



# GESCHICHTE DER GELD- UND GLÜCKSSPIELE UND DEREN AUSWIRKUNGEN

## EINFÜHRUNG

Geld- und Glücksspiele und ihre negativen Auswirkungen gab es schon immer. Sucht, das Ergebnis einer Wechselwirkung zwischen drei Faktoren – Hintergrund, Substanzen, Kontext –, war schon immer Teil des menschlichen Wesens.

Indem Sie dieses Thema mit Ihren Schülerinnen und Schülern anhand der in diesem Arbeitsblatt angeregten historischen Überlegungen diskutieren, werden Sie deren Kenntnisse vertiefen. Dadurch können sie ihren kritischen Geist in Bezug auf Geld- und Glücksspiele fördern.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von

**2** Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIEL

Dieses Arbeitsblatt regt dazu an, anhand historischer Fakten Fragen zum Thema Geld- und Glücksspiele aufzuwerfen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Kenntnisse über den Ursprung der Geld- und Glücksspiele vermitteln
- Ihre Entwicklung im Laufe der Zeit sowie ihre Regulierung analysieren
- Sich des mit Glücksspiel verbundenen Suchtpotenzials bewusst werden



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die in ihrem Unterricht die Möglichkeit haben, historische Aspekte zu behandeln, insbesondere:

- Lehrkräfte im Fach Geschichte
- Lehrkräfte im Fach Geografie
- Lehrkräfte für Allgemeinbildung
- Lehrkräfte im Fach Wirtschaft und Gesellschaft
- Berufsbildnerinnen und Berufsbildner

## 1. DIE GEBURTSTUNDE DES SPIELS

Archäologen haben erste Gegenstände, die mit Geldspielen in Verbindung stehen, in den Überresten des alten Babylons (3000 v. Chr.), aber auch im alten China (2300 v. Chr.) sowie in Indien, Ägypten und Rom gefunden. Black Jack und Poker haben ihren Ursprung beispielsweise in den ersten Kartenspielen, die in China mit Papierblättern gespielt wurden. Würfelspiele (Würfel aus Knochen und Elfenbein) gehörten vor über 3000 Jahren zu den ersten Spielen. Pferdewetten und Sportwetten haben ebenfalls einen weit zurückliegenden Ursprung. Schon in der Antike waren Wagenrennen, der Vorläufer der PMU (Pari Mutuel Urbain), äusserst beliebt. Die Olympischen Spiele, die um das 8. Jahrhundert v. Chr. ins Leben gerufen wurden, waren zudem wahrscheinlich die erste grosse Veranstaltung für Sportwetten. Lotterien gehen auf die Römer zurück und Casinos kamen im 17. Jahrhundert auf, erdacht von Gruppen von Kartenspielern und Hotels, die neue Unterhaltungsorte anbieten wollten. Eigentlich war das Casino nicht nur zum Spielen gedacht: Es war ein Ort des Lebens und der Unterhaltung, der vor allem in Kur- und Badeorten zu finden war. In Casinos werden eine Vielzahl von Spielen angeboten, unter anderem auch Geldspielautomaten. Diese kamen 1898 auf, sind heute nicht mehr wegzudenken und ausgesprochen profitabel.

## 2. SPIELE IM ALLGEMEINEN

In Frankreich, unter dem Ancien Régime, war das Glücksspiel am Hof weit verbreitet. Für den Adel stellte es eine gesellschaftlich anerkannte Beschäftigung dar. Dies war eine Möglichkeit unter anderen (Krieg, Jagd, Feste usw.), um die Wertschätzung des Herrschers zu gewinnen. Unter der Monarchie war das Glücksspiel ein Mittel, den König zu verführen; gleichzeitig war es die sicherste Methode, sich selbst in den Ruin zu treiben.

Im 15. und 16. Jahrhundert produzierten die Druckerpressen neben dem Druck von Büchern auch regelmässig Drucksachen für den alltäglichen Gebrauch wie beispielsweise Kartenspiele, was das Aufkommen von Geld- und Glücksspielen begünstigte.

Ab Mitte des 17. Jahrhunderts häuften sich Texte, die das Glücksspiel verurteilten, insbesondere solche, die sich auf die kirchliche Lehre stützten. Ende des 17. Jahrhunderts kamen neue Argumente auf: Das Glücksspiel wurde verurteilt, weil es gegen die guten Sitten versties und zu Ruin und Suizid führte. Daraufhin entstanden polizeiliche und juristische Kenntnisse rund um die Strafbarkeit des Spielens.

Im Frankreich des 18. Jahrhunderts wurde die Lotterie von der königlichen

Macht genehmigt, vorausgesetzt, sie diene der Finanzierung von wohltätigen Projekten oder öffentlichen Einrichtungen. Daher veranstalteten verschiedene Religionsgemeinschaften Lotterien. Was die Stadt Paris anbelangt, so brachte ihr die schwere finanzielle Belastung durch die grossen städtebaulichen Arbeiten, die ihr das Königtum verschrieb, die «Einrichtung und das Privileg» einer Lotterie ein. Die einzelnen Lotterien wurden im Jahr 1776 zugunsten der «Loterie royale de France» abgeschafft. Wie in vielen anderen europäischen Ländern war die Lotterie zu einer öffentlichen Einrichtung geworden, die bald die Staatskasse füllte.

Im 19. Jahrhundert wurde das Spielen in verschiedenen Ländern, unter anderem in England, Frankreich, Kanada und den Vereinigten Staaten, verboten. Dieses Verbot wurde dann in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts aufgrund der finanziellen Engpässe der Staaten gelockert.

Es wurde an öffentlichen Orten gespielt, insbesondere in Kabarets, und dies war der wichtigste Einsatzort für die Männer, die mit der Durchsetzung des Glücksspielverbots betraut waren. Es kam zu zahlreichen Verurteilungen von Kaffeehausbetreibern. Hier liegt eine der

### ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

- Erörtern Sie das Aufkommen der Spiele (Zeiträume, Arten der Spiele).
- Erörtern Sie das Aufkommen von Lotterien und Casinos.
  - » Wo waren die Casinos angesiedelt?
  - » Mit welchem aktuellen Spiel können wir Wagenrennen vergleichen?

Erklärungen für die Privatisierung von Spieleinrichtungen.

Laut dem Schriftsteller und Philosophen Diderot ist «Glücksspiel das Risiko, eine Geldsumme oder etwas, das sich auf dieses allgemeine Mass beziehen lässt, bei einem Ereignis zu verlieren oder zu gewinnen, das von der Industrie oder dem Zufall abhängt» (in der Enzyklopädie, Mitte des 18. Jahrhunderts).

Im literarischen Sprachgebrauch wurden das Glücksspiel und seine negativen Auswirkungen in den letzten Jahrzehnten des 17. Jahrhunderts zum Hauptthema von Theaterstücken und Romanen. Ziel war es, die Leute zum Lachen zu bringen, indem man die Lächerlichkeit der Spieler aufzeigte (Dunkley, 1985).

Im frühen 18. Jahrhundert begannen Schriftsteller, das Glücksspiel als eine dominante und die Vernunft verdrängende Leidenschaft darzustellen.

In den Jahren 1730 – 1745 wurde diese Entwicklung hin zu einer dramatischen Darstellung der Spielleidenschaft im Roman und auf der Bühne in Edward Moores *The Gamester* (1753) hervorgehoben, das von Johann Heinrich Steffens (1755) ins Deutsche übersetzt wurde.

## 3. GELDWÄSCHE

Ein historisches Phänomen im Zusammenhang mit Geld ist die Geldwäsche.

Das Konzept des schmutzigen Geldes ist uralte, es reicht bis ins Mittelalter zurück.

Der Begriff «Geldwäsche» tauchte erstmals 1928 in Chicago auf, als die Familie Biron, eine Mafiafamilie, eine Kette von Wäschereien aufkaufte. Eine andere Quelle deutet darauf hin, dass es Al Capone war, der den Kauf tätigte und somit diese Fassade nutzte, um das «Recycling» von Ressourcen aus zahlreichen illegalen Aktivitäten (Waffenhandel, Drogenhandel usw.) zu verschleiern.

Und wo liegt der Zusammenhang zwischen Geldwäsche und Geldspiel? Die Geldwäscher gehen ins Casino, wo sie gegen Bargeld Chips erhalten und lösen diese anschliessend in Form eines Schecks ein. Das Geld ist somit gewaschen. Geldwäscher werden auch dazu verleitet, ein PMU-artiges Los, ein Rubbellos oder ein Lotto-Gewinnlos zum Preis der gewonnenen Summe zu kaufen, um schmutziges Geld zu waschen.

## 4. IN DER SCHWEIZ

### 4.1 DAS «CASINO DE SAXON»

Das «Casino de Saxon» wurde 1847 eingeweiht. Zur damaligen Zeit waren lediglich Ausländer zugelassen. Im Jahr 1855 wurde es in ein luxuriöses Casino mit Konzertsaal umgewandelt. Dieser Ausbau, kombiniert mit der Eröffnung der Eisenbahn im Jahre 1860, wirksamer Werbung und der Schliessung mehrerer Spielbanken in Europa, verwandelten das kleine Dorf Saxon in ein mondänes kosmopolitisches Zentrum.

Im Jahr 1867 besuchte der berühmte russische Schriftsteller Dostojewski mehrmals kurz das «Casino de Saxon». Er verlor eine Menge Geld und verspielte sogar seinen Mantel und seinen Ehering. Auch Giuseppe Garibaldi gehörte zu den Prominenten, die das «Casino de Saxon» regelmässig besuchten.

Im Jahr 1877 schloss Saxon sein Casino, nachdem die Bundesregierung Glücksspiele verboten hatte.

Im Jahr 1994 kaufte die Partouche-Gruppe das Casino und führte es bis 2002 weiter. Es schloss dann wieder seine Türen, mangels Konzession. Im Jahr 2008 erwarb die Gemeinde Saxon das Gebäude und vermietete es als Auditorium, Restaurant usw.

### 4.2 RECHTLICHE RAHMENBEDINGUNGEN FÜR GELDSPIELE

Geld- und Glücksspiele wurden in der Schweiz erstmals im Jahr 1874 reguliert (Änderung von Art. 35 der Verfassung). Lotterien und Wetten blieben unverändert erlaubt, Spielbanken werden jedoch verboten. In den darauffolgenden Jahren unterlag die Definition von «Spielbanken» verschiedenen Interpretationen.

1920 wurde das Verbot von Spielbanken verschärft und acht Jahre später im

Zusammenhang mit der Förderung des Tourismus wieder gelockert. Geldspiele in der Schweiz wurden durch zwei Gesetze geregelt, eines für Casinos (Spielbankengesetz SBG) und eines für Lotterien und Wetten (Bundesgesetz über die Lotterien und Wetten LG). In den 90<sup>er</sup> Jahren befand sich die Eidgenossenschaft in einer Wirtschaftskrise und benötigte zusätzliche Einnahmen. Die Legalisierung von Casinos ist eine der Lösungen, die

### ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

1. Erörtern Sie die Entwicklung des Glücksspiels, die Gründe für dessen Verbot oder, im Gegenteil, für dessen Zulassung.
2. Diskutieren Sie die Rolle der Kirche und der Orte, an denen Glücksspiele stattfinden.
3. Zeichnen Sie die Entwicklung des literarischen Diskurses nach.
4. Besprechen Sie Theaterstücke und Romane des 17. Jahrhunderts.
5. Erörtern Sie das Thema Geldwäsche und stellen Sie den Zusammenhang mit Geld- und Glücksspielen her.

### ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

- Tauschen Sie sich über Dostojewski und Garibaldi aus.
- Diskutieren Sie über das «Casino de Saxon», dessen Standort und Entwicklung.



von der Eidgenossenschaft vorgeschlagen wurde, um mehr Geld einzunehmen. Am 7. März 1993 stimmte die Bevölkerung für die Aufhebung des Verbots von Spielbanken. In der Schweiz sind derzeit 21 Casino-Konzessionen vergeben und der Sektor wird von der eidgenössischen Spielbankenkommission beaufsichtigt.

Im Juli 2019 haben die Schweizer Online-Casinos ihre Tätigkeit aufgenommen.

## 4.3 KURSÄLE

Im Jahr 1915 wurde eine Volksinitiative eingereicht, die ein Verbot des gesamten Betriebs von Geldspielen verlangte, auch in den touristischen Kursälen, in denen der Bundesrat das Boulespiel trotz Artikel 35 der Verfassung weiterhin erlaubte. Diese Initiative wurde am 21. März 1920 von der Bevölkerung angenommen und die Kursäle wurden verboten.

Im Jahr 1926 wurde die Initiative zur «Erhaltung der Kursäle» zur Änderung von Artikel 35 eingereicht, um die Nutzung der Kursäle wieder zu genehmigen.

Die Argumente der Initiatoren hängen vor allem mit dem Tourismus zusammen (**Text der Initiative**). Die Initiative wurde am 2. Dezember 1928 von der Bevölkerung und der Mehrheit der Kantone angenommen. Die Kursäle wurden wieder geöffnet mit einer Begrenzung des Einsatzes auf 2.- Franken.

## 5. GLÜCKSSPIELSUCHT

Glücksspielsucht und ihre schädlichen Auswirkungen gibt es bereits so lange, wie es die Spiele selbst mit ihren sozialen und wirtschaftlichen Dimensionen gibt.

Heutzutage erfahren Online-Spiele einen regelrechten Boom. Der Erfolg wird durch ständige technologische Fortschritte verstärkt. Verschiedene Studien haben belegt, dass das Internet vor allem ein Medium ist, das pathologischen Spielerinnen und Spielern, aber auch problematischen Spielerinnen und Spielern den Zugang zum Glücksspiel vereinfacht (Anonymität, permanente Verfügbarkeit, Zugang auf Smartphones, Computern, Tablets usw.).

In der heutigen Zeit herrscht ein starker Anreiz zur Kreditaufnahme, eine Aufwertung des Konsums und eine Explosion des Spielangebots. Laut verschiedener Studien zu diesem Thema sind etwas mehr als 3 % der Schweizer Bevölkerung von exzessivem Glücksspiel betroffen, das sind 192'000 Personen.

Online-Spiele sind heutzutage sehr verbreitet und verursachen bei jeder zehnten Person, die spielt, Probleme. 18- bis 29-Jährige sind überdurchschnittlich betroffen. Spielerinnen und Spieler mit mässigem Risiko und problematische Spielerinnen und Spieler sind für fast die Hälfte aller Online-Spielumsätze verantwortlich.

## ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

- Erklären Sie das Konzept der Sucht:
  - » Gründe, die Menschen zum Spielen veranlassen
  - » Verbindungen zwischen früher und heute
  - » Hilfsquellen

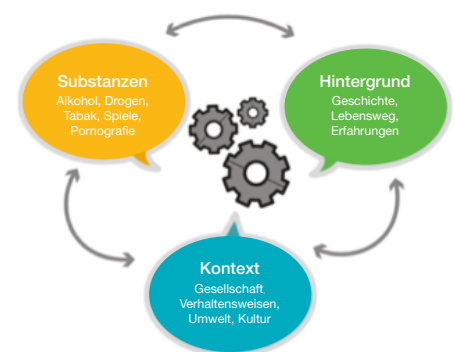
Früher wie heute zieht exzessives Spielen negative Folgen nach sich. Die finanziellen Folgen des exzessiven Spielens (Verschuldung und Überschuldung) sind der Hauptgrund für die Suche nach Hilfe. Die durchschnittliche Verschuldung der sich in Behandlung befindenden Schweizer Spielerinnen und Spieler liegt bei 257'000.- Franken pro Person.

Exzessives Spielen führt darüber hinaus zu ehelichen, familiären, sozialen, emotionalen und rechtlichen Konsequenzen. Auch die Angehörigen leiden unter den Folgen. Es ist wichtig, dass sie sich mit dem Problem auseinandersetzen, den Betroffenen kein Geld leihen und gegebenenfalls selbst professionelle Hilfe in Anspruch nehmen. In der Schweiz bietet jeder Kanton Hilfe zur Entschuldung und Unterstützung für Spielerinnen und Spieler sowie ihre Anghörigen, zudem gibt es eine 24-Stunden-Hotline.

## ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

- Diskutieren Sie das Aufkommen der ersten Spielbanken.
- Erörtern Sie die Betriebsaufnahme des ersten Online-Casinos und fragen Sie die Schülerinnen und Schüler nach ihren eigenen Online-Spielgewohnheiten.


Sucht ist das Ergebnis einer Wechselwirkung zwischen drei Faktoren:



Quelle: duspielst.ch  
(Geld- und Glücksspiele > Spielerprofil)

## QUELLEN

- [kelbet.com/histoire-des-jeux-dargent-et-de-hasard-des-origines-lointaines](http://kelbet.com/histoire-des-jeux-dargent-et-de-hasard-des-origines-lointaines)
- [grea.ch/sites/default/files/rapport\\_jhal\\_20200525-v1.0\\_0.pdf](http://grea.ch/sites/default/files/rapport_jhal_20200525-v1.0_0.pdf)
- [saxon.ch/histoire/](http://saxon.ch/histoire/)
- [kelbet.com/histoire-des-jeux-dargent-et-de-hasard-des-origines-lointaines/](http://kelbet.com/histoire-des-jeux-dargent-et-de-hasard-des-origines-lointaines/)
- [journals.openedition.org/ethiquepublique/2093](http://journals.openedition.org/ethiquepublique/2093)
- [journals.openedition.org/ethiquepublique/2093#tocto1n1](http://journals.openedition.org/ethiquepublique/2093#tocto1n1)
- [journals.openedition.org/teth/367](http://journals.openedition.org/teth/367)
- [lexpress.fr/actualite/sciences/jeux-de-hasard-et-d-argent-contexte-et-addictions\\_535240.html](http://lexpress.fr/actualite/sciences/jeux-de-hasard-et-d-argent-contexte-et-addictions_535240.html)
- [Cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-5.htm](http:// Cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-5.htm)
- [urbania.ca/article/la-petite-histoire-des-jeux-de-hasard](http://urbania.ca/article/la-petite-histoire-des-jeux-de-hasard)
- [Cairn.info/revue-d-ethique-et-de-theologie-morale-2010-4-page-7.htm](http://Cairn.info/revue-d-ethique-et-de-theologie-morale-2010-4-page-7.htm)
- [persee.fr/doc/agora\\_1268-5666\\_1997\\_num\\_10\\_1\\_1567](http://persee.fr/doc/agora_1268-5666_1997_num_10_1_1567)
- [ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/103/expcol\\_2008\\_jeux.pdf](http://ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/103/expcol_2008_jeux.pdf)
- [ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/103/expcol\\_2008\\_jeux\\_01ch.pdf?sequence=8&isAllowed=y](http://ipubli.inserm.fr/bitstream/handle/10608/103/expcol_2008_jeux_01ch.pdf?sequence=8&isAllowed=y)
- [out-the-box.fr/la-folle-histoire-des-jeux-de-hasard/](http://out-the-box.fr/la-folle-histoire-des-jeux-de-hasard/)
- [Cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-5.html](http://Cairn.info/revue-pouvoirs-2011-4-page-5.html)
- [journals.openedition.org/terminal/1523](http://journals.openedition.org/terminal/1523)
- [grea.ch/sites/default/files/5.\\_les\\_jeux\\_dargent\\_en\\_suisse.pdf](http://grea.ch/sites/default/files/5._les_jeux_dargent_en_suisse.pdf)
- [switzerlandcasinos.ch/fakten/historische-entwicklung](http://switzerlandcasinos.ch/fakten/historische-entwicklung)



# GLÜCKSSPIELSUCHT UND DIE ZUGRUNDELIEGENDEN MECHANISMEN MITHILFE VON PSYCHOLOGISCHEN ASPEKTEN ENTRÄTSELN

## EINFÜHRUNG

Im Jahr 1980 wurde pathologisches Spielen als «nicht spezifizierte Störung der Impulskontrolle» in das DSM-III (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, zu Deutsch: «*Diagnostisches und Statistisches Manual Psychischer Störungen*» – 3. Auflage) aufgenommen. Zum ersten Mal wurde offiziell anerkannt, dass Geld- und Glücksspiele bei Spielerinnen und Spielern zu einer psychischen Störung führen können. Doch erst 2013, im DSM-5, tauchte der Begriff «Glücksspielsucht» auf.

Trotzdem werden Glücksspielprobleme auch heute noch von vielen Menschen eher für ein Laster als für eine echte psychische Störung gehalten. Laut der jüngsten Studie zum Thema haben jedoch 3 % der Schweizer Bevölkerung ein Problem mit exzessivem Spielen. Die Glücksspielindustrie setzt verschiedene Mechanismen ein, die dieses Suchtverhalten fördern. Grösstenteils basieren sie auf psychologischen Aspekten.

Indem Sie einige dieser Suchtmechanismen und/oder -störungen im Unterricht behandeln, werden Ihre Schülerinnen und Schüler für dieses Thema sensibilisiert. So ist es weniger wahrscheinlich, dass sie in die Falle des exzessiven Spielens tappen.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz\*\*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen

\* **Definition:** Das DSM-5 ist die neuste Auflage einer Klassifikation und Beschreibung von psychischen Störungen nach der Amerikanischen Psychiatrischen Gesellschaft (APA). Das DSM-5 ist eines von zwei Referenzwerken für Psychologinnen und Psychologen sowie Psychiaterinnen und Psychiater; das andere ist die Internationale statistische Klassifikation der Krankheiten und verwandter Gesundheitsprobleme (ICD-10) der Weltgesundheitsorganisation (WHO).



## ZIELE

Dieses Arbeitsblatt behandelt Themen und Übungen zum exzessiven Spielen, die leicht in den Psychologieunterricht integriert werden können. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, mithilfe von Konzepten aus dem Bereich der Psychologie über Geld- und Glücksspielpraktiken nachzudenken
- Die psychologischen Mechanismen entschlüsseln, die zum Glücksspiel verleiten
- Kriterien aufzeigen, die das Spielen als pathologisch definieren



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, in ihrem Unterricht Aspekte von Sucht, Verhaltensbeeinflussung und kognitiven Funktionen zu behandeln, insbesondere:

- Lehrkräfte in den Bereichen Psychologie-Pädagogik/ Sozialwissenschaften
- Lehrkräfte in der Allgemeinbildung
- Lehrkräfte in den Bereichen Wirtschaft und Soziales
- Lehrkräfte im Bereich Wirtschaft (Marketing)

## VERHALTENSPSYCHOLOGIE

### Geld- und Glücksspiele als Beispiel für die Wirkungsweise operanter Konditionierung.

Geldspielautomaten basieren grösstenteils auf dem Konzept der operanten Konditionierung, das von Burrhus Frederic Skinner, einem Vertreter des Behaviorismus, entwickelt wurde. Gewinne, aber auch Beinahe-Gewinne (wenn nur ein Symbol zum Gewinn fehlt), wirken als positive Verstärker und erhöhen somit die Wahrscheinlichkeit, dass das Verhalten wiederholt (also erneut gespielt) wird. Darüber hinaus verwenden Geldspielautomaten ein Programm der Zufallsverstärkung (die stärkste der intermittierenden Verstärkungen). So sind

Geldspielautomaten in Schweizer Casinos in der Regel so programmiert, dass sie eine theoretische Auszahlungsquote von 85 bis 95 % haben, was deutlich höher ist als die gesetzlich vorgeschriebenen 80 %.

Geldspielautomaten lassen sich leicht als Beispiel dafür anführen, wie operante Konditionierung funktioniert. Die Maus in Skinners Käfig wird durch einen/eine Spieler/Spielerin ersetzt: Statt einen Hebel zu betätigen, in der Hoffnung, Futter zu erhalten, wird ein Knopf am Spielautomaten betätigt, in der Hoffnung, Geld zu gewinnen.

### ÜBUNG

- Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler, warum Casinos den Spielerinnen und Spielern mehr Geld auszahlen, als gesetzlich vorgeschrieben ist. Schlagen Sie dabei vor, dass sie sich zur Beantwortung der Frage auf die operante Konditionierung stützen.
- Machen Sie mit den Schülerinnen und Schülern das **Psychologie und Mechanismus der Glücks- und Geldspiele**, um das Thema weiter zu vertiefen.

## KOGNITIVE PSYCHOLOGIE

### Veranschaulichung der kognitiven Verzerrung am Beispiel des Glücksspiels.

Die Liste der kognitiven Verzerrungen ist lang. Spielerinnen und Spieler können einer Reihe von ihnen unterliegen. Ein Grund dafür ist, dass Menschen versuchen, den Ausgang des Spiels vorherzusagen oder den Zufall zu «kontrollieren» (obwohl das schon per Definition unmöglich ist). Hier die wichtigsten Formen der kognitiven Verzerrung:

- **Die Clustering-Illusion:** Bei dieser Verzerrung nehmen Menschen fälschlicherweise eine Reihenfolge, logische Abfolge oder Koinzidenzen wahr, die jedoch lediglich dem Zufall zuzuschreiben sind. So versuchen manche beispielsweise, beim Roulette eine logische Reihenfolge zu erkennen (und so die nächsten Ergebnisse vorherzusagen); andere kommen zwei Stunden vor Beginn einer Bingorunde, um sicherzugehen, dass sie die Karten bekommen, von denen sie glauben, dass sie am häufigsten gewinnen. Darüber hinaus können diese Personen einer weiteren Verzerrung unterlegen sein: der sogenannten Bestätigungsverzerrung, die darin besteht, dass sie Ergebnisse berücksichtigen, die ihre Annahmen bestätigen, und diejenigen ignorieren, die ihnen widersprechen.

- **Der Spielerfehlschluss:** Jede Ziehung von Lottozahlen ist unabhängig von vergangenen und zukünftigen Ziehungen. Jeder Wurf der Roulettekugel birgt die genau gleiche Gewinnchance für jede der 37 Zahlen. Dies wird als Unabhängigkeit von Ereignissen bezeichnet. Allerdings wird diese Unabhängigkeit von Ereignissen sehr häufig «geleugnet». Wenn also eine Person beim Roulette bemerkt, dass achtmal hintereinander Rot herauskam, denkt sie, dass es eine Art «Ausgleich» geben wird und somit bei den nächsten Runden sicherlich häufiger Schwarz fallen wird. Doch bei jedem Wurf ist die Wahrscheinlichkeit, dass Rot oder Schwarz herauskommt, je 18/37 (... denn die Null gibt es ja auch noch).
- **Die Kontrollillusion:** Man spricht von Kontrollillusion, wenn eine Person bewusst oder unbewusst die eigene Fähigkeit, Ereignisse zu kontrollieren, überschätzt. Perfekte Beispiele sind Aberglaube und Glücksbringer: an seinem Geburtstag spielen, einen Glücksbringer bei sich tragen, an einem Freitag, den 13. spielen usw.
- **Die Optimismusverzerrung:** Die Optimismusverzerrung bewirkt, dass eine Person davon überzeugt ist, dass für sie die Wahrscheinlichkeit, negative Ereignisse zu erleben, geringer ist als für andere Menschen. Diese Personen

erwarten also in der Regel, dass ihnen Gutes widerfährt. EuroMillions veranschaulicht dieses Phänomen sehr gut. Die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, liegt bei 1 zu 140 Millionen – also quasi bei null. Und trotzdem spielen Millionen von Menschen mit und hoffen ernsthaft darauf, den Jackpot zu knacken.

- **Selbstüberschätzung:** Diese Verzerrung ist eine Tendenz zur Überschätzung der eigenen Fähigkeiten. Im Bereich des Glücksspiels könnte eine Person glauben, dass die erzielten Gewinne zum Teil auf ihre Fähigkeiten zurückzuführen sind, und nicht auf den Zufall: «Ich habe den richtigen Automaten gewählt», «Ich habe auf die richtige Zahl gesetzt», «Ich habe meinen Einsatz zur richtigen Zeit erhöht» usw.

### ÜBUNGEN

- Gehen Sie die oben genannten kognitiven Verzerrungen mit der Klasse durch und erklären Sie diese anhand eines Beispiels aus dem Bereich Geld- und Glücksspiele. Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler im Anschluss, für jede Verzerrung weitere Beispiele aus dem Alltagsleben zu finden.

## KLINISCHE PSYCHOLOGIE

### Arbeit mit Kriterien zur Diagnose von problematischem Spielverhalten.

- Das aktuelle DSM-5 klassifiziert problematisches Spielverhalten als «Störung durch Glücksspiel». Neun Kriterien (siehe Kasten rechts) können auf eine solche Störung hinweisen. Mindestens vier der genannten Kriterien müssen erfüllt sein, damit von einer «Störung durch Glücksspiel» gesprochen werden kann. Der Schweregrad der Störung wird nach der Anzahl der erfüllten Kriterien festgelegt.
- **Leicht:** 4-5 Kriterien erfüllt
- **Mittel:** 6-7 Kriterien erfüllt
- **Schwer:** 8-9 Kriterien erfüllt

### ÜBUNGEN

- Teilen Sie die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen ein und bitten Sie sie, alle Anzeichen aufzulisten, die ihrer Meinung nach auf eine Glücksspielproblematik hinweisen können. Vergleichen Sie im Anschluss mit der ganzen Klasse die Anzeichen, die die Schülerinnen und Schüler gesammelt haben, mit den DSM-5-Diagnosekriterien.
- Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, die Kriterien einer Glücksspielstörung mit denjenigen einer Alkoholsucht (siehe Kriterien) zu vergleichen und Ähnlichkeiten herauszuarbeiten.
- Machen Sie mit den Schülerinnen und Schülern das **Pathologische Spielen**, um das Thema einzuführen.

### Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen:

- Hat sich die Einstellung der Schülerinnen und Schüler zu Geldspielen und den damit verbundenen Problemen verändert?
- Was nehmen sie aus der Übung mit?
- Was kann man tun, wenn jemand unter einer Störung durch Glücksspiel leidet? Siehe in diesem Zusammenhang [www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch).

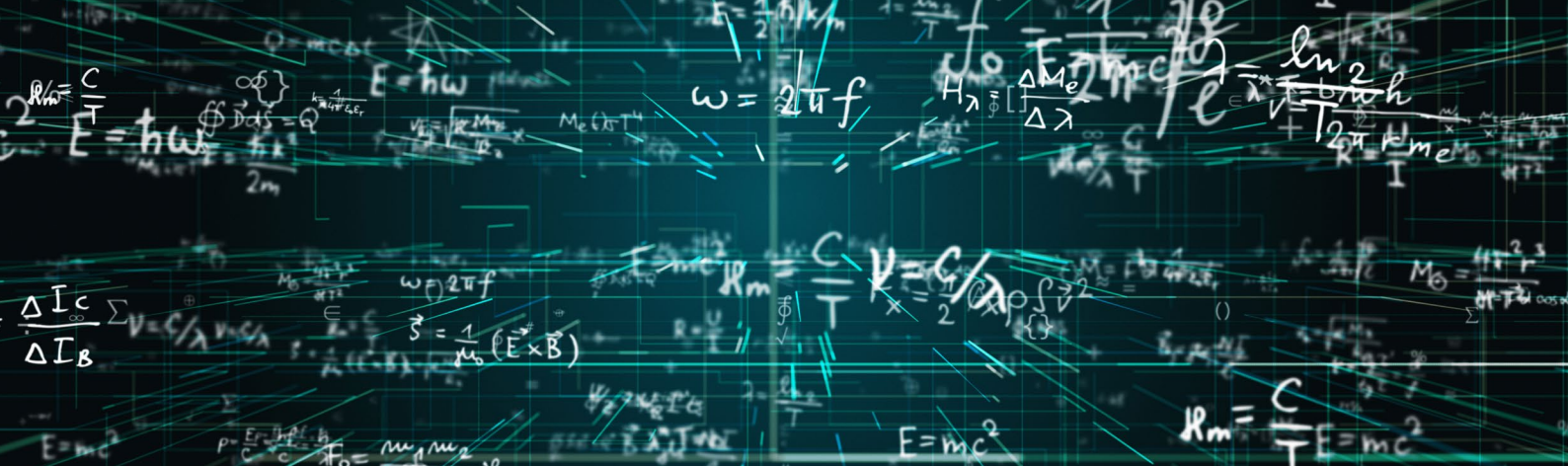
### DSM-5-Kriterien zur Diagnose einer Störung durch Glücksspiel

A. Dauerhaftes und häufig auftretendes problematisches Glücksspielen führt nach Angaben der Person in klinisch bedeutsamer Weise zu Beeinträchtigungen oder Leiden, wobei mindestens vier der folgenden Kriterien innerhalb eines Zeitraums von zwölf Monaten vorliegen:

1. Notwendigkeit des Glücksspielens mit immer höheren Einsätzen, um eine gewünschte Erregung zu erreichen.
2. Unruhe und Reizbarkeit beim Versuch, das Glücksspielen einzuschränken oder aufzugeben.
3. Wiederholte erfolglose Versuche, das Glücksspielen zu kontrollieren, einzuschränken oder aufzugeben.
4. Starke gedankliche Eingenommenheit durch Glücksspielen (zum Beispiel starke Beschäftigung mit dem gedanklichem Nacherleben vergangener Spielerfahrungen, mit dem Verhindern oder Planen der nächsten Spielunternehmung oder mit dem Nachdenken über Wege, Geld zum Glücksspielen zu beschaffen).
5. Häufiges Glücksspielen in belastenden Gefühlszuständen (zum Beispiel bei Hilflosigkeit, Schuldgefühlen, Angst oder depressiver Stimmung).
6. Rückkehr zum Glücksspielen am nächsten Tag, um Verluste auszugleichen (dem Verlust „hinterherjagen“ [„Chasing“]).
7. Belügen anderer, um das Ausmass der Verstrickung in das Glücksspielen zu vertuschen.
8. Gefährdung oder Verlust einer wichtigen Beziehung, eines Arbeitsplatzes, von Ausbildungs- oder Aufstiegschancen aufgrund des Glücksspielens.
9. Sich auf die finanzielle Unterstützung von anderen verlassen, um die durch das Glücksspielen verursachte finanzielle Notlage zu überwinden.

B. Das Glücksspielen kann nicht besser durch eine manische Episode erklärt werden.





# MIT WAHRSCHEINLICHKEITEN FALSCHEN ANNAHMEN WIDERLEGEN

## EINFÜHRUNG

Geld- und Glücksspiele üben eine besondere Anziehungskraft auf Jugendliche und junge Erwachsene aus. Obwohl diese nur ein begrenztes Einkommen haben, betrachten sie solche Spiele als eine schnelle und einfache Möglichkeit, Geld zu verdienen.

Aber ihr Urteilsvermögen über ihre Gewinnaussichten ist oft mit Vorurteilen und falschen Annahmen behaftet. Sie sehen Geschick und Kompetenz, wo es nur Zufall gibt. Zu schnell vergessen sie das unerbittliche Gesetz der Wahrscheinlichkeiten. Darüber hinaus neigen Menschen dazu, eher positive Ereignisse (ich werde gewinnen) als negative Ereignisse (ich werde verlieren) zu erwarten.

Indem Sie die Wahrscheinlichkeitsrechnung anhand von Beispielen und Übungen zum Thema Geld- und Glücksspiele im Mathematikunterricht behandeln, tragen Sie bereits dazu bei, exzessives Spielen bei Jugendlichen zu verhindern.



## ZIEL

Dieses Arbeitsblatt behandelt Themen und Übungen zu den Gewinnaussichten und Wahrscheinlichkeiten im Zusammenhang mit Geldspielen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Analyse der Auszahlungsquote verschiedener Arten von Spielen
- Ermittlung der Gewinnchancen und Verlustrisiken bei bestimmten Geldspielen
- Steigern der Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler in der spielbezogenen Entscheidungsfindung

## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, dieses Thema in ihrem Mathematikunterricht zu behandeln.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## 1. EUROMILLIONS\* ODER SWISS LOTTO\*\*

### Berechnen der Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen

Die Gewinnsummen bei Zahlenlotos lassen jeden, der ein Kästchen für die nächste Ziehung ankreuzt, träumen. Aber die Wahrscheinlichkeit, den Jackpot zu gewinnen, ist lächerlich gering. Die sogenannte Optimismus-Verzerrung führt jedoch nicht selten dazu, dass die Gewinnchancen überschätzt werden. Es kann daher interessant sein, die tatsächliche Wahrscheinlichkeit für den Gewinn des Jackpots sowie die Wahrscheinlichkeit für Zwischengewinne zu berechnen.

### ÜBUNGEN

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, den EuroMillions-Jackpot zu gewinnen?\*\*\*

#### Antwort

$$\mathbb{P} = \frac{\# \text{ richtiges Los}}{\# \text{ mögliche Lose}} = \frac{1}{C_5^{50} \times C_2^{12}} = \frac{1}{139'838'160}$$

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, den Swiss-Lotto-Jackpot zu gewinnen?

#### Antwort

$$\mathbb{P} = \frac{\# \text{ richtiges Los}}{\# \text{ mögliche Lose}} = \frac{1}{C_6^{42} \times C_1^6} = \frac{1}{31'474'716}$$

Bei EuroMillions gewinnen die Spielerinnen und Spieler im Durchschnitt 250.- Franken, wenn sie vier Zahlen und einen Stern richtig getippt haben. Aber wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, diese Kombination zu tippen?

#### Antwort

$$\mathbb{P} = \frac{C_4^5 \times C_1^{45} \times C_1^2 \times C_1^{10}}{C_5^{50} \times C_2^{12}} = \frac{4'500}{139'838'160}$$

≅ 0,0032 % => Wahrscheinlichkeit von **1 zu 30'000**

Bei Swiss Lotto gewinnen die Spielerinnen und Spieler bei vier Zahlen und der Glückszahl durchschnittlich 150.- Franken. Aber wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, diese Kombination zu tippen?

#### Antwort

$$\mathbb{P} = \frac{C_4^6 \times C_2^{36} \times C_1^1}{C_6^{42} \times C_1^6} = \frac{9'450}{31'474'716}$$

≅ **0.03%** Wahrscheinlichkeit von **1 zu 3'330**

Hat man mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5, 6 im Swiss Lotto weniger Gewinnchancen als mit den Zahlen 7, 13, 21, 32, 39, 45?

#### Antwort

In beiden Fällen beträgt die Wahrscheinlichkeit

$$\mathbb{P} = \frac{1}{C_6^{42} \times C_1^6} = \frac{1}{31'474'716}$$

### Einige Wahrscheinlichkeiten zum Vergleich:

Die Wahrscheinlichkeit, am 29. Februar geboren zu werden, liegt bei **1 zu 1'461**.

Die Wahrscheinlichkeit, eineiige Vierlinge zu bekommen, liegt bei **1 zu 13 Millionen**.

Die Wahrscheinlichkeit, eine Münze 27-mal hintereinander auf Kopf zu werfen, liegt bei **1 zu 134'217'728**.

Die Wahrscheinlichkeit, die gleiche DNA wie eine andere nicht verwandte Person zu haben, liegt bei **1 zu 46'000'000'000**.

Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, bei EuroMillions mindestens eine Zahl oder einen Stern richtig zu haben?\*\*\*

#### Antwort

$$\mathbb{P} \text{ nichts richtig} = 1 - \frac{C_5^{45} \times C_2^{10}}{C_5^{50} \times C_2^{12}} = 1 - \frac{59'979'155}{139'838'160}$$

≅ **60,6%** => Die Chance, etwas richtig zu haben, ist grösser, als nichts richtig zu haben. Aus diesem Grund erhalten die Spielerinnen und Spieler nur bei zwei oder mehr angekreuzten Gewinnzahlen eine Auszahlung

\* **Erläuterung:** EuroMillions ist eine internationale Lotterie, die 2004 eingeführt wurde, an der neun europäische Länder, darunter die Schweiz, teilnehmen. Jeden Dienstag und Freitag findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 5 Zahlen zwischen 1 und 50 und 2 Sterne zwischen 1 und 12 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 5 Zahlen sowie die 2 Sterne richtig haben.

\*\* **Erläuterung:** Swiss Lotto ist eine Schweizer Lotterie. Jeden Mittwoch und Samstag findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 6 Zahlen zwischen 1 und 42 und 1 Glückszahl zwischen 1 und 6 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 6 Zahlen sowie die Glückszahl richtig haben

\*\*\* **Erläuterung:**  $C_k^n = \frac{n!}{k! \times (n-k)!}$

## 2. RUBBELLOSE

### Übungen zur Auszahlungsquote von Rubbellosen

Die Loterie Romande stellt für jede Art von Rubbellos einen Gewinnplan zur Verfügung. Die Tabelle unten zeigt den Plan für Tribolo-Lose, die 2.- Franken pro Los kosten.

Gewinnplan für das Tribolo-Los für eine Tranche von 500'000 Losen zu je 2.-		
Anzahl Gewinnlose	Gewinn pro Los in CHF	Gesamtbetrag in CHF
1	20'000	20'000
1	10'000	10'000
2	5'000	10'000
10	1'000	10'000
12	500	6'000
50	200	10'000
470	100	47'000
1'500	50	75'000
2'000	20	40'000
5'000	10	50'000
7'000	6	42'000
35'000	4	140'000
75'000	2	150'000
126'046		610'000

Diese Tabelle ist den auf der Website der Loterie Romande veröffentlichten Gewinnplänen entnommen. [Ansehen](#)

### ÜBUNGEN

Fragen Sie die Schülerinnen und Schüler ausgehend vom Tribolo-Gewinnplan (Grafik links):

**Für eine Tranche von 500'000 Losen:**

- Was ist die Differenz zwischen dem eingesetzten Betrag und dem an die Spielerinnen und Spieler ausgezahlten Betrag?

**Antwort:**

$$(500'000 \times 2) - (20'000 + 10'000 + \dots + 150'000) = 390'000 \text{ CHF die aussen vor bleiben.}$$

- Wie viele Gewinnlose gibt es?

**Antwort:** 126'046 Lose

- Welchen prozentualen Anteil macht das aus?

**Antwort:**

$$\frac{126'046}{500'000} \times 100 = 25,21\%$$

oder eine Wahrscheinlichkeit von 3 zu 4, eine Niete zu kaufen.

## 3. GELDSPIELAUTOMATEN

### Übungen zur Auszahlungsquote bei Geldspielautomaten

Geldspielautomaten in Casinos sind so programmiert, dass sie theoretisch zwischen 85 % und 95 % der Einsätze auszahlen. Jede Ziehung ist unabhängig.

### ÜBUNGEN

Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, rechnerisch zu erklären, warum eine Person mit zunehmender Spieldauer an einem Spielautomaten immer mehr Geld zu verlieren droht. Nehmen Sie ein Beispiel und verwenden Sie die theoretische Auszahlungsquote.

**Antwort:** Wenn eine Spielerin/ein Spieler beispielsweise 100.- Franken in einen Automaten mit einer Auszahlungsquote von 90 % einwirft und spielt, müsste sie/er theoretisch am Ende des Spiels 90.- Franken gewonnen haben. Wenn sie/er noch einmal spielt, müsste er am Ende 90 % von 90 gewonnen haben – also 81.- Franken – und so weiter.

## 4. ROULETTE

### Berechnen Sie die theoretische Auszahlungsquote beim Roulette.

Englisches Roulette (37 Zahlen) ist ein typisches Spiel im Casino. Manche Menschen haben einen guten Teil ihres Lebens damit verbracht, eine Spieltaktik zu entwickeln, die gemeinhin als «Martingale\*\*\*\*» bezeichnet wird, um langfristige Gewinne zu sichern. Vergeblich, abgesehen von Falschspielern. Denn langfristig kann nur das Casino gewinnen. Es kann sich also lohnen, dies anhand von Wahrscheinlichkeiten zu demonstrieren.

### ÜBUNGEN

Wie hoch ist die theoretische Auszahlungsquote, wenn ein Spieler auf Rot oder Schwarz setzt, und wie hoch ist die Auszahlungsquote, wenn eine Spielerin auf eine volle Zahl setzt\*\*\*\*\*?

#### Antwort rot/schwarz

$$\mathbb{P} = 2 \times \frac{\# \text{ schwarze Zahlen}}{\# \text{ rote Zahlen}} + 0.5 \times \frac{\# \text{ des 0}}{\# \text{ alle Zahlen}} = 2 \times \frac{18}{37} + 0.5 \times \frac{1}{37} = 0,973 + 0,0135$$

Die theoretische Auszahlungsquote beträgt 98,65 %.

#### Antwort volle Zahl

$$\mathbb{P} = \frac{\# \text{ gesetzte Zahl}}{\# \text{ alle Zahlen}} = 36 \times \frac{1}{37} = 0,973$$

Die theoretische Auszahlungsquote beträgt 97,3 %.

In jedem Fall kann das Casino nur gewinnen.

### ÜBUNGEN

Eine Person beschliesst, beim Roulette ein sogenanntes kleines Martingale zu spielen, indem sie auf Rot setzt. Ihr Grundeinsatz beträgt 5.- Franken. Wenn Rot fällt, steckt sie 5.- Franken ein und lässt ihren Einsatz von 5.- Franken auf dem Spielteppich liegen. Wenn Schwarz fällt, verdoppelt sie ihren Einsatz auf Rot für die nächste Runde (10.- Franken) und so weiter, bis Rot fällt. Sie setzt dann wieder ihren ursprünglichen Einsatz von 5.- Franken und spielt nach dem gleichen Muster weiter (der Einfachheit halber wird die 0 nicht berücksichtigt). Wenn das Casino, in dem sich die Person befindet, die Roulette-Einsätze auf 1'200.- Franken begrenzt, ab wann funktioniert die Methode nicht mehr? Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Ereignis eintritt?

**Antwort Obergrenze überschritten:**  $2^{n-1} > 1200/5 \Rightarrow \log_2(2^{n-1}) > \log_2(240) = n-1 > 7,91 = n > 8,91$ . Beim 9. Einsatz ( $5 \times 2^{9-1} = 1'280.-$ ), überschreitet die Person die Obergrenze.

**Antwort Wahrscheinlichkeit des Ereignisses:**  $P(9 \times \text{nicht-Rot}) = (19/37)^9 \approx 0,00248294 \approx 0,25\%$ . Die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Ereignis eintritt, liegt bei 1 zu 400.

Verschiedene Videos auf dem Arbeitsblatt zu den Videos über Geldspiele können ergänzend zu diesen Übungen sehr interessant sein.

Anregung zu einer Diskussion im Anschluss an die Übung mit Ihren Schülerinnen und Schülern

- Hat sich ihre Einstellung zu Geldspielen verändert?
- Warum spielen wir, wenn die Wahrscheinlichkeit immer wieder zu unseren Ungunsten ausfällt?
- Was kann man tun, wenn jemand unter einer Glücksspielproblematik leidet? Siehe in diesem Zusammenhang [www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch).

\*\*\*\* **Erläuterung:** Ein Martingale ist eine Technik, die darauf abzielt, Gewinne bei Geld- und Glücksspielen zu erzielen, ohne die Spielregeln zu verletzen. Das klassischste Martingale ist, beim Roulette immer den gleichen Betrag auf Rot oder Schwarz zu setzen. Wenn die Spielerin/der Spieler gewinnt, steckt sie/er den Gewinn ein und setzt erneut den ursprünglichen Einsatz ein. Verliert sie/er, verdoppelt sie/er den Einsatz und so weiter, bis sie/er gewinnt und dann wieder ihren/seinen ursprünglichen Einsatz spielt. Alle klassischen Spiele sind so konstruiert, dass Martingale nicht funktionieren. Beim Roulette gilt in einigen Casinos eine Obergrenze für den Geldbetrag, der gesetzt werden kann (z. B. nicht mehr als 2 500.- Franken).

\*\*\*\*\* **Erläuterung:** Das englische Roulette ist ein Kessel mit 37 Zahlen (in den Farben Rot oder Schwarz). Diese Zahlen sind auf einem Spielteppich abgebildet, auf dem die Spielerinnen und Spieler ihre Einsätze platzieren. Neben diesen Zahlen können die Spielerinnen und Spieler auf mehreren Feldern Wetten auf Ereignisse platzieren, die mit den Zahlen zusammenhängen. Dabei kann man insbesondere auf die Farbe der Zahl setzen, die fällt (18 rote oder 18 schwarze Zahlen). Die 0 besitzt keine Farbe. Wenn die Spielerin oder der Spieler auf eine volle Zahl setzt (z. B. 5.- Franken auf 17) und diese fällt, gewinnt sie/er das 36-fache des Einsatzes. Wenn auf Rot gesetzt wird und Rot fällt, gewinnt die Spielerin/der Spieler das 2-fache ihres/seines Einsatzes; wenn 0 fällt, erhält die Person die Hälfte des Einsatzes zurück, den sie auf Rot gesetzt hat (aber nichts, wenn der Einsatz auf eine andere feste Zahl fällt).



# EINSATZ VON BILDENDER KUNST ZUR PRÄVENTION EXZESSIVEN SPIELENS

## EINFÜHRUNG

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, heisst es in einem berühmten Sprichwort. Dennoch gilt es, das Richtige auszuwählen oder zu gestalten. Dies ist ein schwieriges Unterfangen in der Prävention. Es geht darum, die richtige Balance zwischen Dämonisierung und Bagatellisierung oder gar Verführung zu finden.

Der Bereich des exzessiven Spielens bildet da keine Ausnahme. Die Gestaltung von anschaulichen Präventionsunterlagen bedingt viele Überlegungen. Die Person muss erkennen, dass es um Geldspiele geht, ohne dass dies zu sehr betont wird (Verführung zum Glücksspiel). Es gilt, die Suchtproblematik des Glücksspiels aufzuzeigen, ohne Glücksspiele jedoch zu verteufeln. Schliesslich muss das Ganze ein Blickfang sein und bestimmte Emotion auslösen, um die didaktische Funktion der Botschaft zu stärken.

Indem Sie dieses Thema mit der Gestaltung eines Kunstwerks durch Ihre Schülerinnen und Schüler verknüpfen, können Sie sie dazu bringen, darüber nachzudenken, wie subtil eine Botschaft durch bildende Kunst übermittelt werden muss, und sie gleichzeitig für die Probleme sensibilisieren, die durch Glücks- und Geldspiele entstehen können.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIEL

Dieses Arbeitsblatt behandelt einen Aspekt des exzessiven Spielens, der sich leicht in Fächer integrieren lässt, die sich mit bildender Kunst beschäftigen, mit dem Ziel, ein Plakat zur Prävention von exzessivem Spielen zu gestalten.



## ZIELPUBLIKUM

Versetzen Sie die Schülerinnen und Schüler in die Rolle einer Grafikdesignerin/ eines Grafikdesigners, die/der von einer Präventionseinrichtung beauftragt wurde, ein Plakat zur Prävention von exzessivem Spielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu entwerfen. Die von der Einrichtung vorgegebenen Kriterien:

- Das Zielpublikum identifiziert sich mit dem Plakat.
- Das Plakat vermittelt die Botschaft «Spielen kann Probleme verursachen, es ist Vorsicht geboten».
- Das Plakat regt die Leute nicht zum Spielen an (der gegenteilige Effekt ist beabsichtigt).
- A3 Hochformat.
- Das Plakat muss nicht zwingend Text enthalten.
- Die Technik kann frei gewählt werden (Foto, Malerei, digital usw.).

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## ÜBUNG

Versetzen Sie die Schülerinnen und Schüler in die Rolle einer Grafikerin/eines Grafikers, die/der von einer Präventionseinrichtung beauftragt wurde, ein Plakat zur Prävention von exzessivem Spielen bei Jugendlichen und jungen Erwachsenen zu entwerfen. Die von der Einrichtung vorgegebenen Kriterien:

- Das Zielpublikum identifiziert sich mit dem Plakat.
- Das Plakat vermittelt die Botschaft «Spielen kann Probleme verursachen, es ist Vorsicht geboten».
- Das Plakat regt die Leute nicht zum Spielen an (der gegenteilige Effekt ist beabsichtigt).
- A3 Hochformat.
- Das Plakat muss nicht zwingend Text enthalten.
- Die Technik kann frei gewählt werden (Foto, Malerei, digital usw.).

### Diskussion im Anschluss an die Übung mit den Schülerinnen und Schülern

- Welche Strategien haben sie verwendet, um ihre Arbeit zu realisieren?
- Hat sich ihre Einstellung zu Geldspielen verändert?
- Was lernen sie aus der Übung?

Wenn Sie diese Übung mit Ihrer Klasse durchführen, können Sie die Ergebnisse (gescannte Dateien) an das Groupement romand d'étude des addictions (GREA) schicken, das die Plakate für Sie zum Ausstellen drucken kann. Ausserdem können die Resultate als Inspiration für eine zukünftige Präventionskampagne dienen.

### Zusätzliche Informationen und Kontaktangaben für das Einschicken der Arbeiten

**GREA, Groupement romand d'étude des addictions**

[info@grea.ch](mailto:info@grea.ch) - 024 426 34 34



# DIE STRATEGIEN VON GLÜCKSSPIELBETREIBERN DURCH DEN MARKETING-MIX DER 4 PS ENTSCHLÜSSELN

## EINFÜHRUNG

In der Schweiz legt das Geldspielgesetz die Altersgrenze für Glücksspiele auf 18 Jahre fest. Studien zeigen jedoch, dass Jugendliche im Alter von 16 Jahren ihren ersten Spieleinsatz tätigen. Zugegeben, die Marketingkampagnen der Glücksspielindustrie sind ausgesprochen aggressiv. Indem Sie dieses Thema mit Ihren Schülerinnen und Schülern durch die Brille der Werbung betrachten, werden Sie deren Kenntnisse erweitern und ihren kritischen Geist entwickeln, sodass sie besser in der Lage sind, den überzeugenden Botschaften der Spieleindustrie widerstehen.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIEL

Dieses Arbeitsblatt zum Marketing der Geld- und Glücksspielbetreiber umfasst Themen und Übungen im Zusammenhang mit dem Marketing-Mix<sup>1</sup> der 4 Ps (product, price, place, promotion). Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- das Bewusstsein für die Strategien der Spielindustrie erhöhen, die verfolgt wurden, um Jugendliche anzuziehen und sie zum Spielen zu ermutigen;
- den Menschen die wirklichen Gewinnchancen bei Glücksspielen vor Augen führen;
- über den Begriff der Arbeit und des verdienten Geldes nachdenken.



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die in ihren Unterrichtsstunden die Möglichkeit haben, Marketingaspekte zu behandeln, insbesondere:

- Lehrkräfte für Allgemeinbildung
- Lehrkräfte im Fach Wirtschaft und Gesellschaft
- Lehrkräfte im Fach Wirtschaft
- Lehrkräfte im Fach Marketing und Vertrieb
- Berufsbildnerinnen und Berufsbildner

<sup>1</sup> Die Instrumente, die einem Unternehmen zur Verfügung stehen, um seine Ziele in seinem Zielmarkt zu erreichen (Kotler & Dubois).

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## PRODUCT / DAS PRODUKT

Glücksspielbetreiber entwickeln Produkte, die auf Jugendliche zugeschnitten sind. Wir wissen, dass das Risiko, langfristig eine Glücksspielproblematik zu entwickeln, bei 15- bis 19-Jährigen drei- bis viermal höher liegt.

Überlegungen zur Studie «**Internet-Geldspiel in der Schweiz**»

**Tabelle 22, S. 70:** Der Anteil der gemässigten oder problematischen Spielerinnen und Spieler ist bei jungen Menschen deutlich höher: etwa 19,8 % bei den 18- bis 29-Jährigen verglichen zu 4,4 % bei den 50- bis 59-Jährigen. Mit zunehmendem Alter nimmt der Anteil an problematischen Spielerinnen und Spielern deutlich ab.

## ÜBERLEGUNGEN

### Wie sprechen die Betreiber Jugendliche an?

Initiieren Sie eine Diskussion mit der ganzen Klasse, bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, abwechselnd zu antworten, oder teilen Sie sie in kleine Gruppen ein und bitten Sie sie, ihre Ideen zu notieren. Fassen Sie anschliessend die Ergebnisse zusammen.

### Ein paar Anregungen

- Einsatz von dynamischem Design in Spielbanken und Werbekampagnen
- Verwendung von Fotos von Jugendlichen
- Werbung, die Jugendliche auf den sozialen Netzwerken anspricht
- Lockangebote zur Anmeldung, wie Bonusaktionen, kostenlose Spiele, attraktive Wettbewerbe usw.
- Entwicklung von Spielen, die sich insbesondere an Jugendliche richten: Sportwetten, Online-Poker
- Idealisierung des Lebens von kaufkräftigen Jugendlichen

### Konkrete Beispiele

- Die Websites sind farbenfroh, das Design der Spiele ähnelt dem von Cartoons oder Video-Games.
- Preise, die bei Wettbewerben angezeigt werden: neues iPhone, Nintendo-Konsole, Flachbildschirm, Traumreise, Auto usw.
- Bonus: Die Bedingungen, um die versprochenen Boni zu erhalten, sind oft schwierig zu erfüllen (z. B.: Bonus einmalig gültig für die dritte Einzahlung, wenn die Höhe bei mindestens 100 Franken liegt).
- Gigantische Beträge: «193 Millionen zu gewinnen»
- Traumhafte Inszenierung

### Beispiele für Websites

<b>jackpots.ch</b>	Grand casino Baden
<b>mycasino.ch</b>	Grand Casino Luzern
<b>casino777.ch</b>	Casino Davos
<b>starvegas.ch</b>	Casino Interlaken
<b>7melons.ch</b>	Grand casino Kursaal Bern
<b>jeux.loro.ch</b>	Loterie Romande



## PRICE / PREIS

Spielen kostet viel Geld. Vier von fünf regelmässigen Spielerinnen und Spielern sind noch in der Ausbildung, und nicht selten sind es Schulden, die Jugendliche zum Glücksspiel treiben. Obwohl die meisten Spiele Erwachsenen vorbehalten sind, liegt das Durchschnittsalter für den ersten Einsatz bei 16 Jahren. Ein paar Erläuterungen:

- Bei Online-Spielen sind Klicks einfach und Anreize reichlich vorhanden. Hier fliesst das Geld schnell.
- Es wird vorgespiegelt, dass ein Gewinn zum Greifen nahe ist.
- Sobald die Kreditkarte registriert ist, wird das Geld eingesetzt, ohne dass sich die Spielerin/der Spieler dessen wirklich bewusst ist.
- Es gibt viele Zahlungsmethoden in Online-Casinos: Karten, Twint usw.

## ÜBERLEGUNGEN

### Stellen Sie mithilfe der Maslowschen Pyramide Überlegungen zu den Bedürfnissen an.

Die Hierarchie der Bedürfnisse ändert sich je nach Situation, in der sich eine Spielerin/ein Spieler befindet:

- ob sie/er die Miete nicht mehr bezahlen kann,
- ob sie/er die Familie anlügt,
- ob sie/er sich Geld leiht.

Problematisches Spielen hat eine Reihe negativer finanzieller, familiärer, beruflicher, sozialer und psychologischer Folgen.

Entdecken Sie die **10 goldenen Regeln** der Caritas, die Ihnen helfen, Ihre täglichen Finanzen zu verwalten

### Übungen

- Machen Sie eine Übung zur Budgetverwaltung (markieren Sie fixe und variable Kosten **Du spielst**).
- Listen Sie Freizeitaktivitäten auf und besprechen Sie das Freizeitbudget. Spielen ist Teil dieses Betrags.

### Überlegungen zur Studie «Online-Geldspiele: Eine Problematik mit wachsender Relevanz, auch wegen dem Verfliessen der Grenzen zu E-Game»

#### Ansehen

- **Tabelle 21, S. 69:** Junge Leute (18 - 29) geben im Schnitt 159 Franken monatlich für Online-Spiele aus, der Medianwert liegt jedoch bei 15 Franken. Wie erklären Sie sich das?  
(Wir können daraus schliessen, dass wir mit dem Begriff «Durchschnitt» vorsichtig umzugehen haben, denn es genügt, dass ein Jugendlicher eine besonders hohe Summe einsetzt, um den Durchschnitt nach oben zu treiben. Der Medianwert hilft, dies zu korrigieren.)
- **Abbildung 10, S. 72:** Der Anteil der Ausgaben gemässigter/problematischer Spielerinnen/Spieler variiert stark je nach Spiel. Während sie nur 16,7 % der Rubbellos-Spielerinnen und -spieler ausmachen, machen sie bei Poker 75,2 %, bei anderen Casino-Spielen 74 % und bei Sportwetten 51,7 % aus.

## PLACE / VERTRIEB, VERKAUF

Die Schweiz zählt 21 Spielbanken (Casinos). Seit dem Jahr 2019 entwickeln die Schweizer Casinos ihre eigenen Online-Casino-Internetplattformen. In der Westschweiz bietet die Loterie Romande Rubbelspiele in Kiosken, bestimmten Geschäften, aber auch online auf ihrer Website an. Zudem verwaltet sie elektronische Lotteriemaschinen, die in Cafés und Bars installiert sind.

### ÜBUNG

**Bitten Sie die Schülerinnen und Schüler, die Orte zu notieren, von denen sie wissen, dass dort Spiele gespielt werden.**

Gespielt werden kann ganz einfach und jederzeit, rund um die Uhr und die ganze Woche, über die verschiedenen digitalen Medien oder Einrichtungen.

#### Online-Casinos

- Die Startseiten von Websites werben mit der Verlockung des leichten Geldes, aber das stimmt nicht.
- Alles geht schneller als in einem traditionellen Casino, da es automatisiert ist. Hier teilt kein Croupier die Karten aus.
- Dabei kann man leicht die Zeit vergessen.
- Nicht nötig, sich zum Ausgehen herzurichten oder eine Fahrt (mit dem Auto, öffentlichen Verkehrsmitteln usw.) zu unternehmen.

#### Online-Spiele, live

Online-Casinos bieten Live-Spiele auf allen Endgeräten (Tablet, Telefon, Computer usw.) an, und zwar für eine breite Palette von Spielen:

- Dadurch wird das Spiel mit dem Croupier, den anderen Spielerinnen und Spielern usw. realistischer.
- Die Teilnehmenden tauchen ganz ein.

#### Sportwetten

- 50 % der Sportwettenspielerinnen und -spieler geben an, weniger als 15 Minuten pro Spielsitzung aufzuwenden<sup>3</sup>. Dennoch sind die Risiken aufgrund des einfachen Zugangs zum Spiel und der permanenten Verfügbarkeit über die digitalen Medien vorhanden.

**Denken Sie im Zusammenhang mit Geld- und Glücksspielen daran:**

- In den meisten Fällen verlieren wir.
- Das Ergebnis ist vom Zufall abhängig, es ist unkontrollierbar.
- Die Gewinnchancen stehen immer zu unseren Ungunsten.

<sup>3</sup> Al Kurdi C, Notari L, Kuendig H. Ein quantitativer, qualitativer und prospektiver Blick auf das Online-Geldspiel und seine Konvergenz mit Videospiele, 2019.

## PROMOTION / KOMMUNIKATION

Immer mehr Kampagnen im Bereich der Geld- und Glücksspiele richten sich an Jugendliche. Zwischen 2014 und 2018 hat sich der Anteil der Jugendlichen mit gemässigtem oder problematischem Risikoverhalten verzehnfacht, nämlich von 0,4 % auf 4,5 %<sup>4</sup>. Die Spieleindustrie investiert grosse Summen in die Gestaltung der Kommunikation. Auf der anderen Seite sind die Mittel, die für die Prävention aufgewendet werden, lächerlich gering, so dass es für die Präventionskreise schwierig ist, zu konkurrieren. Darüber hinaus sind die Botschaften der Spielindustrie ansprechender als die einer Social-Marketing-Kampagne (so wird eine Anzeige der Spielindustrie, die einen Gewinn von 192 Millionen Franken verspricht, reizvoller sein als eine Aufklärungskampagne einer Einrichtung zur Suchtprävention).

### ÜBERLEGUNGEN – ÜBUNGEN

#### Zeigen Sie Werbungen von Glücksspielbetreibern und eröffnen Sie die Diskussion.

Was zieht die Aufmerksamkeit der Jugendlichen auf sich? Welcher Kanäle bedienen sich die Betreiber, um ihre Botschaften zu verbreiten? Warum gerade diese?

#### Werbe-Kampagnen von Swisslos: Ansehen

#### Kampagne «Spielen ist auch unterstützen» (Romandie):

#### Kaffeepause im Büro - Ansehen

#### Mädchen-Brunch - Ansehen

#### Valentinstag - Ansehen

- Die Clips richten sich an ein junges Publikum. Dies wird klar durch die Umgebung, die Schauspieler und Schauspielerinnen und die Situation, in der sie sich befinden.
- Der Eindruck, durch den Erwerb eines Rubbelloses Wohltätigkeitsorganisationen zu unterstützen, ist irreführend. Der Anteil, der an diese Organisationen geht, ist verschwindend gering.

#### Übung: SWOT\*-Analyse

Legen Sie den Schülerinnen und Schülern eine leere SWOT-Tabelle vor und bitten Sie sie, die Tabelle zur Entwicklung einer Präventionskampagne zur Aufklärung von Jugendlichen über die Gefahren der Geld- und Glücksspiele auszufüllen.

\* Strengths (Stärken), Weaknesses (Schwächen), Opportunities (Chancen), Threats (Gefahren)

- Die Werbungen betonen Spass, Geselligkeit und leicht verdientes Geld. Dabei werden nicht selten Prominente eingesetzt (Beispiel: Cristiano Ronaldo und Neymar für PokerStars).

#### Warum gibt es Ihres Erachtens nach Mitgliedskarten in Casinos?

- Sie vermitteln dem Kunden das Gefühl, privilegiert zu sein.
- Das Casino arbeitet mit einem Belohnungssystem in Form von Treuepunkten.
- Das Casino kann Informationen über die Gewohnheiten der Kunden sammeln.

- Den Leuten wird vorgegaukelt, dass Spielen dasselbe ist wie Spenden.

#### Wessen sollten wir uns grundsätzlich bewusst sein?

- Influencerinnen und Influencer werden dafür bezahlt, in sozialen Netzwerken, auf YouTube usw. Werbung für Spiele zu betreiben.
- Sportwetten-Vorhersagen versprechen den Gewinn von leicht verdientem Geld.
- Überzeugende Kommunikationsstrategien verheissen Gewinne, Boni oder Zusatzspiele.
- Die Betreiber bedienen sich eines aggressiven Systems von Benachrichtigungen, die zum Spielen anregen.

#### Stärken

- Freiheit bei der Gestaltung der zu verbreitenden Botschaften
- Gesundheitsförderung und Prävention bei Jugendlichen
- Usw.

#### Schwächen

- Geringer Bekanntheitsgrad (Präventionseinrichtungen sind weniger bekannt als Betreiber wie die Loterie Romande oder Casinos)
- Geringer finanzieller Spielraum im Vergleich zur Glücksspielindustrie
- Spielsucht ist weniger ein Thema als andere Süchte wie Alkohol, Drogen oder Tabak
- Usw.

#### Chancen

- Der Spielmarkt wächst: immer mehr Spiele online
- Neue digitale Medien: Möglichkeit, online zu spielen, auf Smartphone, Tablet, Laptop usw.
- Usw.

#### Gefahren

- Das Geldspielgesetz: Sind Spielerinnen und Spieler ausreichend geschützt?
- Usw.

## AUS WELCHEM GRUND SPIELEN WIR?

- Zur Unterhaltung, um Geld zu verdienen, um vor Problemen zu fliehen, um Langeweile zu vertreiben usw.
- Geld- und Glücksspiele werden von Jugendlichen als Unterhaltung und kaum als Suchtmittel angesehen.

## Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen:

- Haben Sie schon einmal eine Werbung für Geld- und Glücksspiele gesehen? Was hielten Sie davon? Wie sind diese Werbungen gestaltet?
- Warum könnten Sie in Versuchung geraten, zu spielen?
- Welche Erfahrungen haben Sie mit Geld- und Glücksspielen gemacht?
- Sind Sie der Ansicht, dass Geld- und Glücksspiele gefährlich sein können? Welche Risiken sind damit verbunden?
- Bei welcher(n) Gelegenheit(en) würden Sie am ehesten spielen?

## Social-Marketing-Kampagnen

**Wallis:** [duspielst.ch](http://duspielst.ch) (auf Französisch: [tujoues.ch](http://tujoues.ch))

**Genf:** [leclidetrop](http://leclidetrop)

## ANREGUNGEN FÜR FRAGEN ZUM EINFÜHRUNGSQUIZ (WAHR/FALSCH)

### Mit einem Glücksbringer in der Tasche gewinnen Sie Ihr Pokerspiel garantiert.

**Falsch.** Aberglaube animiert Spielerinnen und Spieler zum Spielen, erhöht aber nicht die Gewinnchancen

### Das Durchschnittsalter beim ersten Einsatz bei Geld- und Glücksspielen liegt bei 16 Jahren.

**Richtig.**

### Minderjährige können online Geld- und Glücksspiele spielen.

**Falsch.** In der Schweiz ist es nur Erwachsenen (ab 18 Jahren) gestattet, Online-Geldspiele zu spielen.

### Zwischen 2014 und 2018 hat sich der Anteil Jugendlicher mit gemässigtem oder problematischem Risikoverhalten verzehnfacht.

**Richtig.** (siehe Schweizer Suchtpanorama)

### Glücksspielsucht hat es schon immer gegeben.

**Richtig.** Richtig. Die schädlichen Auswirkungen haben sich seit dem Aufkommen der Spiele entwickelt und es wurde schon jeher davor gewarnt. (Link zum Arbeitsblatt Geschichte)



# SICH DURCH LITERATUR MIT GLÜCKSSPIEL UND ZUFALL AUSEINANDERSETZEN

## EINFÜHRUNG

Casino, Geldspielautomaten, Poker: Verschiedene literarische Werke beschäftigen sich mit dem Thema Geld- und Glücksspiele<sup>1</sup>. Beispiele sind Paul Austers Die Musik des Zufalls und Fedor Dostojewskis Der Spieler. Die meisten dieser Bücher behandeln mehrere bemerkenswerte Aspekte des Spielens, einschliesslich die Probleme des exzessiven Spielens.



## ZIELE

Dieses Arbeitsblatt umfasst Themen und Übungen zu exzessivem Spielen, die sich leicht in den Literaturunterricht integrieren lassen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Ermutigen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler, sich Gedanken zu exzessivem Glücksspiel zu machen, indem Sie an einem Buch arbeiten, das sich darauf bezieht.
- Analysieren Sie Texte von Autoren, die sich mit Zufall und Spielen beschäftigen.



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, mit literarischen Werken und Texten zu arbeiten, insbesondere:

- Lehrkräfte im Fach Deutsch
- Lehrkräfte im Fach Französisch
- Lehrkräfte im Fach Philosophie

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen

<sup>1</sup> Für einen Überblick über einen guten Teil dieser Werke: Players-Info-Service.

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## 1. ROMANE ZUM THEMA GLÜCKSSPIEL

### Ein Buch behandeln, in dem es um exzessives Spielen geht

In vielen Büchern geht es um das Thema Spielen. Viele von ihnen handeln von Strategiespielen oder Schach, wie beispielsweise die Schachnovelle von Stefan Zweig. Es ist jedoch nicht ungewöhnlich, dass man in der Literatur Anspielungen auf Glücksspiele findet. Der Spieler von Dostojewski ist einer der symbolträchtigsten Vertreter. Die Hauptfigur Alexej gibt uns einen hervorragenden Einblick in das, was im Kopf einer spielsüchtigen Person vor sich gehen kann und in welche Negativspirale das Spiel sie hineinzieht.

In vielen anderen Romanen geht es an irgendeiner Stelle um Glücksspiel. Das Chagrinleder von Balzac zum Beispiel beginnt mit einem jungen Mann, der, nachdem er seinen letzten Heller beim Glücksspiel verloren hat, sein Leben beenden will. Es ist interessant, dass der Autor dieses Thema im Jahr 1830 behandelt, wenn man bedenkt, dass heute etwa ein Drittel der Spielerinnen und Spieler, die in Behandlung sind, mit Suizidgedanken zu kämpfen haben.

Auch neben den grossen Werken der französischen Literatur gibt es näher an unserer Zeit zeitgenössische Werke, die sich auf brillante Weise mit Glücksspielen beschäftigen. Paul Austers *Die Musik des Zufalls* ist ein gutes Beispiel dafür. *Gier und Schulden*: Dieses Buch veranschaulicht auf interessante Weise, wie die Dinge schiefgehen können, wenn man alles verspielt.

### BUCHAUSWAHL

#### Ideal für Gymnasien

- *Der Spieler*, Fedor Dostojewski
- *Das Chagrinleder*, Honoré de Balzac
- *Spiel im Morgengrauen*, Arthur Schnitzler

#### Ideal für Berufsschulen

- *Die Musik des Zufalls*, Paul Auster
- *Homo Faber*, Max Frisch
- *Die Spiele und die Menschen*, Roger Caillois
- *No limit (nur Französisch)*, Tom Verdier

### ÜBUNG

Arbeiten Sie mit der Klasse an einem Buch, das in einem seiner Kapitel das Thema Geld- und Glücksspiele behandelt (z. B. aus der nebenstehenden Auswahl) und nutzen Sie die Gelegenheit, die Schülerinnen und Schüler mit einigen Fragen zum Nachdenken darüber anzuregen. Zum Beispiel:

- Welchen Platz nimmt das Glücksspiel in diesem Buch ein und welche Rolle spielt es?
- Welche Beziehung haben die Figuren zum Glücksspiel?
- Gibt es Anzeichen, die auf eine Glücksspielproblematik bei bestimmten Figuren hinweisen?

## 2. ÜBERLEGUNGEN VON AUTOREN ZU GLÜCKSSPIELEN

Verschiedene Schriftsteller haben sich mit Zufall und Spielen auseinandergesetzt. Unter ihnen auch der Schriftsteller und Soziologe Roger Caillois mit seinem Werk *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*. Im Kapitel über Glücksspiele beschreibt Roger Caillois zwei grosse Probleme im Zusammenhang mit exzessivem Spielen. Das erste besteht in der Tendenz, dem Zufall eine bestimmte Absicht oder Kohärenz zuzuschreiben, die er nicht hat, und zu glauben, dass es einem beispielsweise mit einem Martingale, Aberglauben usw. gelingen wird, ihn zu beeinflussen oder zu durchschauen. Das zweite beruht darauf, den Zufall aus seiner Domäne, nämlich die eines begrenzten Spiels, hinaustreten zu lassen, um mit seiner Hilfe Probleme und Schwierigkeiten, die zum Leben gehören, zu regeln oder zu lösen.

Ein weiterer bedeutungsvoller Text, der in die gleiche Richtung geht, findet sich in Blaise Pascals *Wette*, das in seinem Werk *Gedanken* (Artikel III des zweiten Teils) zu finden ist. Dieser etwa drei Seiten lange Text ist in mehrfacher Hinsicht interessant. Zunächst führt Pascal ein Gespräch mit Fermat, einem der Initiatoren der Wahrscheinlichkeitsrechnung. Dann entwickelt Pascal am Beispiel des Münzwurfs ein Argument, das sein Publikum ermutigt, auf die Existenz Gottes zu «wetten».

*Gedanken*, Blaise Pascal

*Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*, Roger Caillois

### ÜBUNGEN

Bearbeiten Sie mit der Klasse den Text von Roger Caillois *Die Bedeutung des Glücksspiels* (aus seinem Werk *Die Spiele und die Menschen, Maske und Rausch*) und nutzen Sie dies, um die Schülerinnen und Schüler anhand einiger Fragen zum Nachdenken zu bewegen. Zum Beispiel:

- Warum haben Menschen das Bedürfnis, den Zufall zu kontrollieren, der von Natur aus unkontrollierbar ist?
- Worin liegt der Reiz der Geld- und Glücksspiele?

Ab wann verliert das Spiel Ihrer Meinung nach seinen Reiz und wird zu einem Problem? Siehe in diesem Zusammenhang [www.sos-spielsucht.ch](http://www.sos-spielsucht.ch)

### ÜBUNGEN

Bearbeiten Sie mit der Klasse den Text von Blaise Pascal und greifen Sie diesen auf, um die Schülerinnen und Schüler anhand von einigen Fragen zum Nachdenken anzuregen. Zum Beispiel:

- Welche Vorteile und Risiken hat es, den Zufall für uns entscheiden zu lassen?
- Die Gewinnchancen stehen immer zu Gunsten der Glücksspielbetreiber. Warum spielen dann so viele Leute?



# HINTERFRAGEN VON GELD- UND GLÜCKSSPIELEN ANHAND DER PHILOSOPHIE

## EINFÜHRUNG

Die finanziellen Folgen von exzessivem Spielen (Verschuldung und Überschuldung) sind der Hauptgrund, warum Spielerinnen und Spieler Hilfe suchen. Exzessives Spielen hat auch eheliche, familiäre, soziale, emotionale, rechtliche und andere Konsequenzen. Die Pandemie hat dazu geführt, dass immer mehr Geldspiele im Internet angeboten werden, die vor allem Jugendliche anziehen.

Indem Sie Ihren Schülerinnen und Schülern dieses Thema anhand der in diesem Arbeitsblatt vorgeschlagenen ethischen, moralischen und allgemeinen Überlegungen näherbringen, werden Sie deren Kenntnisse vertiefen. Dadurch können Sie bei ihnen die Kritikfähigkeit in Bezug auf Geld- und Glücksspiele fördern.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIEL

Dieses Arbeitsblatt regt dazu an, Geld- und Glücksspiele aus einer philosophischen Perspektive zu betrachten und zu hinterfragen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Kenntnisse über Geld- und Glücksspiele vermitteln
- Eine kritische Überlegung über die Spielgewohnheiten der Jugendlichen und die dadurch erschütterten Werte zu entwickeln
- Analyse der Risiken und der Interessen der Betreiber



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben, das Thema Geld- und Glücksspiele mit ihren Schülerinnen und Schülern zu diskutieren, und zwar insbesondere:

- Lehrkräfte für Allgemeinbildung
- Lehrkräfte im Fach Philosophie



## ANREGUNGEN ZUR EINFÜHRUNG DES THEMAS

- Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ein Quiz machen. Siehe Arbeitsblatt «Quiz».
- Organisieren Sie verschiedene Stationen mit unterschiedlichen Spielen (Monopoly, Poker, Black Jack, Skull King usw.) und bilden Sie Schülergruppen. Machen Sie einen Erfahrungsaustausch und fahren Sie mit den unten vorgeschlagenen Fragen fort.

## OFFENE FRAGEN, DIE EINE WEITERE DISKUSSION ANREGEN SOLLEN

### 1. FRAGEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER NACH DEM NICHTMONETÄREN WERT VON GELD

- Welchen Wert hat Geld für sie?
- Überlegungen zu echtem und immateriellem Geld
  - » Zunahme der Nutzung von Bankkarten, mobilen Zahlungen, kontaktlosen Zahlungen, Aufschwung von Kryptowährungen (z. B. Bitcoin, Dogecoin)
- Welche Vorstellungen haben sie von Geld?
- Ist es leicht, Geld zu verdienen? Ist das moralisch vertretbar?
- Verdient man Geld durch Arbeit? Muss man es sich verdienen?
- Woher kommt der Ausdruck «Geld stinkt nicht»?
- Ist es fair, dass jemand Millionen verdienen kann?
- Welche Absichten verbergen sich hinter der Gestaltung von Banknoten? Gibt es eine Philosophie dahinter?

### 2. STELLEN SIE DEN SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN FRAGEN ZUM THEMA ZUFALL

- Was ist Zufall?
- Überlegungen zum Zufall bei Geld- und Glücksspielen
  - » Führen Sie ein Experiment zum Thema Zufall durch: [duspielst.ch](https://www.duspielst.ch)
- Überlegungen zu falschen Annahmen (einen Glücksbringer bei sich tragen, Glückszahlen spielen, Freitag der 13., Schornsteinfeger usw.)

### 3. FRAGEN SIE DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER NACH DEM PHILANTHROPISCHEN ASPEKT VON LOTTERIEN

#### Überlegungen

- zu den verschiedenen Arten von Lotterien (Swisslos, kleine Lotterien, die von Vereinen und Verbänden organisiert werden)
- zu den Projekten, die von Swisslos unterstützt werden, im Verhältnis zur Zahl exzessiver Spielerinnen und Spieler und zu den negativen Folgen, unter denen diese leiden
- zur Ethik im Sinne von Aristoteles
- Zeigen Sie Werbungen von Glücksspielbetreibern und eröffnen Sie die Diskussion mit einer philosophischen Fragestellung, indem Sie Werte und Ethik hinterfragen:
  - » Kampagne «Spielen ist auch unterstützen»:
    - ° [Schweizer Sport](#)
    - ° Werbespots «[Swisslos tut Gutes](#)»
    - ° [Tierpflege](#)
  - » An wen richten sich diese Clips?
  - » Wie viel wird wirklich an Wohltätigkeitsorganisationen gespendet?
  - » Ist die Aussage richtig, dass eine Person durch den Erwerb eines Rubbelloses eine Wohltätigkeitsorganisation unterstützt?
  - » Erweckt die vermittelte Botschaft den Eindruck, dass Spielen dasselbe ist wie Spenden?
  - » Diskussion zu den Grafiken

## 4. SPIELEN HINTERFRAGEN

- Was ist Spielen?
- Welche Arten von Spielen kennen sie?
  - » Brettspiele, Kartenspiele, Strategiespiele usw.
- Sind Sie mit kooperativen Spielen vertraut?
  - » Wie unterscheiden sich diese von einem wettbewerbsorientierten Spiel?
    - Keiner hört auf zu spielen, bevor die anderen aufhören.
    - Es handelt sich um ein Spiel, bei dem die Fähigkeiten jedes Einzelnen zum Tragen kommen (Förderung des kritischen Denkens und des gegenseitigen Vertrauens).
    - Wichtigkeit von psychosozialen Fähigkeiten (Kommunikation, Zusammenarbeit, usw.)
- In welchen Formen sind sie erhältlich?
  - » «Physische» Spiele und Online-Spiele
- Gehören Geld- und Glücksspiele dazu?
- Wo findet man Geld- und Glücksspiele?

### Überlegungen:

- über den Einsatz von echtem Geld und Spielgeld in Spielen
- über den Begriff Glück
- zur Stigmatisierung und Selbststigmatisierung von exzessiven Spielerinnen und Spielern
- über eine Diskussionsrunde zum Thema Geld- und Glücksspiele, die Rolle des Staates, den Schutz der Spielerinnen und Schüler
- rund um die verschiedenen Arten von Spielen (Ziehungstage, Gewinnchancen, falsche Annahmen). Zum Beispiel:
  - » EuroMillions ist eine internationale Lotterie, die 2004 eingeführt wurde und an der neun europäische Länder, darunter die Schweiz, teilnehmen. Jeden Dienstag und Freitag findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 5 Zahlen zwischen 1 und 50 und 2 Sterne zwischen 1 und 12 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 5 Zahlen sowie die 2 Sterne richtig haben.
  - » Swiss Lotto ist eine Schweizer Lotterie. Jeden Mittwoch und Samstag

findet eine Ziehung statt. Die Spielerin bzw. der Spieler muss 6 Zahlen zwischen 1 und 42 und 1 Glückszahl zwischen 1 und 6 wählen. Um den Jackpot zu gewinnen, muss man alle 6 Zahlen richtig haben sowie die richtige Glückszahl.

## 5. INTERPRETIEREN SIE TEXTE VON AUTOREN, DIE ÜBER SPIELSUCHT (GELD- UND GLÜCKSSPIELE SOWIE ANDERE SPIELE) GESCHRIEBEN HABEN.

- *Der Spieler*, Fjodor Dostojewski
- *Die Spiele und die Menschen*, Roger Caillois
- *Schachnovelle*, Stefan Zweig
- Zusätzliche Bezugnahme: *Homo faber* von Max Frisch

## 6. SERIEN UND FILME, DIE DAS THEMA GLÜCKSSPIEL (GELD- UND GLÜCKSSPIELE SOWIE ANDERE SPIELE) UND SUCHT BEHANDELN, INTERPRETIEREN.

- *Das Damengambit*, Netflix-Miniserie unter der Regie von Scott Frank und Allan Scott, basierend auf dem gleichnamigen Roman von Walter Tevis
- *Nichts geht mehr – das Millionenspiel des Dan Mahowny*, ursprünglich *Owning Mahowny*, ein kanadischer Film von 2003 über Spielsucht, Regie: Richard Kwietniowski
- *Ka-Ching! Pokie Nation: Jane Mannings* Dokumentarfilm darüber, warum Geldspielautomaten so süchtig machen (*Englisch*): [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...)
- *Casino Royale*, amerikanisch-britisch-deutsch-tschechischer Film aus dem Jahr 2006, Regie: Martin Campbell
- *The Gambler – Ein Spiel*. Sein Leben, amerikanischer Film von 2014, Regie: Rupert Wyatt



# ANERKENNEN DER ARBEITEN VON SCHÜLERINNEN UND SCHÜLERN ZUM THEMA EXZESSIVES SPIELEN

## EINFÜHRUNG

Geld- und Glücksspiele erfreuen sich in der Schweiz grösster Beliebtheit. Die überwiegende Mehrheit der Spielerinnen und Spieler hat das Spielen unter Kontrolle. Eine kleine Minderheit (schätzungsweise 3 %<sup>1</sup>) sieht sich jedoch mit einer Glücksspielproblematik konfrontiert, manchmal mit sehr schwerwiegenden Folgen (erhebliche Verschuldung, Verlust des Arbeitsplatzes, Scheidung).

Trotzdem ist Glücksspielsucht nach wie vor ein Thema, das zu wenig bekannt ist und zu wenig diskutiert wird. Aus diesem Grund intensiviert das interkantonale Programm gegen Spielsucht (IGAP) seine Massnahmen.

Eine davon regt Arbeiten an, die sich umfassend oder teilweise mit der Glücksspielproblematik auseinandersetzen. Schülerinnen und Schüler, die sich für dieses Thema entscheiden, können vom PILDJ auf vielfältige Weise unterstützt werden:

- Zugang zu Fachpersonen auf dem Gebiet (Beratung, Interviews, Literaturvorschläge, Prüfungsexpertise)
- Die Möglichkeit, ihre Arbeit auf der PILDJ-Website zu veröffentlichen.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIEL

Anerkennen und unterstützen Sie Arbeiten zum Thema Geld- und Glücksspiele, die sich mit dem Problem des exzessiven Spielens auseinandersetzen.



## ZIELPUBLIKUM

Lehrkräfte, die Schülerarbeiten zum Thema Geld- und Glücksspiele betreuen.

<sup>1</sup> Dey, Michelle ; Haug, Severin (2019). Glücksspiel: Verhalten und Problematik in der Schweiz im Jahr 2017. Zürich: ISGF.

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## BEDINGUNGEN

- In der Arbeit muss das Thema Geld- und Glücksspiele behandelt werden (mit mindestens einem Teil über exzessives Spielen).
- Für die Veröffentlichung muss die Arbeit mindestens eine genügende Note erhalten haben.
- Die Schülerin/der Schüler muss die Arbeit an einer Schule in der Westschweiz oder im Berner Jura schreiben.

## VORTEILE

- Die Schülerinnen und Schüler können auf die Unterstützung von Expertinnen und Experten aus dem Fachgebiet zählen (Beratung, Interviews, Literaturvorschläge, Prüfungsexpertise).
- Wenn die Schülerin/der Schüler ihre/ seine Arbeit abgeschlossen hat, kann sie/er diese an das Groupement romand d'étude des addictions (GREA) zur möglichen Veröffentlichung schicken (Kontaktangaben siehe unten).

## Zusätzliche Informationen und Kontaktangaben für das Einschicken der Arbeiten

GREA, Groupement romand d'étude des addictions

[info@grea.ch](mailto:info@grea.ch) - 024 426 34 34

## SPEZIALISIERTE PARTNEREINRICHTUNGEN

Die Schülerinnen/Schüler und/oder die verantwortliche/n Lehrkraft können sich an eine der drei zweisprachigen Einrichtungen wenden, die an dieser Initiative beteiligt sind (siehe Kontaktangaben unten).

### Kanton Bern (Berner Jura – Seeland)

#### Berner Gesundheit

[info@beges.ch](mailto:info@beges.ch) - 0800 070 070

### Kanton Freiburg

#### Verein REPER, Gesundheitsförderung und Prävention

[projets@reper-fr.ch](mailto:projets@reper-fr.ch) - 026 322 40 00

### Kanton Genf

#### Rien ne va plus - Carrefours addictionS, Centre de prévention du jeu excessif

[info@carrefouraddictions.ch](mailto:info@carrefouraddictions.ch) - 022 329 11 69

### Kanton Jura

#### Addiction Jura

[info@addiction-jura.ch](mailto:info@addiction-jura.ch) - 032 484 71 30

### Kanton Neuenburg

#### Addiction Neuchâtel

[prevention@addiction-ne.ch](mailto:prevention@addiction-ne.ch)

032 886 86 00

### Kanton Wallis

#### Gesundheitsförderung Wallis

[spiel@psvalais.ch](mailto:spiel@psvalais.ch) - 027 329 04 29

### Kanton Waadt

#### GREA, Groupement romand d'étude des addictions

[info@grea.ch](mailto:info@grea.ch) - 024 426 34 34

#### CJE CHUV, Centre du jeu excessif

[cje@chuv.ch](mailto:cje@chuv.ch) - 021 314 52 97

#### Unité PSPS, Unité de promotion de la santé et prévention en milieu scolaire

[info.upsps@vd.ch](mailto:info.upsps@vd.ch) - 021 623 36 14



# VERANSCHAULICHUNG VON GLÜCKSSPIELPROBLEMEN MIT REALEN HILFEERSUCHEN

## AUSGEWÄHLTE ZEUGENAUSSAGEN

«Mein Ehemann ist süchtig nach Online-Sportwetten. Er spielt jetzt bereits seit etwa drei Jahren, aber die Situation wird von Jahr zu Jahr schlimmer. Anfangs spielte er nur am Samstag und beschränkte sich auf etwa 100.- Franken. Dann fing er an, zweimal pro Woche zu spielen, dann dreimal pro Woche und so weiter. Und in den letzten drei Monaten hat er täglich gespielt. Letzte Woche habe ich ihm 200.- Franken pro Tag gegeben, manchmal sogar 2 000.- Franken in einer Woche, damit er spielen kann, und es ist nie genug. Manchmal wütet ein regelrechter Krieg zwischen uns. Er interessiert sich nicht mehr für mich oder unsere Kinder, er hat nur das Spielen im Kopf. Er hat keine Freunde mehr, nur sein Vater und seine Schwester sprechen noch mit ihm. Er interessiert sich nur dafür, zu spielen, um zurückzugewinnen, was er verloren hat.»

«Ich bin die Mutter eines 19-jährigen jungen Erwachsenen, der sehr viel Zeit mit Videospiele verbringt. Er widmet denen wirklich seine ganze Zeit, und zwar so sehr, dass er nachts nicht schläft, seine Körperhygiene vernachlässigt und sein Zimmer nicht mehr aufräumt. Was mich zudem beunruhigt, ist, dass er eine Menge Geld für diese Spiele ausgibt. Ich weiss nicht, was ich tun soll, um ihm zu helfen, er ist oft sehr schlecht gelaunt und verträgt die Kommentare von mir und seinem Vater nicht.»

«Meine Freundin ist schon seit vielen Jahren süchtig. Sie spielte vor allem im Casino. Mit meiner Hilfe wurde sie aus dem Casino ausgeschlossen, aber jetzt spielt sie auf ausländischen Seiten, die sich nicht um Schweizer Gesetze scheren. Manchmal gibt sie viel zu viel Geld aus, beichtet alles, verspricht, es nicht mehr zu tun, tut es aber trotzdem wieder.

Es ist ein ewiger Kreislauf. Sie hat sich entschlossen, ehrlich zu mir zu sein und erzählt mir genau, wie viel Geld sie ausgibt, aber ich fühle mich dabei unwohl, weil es viel Geld ist. Zuerst dachte ich, dass es eine gute Sache ist, aber ich habe Angst, dass es ihr das Gefühl gibt, dass ich es billige. Ich weiss nicht mehr, was ich tun soll.»

«Ich bin 29 Jahre alt und spiele jetzt schon seit sechs Jahren. Ich spiele hauptsächlich an Geldspielautomaten (Casino) und bei Sportwetten. Innerhalb von sechs Jahren habe ich zwischen 15 000.- und 20 000.- Schweizer Franken verspielt. In den letzten Monaten habe ich es geschafft, nicht mehr ins Casino zu gehen, aber ich gleiche das mit Wetten aus. Ich weiss nicht, was ich tun soll, um endgültig damit aufzuhören. Lohnt sich eine Therapie in meiner Situation?»

«Ich habe ernsthafte Probleme mit Geldspielen ... Ich spiele jeden Tag und es macht mich krank, ich bin nicht mehr gesellig und ich habe das Gefühl, einen Teil meines Lebens verpasst zu haben, obwohl ich erst 23 Jahre alt bin. Ich höre nur dann auf, wenn mir das Geld ausgeht und ich keins mehr auftreiben kann. Obwohl ich mir dessen bewusst bin, kann ich nicht aufhören, und ich weiss nicht, mit wem ich darüber reden soll.»

### KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % \*\* gestiegen



# EXTERNE REFERENTEN UND REFERENTINNEN SOWIE AKTIVITÄTEN FÜR SCHULEN ZUM THEMA SPIELEN

## EINFÜHRUNG

Es gibt viele Institutionen, die sich mit der Glücksspielproblematik beschäftigen. Sie sind in den Bereichen Prävention, Schadensminderung und Therapie aktiv. Darüber hinaus gibt es eine Reihe von Aktivitäten, die einen tieferen Einblick in die Problematik des exzessiven Spielens vermitteln.

Dieses Netzwerk und diese Aktivitäten können jederzeit von Schulen oder Lehrkräften, die dies wünschen, mobilisiert werden. Dieses Arbeitsblatt enthält eine Beschreibung der verschiedenen Möglichkeiten je nach Kanton.



## ZIEL

Der Zweck dieses Arbeitsblatts ist es, einen Überblick über die Institutionen und Aktivitäten zu geben, die Schulen und Lehrkräfte nutzen können, um das Thema Spielen und damit verbundene Probleme zu behandeln.



## ZIELPUBLIKUM

Die Angebote der Institutionen und die in diesem Arbeitsblatt genannten Aktivitäten richten sich an alle Schulen bzw. Lehrkräfte der Sekundarstufe II in den zweisprachigen Kantonen.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

# EXTERNE REFERENTEN

## BERN

### Berner Gesundheit

- Hilfe für Eltern und Bezugspersonen von Jugendlichen in Schulen, im beruflichen Bereich, in Heimen, im Freizeitbereich sowie in Sportvereinen
- Organisation einer halb- oder ganztägigen Fortbildungsveranstaltung für Lehrkräfte zum Thema exzessives Spielen
- Kostenlose Beratung für Jugendliche, Erwachsene und Angehörige

#### Kontakt

[bienne@beges.ch](mailto:bienne@beges.ch)  
0800 070 070 - [bernergesundheit.ch](http://bernergesundheit.ch)

### CSP

Schuldnerberatung / Entschuldung und Prävention von Überschuldung bei jungen Erwachsenen

#### Kontakt

[info@csp-beju.ch](mailto:info@csp-beju.ch)  
032 493 32 21

## FREIBURG

### REPER

- Besuche in der Klasse: Kurse während einer oder zwei Lektionen zum Thema Geld- und Glücksspiele sowie exzessives Spielen
- Organisation einer halbtägigen oder ganztägigen Fortbildungsveranstaltung für Lehrkräfte zum Thema exzessives Spielen

#### Kontakt

[projets@reper-fr.ch](mailto:projets@reper-fr.ch)  
026 322 40 00 - [reper-fr.ch](http://reper-fr.ch)

### Caritas Freiburg

- Besuche in der Klasse: Kurs über zwei Lektionen zur Sensibilisierung der Jugendlichen für das Thema exzessives Spielen und Verschuldung
- Beratung von Lehrkräften und Mediatorinnen/Mediatoren: Informationen, einzeln oder zusammen, zu den Themen exzessives Spielen und Verschuldung

#### Kontakt

[prevention@caritas-fr.ch](mailto:prevention@caritas-fr.ch)  
026 321 18 54 - [caritas-fribourg.ch](http://caritas-fribourg.ch)

## GENÈVE

### Rien ne va plus - Carrefours addictions

#### Centre de prévention du jeu excessif

##### Kontakt

[info@carrefouraddictions.ch](mailto:info@carrefouraddictions.ch)  
022 329 11 69 - [carrefouraddictions.ch](http://carrefouraddictions.ch)

### Centre social protestant Genève

##### Kontakt

[info@csp-ge.ch](mailto:info@csp-ge.ch)  
022 807 07 00 - [csp.ch](http://csp.ch)

### CARITAS

##### Kontakt

022 708 04 44 - [caritasge.ch](http://caritasge.ch)

## WALLIS

### Gesundheitsförderung Wallis

Workshops für Schulen zum Thema Geld- und Glücksspiele, Suchtverhalten und Hyperkonnektivität

##### Kontakt

[spiel@psvalais.ch](mailto:spiel@psvalais.ch)  
027 329 04 29 - [promotionsantevalais.ch](http://promotionsantevalais.ch)

# EXTERNE REFERENTEN

## STAND «TOUS JOUEURS»

Der Stand «Tous Joueurs» ist ein Präventionshilfsmittel für die breite Öffentlichkeit. Auf spielerische und didaktische Art und Weise bietet er verschiedene Erklärungsansätze zu den Mechanismen der Glücksspielsucht.

Dieser Stand ist relativ gross, weshalb Sie genügend Platz zum Aufstellen vorsehen müssen (z. B. in einem Innenhof oder einer grossen Eingangshalle).

Eine kleinere Version des Standes gibt es in Form von kleinen Säulen von 1 Meter Durchmesser.

### Kontakt

Groupement romand d'études des addictions (GREA)

[info@grea.ch](mailto:info@grea.ch)

024 426 34 34 - [grea.ch](http://grea.ch)

## SCHWEIZER SPIELMUSEUM

In La Tour-de-Peilz, am Ufer des Genfer Sees gelegen, bietet das Schweizer Spielmuseum seinen Besucherinnen und Besuchern die Möglichkeit, Spiele aus aller Welt und die Geschichte der Spiele durch die Jahrhunderte bis in die Gegenwart zu entdecken. Auch Geld- und Glücksspiele werden thematisiert. Für Klassen der Sekundarstufe II ist ein spezieller Workshop zum Thema Wahrscheinlichkeiten geplant.

Weitere Informationen finden Sie auf der Website des Museums: [museedujeu.ch](http://museedujeu.ch).

## INTERKANTONALES GLÜCKSSPIELSUCHTPRÄVENTION- PROGRAMM

Wenn Sie unsicher sind, ob eine Schülerin oder ein Schüler möglicherweise ein problematisches Spielverhalten an den Tag legt, können Sie sich an die gebührenfreie Nummer für exzessives Spielen wenden. Diese Hotline steht Schülerinnen und Schülern, deren Angehörigen und Lehrkräften rund um die Uhr zur Unterstützung und Beratung zur Verfügung.

Telefon-Hotline 0800 040 080  
[sos-spielsucht.ch](http://sos-spielsucht.ch)



# QUIZ

## GELD- UND GLÜCKSSPIELE AUF SPIELERISCHE WEISE VERHINDERN UND DARÜBER AUFKLÄREN

### EINFÜHRUNG

Es ist äusserst wichtig, sich über die Produkte oder Dienstleistungen, die man konsumiert, zu erkundigen, um fundierte Entscheidungen zu treffen und sich vor möglichen schädlichen Auswirkungen zu schützen. Dies gilt insbesondere für Geld- und Glücksspiele, die das Risiko einer Glücksspielsucht in sich bergen.

Quiz sind eine grossartige Möglichkeit, um sich mit dieser Sucht auf einfache und unterhaltsame Weise auseinanderzusetzen. Sie sind auch ein sehr guter Anlass, die Diskussion zu eröffnen. In diesem Arbeitsblatt schlagen wir sieben davon vor. Sie können mit vielen Fächern verknüpft werden (Geschichte, Allgemeinwissen, Psychologie, Wirtschaft und Gesellschaft, Französisch usw.).

Durch die Auswahl eines Quiz, das in Ihren Unterricht eingebunden werden kann, tragen Sie dazu bei, Ihre Schülerinnen und Schüler über die Risiken von Geldspielen zu informieren und sie vor ihnen zu warnen.

### KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



### ZIELE

Dieses Arbeitsblatt enthält sieben Quiz zum Thema Geld- und Glücksspiele, die in verschiedenen Fächern eingesetzt werden können. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Erwerben von Informationen über Glücksspiele, deren Geschichte, Mechanismen, die rechtlichen Rahmenbedingungen und Risiken
- Eröffnen der Diskussion in der Klasse



### ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für alle Lehrkräfte bestimmt, die sich im Unterricht mit dem Thema Geld- und Glücksspiele auseinandersetzen möchten.

## 1. EXZESSIVES SPIELEN

Geld- und Glücksspiele können für manche Menschen ein ernstzunehmendes Problem darstellen. Man spricht hier von exzessivem Spielen. Dies betrifft nur einen kleinen Anteil der Bevölkerung, aber die negativen Folgen sind sehr gravierend. Um welche handelt es sich? Und ab wann wird Spielen exzessiv? Dieses Quiz beantwortet diese Fragen und vermittelt Informationen zum Problem des exzessiven Spielens.

[bisch-fit.ch/path-spiel](https://bisch-fit.ch/path-spiel)

## 2. PSYCHOLOGIE UND MECHANISMUS DER GELD- UND GLÜCKSSPIELE

Das Angebot an Glücksspielen ist enorm, insbesondere durch das Aufkommen von Online-Glücksspielen. Der Wettbewerb ist gewaltig und Glücksspielbetreiber müssen alles daran setzen, neue Kundinnen und Kunden zu gewinnen. Gleichzeitig müssen sie die Spielerinnen und Spieler so lange wie möglich bei der Stange halten, denn am Ende zählt nur das Gesetz der Wahrscheinlichkeiten und das ist auf lange Sicht immer zum Vorteil der Glücksspielbetreiber. Dieses Quiz befasst sich mit den Strategien (psychologisch und marketingtechnisch), die in der Welt der Spiele eingesetzt werden.

[bisch-fit.ch/spiel-psycho](https://bisch-fit.ch/spiel-psycho)

## 3. ALLGEMEINWISSEN – GELD- UND GLÜCKSSPIELE

Geld- und Glücksspiele sind in unserer heutigen Gesellschaft allgegenwärtig. Sie bieten Unterhaltung, Träume, können aber auch zu einem echten Albtraum für diejenigen werden, die dem exzessiven Spielen verfallen. Dieses Quiz erforscht verschiedene Facetten dieser Spiele.

[bisch-fit.ch/kultur-spiel](https://bisch-fit.ch/kultur-spiel)

## 4. GELDSPIELE UND IHRE RECHTLICHEN ASPEKTE

Geldspiele sind gesetzlich klar geregelt. Dies überrascht nicht, da es viele Probleme rund um Glücksspiele gibt. Sie können süchtig machen, als Mittel zur Geldwäsche dienen und den Betreibern, dem Staat und der Allgemeinheit enorme Geldsummen einbringen. Dieses Quiz behandelt einige rechtliche Aspekte von Geldspielen.

[bisch-fit.ch/gesetz-spiel](https://bisch-fit.ch/gesetz-spiel)

## 5. POKER

Poker ist eine Ikone der Geldspiele. Es ist vor allem für Jugendliche und junge Erwachsene reizvoll, weil es ein aktives Spiel ist, bei dem ein geringes Mass an Geschicklichkeit gefragt ist. Dieses Quiz durchläuft die Geschichte des Pokers und erörtert einige der damit verbundenen Probleme.

[bisch-fit.ch/poker-d](https://bisch-fit.ch/poker-d)

## 6. LOTTERIEN

Lotterien sind seit dem Mittelalter eine wahre Institution und heutzutage präsenter denn je. Sie lassen jede Woche Hunderte von Millionen Menschen träumen und stellen einen grossen finanziellen Gewinn für die Allgemeinheit dar. Seit ihrer Entstehung werden sie von einem Teil der Bevölkerung kritisiert, der feststellt, dass sich gewisse Menschen durch das Spielen ruinieren. Der Staat musste diese willkommenen Einnahmen schon immer mit den unerwünschten Problemen, die Lotterien mit sich bringen, vereinbaren. Dieses Quiz zeichnet die Geschichte der Lotterien und ihrer Probleme nach.

[bisch-fit.ch/lotterien](https://bisch-fit.ch/lotterien)

## 7. DER MENSCH UND DER ZUFALL

Seit mindestens Tausenden von Jahren spielt der Mensch mit dem Zufall. Obwohl der Zufall definitionsgemäss unvorhersehbar und unkontrollierbar ist, haben manche Menschen einen guten Teil ihres Lebens versucht, ihn zu kontrollieren und den Ausgang von Zufallsereignissen vorherzusagen. Dieses Quiz zeichnet die besondere Beziehung nach, die der Mensch mit dem Zufall unterhält.

[bisch-fit.ch/mensch-zufall](https://bisch-fit.ch/mensch-zufall)

## Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen

Damit die Informationen die Jugendlichen erreichen, können Sie mit einigen Vertiefungsfragen an das Quiz anschliessen und eine Diskussion eröffnen. Zum Beispiel:

- Was haben sie über dieses Thema gelernt?
- Haben sie eine neue Sicht auf Geld- und Glücksspiele und die Probleme, die sie verursachen können?
- Ab wann kann man ihrer Meinung nach davon ausgehen, dass jemand unter einer Glücksspielproblematik leidet? Siehe in diesem Zusammenhang

[sos-spielsucht.ch](http://sos-spielsucht.ch)

## Bedienungsanleitung für die Durchführung eines Quiz mit einer Gruppe

Wenn Sie eines dieser Quiz mit einer Klasse oder einer Gruppe von Schülerinnen und Schülern durchführen möchten, gibt es zwei Möglichkeiten:

**A.** Geben Sie den Jugendlichen einfach den Link zum Quiz, das sie auf einem Computer oder Smartphone (im Unterricht, zu Hause oder irgendwo anders von ihrem Smartphone aus, wenn es eine Internetverbindung gibt) machen können. Sie erhalten in diesem Fall jedoch kein Feedback zu den Antworten. Eine Möglichkeit ist, das Quiz mit einem Beamer zu projizieren und der Klasse nach und nach Fragen zu stellen.

**B.** Führen Sie das Quiz interaktiv in der Gruppe durch.



# GAMBLING ESCAPE: VERSTEHEN VON MANIPULATIONSSTRATEGIEN DER CASINOS UND FALSCHEN ANNAHMEN DURCH EIN SPIEL

## EINFÜHRUNG

Casinos sind eine etablierte Industrie, die in der Schweiz jedes Jahr Hunderte von Millionen Franken an Gewinnen erwirtschaftet. Um dies zu erreichen, haben sie ein ganzes Arsenal von Massnahmen ergriffen, die gewährleisten sollen, dass ihre Kunden so lange wie möglich spielen. Denn alle Casinospiele haben eine theoretische Auszahlungsquote<sup>1</sup> des eingesetzten Geldes, die zu Gunsten der Spielbank ausfällt. Daher kann das Casino auf lange Sicht nur gewinnen.

Es ist daher von grosser Bedeutung, dass sich jeder über diese Praktiken im Klaren ist, um nicht der Glücksspielproblematik zu verfallen. Dies gilt insbesondere für Jugendliche und junge Erwachsene. Die Studie GenerationFree, die von 2014 bis 2019 in mehreren Schulen im Kanton Freiburg durchgeführt wurde, ergab, dass 16- bis 20-Jährige ein erhöhtes Risiko zur Entwicklung einer Glücksspielproblematik aufweisen.

Mit dem Spiel Gambling escape können Ihre Schülerinnen und Schüler all diese Strategien zur Verhaltenssteuerung auf spielerische Weise kennenlernen und sind besser gerüstet, um nicht in die Falle des exzessiven Spielens zu tappen.

## KENNZAHLEN

**220'000** Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz \*

**16** Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

**2** Der Multiplikationsfaktor: Zwischen 2014 und 2018 ist der Anteil von Jugendlichen mit riskantem und problematischem Spielverhalten von 0,4 % auf 4,5 % gestiegen



## ZIELE

Dieses Arbeitsblatt untersucht anhand eines Brettspiels die Strategien, die Casinos einsetzen, um das Verhalten der Spielerinnen und Spieler zu beeinflussen. Dabei werden unterschiedliche Ziele verfolgt:

- Eine bessere Einschätzung der Verlust- und Gewinnchancen
- Verstehen der falschen Annahmen rund um Geldspiele, die von Casinos gefördert werden
- Analysieren der Beeinflussung mit Marketing und Psychologie durch Casinos, um zum Spielen anzuregen



## ZIELPUBLIKUM

Dieses Arbeitsblatt ist für alle Lehrkräfte bestimmt, die die Möglichkeit haben und interessiert sind, diesem Thema eine Unterrichtsstunde zu widmen.

<sup>1</sup> Roulette beispielsweise hat eine theoretische Auszahlungsquote von 97,3 %. Das heisst, wenn eine Person in diesem Spiel 100.- Franken einsetzt, müsste sie theoretisch 2.70 verlieren und 97.30 zurückgewinnen.

\*Siehe die vollständigen Zahlen zu diesem Thema auf der [GREA-Website](#)

## WO FINDET MAN DAS SPIEL *GAMBLING ESCAPE*?

Ihre Schule hat vielleicht ein oder mehrere Exemplare dieses Spiels. Bitte erkundigen Sie sich bei Ihrem Sekretariat.

Sollte dies nicht der Fall sein, kann das Brettspiel bei den an diesem Projekt beteiligten kantonalen Präventionszentren ausgeliehen oder erworben werden. Siehe Arbeitsblatt 0 «Aufklärungsblätter zur Prävention von exzessivem Spielen unter Jugendlichen und jungen Erwachsenen».

Um die Mechanismen und Regeln von Gambling Escape kurz und bündig zu verstehen, steht Ihnen online ein kurzes Tutorial-Video zur Verfügung: [Zum Video](#)

### ANIMATIONSVORSCHLAG

*Gambling escape* ist ein Spiel für 3 bis 5 Spielerinnen und Spieler. Diese Anzahl kann durch die Bildung von Spielerpaaren leicht verdoppelt werden.

Das Spiel dauert etwa 45 Minuten. Damit bleiben Ihnen 15 Minuten, um mit der Gruppe die während des Spiels gemachten Feststellungen zu diskutieren.

Vor Beginn eines Spiels werden 5 Minuten benötigt, um Gruppen zu bilden und die Spielregeln zu besprechen.

### Einige offene Fragen, die zur weiteren Diskussion anregen sollen

- Waren diese Casino-Strategien den Schülerinnen und Schülern bekannt?
- Welche Strategien können sie anwenden, um zu vermeiden, dass sie von der Spieleindustrie manipuliert werden?
- Was kann man tun, wenn jemand unter einer Glücksspielproblematik leidet? Siehe in diesem Zusammenhang [sos-spielsucht.ch](http://sos-spielsucht.ch)