



Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell

Zielgruppe
 - Sek I

Kompetenzen, Zielesetzungen
 - SuS kennen Unterschiede zwischen „Verantwortungsvolles Spielen“, „Problematisches Spielen“ und „Glücksspielsucht“

Arbeits- und Sozialformen
 - Kleingruppenarbeit
 - Plenum

Zeitfenster
 - 1 Lektion

Vorbereitung/Material
 - Zur Einordnung der Fallbeispiele wird von der Lehrperson vorgängig mit Malerklebeband ein grosser Blumentopf auf den Schulzimmerboden aufgeklebt. Dieser wird horizontal in drei Teile aufgeteilt und mittels Papierstreifen mit den Kriterien betitelt: <Verantwortungsvolles Spielen>, <Problematisches Spielen> und <Glücksspielsucht>
 - Pro Gruppe 9 Fallbeispiele kopieren, ausschneiden und „mischen“
 - Folien zum Projizieren vorbereiten

Ablauf

Zeit	Inhalt	Material
20'	Bildung von Kleingruppen von 2 bis 3 SuS. Die Kleingruppen erhalten 9 Fallbeispiele und ordnen Sie den drei Gruppen „Verantwortungsvolles Spielen“, „Problematisches Spielen“ oder „Glücksspielsucht“ zu. Die Gruppe soll bei der Einordnung des gewählten Fallbeispiels kurz erläutern, weshalb sie es dem ausgewählten Kriterium zuweist.	Fallbeispiele
10'	Zur Auswertung und zur Vertiefung des Wissens erfolgt durch die Lehrperson ein kurzer Input mittels Folien zu den einzelnen Stufen einer Suchtentwicklung.	Folien
15'	Lernzielsicherung «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.	

Quelle:
 - Freelance: http://be-freelance.ch/images/freelance/pdf/unterricht/n_m/unterrichtseinheiten/online-gluecksspiel/ue_m_gs_120912.pdf

Fallbeispiele „Verantwortungsvolles Spielen“

Peter (20 J.) und Mark (20 J.) spielen ausnahmsweise Online-Roulette. Plötzlich gewinnt Mark 450 Dollar. Sie freuen sich. Nach vier weiteren Durchgängen und noch 80 Dollars auf dem Konto hören sie auf.

Max (14 J.) spielt mit seinem Vater(42 J.) gelegentlich Sport-Tipp. Gespannt verfolgen sie die Fussballspiele. Mal gewinnen sie, mal verlieren sie. Der Vater hat einen maximalen Spielbetrag pro Monat festgelegt, den er nicht überschreitet und der das Familienbudget nicht belastet.

Isabelle (18 J.) spielt zusammen mit ihrer Freundin Arinette (18 J.) jeden ersten Samstag im Monat Online-Poker über Facebook. Sie haben vereinbart, dass sie bei einem Verlust von maximal CHF 50.– oder nach spätestens vier Stunden aufhören. Dies halten sie ein.

Fallbeispiele „Probematisches Spielen“

Paul (15 J.) hat sich das Ziel gesetzt, sein Taschengeld aufzubessern und spielt Poker. Dies macht er auch in den grossen Pausen an der Schule, zusammen mit seinen Kollegen. Er hat bisher schon CHF 150.– verloren, gibt das aber nicht zu.

Nadia (32) spielt regelmässig an den Online-Geldspielautomaten. Wie üblich stehen die Symbole meist so, dass sie meint, fast gewonnen zu haben. Aber eben nur fast. Mit anderen Worten: sie hat verloren! Das ist ein psychologischer Trick der Automatenindustrie, damit man glaubt, der Gewinn sei in der Nähe. Nadia ist auf diesen Trick reingefallen. 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 auch schon darüber hinaus. Er hat bereits ein Darlehen fürs Spielen aufgenommen. Lukas ermahnt ihn, sich zu mässigen und sich nicht weiter zu verschulden.

Fallbeispiele „Glücksspielsucht“

Peter (18 J.) spielt schon über ein halbes Jahr täglich Poker via Facebook. Seit einigen Wochen erhält er immer wieder Werbung für andere Pokerspiele, Zubehör und für Poker-Chatrooms sowie reale Pokergruppen. Demnächst geht er an ein solches Treffen, nur fehlten 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, ein System beim Roulette herauszufinden, mit welchem er gewinnen könnte. 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 die Roulettekugel ein Gedächtnis hat und somit nach einem bestimmten System auf die Zahlenfelder fällt.

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

Folie „Verantwortungsvolles Spielen“

Motiv

- Etwas Aussergewöhnliches machen, das im Grunde genommen unnötig ist.
- Lust zum Risiko
- Vergnügen und Unterhaltung
- Gruppenerlebnis

Spielverhalten

- Ausnahmsweise spielen
- Wenig Zeitaufwand
- Geringe Spieleinsätze einhalten

Folgen

- Keine Probleme

http://be-freelance.ch/images/freelance/pdf/unterricht/n_m/unterrichtseinheiten/online-gluecksspiel/ue_m_gs_120912.pdf

Folie „Problematisches Spielen“ („Zocken“)

Motiv

- Ohne zu arbeiten zu Geld kommen zu wollen
- Verluste zurückgewinnen wollen
- Spielen als Hobby betrachten
- Beim Spielen Bestätigung suchen
- Zu glauben, 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
- Verpflichtungen vernachlässigen
- Schulden machen
- Lügen über das Ausmass seines Spiels
- Schlechte Stimmung nach Verlusten
- Häufig ans Spielen denken
- Über Geldbeschaffung nachdenken
- Tatsache verleugnen, dass Glücksspiele nicht beeinflussbar sind

Folie „Glücksspielsucht“

Motiv

- 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

Spielverhalten

- Bei jeder Gelegenheit spielen
- Alles Geld ins Glücksspiel stecken
- Masslose Einsätze

Folgen

- Vom Glücksspiel beherrscht werden
- Verschuldung
- Realitätsverlust
- Freundschaften verspielen
- Zukunft aufs Spiel setzen >
- Gesetze übertreten