

SPIELEN – SPASS, FRUST & CO

mat

CO
OO

Verbraucher:innenbildung 8./9. Schulstufe



Einleitung

Kurzer Einstieg in den Themenbereich, der die Anliegen, Kompetenzen, Quellen und weiterführende Links übersichtlich darstellt.

Hintergründe für Lehrkräfte

Fachinformationen zum Themenbereich, die einen aktuellen Wissensstand zum Thema kurz zusammenfassen.

Methodenpool

Einführung

„Methode „Sucht – was heißt das?“

Mit Hilfe von Plakaten und Impulsfragen werden die Schüler:innen angeregt, ihr Wissen und den persönlichen Bezug zum Thema Sucht festzuhalten.

Erarbeitung

„Methode „Welche Spiele kenne ich?“

Der persönliche Zugang und die Bandbreite an unterschiedlichen Spielformen werden von den Schüler:innen erarbeitet, anhand eines Arbeitsblattes systematisiert und festgehalten.

„Methode „Welche Spiele kenne ich? (Interview)“

Alternative zu Methode „Welche Spiele kenne ich?“

In Form eines Dyade-Interviews werden persönliche Erfahrungen und der Wissensstand zum Spielen in Interviewpärchen besprochen.

„Methode „Spiele aller Art – Unterschiede und Gefahrenquellen“

Selbst formulierte und/oder vorgefertigte Aussagen werden verschiedenen Spielarten zugeordnet sowie kritisch beleuchtet.

Ergebnissicherung

„Methode „Kein faules Spiel“

In Einzelarbeit bearbeiten die Schüler:innen Selbsttests und versuchen danach in Kleingruppen Regeln zum „guten Umgang beim Spielen“ finden zu können.

Unterrichtsvorschlag

Bietet eine Unterrichtsplanung für zwei bis drei Unterrichtseinheiten.

Impressum

Dauer	Komplexität	Seite
		3
		6
		13
25' bis 35'	Mittel	13
20' bis 30'	Einfach	15
25' bis 40'	Mittel	19
40' bis 50'	Mittel	21
20' bis 30'	Mittel	26
		28
		30

Vorwort	Kritische Auseinandersetzung mit Spielen, wobei speziell auf Unterschiede, Vor- und Nachteile sowie Gefahrenquellen klassischer Spiele, Computer- und Onlinespiele sowie von Wett- und Glücksspielen hingewiesen wird. Persönliche Erfahrungen und Reflexion der Schüler:innen sind wesentlich.
Fächerbezug	Deutsch, Informatik, Religion, Digitale Grundbildung sowie zu allen EDV unterstützenden Fächern
Schulstufe	empfohlen für 8./9. Schulstufe
Kompetenzen siehe Grundsatzterlass Wirtschafts- und Verbraucher/innenbildung BMBF, Juni 2015	<ul style="list-style-type: none"> Die Schüler:innen verfügen (...) über Grund- und Schlüsselkompetenzen zur Orientierung im und zur Teilhabe am Wirtschaftsleben (...). Die Schüler:innen reflektieren und relativieren den Einfluss von Medien und Werbung auf das eigene Denken und Handeln. Die Schüler:innen bedenken die Folgen des eigenen Konsum- und Wirtschaftsverhaltens und können ihrem Entwicklungsalter entsprechend verantwortlich (...) handeln.
Anliegen	<ul style="list-style-type: none"> Bewusste Auseinandersetzung mit den persönlichen Empfindungen und Assoziationen betreffend Sucht und Spielen Kennenlernen von Fachbegriffen und der Suchtdefinition Bandbreite an Spielen aufzeigen Reflektieren der eigenen Erfahrungen mit Spielen und den unterschiedlichen Spielformen Kritisches Hinterfragen des eigenen Standpunktes und eigener Erfahrungen Sensibilisieren für die unterschiedlichen Seiten des Spielens (von Spass, Freude bis hin zu Risiko, Gefahr und Suchtpotential) Einordnen und Reflektieren des persönlichen Spielverhaltens Überlegen und Diskutieren von möglichen Lösungsansätzen „Safer-Gambling“ Regeln bzw. Regeln zum guten Umgang mit (Glücks-)Spielen erarbeiten und schriftlich festhalten
Informationen in Einfacher Sprache	<ul style="list-style-type: none"> Spielen <p>Dieser und weitere Texte in Einfacher Sprache finden sich unter www.konsumentenfragen.at/einfachesprache</p>



Hintergründe für Lehrkräfte	<ul style="list-style-type: none"> Vom Holzbaustein zu den 3D-Welten
Anschlussthemen	Spezielle Kaufsituationen, Smartphone, Shoppen im Internet, Risiken im Internet, Schulden
Quellen & Links	<p>Arbeiterkammer, Wien Vorsicht, Schnäppchen! Wie die Werbung zum Kaufen verführt, 2018 Kapitel 6 – Welche Verkaufstricks gibt es im Internet? www.arbeiterkammer.at/beratung/konsument/Einkaufund-Recht/Schnaepchen_2018.pdf (2024-01-17)</p> <p>Bleckmann, P. & Leipner I. (2018): Heute mal bildschirmfrei. Das Alternativprogramm für ein entspanntes Familienleben. München: Knauer Verlag.</p> <p>BuPP.at – Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen www.bupp.at</p> <p>Der Standard (2018): Wie groß sind die Chancen auf einen Lottosechser? www.derstandard.at/story/2000091816310/wie-gross-sind-die-chancen-auf-einen-lottosechser (2024-01-17)</p> <p>Institut für Höhere Studien (IHS) Kuschej, Hermann / Hanreich, Hanspeter / Schnabl, Alexander (2021): Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich, https://irihs.ihs.ac.at/id/eprint/5821/1/ihs-report-2021-kuschej-hanreich-schnabl-finanzielle-spielsucht-gluecksspiele.pdf (2024-01-17)</p>



Quellen & Links

Insitut Suchtprävention pro mente OÖ

Hier finden sich aktuelle Studien, Statistiken, Tipps zu Fachliteratur und Fachbeiträgen.

www.praevention.at

JIM-Studie 2023 – Jugend, Information, Medien

Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland

https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf (2024-01-17)

klicksafe.de – Eine EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz

www.klicksafe.de

Österreichische ARGE Suchtvorbeugung:

www.suchtvorbeugung.net

Automatisch verloren. c/o SUCHT.HAMBURG, Information. Prävention.Hilfe.Netzwerk.

www.automatisch-verloren.de/de



Es wurde schon immer gespielt!

Seit es Menschen gibt, wird gespielt. Einige Spiele sind weltweit verbreitet, andere kulturell wie örtlich begrenzt. Es gibt eine Menge unterschiedlicher Zugänge zu diesem Phänomen. Ebenso umfassend sind die unterschiedlichen Definitionen. Der Begriff Spiel wird oftmals als Gegensatz zum Ernst des Lebens verwendet. Doch worin besteht der Unterschied zwischen Spiel, Arbeit und Lernen? Neben aller Pädagogik soll Spielen vor allem Spass bereiten und das gilt gleichermaßen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene.

Warum ist Spielen für Kinder wichtig?

Kinder lernen spielerisch. Sie sammeln dabei grundlegende Erfahrungen, die sie im Alltag nutzen können. Sie lernen kreative Ideen zu entwickeln, Spannung und Entspannung auszuhalten, zuzuhören, sich zu konzentrieren, bestimmte Regeln einzuhalten und mit Sieg und Niederlage umzugehen. Alles, was Kinder sehen, hören, fühlen und in Händen halten, wird dabei schnell zum Spiel. Sie begreifen im wahrsten Sinn des Wortes die Welt um sich herum. Nebenbei werden noch Gedächtnis, Phantasie und logisches Denken trainiert.

Besonders wichtig für Kinder ist das Spiel in der Gemeinschaft. Hier können sie soziale Fähigkeiten entwickeln und erfahren, was es heißt, sich aufeinander zu verlassen. Früher wie heute ist Spielen also ein wesentlicher Bestandteil des kindlichen Reifungsprozesses.

Gemeinsames Spielen in der Pubertät und im Jugendalter

Konflikte und Unzufriedenheit mit sich selbst und anderen sind in dieser Lebensphase an der Tagesordnung. Gemeinsames Spielen kann dazu beitragen, Beziehungen im Elternhaus, der Schule oder in Jugendgruppen zu entspannen. Zusammen lachen, wetteifern oder ein Ziel verfolgen sind konstruktive Wege, miteinander

ins Gespräch zu kommen. Spiele tragen dazu bei, dass Jugendliche sich entspannen, abschalten, Bestätigung erfahren und „Dampf ablassen“ können.

Neben klassischen Gesellschaftsspielen, Strategie- und Wirtschaftsspielen etc. haben kooperative Spiele dabei eine zentrale Bedeutung. Diese Spiele erfordern ein Umdenken. Zusammen mit anderen soll ein Ziel erreicht werden, d.h. die Gemeinsamkeit steht im Vordergrund und nicht der Wettstreit. Jugendliche erfahren, dass sie etwas für die Gemeinschaft tun können. Dieses Teamerlebnis stärkt oftmals das Selbstwertgefühl und fördert ihre Problemlösungskompetenz. Selbst Verlieren wird in einer Gruppe häufig als nicht so schlimm erlebt.

Spiele in der Verbraucher:innenbildung

Das Spielverhalten und der Spieltrieb werden aber auch gezielt im Marketing eingesetzt. In der Werbebranche finden sich zahlreiche Beispiele für die Verbindung des Spielens mit dem Konsumieren. Zu nennen sind z.B. Stickerhefte oder Bonus-Stufen-Stofftiere von Lebensmittelkonzernen (Slogan „sammeln, spielen und erleben“). Auffällig sind auch Kreationen von Lebensmitteln, die zum Spielen anregen oder sogar speziell zum Spielen entwickelt wurden. So kann z.B. die Wachsschale des Käses zu einem Ball geformt und danach ins mitgelieferte Basketballnetz geworfen werden. Auf Trinkflaschen finden sich neben den üblichen Angaben auch Hinweise auf Gewinnspiele oder Verweise auf die Website der Firma und auf dort verfügbare Computer-/Online-Spiele.

Konsum-Anreize werden durch Spiele und/oder Spielewelten verstärkt. Die Verbindung von Produkten mit z.B. virtuellen Welten oder Animationen verstärkt den Wunsch, das Produkt zu kaufen. Neu entwickelte Technologien (wie z.B. QR-Codes) helfen hier, diese Verknüpfung von einem Produkt zu Spielewelten herzustellen.



Vom Holzbaustein zu den bunten 3D-Welten

Durch die zunehmende Technologisierung unserer Welt haben sich Spiele und das Spielverhalten von Kindern und Jugendlichen stark verändert. Die weltweite Vernetzung durch das Internet hat eine neue Generation von Spielen hervorgebracht. Unzählige Spieler:innen spielen gleichzeitig oder nacheinander in künstlich erzeugten, virtuellen Welten. Diese kommen durch fotorealistische 3D-Grafiken und perfekte Soundkulissen einem cineastischen Erleben gleich.

Gemeinsam und doch einsam

Gemeinsam und doch einsam verbringen Jugendliche weltweit oft ihre gesamte Freizeit im World Wide Web.

Neben den Chancen und Möglichkeiten beinhaltet die rasante Entwicklung auf diesem Gebiet eine Vielzahl an Risiken. So haben manche Jugendliche durchaus Probleme aus diesen Spielwelten wieder auszusteigen. Zudem werden Jugendliche im Netz mit Gewalt verherrlichenden, sexistischen und pornografischen Inhalten ebenso konfrontiert wie mit unzähligen Werbeeinschaltungen für Konsumprodukte, Gewinnspiele, Online-Casinos und vielem mehr.

Einstieg in die Cyberwelt

Bereits im Volksschulalter erfolgt heute oftmals der Einstieg in die Cyberwelt. In Österreichs Kinder- und Jugendzimmern werden sportliche Wettkämpfe ausgetragen, Strategien entwickelt, Kriege geführt und neue Welten errichtet. Eine digitale Parallelwelt wird für viele zu einer zweiten Realität. Die Faszination ist oftmals so hoch, dass zahlreiche Kinder und Jugendliche mehrere Stunden am Tag und das mehrmals wöchentlich in diesen simulierten Welten verbringen.

Dabei ist die Begeisterung unter anderem durch den aktiven Prozess zu erklären. Im Gegensatz zu Film und Fernsehen können sie am Geschehen mitwirken, Abläufe beeinflussen und in andere

Identitäten schlüpfen. Vor allem Spiele auf dem Smartphone sind bei Jugendlichen beliebt.

Online spielen

Statt nur mit bzw. gegen einen Computer zu spielen, können Jugendliche bei Online-Spielen (= digitale Spiele über Internet) mit oder gegen andere reale Spieler:innen antreten und mit ihnen online (z.B. Chat, Clan, Community) in Verbindung treten. Das Lösen einfacher Rätsel auf der Website einer Tageszeitung fällt ebenso wie das Erbauen virtueller Städte in den Bereich der Online-Spiele. Generell ist eine Einteilung nach Spielgenres für Computerspiele möglich wie z.B. Actionspiel, Rollenspiel, Sport- und Rennspiel, Kinderspiel, Shooter oder Lernspiel. (vgl. Saferinternet, Elternratgeber Computerspiele, S. 6)

Was fasziniert an Online-Spielen?

- ⇒ Das Eintauchen in ein intensives Spielerleben und die Möglichkeit der Mitgestaltung virtueller Welten.
- ⇒ Dauerhaft laufende Spielwelten, die Tag und Nacht zugänglich sind.
- ⇒ Das Kennenlernen persönlicher Grenzen und das Erweitern von Fähigkeiten, wie Reaktionsgeschwindigkeit, strategisches Geschick, phantasiereiches Planen etc.
- ⇒ Die Erfahrung der eigenen Kompetenz, d.h. das Gefühl, etwas gut zu beherrschen, Erfolgserlebnisse und Stolz über die persönlichen Leistungen zu erleben.
- ⇒ Das Messen mit anderen Spieler:innen und das Erleben von Spass mit anderen.
- ⇒ Das Schlüpfen in andere Identitäten.
- ⇒ Persönliche Interessen wie Autorennen, Ritterturniere, Sciencefiction etc. können ausgelebt werden.

Wirtschaftszweig Online-Spiele

Die Bedeutung von Online-Spielen ist mit dem technischen Fortschritt vor allem mit der Erhöhung der Datenübertragungskapazität stark gestiegen und mittlerweile ein Wirtschafts-

zweig, der rapid anwachsende Gewinne erzielt. Die genauen Umsätze, die mit Online-Spielen erwirtschaftet werden, lassen sich jedoch aufgrund unterschiedlicher Erlös-Modelle nur schwer einschätzen. So setzen sich diese z.B. aus dem Gewinn von Basisversionen, monatlichen Abonnements, virtuellen Gütern und dem Kauf von Premiuminhalten zusammen. Die im Spiel integrierte Werbung ist ebenfalls eine lukrative Einnahmequelle und nimmt aufgrund der stetig wachsenden Spieler:innenanzahl, die sich über alle Altersgruppen erstreckt, an Wichtigkeit zu.

Online-Spiele wie z.B. „Minecraft“, „FIFA“, „Fortnite“, GTA – Grand Theft Auto“, „Hay Day“, „Subway Surfer“, „Call of Duty“, „Clash of Clans“ und „Candy Crush“ üben eine besondere Faszination auf Jugendliche aus. (vgl. JIM-Studie 2023, S. 50f)

Kostenlose Basisversionen

Beim Survival-Spiel Fortnite wird beispielsweise zwischen dem kostenpflichtigen Hauptspiel „Save the World“ und der kostenfreien Ausgabe „Battle Royale“ unterschieden. Vor allem die Gratis-Version erfreut sich großer Beliebtheit. Um den eigenen Spielspass zu erhöhen, bietet Fortnite die Möglichkeit, seinen eigenen Charakter zu individualisieren. Durch den Kauf von sogenannten „Skins“ kann das Aussehen des Charakters, nicht aber die Spielstärke beeinflusst werden. Skins können im Spiel verdient oder mittels Echtgeld erworben werden. Besonders seltene Verkleidungen kosten ca. 20 Euro. (vgl. derstandard.at/2000080808519/Fortnite-Der-kunsterbunte-Ueberlebenskampf-als-Geldmaschine, 17.01.2024)

Laut dem aktualisierten Profil von Donald Mustard, dem ehemaligen Geschäftsführer von Epic Games wurde mit Fortnite in den sechs Jahren seit dem Release ein Umsatz von mehr als 20 Milliarden Dollar erwirtschaftet. (vgl. <https://www.xboxdynasty.de/news/fortnite/20-milliarden-dollar-umsatz-in-sechs-jahren/>, 17.01.2024)

Gefahren und Risiken von Online-Spielen

- ⇒ Es ist (im Vergleich zu im stationären Handel gekauften Spielen) im Internet leichter, Altersbegrenzungen zu umgehen. Der Zugang zu nicht geeigneten Spielen wird ermöglicht.
- ⇒ Junge Benutzer:innen treffen auf Werbung (neben Produkten und Werbeversprechungen auch auf Werbung für Gewinnspiele und Online-Casinos)
- ⇒ Verlinkungen zu Websites und/oder Inhalten mit nicht jugendfreien Inhalten (z.B. Erotikseiten, Gewalt verherrlichende Inhalte, ...)
- ⇒ Unangebrachtes Verhalten von Mitspieler:innen (z.B. Beleidigungen, Aggressivität, Betrug,...)
- ⇒ Durch Spielbeziehungen können Benutzer:innen veranlasst werden, persönliche Informationen preiszugeben oder sich real zu treffen.

Pädagogische Konsequenz

Meist sind Jugendliche ihren Eltern und Lehrkräften in ihrem Wissen über Video-, Computer- und Online-Spiele weit voraus. Um auf gefährliche Einflüsse und Auswirkungen, die diese Spiele beinhalten können, angemessen zu reagieren, wird es zunehmend wichtiger, die digitale Kluft zwischen Jung und Alt zu überbrücken. Dabei scheint es unumgänglich, dass Erwachsene aktiv Interesse für die mediale Freizeitbeschäftigung der Jugendlichen aufbringen. Neben Computerspielzeitschriften, Internetrecherchen und Informationsbroschüren sollte vor allem der Dialog mit den Jugendlichen gesucht werden.

Süchtig nach dem Klick

Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) hat in der elften Version ihres Klassifikationssystems für medizinische Diagnosen (ICD) Computerspielsucht als offizielles Krankheitsbild in ihren Katalog aufgenommen. Die ICD 11 gilt seit 1. Jänner 2022. Drei Kriterien müssen gegeben



sein, um von einer Spielstörung sprechen zu können: Entgleitende Kontrolle, wachsende Priorität des Spielens vor anderen Aktivitäten und Weiterspielen bei negativen Konsequenzen. Diese Kriterien sind hilfreich, vor allem, wenn es um die Abgrenzung bzw. Abklärung eines problematischen Suchtverhaltens geht.

(www.sozialministerium.at/Themen/Gesundheit/Drogen-und-Sucht/Verhaltenss%C3%BCchte/Spielsucht/Computerspielsucht1.html, 18.01.2024)

Viele Jugendliche spielen eben auch nur aus Spass, Langeweile, Einsamkeit oder um in einer Gruppe akzeptiert zu werden. So kann gerade bei Jugendlichen vermehrtes und lang andauerndes Computerspielen eine temporäre Phase sein, die sich nach einer gewissen Zeitspanne wieder legt.

Als problematisch kann sich jedoch exzessives Computerspielverhalten erweisen, wenn folgende Merkmale erkennbar sind, wie z.B.

- ⇒ Auftreten von schulischen Problemen
- ⇒ Vernachlässigung sozialer Kontakte und Verpflichtungen
- ⇒ Alles dreht sich nur mehr um das Internet
- ⇒ Schwierigkeiten, das Spiel am Computer einzuschränken oder zu beenden (Kontrollverlust)
- ⇒ Auftreten von Unruhe und Gereiztheit nach längeren Spiel- und Chatzeiten

Fachbeiträge definieren „Sucht“ auch in folgenden Zusammenhängen: „Lange Zeit wurde der Begriff „Sucht“ vor allem mit körperlicher, substanzgebundener Abhängigkeit gleichgesetzt. [...] Nun wird es allerdings immer üblicher, den Begriff „Sucht“ auch auf psychische und soziale Abhängigkeit [...] sowie auf nichtsubstanzgebundene Süchte, wie Spielsucht, Internetsucht, Fernsehsucht, Fettsucht, Magersucht, Sexsucht usw. [...] auszudehnen.“

(www.praevention.at/index.php?id=358, 17.01.2024)

Das Glücksspiel

Eine weitere Form des Spiels stellt das Glücksspiel dar. Seit tausenden von Jahren wetten Menschen um Geld oder andere Wertgegenstände. Gewettet wird auf alles und jedes. Ein sportliches Ereignis (Pferderennen, Fußballspiele etc.) kann ebenso wie der Sieg oder Verlust eines Schachspiels Gegenstand einer Wette sein.

Was sind Glücksspiele?

Als Glücksspiele werden Spiele bezeichnet, bei denen Gewinn und Verlust ausschließlich oder vorwiegend vom Zufall abhängen. In Österreich werden Glücksspiele meist in Spielcasinos, Spielhallen und Gaststätten angeboten. Legale Glücksspiele sind an gesetzliche Regeln gebunden und unterliegen diversen Einschränkungen. In Österreich sind Glücksspiele und Sportwetten durch das Bundesgesetz zur Regelung des Glücksspielwesens (Glücksspielgesetz – GSpG) geregelt. Ungeregeltes Glücksspiel gilt als illegal und ist gesetzlich verboten.

Arten von Glücksspielen

Es gibt eine Vielzahl unterschiedlicher Glücksspiele, die wiederum in zahlreiche Varianten gegliedert sind. Die unterschiedlichen Arten reichen von Roulette, Würfelspielen, Glücksspielen mit Karten, Geldspielautomaten, Lotteriespielen bis zu Online-Glücksspielen.

Volkswirtschaftliche Bedeutung

Glücksspiel ist in wirtschaftlicher Hinsicht ein wesentlicher Faktor in Österreich. Beispielsweise in Form von Steuereinnahmen für den Staat, aber auch hinsichtlich der Ausgaben für die häufigen, negativen Begleiterscheinungen von Glücksspiel bzw. Glücksspielsucht (gesundheitliche Probleme, Scheidung/Trennung, Arbeitslosigkeit, Überschuldung,...).

Das Statistikportal Statista weist für das Jahr 2020 einen Bruttospielertrag für die Be-

treiber:innen von Glücksspiel (Differenzbetrag aus den Einsätzen und Gewinnen der Spieler:innen) von 1,7 Milliarden Euro aus. Hier ist im Vergleich zu den Vorjahren, vor allem bedingt durch die Corona-Pandemie, ein Rückgang zu verzeichnen. Der größte Teilsektor sind die Lottospiele mit 680 Millionen, gefolgt von Online-Gaming mit 284 Millionen und den Sportwetten mit insgesamt 283 Millionen Euro. Die Meinungen zum Thema Glücksspiel gehen in der Bevölkerung weit auseinander. Während ca. 25 Prozent der Menschen Glücksspiel eher positiv gegenüber stehen, wird dieses von rund 29 Prozent abgelehnt. Etwas weniger als die Hälfte (46 Prozent) hat eine neutrale Position. Ca. 4 von 10 Österreicher:innen nehmen zumindest einmal pro Jahr an Glücksspielen teil. Die klar beliebteste Form ist Lotto 6 aus 45. (vgl. Statista.de, https://de.statista.com/themen/2928/gluecksspiel-in-oesterreich/#topicHeader__wrapper, 17.01.2024)

Die Bedeutung von Präventionsmaßnahmen

Maßnahmen zur Prävention von problematischem Glücksspielverhalten gibt es viele. Bei einer Befragung von Expert:innen von Beratungs- und Hilfseinrichtungen in Österreich durch das Institut für Höhere Studien (IHS) werden u.a. folgende Beispiele genannt:

- Zugangskontrollen und die Identifikation von Spieler:innen sowie eine allfällige Sperre dieser
- Limitierung/Verbot von illegalen Online-Spielen und Online-Sportwetten
- Limitierung/Verbot von Werbung für das Glücksspiel
- Limitierung der Anzahl der Glücksspielanbieter:innen
- Limitierung/Verbot von Spielautomaten
- Gesetzliche Finanzierung von Therapieangeboten in Hilfseinrichtungen
- Information der Bevölkerung über die Gefahren von des Glücksspiels
- Verbot der Verteilung von Spielgutscheinen im Zuge von Werbekampagnen

(vgl. Kuscej et al., Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich, <https://irihs.ihs.ac.at/id/eprint/5821/1/ihs-report-2021-kuschej-hanreich-schnabl-finanzielle-spielsucht-gluecksspiele.pdf>, S. 31f, 17.01.2024)

Jugendschutz

Erfahrungen aus Ländern mit einer langen Glücksspiel-Tradition weisen deutlich darauf hin, dass zunehmend auch Jugendliche ein problematisches Glücksspielverhalten zeigen. Der Jugendschutz ist in Österreich Angelegenheit der Bundesländer und daher nicht in allen Belangen einheitlich. Doch grundsätzlich gilt, dass Jugendliche bis 18 Jahre an keinen Glücksspielen, bei denen Geld bzw. Geldwerte eingesetzt werden, teilnehmen dürfen. Mit Stichtag 10. Juli 2023 wurde auch die Altersgrenze für den Verkauf von Wettscheinspielen und Sofortlotterien von 16 auf 18 Jahre angehoben. Als problematisch erwies sich in Österreich das so genannte „kleine Glücksspiel“ (Geldautomaten mit maximal 50 Cent Einsatz und maximal € 20,00 Gewinn). Das „kleine Glücksspiel“ war in wenigen Bundesländern zugelassen und in den einzelnen unterschiedlich geregelt. Obwohl es Jugendlichen untersagt ist, Geldspielautomaten zu bedienen, war es für sie oftmals möglich, z.B. in Hinterräumen von Gaststätten, wo es kaum Kontrollmöglichkeiten gibt, zu spielen.

Mit Mitte Juni 2010 wurde in Österreich ein neues Glücksspielgesetz verabschiedet. Um den Schutz von Spieler:innen zu verbessern, müssen sich diese nun an den Eingängen von Automatenhallen mit einem Lichtbildausweis ausweisen. Weiters müssen alle aufgestellten Automaten registriert und mit dem Bundesrechnungszentrum vernetzt sein, um dem Wildwuchs bei illegalen Automaten ein Ende zu setzen. Die Zahl der Automaten wird begrenzt (ein Automat pro 1.200 Einwohner:innen, außer in Wien, hier kommt ein Automat auf 600 Einwohner:innen). Es darf in Automatenhallen jedoch mit einem zulässigen Höchsteinsatz von € 10,00 und einer

Höchstgewinnsumme von € 10.000,00 gespielt werden (vormals Höchstesatz von 50 Cent und maximale Gewinnausschüttung € 20,00). Bei einzeln aufgestellten Geräten kann mit einem Euro geockt und maximal € 1.000,00 gewonnen werden. Diese drastische Erhöhung des Maximaleinsatzes wurde in Spielsuchtfachkreisen mit Besorgnis aufgenommen. Um eine Beratungsstelle für Spielsüchtige einzurichten, wird ein Promille der Einnahmen der Betreiber:innen erhoben.

(vgl. www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10004611, 17.01.2024)

„Das größte Gefährdungspotenzial der in Österreich angebotenen Glücksspiele besitzen Glücksspielautomaten: (...). Es folgen Sportwetten (...) und klassische Casinospiele.“

(Factsheet Sucht (2023). https://www.praevention.at/fileadmin/user_upload/01_Institut/Factsheet_V23.12_2023.pdf, S. 34, 17.01.2024)

In der Glücksspielgesetz-Novelle von 2010 wurden keine umfassenden Regelungen für Online-Glücksspiele formuliert.

Was sind Online-Glücksspiele?

Das Internet hat das Treffen von Glücksspieler:innen sehr vereinfacht. Gespielt wird von zu Hause aus. So können Online-Pokerspiele z.B. auf einer elektronischen Schnittstelle, die in Echtzeit auf dem Computer der Spieler:innen erscheint, gespielt werden. Es gibt zahlreiche Online-Casino-Marken auf dem virtuellen Markt, die eine Vielzahl an Spielen anbieten.

Kommerzielle Online-Glücksspiele

Um an kommerziellen Online-Glücksspielen teilnehmen zu können, brauchen die Spieler:innen ein eigenes Benutzerkonto. Dabei werden von den Online-Casinos unterschiedliche bargeldlose Zahlungsmethoden angeboten. Auch Kreditkarten werden von den meisten Casinos akzeptiert.

Online-Glücksspiele nehmen rapid an Beliebtheit zu, was auch auf die intensive Produkt-

vermarktung zurückzuführen ist. So werben Online-Casinos unter anderem damit, dass sie bessere Gewinne und Angebote als echte Casinos anbieten, mit einem Begrüßungsbonus oder einer Verdoppelung der Ersteinzahlung. Neben spielerischen Komponenten (Messen an fremden Gegner:innen, Entwickeln von Strategien, Freude an richtigen Vorhersagen) ist der Reiz von Online-Glücksspielen meist durch den Traum vom schnellen Geld zu erklären.

Welche Gefahren beinhalten Online-Glücksspiele?

- Sie sind jederzeit verfügbar, d.h. es kann sowohl von zu Hause als auch in der Pause vom Arbeitsplatz aus gespielt werden.
- Die Anonymität des Internets lässt Hemmschwellen sinken.
- Soziale Kontrollmöglichkeiten fehlen. Niemand weist darauf hin, wie lange man bereits gespielt und wie viel Geld man bereits verloren hat.
- Die Bezahlung mit Kreditkarte oder alternativen bargeldlosen Zahlungsmitteln verleitet zu hohen Geldeinsätzen.
- Ein breites Spektrum an Demospielvarianten verlockt zum Ausprobieren.
- Spieler:innen mit problematischem Spielverhalten werden wegen des leichten Zugangs über das Internet, der Ungestörtheit beim Spiel sowie der unverzüglichen Resultate rascher abhängig.
- Aufgrund der Anonymität im Internet ist das Online-Glücksspiel anfälliger für kriminelle Handlungen.

Aus der Studie „Nutzung von (Online-)Glücksspielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen in Österreich“ (2013, S. 7) lässt sich auch noch zusätzlich erkennen, dass viele Jugendliche durch Erfolge bei echtgeldfreien Angeboten zu übertriebenen Gewinnerwartungen und hohem Geldeinsatz bei kommerziellen Anbietern



verleitet werden. Gesetzliche Regelungen können nur einen Beitrag zur Prävention leisten. Viel mehr sind Faktoren wie Familie, Freundeskreis, Umfeld, Risikobereitschaft, Bildungsniveau u.ä. entscheidend im Bereich der Glücksspielprävention.

Glücksspielen und Wetten sind kein harmloser Zeitvertreib!

Im Jahr 2019 weisen ca. 82.000 Personen in Österreich eine ernstzunehmende Glücksspielproblematik auf. Nur ein kleiner Teil dieser (ca. 3.500 Personen) nimmt die professionelle Hilfe einer Beratungs- und Hilfseinrichtung in Anspruch. Einige Hilfesuchende sind aufgrund einer diagnostizierten Spielsucht in ambulanter oder stationärer Betreuung. Es ist von einer hohen Dunkelziffer aufgrund von Komorbiditäten auszugehen (z.B. Zusammenhang mit einer psychischen Erkrankung).

Als besonders riskante Form von Form des Glücksspiels gilt, wie bereits auch in der Vergangenheit, das Automatenpiel. Ein wachsender Anteil wird zudem dem Online-Segment und Sport(live)wetten zugeschrieben. (vgl. Kuschej et al., Finanzielle und wirtschaftliche Auswirkungen von Spielsucht und illegalem Glücksspiel in Österreich, <https://irihs.ihs.ac.at/id/eprint/5821/1/ihs-report-2021-kuschej-hanreich-schnabl-finanzielle-spielsucht-gluecksspiele.pdf>, S. 61, 18.01.2024)

Glücksspielabhängigkeit

Nach der Einschätzung von Expert:innen besteht die Gefahr der Glücksspielabhängigkeit auch bereits bei manchen Jugendlichen. Aus pädagogischer Sicht scheint es daher wichtig, rasch auf diese Entwicklung zu reagieren.

Jugendliche müssen verstehen, dass Glücksspiele, Wetten und Online-Glücksspiele kein harmloser Zeitvertreib sind. Die Hoffnung auf den großen Gewinn ist eine Illusion. Geld- und Glücksspielautomaten sind so entwickelt, dass die Besitzer:innen Geld damit verdienen. Die verschwindend geringe Wahrscheinlichkeit, bei-

spielsweise beim Lottospiel zu gewinnen, lässt sich leicht errechnen. Die Wahrscheinlichkeit, einen 6er zu tippen, liegt bei ca. 1:8 Millionen. Aus der Hoffnung nach leicht gewonnenem Geld können so ernsthafte finanzielle und psychische Probleme entstehen.

Hilfe und Rat

Unter www.suchtvorbeugung.net sind Beratungs- und Servicestellen zu finden.

Anmerkungen

Horizontal lines for notes.

SPIELEN – SPASS, FRUST & CO 8./9. Schulstufe

Schulstufe

- Empfohlen für 8./9. Schulstufe

Fächerbezug

- Deutsch, Religion

Unterrichtsphase

- Einführung

Komplexitätsgrad

- Mittel

Anliegen

- Bewusste Auseinandersetzung mit den persönlichen Empfindungen und Assoziationen betreffend Sucht, Suchtsymptome und Spiele
- Reflektieren des persönlichen Bezugs zu den beiden Themen
- Kennenlernen von Fachbegriffen und der Suchtdefinition

Kenntnisse und Fertigkeiten

- In Kleingruppen mögliche Antworten im Themenbereich Sucht und Spielen erarbeiten können.

Dauer

- 25 bis 35 Min.

Unterrichtsmittel

- Plakate (je nach Klassengröße 3 oder 6 Stück)
- Plakatstifte in Schüler:innenanzahl

Informationen in Einfacher Sprache

- Bei Bedarf ist ein Text zum Thema **Spiele** in Einfacher Sprache auf der Website des Sozialministeriums verfügbar:
www.konsumentenfragen.at/einfache-sprache

Vorbereitung

- ev. Hintergründe *Vom Holzbaustein zu den 3D-Welten [1–7]*
- Die folgenden Fragen auf Plakaten vorbereiten (bei 6 Plakaten wird jede Frage zweimal verwendet):
 - ⇒ Welche „Süchte“ kennt ihr?
 - ⇒ Was heißt für euch „süchtig sein“?
 - ⇒ Was versteht ihr unter „Spielen“?
- Die Plakate im Raum verteilen

Ablauf

- Die Lehrkraft teilt die Klasse in 3 (oder 6) ungefähr gleich große Gruppen (max. 5 Schüler:innen pro Plakat) und erklärt die Arbeitsanweisung. Im Raum verteilt liegen 3 (oder 6) Plakate mit vorbereiteten Fragen. Jede Schüler:innengruppe notiert ihre Antworten auf den Plakaten. Nach einigen Minuten gibt die Lehrkraft das OK zum „Weiterwandern“, also zum Bearbeiten des nächsten Plakates (Variante: Die Schüler:innen bleiben auf Ihren Plätzen und die Plakate wandern). So wird die Übung weitergeführt, bis alle Schüler:innen zu allen 3 Fragen gearbeitet haben.
- Nach dem Bearbeiten der Wanderplakate stellt die Lehrkraft die Ergebnisse vor und bringt bei Bedarf Erklärungen/zusätzliches Fachwissen ein.
- Mögliche Antworten könnten sein:
 - ⇒ Welche „Süchte“ kennt ihr? z.B. Alkohol-, Drogen-, Konsum-, Kauf-, Spiel-, Nikotinsucht ...
 - ⇒ Was heißt für dich „süchtig sein“? z.B. abhängig sein, Kontrolle verlieren, Schlafmangel, Depressionen, high, Zwang ...
 - ⇒ Was verbindest du mit dem Begriff „Spielen“? z.B. Spass, Freude, gemeinsam, alleine, gewinnen, verlieren
- In einem kurzen Lehrer:innen-Schüler:innen-Gespräch sollen die genannten Antworten

Schulstufe

- Empfohlen für 8./9. Schulstufe

Fächerbezug

- Deutsch, Religion

Unterrichtsphase

- Erarbeitung

Komplexitätsgrad

- Einfach

Anliegen

- Bandbreite an Spielen aufzeigen
- Reflektieren der eigenen Erfahrungen mit Spielen und den unterschiedlichen Spielformen
- Auseinandersetzung mit dem eigenen Spielverhalten

Kenntnisse und Fertigkeiten

- Die persönliche Erfahrung und das Wissen rund um Spiele und Spielarten schildern können.
- Die Bandbreite an Spielen am Arbeitsblatt darstellen können.

Dauer

- 20 bis 30 Min.

Unterrichtsmittel

- Material *Welche Spiele kenne ich? – Auflösung* [1]
- Arbeitsblatt *Welche Spiele kenne ich?* [1]

Informationen in Einfacher Sprache

- Bei Bedarf ist ein Text zum Thema **Spielen** in Einfacher Sprache auf der Website des Sozialministeriums verfügbar:
www.konsumentenfragen.at/einfache-sprache

Vorbereitung

- Das Arbeitsblatt *Welche Spiele kenne ich?* [1] entsprechend der Schüleranzahl kopieren
- Leeres Papier für die Arbeitsgruppen

Ablauf

- In dieser Übung ist es sinnvoll, den Jugendlichen eine gewisse Expertenrolle zukommen zu lassen, da vermutlich einige Schüler:innen über sehr intensive Erfahrungen mit elektronischen Spielarten verfügen.
- Die Schüler:innen bilden Paare (alternativ 4er-Gruppen). Jede Arbeitsgruppe erhält ein leeres Blatt Papier.
- Die Jugendlichen sollen alle Spiele, die ihnen (ganz frei und ohne Einschränkung) einfallen, auf dem leeren Blatt notieren.
- Die Lehrkraft teilt die Tafel in die 3 Rubriken ein:
 - ⇒ Klassische Spiele
 - ⇒ Computer- und Onlinespiele
 - ⇒ Wett- und Gewinnspiele
- Die Jugendlichen sollen nun die in der Gruppe gesammelten Spiele den drei Rubriken zuordnen. Dies kann z.B. durch eine Markierung in Farbe oder Systematik (A, B, C oder 1, 2, 3) erfolgen.
- Im Anschluss werden die Ergebnisse in der Großgruppe vorgestellt, indem die Schüler:innen an die Tafel kommen und ihre Spiele darauf festhalten. Die Lehrkraft führt die Ergebnisse zusammen, klärt unklare Begriffe und ergänzt fehlende Bereiche. Danach teilt sie das Arbeitsblatt *Welche Spiele kenne ich?* an die Schüler:innen aus. Diese übertragen das Gesamtergebnis ins Arbeitsblatt.
- Abschließend soll jede:r Schüler:in einzeln jene drei Spiele markieren, die für sie/ihn am wichtigsten/bedeutendsten sind bzw. am



häufigsten gespielt werden.

- Ein kurzer Austausch mit den Banknachbar:innen schließt diese Methode ab, indem besprochen wird, welche drei Spiele wichtig sind und warum genau diese drei Spiele gespielt werden.

Anmerkungen

SPIELEN – SPASS, FRUST & CO 8./9. Schulstufe

Klassische Spiele	Computer/ Konsolenspiele (online/offline)	Wett- und Glücksspiele
<p>Brettspiele</p> <p>⇒ Risiko, Schach, Dame, Mühle, Go, Mensch ärgere dich nicht, Siedler von Catan, Backgammon, Monopoly, Halma, Scrabble, Malefiz ...</p> <p>Kartenspiele</p> <p>⇒ Uno, Skat, Canasta, Quartett, Schwarzer Peter, Mau-Mau ...</p> <p>Geschicklichkeitsspiele</p> <p>⇒ Billard, Tischfußball, Darts, Murmelspiel, Mikado, Zauberwürfel, Tangram ...</p> <p>Bewegungsspiele/Sport</p> <p>⇒ Fangspiele, Versteckspiele, Ballspiele, Fußball, Volleyball, Tischtennis, Basketball ...</p> <p>Rollenspiele</p> <p>⇒ Dinner and Crime</p> <p>⇒ Die Werwölfe von Düsterewald</p> <p>⇒ etc.</p>	<p>Genres</p> <p>⇒ Fun & Gesellschaftsspiele</p> <p>⇒ Jump & Run</p> <p>⇒ Lernspiele</p> <p>⇒ Rennspiele</p> <p>⇒ Sportspiele</p> <p>⇒ Actionspiele</p> <p>⇒ Adventures Strategiespiele</p> <p>⇒ Simulationen</p> <p>⇒ Rollenspiele</p> <p>⇒ etc.</p>	<p>Im Handel</p> <p>⇒ Lotto/6 aus 45</p> <p>⇒ Toto</p> <p>⇒ Rubbellose, Brieflose</p> <p>Casino</p> <p>⇒ Roulette</p> <p>⇒ Black Jack</p> <p>⇒ Poker</p> <p>⇒ Baccara</p> <p>⇒ Bingo</p> <p>⇒ Seven-Eleven</p> <p>⇒ Einarmiger Bandit</p> <p>⇒ Videopoker</p> <p>Spielhallen</p> <p>⇒ Geldspielautomaten</p> <p>⇒ Glücksspielautomaten</p> <p>Wettbüros/Sportwetten</p> <p>⇒ Wetten auf Ergebnis der österreichischen Fußballliga</p> <p>⇒ Hunderennen</p> <p>⇒ Pferderennen (Traber)</p> <p>Glücksspiele im Internet</p> <p>⇒ Online-Casinos (Roulette, Black Jack, Craps, Poker, Red Dog, Wild Fruits, Würfel poker ...)</p> <p>⇒ Lotto-Online (Lotto, Toto, Rubbellose, Bingo, Euro-millions, Brieflos ...)</p> <p>⇒ etc.</p>

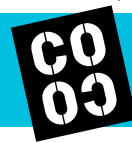
Hinweis:

Computerspiele sind für viele Kinder und Jugendliche heute selbstverständlicher Bestandteil ihrer Freizeitgestaltung. Ohne die nötige Information fällt es Eltern und Lehrkräften oftmals schwer, gute Computer- und Konsolenspiele zu erkennen. Orientierungshilfe bietet die Bundesstelle für Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen, kurz BuPP genannt. Diese veröffentlicht eine laufend aktualisierte Liste guter Spiele sowie weiterer Informations- und Serviceangebote zum Thema unter folgendem Link: <https://bupp.at>.



Klassische Spiele	Computer/ Konsolenspiele (online/offline)	Wett- und Glücksspiele

Welche Spiele kenne ich? (Interview)



Methode

1/2

Schulstufe

- Empfohlen für 8./9. Schulstufe

Fächerbezug

- Deutsch, Religion

Unterrichtsphase

- Erarbeitung

Komplexitätsgrad

- Mittel

Anliegen

- Bandbreite an Spielen aufzeigen
- Reflektieren der eigenen Erfahrungen mit Spielen, den unterschiedlichen Spielformen und dem eigenen Spielverhalten
- Förderung der kommunikativen Fähigkeiten insbesondere von auditiven Lerntypen
- Förderung des aktiven Zuhörens und Hineinversetzen, in die vorgegebenen Rollen (Zuhörer gibt keine Kommentare, interviewte Person ist aktiv)

Kenntnisse und Fertigkeiten

- Die persönliche Erfahrung und das Wissen rund um Spiele und Spielarten schildern können.
- Die Bandbreite an Spielen am Arbeitsblatt darstellen können.

Dauer

- 25 bis 40 Min.

Unterrichtsmittel

- Für diese Methode sollte gewährleistet sein, dass die Schüler:innen ins Freie gehen können (z.B. in den Schulgarten, in den Schulhof). Alternativ im Schulgebäude können Aula, Aufenthaltsräume oder Turnsaal benützt werden, je mehr Platz und Rück-

zugsmöglichkeiten bestehen, desto besser ist dies für die Durchführung.

- Kärtchen in Schüleranzahl

Informationen in Einfacher Sprache

- Bei Bedarf ist ein Text zum Thema **Spiele** in Einfacher Sprache auf der Website des Sozialministeriums verfügbar:
www.konsumentenfragen.at/einfache-sprache

Vorbereitung

- Die Lehrkraft schreibt folgende Fragen für das Dyade-Interview an die Tafel:
 - ⇒ 1.) Was spiele ich besonders gerne und warum?
 - ⇒ 2.) Wie ist mein Verhalten im Spiel?
 - ⇒ 3.) Wie wird in meiner Familie gespielt?

Ablauf

- Die Schüler:innen erhalten ein Kärtchen und notieren die Fragen von der Tafel darauf.
- Die Lehrkraft erklärt den Ablauf, definiert die Zeit der Rückkehr und die möglichen Räume/Plätze, die zur Verfügung stehen.
- In 2er-Gruppen interviewen sich die Schüler:innen gegenseitig in Form einer Dyade.
- Ablauf einer Dyade:
 - ⇒ Paare bilden
 - ⇒ Fragenkärtchen mitnehmen
 - ⇒ entsprechenden Platz suchen, an dem das Interview geführt wird bzw. kann auch z.B. im Gehen durch den Hof interviewt werden
 - ⇒ Person 1 stellt Frage 1 – Person 2 antwortet – Person 1 sagt „Danke“ und gibt keine Kommentare, gleicher Vorgang mit Frage 2 und 3, es stellt jeweils Person 1 die Frage und Person 2 antwortet
 - ⇒ wenn Person 2 alle drei Fragen beantwortet



tet hat, wechseln die Rollen. Somit stellt Person 2 die 1. Frage – Person 1 antwortet – Person 2 sagt „Danke“ und gibt keine Kommentare, gleicher Vorgang mit 2. und 3. Frage

⇒ Danach erfolgt eine Wiederholung des Durchgangs (wieder alle drei Fragen von beiden Personen)

⇒ Zeitrahmen pro Frage ca. 2-3 Minuten

- Den Schüler:innen wird neben dem Ablauf auch das Ziel/Wesen des Dyade-Interviews erklärt. Es sollte für sie klar sein und begründet werden, warum gleiche Fragen mehrmals gestellt werden. Ebenso kann die Lehrkraft darauf hinweisen, dass diese Methode besonders dann spannend wird und neue Facetten aufzeigt, wenn man sich auf die mehrmaligen Wiederholungen einlässt und auch die Antworten des Gegenübers ohne Beurteilung wahrnimmt (siehe Hinweise zum Dyade-Interview).

- Nach Abschluss der Interviews treffen sich alle Schüler:innen in der Klasse und die Lehrkraft führt die Ergebnisse zusammen. Sinnvoll ist eine Auflösung im Sesselkreis. Folgende Impulsfragen könnten hilfreich sein:

⇒ Wie ist es euch bei den Interviews gegangen?

⇒ Welche Erfahrungen mit Spielen habt ihr bereits gemacht bzw. woran seid ihr durch die Interviews erinnert worden? Gibt es auch negative Erfahrungen? (z.B. Mehrkosten durch ein Spiel, das zuerst gratis ist, oder man verbringt zu viel Zeit vorm PC, man wird verärgert/beleidigt oder wütend durch ein verlorenes Spiel, man erlebt Frust und Streit mit Freunden durch Spiele,...)

⇒ Wie habt ihr die Wiederholungen erlebt? Gab es durch das mehrmalige Fragen neue/andere Facetten?

⇒ Wo bzw. in welchen Situationen wäre für euch eine/die Grenze beim Spielen? Was käme euch bei Freunden, einem Familienmitglied etc. komisch vor? (z.B. Freunde haben keine Zeit mehr, sich zu treffen, man wird ständig um Geld gebeten, man merkt verändertes Verhalten,...)

Hinweise zum Dyade-Interview:

- Das Dyade-Interview ist eine besondere Form des Tiefeninterviews. Speziell sind die Wiederholungen der Fragen, die die Teilnehmer:innen u.a. zu Perspektivenwechsel anregen und eine kritische Betrachtung der eigenen Sichtweisen fördern.
- Durch die gehörten Antworten des Gegenübers werden die Interviewer:innen zum Nach- und Weiterdenken angeregt. Somit entstehen wechselseitig neue Impulse.

(vgl. Definition Dyade, <http://lexikon.stangl.eu/1662/dyade> 18.01.2024)

Anmerkungen

Blank lines for notes



Schulstufe

- Empfohlen für 8./9. Schulstufe

Fächerbezug

- Deutsch, Religion

Unterrichtsphase

- Erarbeitung

Komplexitätsgrad

- Mittel

Anliegen

- Kritisches Hinterfragen des eigenen Standpunktes und eigener Erfahrungen
- Sensibilisieren für die unterschiedlichen Seiten des Spielens (von Spass, Freude bis hin zu Risiko, Gefahr und Suchtpotential)
- Kennenlernen von Hilfsangeboten

Kenntnisse und Fertigkeiten

- Selbstständig Aussagen zu den drei vorgegebenen Spielarten formulieren können.
- Die Facetten des Spielens kennenlernen und für sich selber kritisch beurteilen können.

Dauer

- 40 bis 50 Min.

Unterrichtsmittel

- Material *Spiele aller Art – Aussagekarten [1–3]*

Informationen in Einfacher Sprache

- Bei Bedarf ist ein Text zum Thema **Spiele** in Einfacher Sprache auf der Website des Sozialministeriums verfügbar:
www.konsumentenfragen.at/einfache-sprache

Vorbereitung

- Das Material *Spiele aller Art – Aussagekarten [1–3]* je einmal kopieren, ausschneiden und bei Bedarf laminieren
- Variante: Schüler:innen kreieren die Aussagen selbstständig. Die Lehrkraft gibt ihnen als Hilfestellung einige Beispiele.

Ablauf

- Die Lehrkraft erstellt auf der Tafel eine dreispaltige Tabelle mit nachfolgenden Überschriften (schließt die Lehrkraft an die Methode *Welche Spiele kenne ich?* an, kann die vorhandene Tabelle weiterverwendet werden.
- Spaltenüberschriften:
 - ⇒ Klassische Spiele
 - ⇒ Computer- und Online-Spiele
 - ⇒ Wett- und Glücksspiele

(Alternativ drei Plakate mit den Überschriften, die am Boden aufgelegt oder an die Wand gehängt werden können).

- Die Schüler:innen erhalten einzeln eine Aussagekarte und überlegen, zu welcher Spielform sie passt. Bei einigen Aussagen ist eine Einordnung bei mehreren Spalten möglich und kann als Diskussionsanregung dienen. Eine eindeutige Lösung ist bei einigen Aussagen nicht möglich, sondern die Einordnung ist als Vorschlag zu verstehen.
- Der Reihe nach kleben die Schüler:innen ihr Aussagekärtchen in die „richtige“ Spalte, begründen ihre Entscheidung und teilen ihre Überlegungen der Klasse mit.
- Bei der Erarbeitung soll im Vordergrund stehen, dass Spielen zwei Seiten hat. Spielen prägt uns von Kindheit an, wir lernen durch Spielen und Spielen ist mit positiven Emotionen wie Freude, Spass und Spannung verknüpft. Dennoch bergen Spiele auch Risiken und Gefahren, die in dieser Übung ohne



Es gibt kaum Spiele zum alleine spielen. Es nervt mich, wenn ich von jemand anderem abhängig bin.

Manche Spiele dauern recht lange.
Es gibt keine Möglichkeit eines „Pause-Knopfes“.

Auf den Spielverpackungen ist die genaue Altersangabe zu finden.

Wenn mehrere Personen miteinander spielen, wird meist ein gemeinsamer Treffpunkt vereinbart.

Viele Spielverpackungen brauchen viel Platz im Zimmer.

Spielen macht schlau und fördert die Kreativität.

Ich bewege mich körperlich und der Teamgeist wird gefördert.

Ich treffe dabei meine Freundinnen und Freunde.

Ich sitze den Spielerinnen und Spielern gegenüber und sehe, wenn sie sich freuen, ärgern oder ihr Pokerface aufsetzen.



Ich bin im Zimmer und spiele.
Ich bin ungestört und kann alleine oder auch
mit anderen spielen.

Es gibt viele neue Spiele, regelmäßig
Erweiterungen und News.

Es gibt unzählige Spiele zum Herunterladen: sowohl
kostenlose als auch sehr teure Spielangebote.

Beim Spielen übersehe ich oft die Zeit.

Ich mag es nicht, dass ich monatlich € 20,00 Gebühr
fürs Spiel von meinem Taschengeld zahlen muss.

Vorsicht ist in der anonymen Welt des Internets geboten.

Da ich meine:n Spielpartner:in nicht sehe,
kann ich nicht einschätzen, wie es ihr/ihm geht.

Unterschiedliche Fähigkeiten, wie z.B.
Reaktionsfähigkeit, Hand-Augen-Koordination,
komplexes Denken, werden geschult.

Ich mag die coolen Sounds, modernen Grafiken
und futuristischen Welten.



Der Spielausgang ist fast immer vom Zufall abhängig.

Das Angebot auch für Jugendliche wird immer umfangreicher (z.B. Wetten mit dem Handy, im TV, im Internet ...).

Jugendliche dürfen erst ab 18 Jahren ins Casino.

Es ist möglich, sehr, sehr viel Geld zu verlieren.

Jugendliche spielen gerne Online oder geben ihren Einsatz bei Sportwetten ab.

Jugendliche organisieren sich Spiele, bei denen Geld eingesetzt wird (z.B. bei privaten Kartenspielrunden).

Kleine Gewinne von Zeit zu Zeit vermitteln den Eindruck, dass der „große Gewinn“ zum Greifen nahe ist.

Das Risiko zu verlieren ist wesentlich höher als die Chance zu gewinnen.

Regelmäßige Spiele mit Geldeinsatz sind kein harmloser Zeitvertreib.

Schulstufe

- Empfohlen für 8./9. Schulstufe

Fächerbezug

- Deutsch, Informatik, Religion, Digitale Grundbildung sowie zu allen EDV unterstützenden Fächern

Unterrichtsphase

- Ergebnissicherung

Komplexitätsgrad

- Mittel

Anliegen

- Einordnen und Reflektieren des persönlichen Spielverhaltens
- Überlegen und Diskutieren von möglichen Lösungsansätzen
- „Safer-Gambling“ Regeln erarbeiten und schriftlich festhalten

Kenntnisse und Fertigkeiten

- Das eigene Spielverhalten anhand von Selbsttests ermitteln können.
- Mögliche Regeln zum guten Umgang mit (Glücks-)Spielen erstellen können.

Dauer

- 20 bis 30 Min.

Unterrichtsmittel

- Internetzugang in Schüleranzahl
- Alternativ wäre es auch möglich, die Handys der Schüler:innen bei dieser Übung einzusetzen.

Informationen in Einfacher Sprache

- Bei Bedarf ist ein Text zum Thema **Spielen** in Einfacher Sprache auf der Website des Sozialministeriums verfügbar:

www.konsumentenfragen.at/einfache-sprache

Vorbereitung

- Selbsttests ausprobieren (siehe untenstehende Links) und jenen auswählen, den die Schüler:innen bearbeiten sollten
- Unter folgenden Links sind Selbsttests verfügbar (online oder als Ausdruck).

Hinweis: Die Tests fokussieren unterschiedlich (daher am besten eine Auswahl je nach Schüler:innen, Thema, Gegebenheiten, persönlichen Erfahrungen etc. treffen).

⇒ Thema Glücksspielsucht:

z.B. www.supro.at/medien/gluecksspiel_infos_u_risiken_2019_web.pdf (Test ist auf Seite 13 zu finden) oder

z.B. www.fauler-spiel.de/jugendliche/test-und-quiz

⇒ Thema Computerspiele & Internet:

z.B. <https://ag-spielsucht.charite.de/computerspiel/selbsttest>

z.B. <https://beratung.ins-netz-gehen.de/check-dich-selbst/bin-ich-suechtig>

Ablauf

- Schüler:innen bearbeiten den gewählten Test/das Quiz in Einzelarbeit am Computer (alternativ am Smartphone, Tablet etc.)
- Die Ergebnisse bleiben anonym und unkommentiert, da es sich um sehr persönliche Einblicke handelt.
- Bei Bedarf/Wunsch kann eine Reflexion in einem Gespräch mit einer Bezugsperson (bester/bestem Freund:in, Eltern etc.) erfolgen.
- Als Abschluss sammeln und formulieren die Schüler:innen in Kleingruppen (3-4 Personen) Regeln zu einem „guten Umgang mit (Glücks-)Spielen“. Hier können die vorher durchgeführten Tests gute Anregungen bieten.



Zeit	Ablauf/Methode	Unterrichtsmittel
25' bis 35'	<p>1. Sucht – was heißt das?</p> <p>Der Einstieg ins Thema Spielen und Wetten wird mit der Suchthematik in Verbindung gesetzt. Es werden mit Plakaten allgemeine Informationen und Begriffe zu Sucht sowie Suchtsymptome aus Sicht der Schüler:innen reflektiert.</p> <p>☺ Die Schüler:innen bringen ihren eigenen Wissensstand und persönliche Reflexion zum Thema Sucht und allgemein zu Spielen ein. Auf drei Plakaten notieren sie ihre Antworten zu vorgegebenen Fragestellungen.</p>	<p>Methode:</p> <p>⇒ <i>Sucht – was heißt das?</i> [1-2]</p>
20' bis 30'	<p>2. Welche Spiele kenne ich?</p> <p>Ziel dieser Methode ist es, dass die Jugendlichen eigene Erfahrungen mit den unterschiedlichen Spielformen einbringen und Veränderungen in der Spielbranche, wie z.B. eine Verlagerung von klassischen Spielen zu elektronischen Spielen, nachvollziehen können.</p> <p>☺ Die Schüler:innen sammeln Spiele, zuerst allgemein, und danach erfolgt eine Einordnung in die Rubriken klassische Spiele, Computer- und Onlinespiele, Wett- und Gewinnspiele. In der Großgruppe werden ihre Ergebnisse und ihre eigenen Erfahrungen damit besprochen.</p>	<p>Methode:</p> <p>⇒ <i>Welche Spiele kenne ich?</i> [1-2]</p> <p>Material:</p> <p>⇒ <i>Welche Spiele kenne ich? – Auflösung</i> [1]</p> <p>Arbeitsblatt:</p> <p>⇒ <i>Welche Spiele kenne ich?</i> [1]</p>
	Ende der ersten Einheit/Pause	



Zeit	Ablauf/Methode	Unterrichtsmittel
30' bis 40'	<p>3. Spiele aller Art – Unterschiede und Gefahrenquellen</p> <p>Die intensive Auseinandersetzung mit den Unterschieden sowie die Sensibilisierung für mögliche Gefahrenquellen stellen den Inhalt dieser Unterrichtseinheit dar.</p> <p>☺ Mit Hilfe von Aussagekärtchen zu den verschiedenen Spielformen sollen die Jugendlichen ihre Standpunkte dazu kritisch hinterfragen und gezielt auf die Gefahrenquellen hingewiesen werden. Das Kennenlernen von Hilfsangeboten bildet den Schlusspunkt.</p>	<p>Methode: ⇒ <i>Spiele aller Art – Unterschiede und Gefahrenquellen</i> [1-2]</p> <p>Material: ⇒ <i>Spiele aller Art – Aussagekarten</i> [1-3]</p>
20' bis 30'	<p>4. „Kein faules Spiel“</p> <p>Den Abschluss der Unterrichtsplanung bildet eine persönliche Beantwortung von einem Online-Quiz. Davon ausgehend sollen die Schüler:innen Regeln und Tipps erarbeiten, wie (Glücks-) Spielen ohne Frust, Reue und finanzielle Probleme aussehen könnte.</p> <p>☺ Mit Hilfe eines oder mehrerer Onlinetest(s) erfolgt eine Selbsteinschätzung. In Kleingruppen werden „Safer Gambling“ Regeln erarbeitet und gesammelt.</p>	<p>Methode: ⇒ <i>„Kein faules Spiel“</i> [1-2]</p>

Medieninhaber und Herausgeber:

Offenlegung gemäß § 25 Mediengesetz
Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz
Stubenring 1
1010 Wien
Telefon: +43 1 7 11 00 – 862501

Für den Inhalt verantwortlich:

Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz
Sektion Konsumentenpolitik und Verbrauchergesundheit
Stubenring 1
1010 Wien
E-Mail: verbraucherbildung@sozialministerium.at

Erstellt von:**SCHULDNERHILFE OÖ**

Stockhofstraße 9
4020 Linz
Telefon: +43 732 77 77 34
E-Mail: linz@schuldner-hilfe.at
Web: www.schuldner-hilfe.at

Herstellungsort: Wien.

Alle Rechte bleiben vorbehalten.

Ein Nachdruck ist ausschließlich zu nichtkommerziellen Zwecken und nur unter Quellenangabe gestattet.

Bildnachweis: Wie jeweils angeführt. Alle Rechte vorbehalten. (Auch Titelbild.)

Haftungsausschluss:

Die Informationen der Unterlagen wurden sorgfältig geprüft und recherchiert. Es wird jedoch keine Gewährleistung für die Richtigkeit, Vollständigkeit und Aktualität der Inhalte übernommen.

Haftung für Links:

Es wird darauf hingewiesen, dass wir auf Inhalte angeführter Links keinen Einfluss haben und daher auch keine Haftung dafür übernehmen können. Diese Links wurden sorgfältig geprüft und werden regelmäßig aktualisiert. Jedoch kann keine Gewährleistung dafür übernommen werden, dass alle Angaben zu jeder Zeit vollständig, richtig und in letzter Aktualität dargestellt sind. Dies gilt insbesondere für alle Verbindungen („Links“) zu anderen Websites, auf die direkt oder indirekt verwiesen wird.