





Unterrichtsunterlagen **Glücksspiel**

Adaptiert / aufbereitet und empfohlen durch das Zentrum für Spielsucht Zürich und Sucht Schweiz

Name	be-freelance	Hans im Glück	Methodensammlung	Vernetzte Welten
Link http://be-freelance.net/index.php?option=com_content&view=article&id=121&Itemid=496&lang=de > Online-Glücksspiele				
Inhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Was trifft für Online-Glücksspiele zu? • Suchtentstehung – 3-Stufen-Modell 	<p>Die durchführende pädagogische Fachkraft erhöht ihre Sensibilität für das Glücksspielverhalten von Jugendlichen allgemein und speziell der beteiligten Schüler und Schülerinnen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Einstieg ins Thema „Glücksspiel“ • Glücksspiel und Sucht • Rechtliche Grundlagen von Glücksspiel • Glücksspielbezogene Risiko- und Schutzfaktoren • Riskante Online- und Computer-Nutzung 	<ul style="list-style-type: none"> • Glücksspiel – Was ist das eigentlich? • Alles nur Zufall? – Münzwurfübung • Glücksspielsucht – Lasses Geschichte • Was Glücksspiele gefährlich macht • Zusammenfassung des Suchtthemas

<p>Lernziele</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion über Methoden und Strategien der Anbieter von Online-Glücksspielen • Erkenntnis fördern, dass man durch das Glücksspiel kaum auf der Gewinnerseite steht • Merkmale der Suchtentwicklung kennen • Meinungsbildung 	<p>Die Schüler, Schülerinnen</p> <ul style="list-style-type: none"> • erhalten Informationen über Glücksspiele • kennen mögliche Suchtgefahr und negative Auswirkungen von Glücksspielen • erleben die Diskrepanz zwischen problematischem Glücksspielverhalten und dem Erreichen von Lebenszielen • reflektieren ihr Nutzungsverhalten von und ihre Einstellung zu Glücksspielen 	<p>Ziel dieser Methoden ist es, mit Jugendlichen ins Gespräch zu kommen und Auseinandersetzung sowie Selbstreflexion anzuregen. Darüber hinaus werden die Risikokompetenz und das Erlernen eines verantwortungsvollen Umgangs mit Glücksspiel sowie der Online-Nutzung gefördert.</p>	<p>Die Schüler sollen ...</p> <ul style="list-style-type: none"> • lernen, welche Spiele als Glücksspiele bezeichnet werden können und wodurch sich Glücksspiele von anderen Spielarten unterscheiden • Wissen über die Entwicklung und Symptomatik der Glücksspielsucht erwerben • Spielmerkmale kennen lernen, die die Entwicklung einer Spielsucht begünstigen • eine realistische Vorstellung über Gewinnwahrscheinlichkeiten entwickeln • erkennen, dass verschiedene Süchte eine ähnliche Grundstruktur aufweisen
-------------------------	--	---	---	--

Umfang Lektionen-/Zeit	2 Lektionen, je 50 Minuten Total: 100'	Doppellektion Total: 90'	Methoden zu 2 x 10' 1 x 20' 1 x 30' 3 x 45' (3 Lektionen) Total: 205'	Total: 95' (Weitere 3 Einheiten zu Internet, Kommunikation 2.0, Computerspiele) inkl. Glücksspielsucht Total: 430'
Unterlagen Schülerinnen und Schüler/Lehrpersonen	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung, Planung • Folien und Merkblätter • Fallbeispiele 	<ul style="list-style-type: none"> • Lektionsablauf • didaktische Hinweise • Kopiervorlagen • Hintergrundinformationen 	<ul style="list-style-type: none"> • Hintergrundinformationen • Methodenbeschreibungen • Kopiervorlagen 	<ul style="list-style-type: none"> • PDF-Präsentationen • Arbeitsmaterialien (Arbeitsblätter, Kopiervorlagen) • Hintergrundinformationen • Glossar • Einführungsfolie • Deckblatt für das Arbeitsheft der Schüler

Methoden	Arbeit mit dem Plenum (1. und 2. Lektion) und Einzelarbeit (Lernzielsicherung).	Lehrerinput, Unterrichtsgespräch, Gruppenarbeit, Einzelarbeit.	Es werden zu jedem Themenblock verschiedene interaktive Methoden zur Bearbeitung der Inhalte mit Jugendlichen vorgestellt. Diese bieten Möglichkeiten, mit den Jugendlichen ins Gespräch zu kommen.	Grundsätzlich ist das Programm interaktiv angelegt, die Schüler erarbeiten sich die Inhalte weitgehend selbstständig. Die Lehrkraft fungiert häufig als Moderator, sie leitet die Klasse also an und strukturiert Diskussionsrunden, hält sich aber während der einzelnen Aktivitäten eher im Hintergrund.
Format Unterlagen (PDF/Word)	PDF	PDF, intern verlinkt	PDF	PDF interaktiv zur Präsentation am Bildschirm oder Hellraumprojektor.
Altersstufe	Keine Angabe >14-20 Jahre	Klassenstufen 8, 9 und 10 in Mittel-, Sek- und Berufsschule	Altersstufe 14 bis 18 Jahre	Schülerinnen und Schüler der 6. und 7. Klassenstufe

<p>Herausgeber</p>	<p>ARGE aus verschiedenen VBGF-Mitgliedern (Vereinigung der kantonalen Beauftragten für Gesundheitsförderung in der Schweiz und Amt für Soziale Dienste Fürstentum Liechtenstein)</p> <p>Projektgruppe: Vertretungen der Kantone AG, AR, GR, NW, SH, SG, TG, ZG und FL (Strategische Entscheidungen, Projekt- und Realisationsbegleitung, Erteilung Aufträge)</p> <p>Projektleitung: Stefan Christen, ZEPRA St.Gallen, vertritt als Projektleiter die VBGF.</p> <p>Kernteam Themenpaket «Neue Medien»: Santos Belsue (SG), Erich Bucher (SH) und Hansjörg Frick (FL)</p>	<p>Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V.</p> <p>Autoren: Andrea Baur, Stefan Becker, Daniel Ensslen, Lukas Grams, Tanja Gollrad, Ursula Kindermann, Karen-Heike Matthes, Monika Schindler, Elisabeth Sturm</p> <p>Inhaltlich verantwortlich: Daniel Ensslen</p> <p>Grafische Umsetzung: designwork, Lisa Münscher, Hörwarthstr. 16, 80804 München</p> <p>Verlag: Aktion Jugendschutz, Landesarbeitsstelle Bayern e.V., Fasaneriestr.17, 80636 München, Telefon: 089/12 15 73-0, Telefax: 089/12 15 73-99,</p>	<p>Fachstelle für Suchtprävention im land Berlin, pad e.v. Mainzer Straße 23 10247 Berlin Tel: 030 - 29 35 26 15 Fax: 030 - 29 35 26 16 E-Mail: praevention.gluecksspiel@padev.de www.faul-es-spiel.de</p> <p>Konzeption und Inhalt: V.i.S.d.P.: Kerstin Jüngling, Leiterin der Fachstelle für Suchtprävention im Land Berlin Catharina Beuster, Michaela Graf, Carolin Kammin, Thies Schaale, Anke Schmidt, Kerstin Wisniewska Gestaltung: Nicole Mewes</p>	<p>IFT-Nord gGmbH Harmsstr. 2 24114 Kiel Tel.: 0431-570 29 60 Fax: 0431-570 29 29 medien@ift-nord.de www.ift-nord.de © IFT-Nord gGmbH 2. Auflage 2012</p> <p>Autoren: Maja Hornberger, Birte Walther, Uli Tondorf, Matthis Morgenstern Gestaltung: DREIZUNULL, Kiel Comiczeichnungen: Jan Bintakies</p>
<p>Hinweise</p>	<p>Adaption bezüglich Fokussierung auf Glücksspiel, neben Onlineproblematik. Siehe separates Modul auf be-freelance</p>			<p>Keine Adaption, sondern lediglich aufbereitet und mit Empfehlung zur Verfügung gestellt.</p>