

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 Schüleranzahl

Vorbereitung

- ev. Hintergründe *Vom Holzbaustein zu den 3D-Welten [1–6]*
- 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 SchülerInnen pro Plakat) und erklärt die Arbeitsanweisung. Im Raum verteilt liegen 3 (oder 6) Plakate mit vorbereiteten Fragen. Jede Schülergruppe notiert ihre Antworten auf den Plakaten. Nach einigen Minuten gibt die Lehrkraft das OK zum „Weiterwandern“, also zum Bearbeiten des nächsten Plakates (Variante: Die SchülerInnen bleiben auf Ihren Plätzen und die Plakate wandern). So wird die Übung weitergeführt, bis alle SchülerInnen 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-Schüler-Gespräch sollen die genannten Antworten zur dritten Frage „Was verstehst du unter „Spielen?““ aufgegriffen werden. Die Lehrkraft thematisiert an dieser Stelle zusätzlich das Thema Spielsucht, indem Fragen an die SchülerInnen gestellt werden.
 - ⇒ Was heißt für euch Spielsucht?
 - ⇒ Woran würdet ihr den Begriff festmachen?
- Die Lehrkraft ergänzt und erklärt bei Bedarf (siehe Hintergründe *Vom Holzbaustein zu den 3D-Welten – Spielsucht = Abhängigkeit von bestimmtem Verhalten*).