

QUIZ

GELD- UND GLÜCKSSPIELE AUF SPIELERISCHE WEISE VERHINDERN UND DARÜBER AUFKLÄREN

EINFÜHRUNG

Es ist äusserst wichtig, sich über die Produkte oder Dienstleistungen, die man konsumiert, zu erkundigen, um fundierte Entscheidungen zu treffen und sich vor möglichen schädlichen Auswirkungen zu schützen. Dies gilt insbesondere für Geld- und Glücksspiele, die das Risiko einer Glücksspielsucht in sich bergen.

Quiz sind eine grossartige Möglichkeit, um sich mit dieser Sucht auf einfache und unterhaltsame Weise auseinanderzusetzen. Sie sind auch ein sehr guter Anlass, die Diskussion zu eröffnen. In diesem Arbeitsblatt schlagen wir sieben davon vor. Sie können mit vielen Fächern verknüpft werden (Geschichte, Allgemeinwissen, Psychologie, Wirtschaft und Gesellschaft, Französisch usw.).

Durch die Auswahl eines Quiz, das in Ihren Unterricht eingebunden werden kann, tragen Sie dazu bei, Ihre Schülerinnen und Schüler über die Risiken von Geldspielen zu informieren und sie vor ihnen zu warnen.

KENNZAHLEN

192'000 Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz *

16 Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

10 Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % ** gestiegen



ZIELE

Dieses Arbeitsblatt enthält sieben Quiz zum Thema Geld- und Glücksspiele, die in verschiedenen Fächern eingesetzt werden können. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Erwerben von Informationen über Glücksspiele, deren Geschichte, Mechanismen, die rechtlichen Rahmenbedingungen und Risiken
- Eröffnen der Diskussion in der Klasse



ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für alle Lehrkräfte bestimmt, die sich im Unterricht mit dem Thema Geld- und Glücksspiele auseinandersetzen möchten.

* Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2021

** Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2020

1. EXZESSIVES SPIELEN

Geld- und Glücksspiele können für manche Menschen ein ernstzunehmendes Problem darstellen. Man spricht hier von exzessivem Spielen. Dies betrifft nur einen kleinen Anteil der Bevölkerung, aber die negativen Folgen sind sehr gravierend. Um welche handelt es sich? Und ab wann wird Spielen exzessiv? Dieses Quiz beantwortet diese Fragen und vermittelt Informationen zum Problem des exzessiven Spielens.

bisch-fit.ch/path-spiel

2. PSYCHOLOGIE UND MECHANISMUS DER GELD- UND GLÜCKSSPIELE

Das Angebot an Glücksspielen ist enorm, insbesondere durch das Aufkommen von Online-Glücksspielen. Der Wettbewerb ist gewaltig und Glücksspielbetreiber müssen alles daran setzen, neue Kundinnen und Kunden zu gewinnen. Gleichzeitig müssen sie die Spielerinnen und Spieler so lange wie möglich bei der Stange halten, denn am Ende zählt nur das Gesetz der Wahrscheinlichkeiten und das ist auf lange Sicht immer zum Vorteil der Glücksspielbetreiber. Dieses Quiz befasst sich mit den Strategien (psychologisch und marketingtechnisch), die in der Welt der Spiele eingesetzt werden.

bisch-fit.ch/spiel-psycho

3. ALLGEMEINWISSEN – GELD- UND GLÜCKSSPIELE

Geld- und Glücksspiele sind in unserer heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Sie bieten Unterhaltung, Träume, können aber auch zu einem echten Albtraum für diejenigen werden, die dem exzessiven Spielen verfallen. Dieses Quiz erforscht verschiedene Facetten dieser Spiele.

bisch-fit.ch/kultur-spiel

4. GELDSPIELE UND IHRE RECHTLICHEN ASPEKTE

Geldspiele sind gesetzlich klar geregelt. Dies überrascht nicht, da es viele Probleme rund um Glücksspiele gibt. Sie können süchtig machen, als Mittel zur Geldwäsche dienen und den Betreibern, dem Staat und der Allgemeinheit enorme Geldsummen einbringen. Dieses Quiz behandelt einige rechtliche Aspekte von Geldspielen.

bisch-fit.ch/gesetz-spiel

5. POKER

Poker ist eine Ikone der Geldspiele. Es ist vor allem für Jugendliche und junge Erwachsene reizvoll, weil es ein aktives Spiel ist, bei dem ein geringes Mass an Geschicklichkeit gefragt ist. Dieses Quiz durchläuft die Geschichte des Pokers und erörtert einige der damit verbundenen Probleme.

bisch-fit.ch/poker-d

6. LOTTERIEN

Lotterien sind seit dem Mittelalter eine wahre Institution und heutzutage präsenter denn je. Sie lassen jede Woche Hunderte von Millionen Menschen träumen und stellen einen grossen finanziellen Gewinn für die Allgemeinheit dar. Seit ihrer Entstehung werden sie von einem Teil der Bevölkerung kritisiert, der feststellt, dass sich gewisse Menschen durch das Spielen ruinieren. Der Staat musste diese willkommenen Einnahmen schon immer mit den unerwünschten Problemen, die Lotterien mit sich bringen, vereinbaren. Dieses Quiz zeichnet die Geschichte der Lotterien und ihrer Probleme nach.

bisch-fit.ch/lotterien

7. DER MENSCH UND DER ZUFALL

Seit mindestens Tausenden von Jahren spielt der Mensch mit dem Zufall. Obwohl der Zufall definitionsgemäss unvorhersehbar und unkontrollierbar ist, haben manche Menschen einen guten Teil ihres Lebens versucht, ihn zu kontrollieren und den Ausgang von Zufallsereignissen vorherzusagen. Dieses Quiz zeichnet die besondere Beziehung nach, die der Mensch mit dem Zufall unterhält.

bisch-fit.ch/mensch-zufall

Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen

Damit die Informationen die Jugendlichen erreichen, können Sie mit einigen Vertiefungsfragen an das Quiz anschliessen und eine Diskussion eröffnen. Zum Beispiel:

- Was haben sie über dieses Thema gelernt?
- Haben sie eine neue Sicht auf Geld- und Glücksspiele und die Probleme, die sie verursachen können?
- Ab wann kann man ihrer Meinung nach davon ausgehen, dass jemand unter einer Glücksspielproblematik leidet? Siehe in diesem Zusammenhang

sos-spielsucht.ch

Bedienungsanleitung für die Durchführung eines Quiz mit einer Gruppe

Wenn Sie eines dieser Quiz mit einer Klasse oder einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern durchführen möchten, gibt es zwei Möglichkeiten:

A. Geben Sie den Jugendlichen einfach den Link zum Quiz, das sie auf einem Computer oder Smartphone (im Unterricht, zu Hause oder irgendwo anders von ihrem Smartphone aus, wenn es eine Internetverbindung gibt) machen können. Sie erhalten in diesem Fall jedoch kein Feedback zu den Antworten. Eine Möglichkeit ist, das Quiz mit einem Beamer zu projizieren und der Klasse nach und nach Fragen zu stellen.

B. Führen Sie das Quiz interaktiv in der Gruppe durch.