

## 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

- Selbständig 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]

## Vorbereitung

- Das Material *Spiele aller Art – Aussagekarten* [1-3] je einmal kopieren, ausschneiden und bei Bedarf laminieren
- Variante: SchülerInnen 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 SchülerInnen 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 SchülerInnen 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 persönliche Bewertung aufgegriffen werden.
- Bei der Zuordnung der Kärtchen können folgende Aspekte thematisiert werden:
  - ⇒ Online-Spiele und mögliche Schattenseiten
  - ⇒ Problematisches Spielverhalten
  - ⇒ Spielsucht
  - ⇒ Spielerprofile und Bekanntgabe von Daten
  - ⇒ In-App-Käufe bei Spielen am Handy
  - ⇒ Personalisierte Angebote durch angelegte Benutzerdaten
  - ⇒ Kundenbindung
  - ⇒ Mehrkosten durch Spiele
  - ⇒ etc.

- Den Abschluss stellt die Auseinandersetzung mit diversen Hilfsangeboten dar. Impulsfragen dazu können sein:
  - ⇒ Ab wann und bei welchen Situationen ist es notwendig, sich Hilfe zu organisieren?
  - ⇒ Was kann/soll ich tun, wenn ich merke, dass meine Freundin/mein Freund, meine Geschwister oder Angehörige in Bezug aufs Spielen Hilfe (finanzielle oder psychosoziale) benötigen?
  - ⇒ Wer kann mich dabei unterstützen?
  - ⇒ Wo bekomme ich diesbezüglich Informationen her?

---

---

---

---

---

---

---

---

### Anmerkungen

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Spielen – Spaß, Frust & Co