

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



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

## Quellen &amp; Links

**Insitut Suchtprävention pro mente OÖ****Hier finden sich aktuelle Studien, Statistiken, Tipps zu Fachliteratur und Fachbeiträgen.**[www.praevention.at](http://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](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](http://www.klicksafe.de)**Österreichische ARGE Suchtvorbeugung:**[www.suchtvorbeugung.net](http://www.suchtvorbeugung.net)**Automatisch verloren. c/o SUCHT.HAMBURG, Information. Prävention.Hilfe.Netzwerk.**[www.automatisch-verloren.de/de](http://www.automatisch-verloren.de/de)