

## Verlauf der Unterrichtseinheit „Glücksspiele: Infos und Risiken“

Dauer (Min.)	Unterrichtsphase	Unterrichtsinhalt	Sozialform	Materialien / Medien	Didaktisch-methodischer Kommentar
10 Min.	Einstieg	Die Veranstaltung beginnt mit der Begrüßung durch eine Lehrkraft und der Vorstellung der Präventionsfachkraft samt der Einrichtung, in der sie tätig ist. Hierbei müssen benutzte Fachbegriffe, Abkürzungen sowie Komposita den Teilnehmenden erklärt werden, z.B. Drobs - Drogenberatungsstelle (das Wort „Stelle“ steht hier für das Wort „Behörde“ bzw. „Institution“). Als nächstes findet ein Brainstorming zum Thema „Drogen“ statt, um das Vorwissen der Teilnehmer:innen zu aktivieren und sie zum Thema „Glücksspiele“ hinzuführen. Anschließend wird den Teilnehmenden die Gliederung der Power-Point-Präsentation „Glücksspiele: Infos und Risiken“ vorgestellt.	Plenum	Whiteboard Marker Laptop Beamer Power-Point-Präsentation	
20 Min.	Erarbeitung I	An die Präsentation der Gliederung knüpft die interaktive Methode „Glücksspiel oder Denkspiel“ an. Die Teilnehmenden bekommen jeweils eine Bildkarte, die den beiden Kategorien Glücksspiel vs. Denkspiel zuzuordnen ist. Jede:r Teilnehmer:in soll das auf der Karte abgebildete Spiel benennen, anschließend wird die Karte mithilfe von Magneten an der Tafel befestigt. Wenn alle Bildkarten an der Tafel befestigt sind, werden die Unterschiede	Plenum	Whiteboard Marker Magneten Bildkarten „Glücksspiel oder Denkspiel?“	Optional kann das Suchtpotenzial einzelner Glücksspielformen erarbeitet werden, indem unterschiedliche Glücksspielformen je nach Suchtpotenzial (sehr riskant-rot, weniger riskant-gelb, nicht riskant-grün) an der Tafel sortiert werden.

## Verlauf der Unterrichtseinheit „Glücksspiele: Infos und Risiken“

		zwischen den Glücksspielen und den Denkspielen mit den TeilnehmerInnen erarbeitet und die Kriterien für Glücksspiele an der Tafel festgehalten.			
10 Min.	Vortrag I	Die erarbeiteten Kriterien für Glücksspiele werden aufgegriffen. Anschließend werden die wichtigsten Risikomerkmale von Glücksspielen präsentiert.	Plenum	Laptop Beamer Power-Point-Präsentation	
30 Min.	Erarbeitung II	Ausgehend von den Risikomerkmale der Glücksspiele wird zu der Entwicklung einer Glücksspielsucht übergeleitet, nachdem sich Teilnehmende in Partnerarbeit überlegt hatten, wie lange Glücksspielende brauchen, um eine Glücksspielsucht zu entwickeln (z. B. 3 Monate, 6 Monate, 2 Jahre). Im nächsten Schritt befassen sich die Teilnehmenden in Partnerarbeit mit der Sortierung der unterschiedlichen Phasen bei der Entwicklung der Glücksspielsucht, nachdem einzelne Phasen von der Präventionsfachkraft erläutert wurden. Anschließend werden die unterschiedlichen Phasen der Glücksspielsucht von einem:r Teilnehmer:in in eine für alle stimmige Reihenfolge gebracht und an der Tafel befestigt.	Partnerarbeit Plenum	Tafel Magneten Kartenset „Stadien der Sucht“	Bei einem höheren Sprachniveau der Teilnehmer:innen (ab A2 - Sprachniveau – zweite Stufe der elementaren Sprachverwendung) kann hier auf die Funktionalität der Sucht sowie das Belohnungssystem im Gehirn und angemessene (Sport, Hobbies, Gespräche etc.) vs. unangemessene (Alkohol, Glücksspiel etc.) Stressbewältigungsstrategien eingegangen werden.  Bei den fortgeschrittenen Lernenden (ab B1 - Sprachniveau – selbstständige Sprachverwendung) kann an dieser Stelle zusätzlich ein kleiner Exkurs in die Welt der „Glückshormone“ (Dopamin, Serotonin, Oxytozin, Endorphine) sowie die Dualität des Nervensystems (Sympathikus –

## Verlauf der Unterrichtseinheit „Glücksspiele: Infos und Risiken“

					Anspannung vs. Parasympathikus – Entspannung) erfolgen.
10 Min.	Ergebnis-sicherung	Die Entwicklung der Glücksspielsucht wird kurz präsentiert und nochmal erläutert. Anschließend können die Differenzen in der Betrachtungsweise der Glücksspielsucht in den Herkunftsländern der Teilnehmer:innen (Sucht als Charakterschwäche) und in Deutschland (Sucht als Krankheit) besprochen und evtl. diskutiert werden.	Plenum	Laptop Beamer Power-Point-Präsentation Whiteboard Marker	Wichtige Botschaften, wie z.B. Sucht als eine misslungene Strategie der Stressbewältigung / Die Dosis macht das Gift / Glücksspielen ist keine Lösung bei persönlichen Problemen / Glücksspielsucht ist eine Krankheit etc. können an der Tafel festgehalten werden.
10 Min.	Vortrag II / Abschluss	Im letzten Schritt werden den Teilnehmenden muttersprachliche Hilfemöglichkeiten bei Problemen mit Glücksspielen präsentiert sowie die wichtigsten Prinzipien der Beratung in einer Suchtberatungsstelle (anonym, kostenlos, Schweigepflicht) erläutert.	Plenum	Power-Point-Präsentation Flyer	Es erfolgt der Abschluss der Veranstaltung mit Hinweisen auf das ausgelegte kostenlose Informationsmaterial.

Wichtiger Hinweis: Bei Lernenden mit rudimentären Sprachkenntnissen (A1 – Sprachniveau – erste Stufe der elementaren Sprachverwendung) bzw. Analphabet:innen muss während der gesamten Präventionsveranstaltung darauf geachtet werden, möglichst keine Bildsprache, keine Fachbegriffe, keine Abkürzungen und keine Komposita (oder nur mit Erklärung), kein Passiv, keinen Genitiv, keinen Konjunktiv und keine Nominalisierungen zu benutzen. Verwendete Komposita (z. B. Drogenberatungsstelle, Glücksspiele, Sportwette, Geldspielautomaten, Glücksspielsucht, Schweigepflicht etc.) müssen stets erklärt werden. Darüber hinaus soll kein Begriffswechsel (z.B. Risiko – gefährlich, besser: Risiko – riskant oder Gefahr –gefährlich; bei der Aufzählung: Alkoholabhängigkeit, Cannabisabhängigkeit, Glücksspielsucht, besser: Alkoholsucht, Cannabissucht, Glücksspielsucht) stattfinden.

Lange Sätze und / oder mehrere Nebensätze sollen nach Möglichkeit gemieden werden. Insbesondere bei der Zielgruppe der Analphabet:innen haben sich kurze Sätze mit einer Aussage je Satz sowie einem einfachen Satzbau (Subjekt, Prädikat, Objekt) bewährt.