle von Tim respektive seinen Freunden reagiert?</p>



Projektionsvorlage

# Online-Poker-Szene

## Ausgangssituation

- > Tim spielt gerne Online-Poker. Nach einer Glückssträhne hat ihn das Glück verlassen. Er hat immer mehr Geld eingesetzt und verloren. Mittlerweile ist sein ganzer Lehrlingslohn von diesem Monat weg.

Seine beiden Freunde möchten ihm weiterhelfen.  
Was können sie Tim raten?

## Aufgabe (Vorbereitungszeit 5 Minuten)

- > Bildet 3er-Gruppen und spielt diese Szene. Wie verhält sich Tim? Wie verhalten sich seine beiden Freunde?
- > Was sagen sie?
- > Können Tims Freunde ihn überzeugen, weniger oder gar nicht mehr zu spielen?
- > Wie können sie Tim helfen, damit er nicht in die Suchtfalle tappt?
- > Danach spielt ein Team seine Lösung der Klasse vor.