

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 SchülerInnen reflektiert.</p> <p>☺ Die SchülerInnen 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: ⇒ <i>Sucht – was heißt das?</i></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 SchülerInnen 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: ⇒ <i>Welche Spiele kenne ich?</i></p> <p>Material: ⇒ <i>Welche Spiele kenne ich? – Auflösung</i></p> <p>Arbeitsblatt: ⇒ <i>Welche Spiele kenne ich?</i></p>
	<p>Ende der ersten Einheit/Pause</p>	

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 SchülerInnen 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>