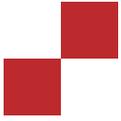


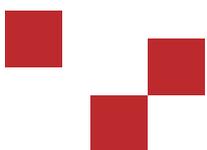


# Glücksspiele



## Handreichung für Lehrer/-innen

---





## **Autorinnen der Handreichung**

Prof. Dr. Silke Ladel, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Dinah-Marie Wiedernhöfer, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd

Michelle Ihrig, Pädagogische Hochschule Schwäbisch Gmünd



## **Inhaltsverzeichnis**

I Einleitung.....	4
II Bezüge zu den Bildungsstandards.....	6
III Mögliche Einstiege in die Thematik.....	8
IV Mögliche Bausteine .....	13

# I Einleitung

## Thema

In diesem Modul geht es um Glücksspiele. Grundschul Kinder können sich dabei die Chancen als auch die Risiken von Glücksspielen handelnd und lebensnah erarbeiten. Dabei sollen die Schüler:innen zunächst dafür sensibilisiert werden, dass Spieler und Spielleiter verschiedene Interessen verfolgen und normalerweise der Spielleiter die höheren Gewinnchancen hat, da er die Glücksspiele anbietet. Anschließend sollen die Schüler:innen lernen, Glücksspiele und Glücksspielapps kritisch zu betrachten, indem ihnen verschiedene Glücksspiele gezeigt werden, die auf den ersten Blick fair erscheinen, aber in Wirklichkeit manipuliert sind, oder es sich um simulierte Glücksspiele handelt. Zudem sollen die Schüler:innen ihre eigene Risikobereitschaft testen und reflektieren, indem sie verschiedene Glücksspiel szenarien durchspielen und so entweder Geld gewinnen, Geld verlieren oder sogar Schulden machen.

## Ziel

- Die Schüler:innen können beurteilen, ob ein Glücksspiel „günstig“ oder „ungünstig“ für sie ist, und wissen, dass Glücksspiele meist günstiger für den Spielleiter sind.
- Die Schüler:innen betrachten Glücksspiele, insbesondere Glücksspielapps, kritisch, da ihnen bewusst ist, dass Glücksspiele manipuliert sein können, und Glücksspielapps oftmals nur simulierte Glücksspiele sind.
- Die Schüler:innen kennen sowohl Chancen als auch Risiken von Glücksspielen. Sie wissen, dass die Chancen zum Spielen verlocken können, aber meist die Risiken überwiegen.

## Zielgruppe

ca. 3./4. Klasse

## Zeitaufwand

ca. 2-3h

## Material

- Material 1: Einstiegsgeschichte mit dazugehörigem Tafelmaterial

- 
- Material 2: Verschiedene Interessen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)
  - Material 3: Glücksspielrisiken und Geld leihen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)
  - Material 4: Chancen und Risiken abwägen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)
  - Materialkiste mit Spielgeld, Glücksrad, gezinkten Würfeln, gezinktem Glücksrad
  - gezinktes Glücksrad und gezinkte Spielwürfel (Materialkiste)
  - PowerPoint-Präsentation „Das faire Glücksrad“
  - PowerPoint-Präsentation „Der faire Spielwürfel“
  - PowerPoint-Präsentation „Das interaktive Glücksrad“
  - App „gezinkte Würfel“ (nur im Google Play Store)

## II Bezüge zu den Bildungsstandards

### Lernziele des Fachs Mathematik

#### Prozessbezogene Kompetenzen

Im Bereich der prozessbezogenen Kompetenzen werden das Kommunizieren und Argumentieren gefördert, indem die Schüler:innen Vermutungen anstellen und anschließend ihre eigenen Überlegungen beschreiben und sich mit Äußerungen anderer auseinandersetzen, wenn Diskussionen über verschiedene Interessen, manipulierte Glücksspiele oder die Chancen und Risiken von Glücksspielen geführt werden.

#### Inhaltsbezogene Kompetenzen

Das Thema „Glücksspiele“ lässt sich in den Standards für inhaltsbezogene Kompetenzen des Faches Mathematik in der dritten und vierten Klasse unter 3.2.4 Daten, Häufigkeiten und Wahrscheinlichkeiten verorten.

##### *3.2.4.2 Wahrscheinlichkeiten von Ereignissen in Zufallsexperimenten vergleichen:*

- *Die Schüler:innen setzen sich mit einfachen Zufallsexperimenten auseinander und lernen Wahrscheinlichkeiten von Ereignissen einzuschätzen.*

Dabei geht das Modul über die Anforderungen des Bildungsplan hinaus, indem die Schüler:innen dafür sensibilisiert werden, dass es bei Glücksspielen mehr als die mathematische Wahrscheinlichkeit zu beachten gilt, da Glücksspielanbieter die Spiele manipulieren können. Glücksspiele werden nicht nur unter dem mathematischen Blickwinkel betrachtet, sondern auch die subjektiven Einflüsse werden diskutiert und reflektiert, welche z.B. auch ein Glücksspiel mit relativ geringer Wahrscheinlichkeit zu gewinnen, attraktiv machen.

## **Leitperspektiven des Bildungsplans**

Das Modul Glücksspiele unterstützt nicht nur die Kompetenzentwicklung im Fach Mathematik, sondern auch die Leitperspektive Verbraucherbildung. Diese Leitperspektive soll Handlungsspielräume für das Individuum aufzeigen und den Erwerb und Ausbau von Handlungskompetenzen ausbauen. Die Schüler:innen sollen dazu befähigt werden, als kritische und mündige Verbraucher:innen reflektiert Konsumententscheidungen zu treffen. Indem die Schüler:innen Chancen und Risiken von Glücksspielen und die Gefahren durch manipulierte/simulierte Glücksspiele kennen, erwerben sie wichtige Handlungskompetenzen durch welche sie reflektierte Konsumententscheidungen treffen können.

Indem auch auf simulierte Glücksspiele eingegangen wird, welche z.B. auf Smartphones oder Tablets in Apps gespielt werden können, trägt das Modul auch zur Medienbildung der Schüler:innen bei. Zur Medienbildung gehört eine sinnvolle, reflektierte und verantwortungsbewusste Nutzung der Medien sowie eine überlegte Auswahl aus der Medienvielfalt in Schule und Alltag. Indem die Schüler:innen die Mechanismen von Glücksspielapps kennen, können sie diese überlegt auswählen und reflektiert und verantwortungsvoll damit umgehen.

### **III Mögliche Einstiege in die Thematik**

#### **Einstieg 1: für Schüler:innen ohne Vorwissen über Wahrscheinlichkeiten**

*Benötigtes Material:*

- *Material 1: Einstiegsgeschichte mit dazugehörigem Tafelmaterial*

Zu Beginn wird eine Geschichte vorgelesen, bei der zwei Kinder sich nicht einigen können, wer das Zimmer aufräumen soll. Deshalb wollen sie einen Würfel entscheiden lassen. Es werden verschiedene Ereignisse festgelegt, die bestimmen sollen, welches Kind das Zimmer aufräumen soll. Die Schüler:innen sollen zu jedem Ereignis die passenden Wahrscheinlichkeitsbegriffe „unmöglich“, „möglich“, „wahrscheinlich“, „unwahrscheinlich“, „sicher“ zuordnen.

Dieser Einstieg eignet sich für Schüler:innen, die kein Vorwissen zu Wahrscheinlichkeiten haben. Sie lernen die Grundbegriffe kennen und können diese in Alltagssituationen anwenden.

## Material 1: Einstiegsgeschichte

Hinweis für Lehrpersonen:

Die Geschichte wird den Schüler:innen vorgelesen. Die fett markierten Textstellen sind die Ereignisse, zu denen die passenden Wahrscheinlichkeitsbegriffe von den Schüler:innen zugeordnet werden sollen. Dazu kann das Tafelmaterial M1 verwendet werden.

Mia und Max sollen ihr gemeinsames Zimmer aufräumen. Sie können sich aber nicht einigen, wer es aufräumen soll. Mia will, dass Max das Zimmer alleine aufräumt, weil er es unordentlich gemacht hat. Max will das Zimmer aber nicht alleine aufräumen. Er will, dass sie das Zimmer gemeinsam aufräumen, dann geht es auch schneller.

Weil sie sich nicht einigen können, kommt Max auf eine Idee. „Lassen wir doch einen Würfel entscheiden, wer das Zimmer aufräumt.“, sagt er. „Wie soll das denn gehen?“, fragt Mia.

Max erklärt: „Du darfst einmal mit dem Spielwürfel würfeln. **Wenn du die Sechs würfelst**, räume ich das Zimmer alleine auf. **Wenn du keine sechs würfelst**, räumen wir das Zimmer gemeinsam auf.“

(Zu Ereignis 1 (6 würfeln) und Ereignis 2 (keine 6 würfeln) die Begriffe „wahrscheinlich“ und „unwahrscheinlich“ zuordnen lassen.)

Mia sagt: „Nein, da mache ich nicht mit. Dass ich da mitaufräumen muss, ist ja viel wahrscheinlicher. Wir machen es so: **Wenn ich eine Zahl kleiner als sieben würfle**, räumst du das Zimmer alleine auf. **Wenn ich eine sieben würfle**, räume ich mit auf.“

(Zu Ereignis 3 (Zahl kleiner als sieben würfeln) und Ereignis 4 (Zahl sieben würfeln) die Begriffe „unmöglich“ und „sicher“ zuordnen lassen.)

Max lacht: „So blöd bin ich auch nicht. Da ist es ja unmöglich, dass ich gewinne und wir gemeinsam das Zimmer aufräumen. Wie wäre es so: **Wenn du eine gerade Zahl würfelst**, dann räume ich das Zimmer alleine auf. **Wenn du aber eine ungerade Zahl würfelst**, dann räumen wir gemeinsam auf. Bist du damit einverstanden?“

(Zu Ereignis 5 (gerade Zahl würfeln) und Ereignis 6 (ungerade Zahl würfeln) jeweils die Begriffe „wahrscheinlich“ und „möglich“ zuordnen. Außerdem besprechen, dass hier die Wahrscheinlichkeiten der Ereignisse gleich verteilt sind, und damit das Spiel „fair“ ist.)

Mia nickt: „Das finde ich fair“.

Material 1: Tafelmaterial

sechs würfeln

keine sechs würfeln

kleiner sieben würfeln

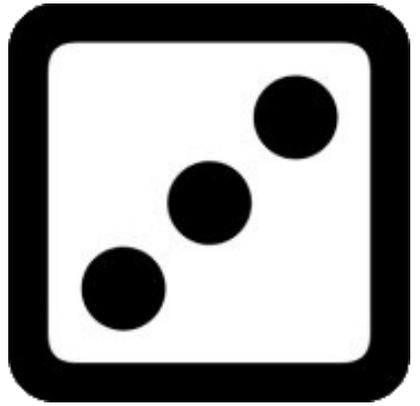
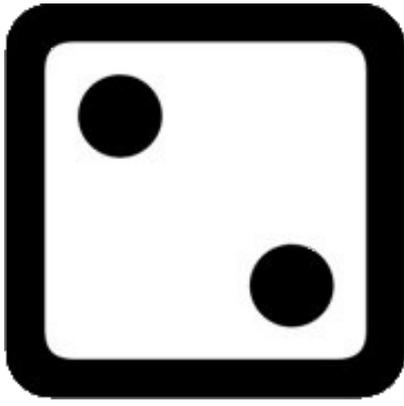
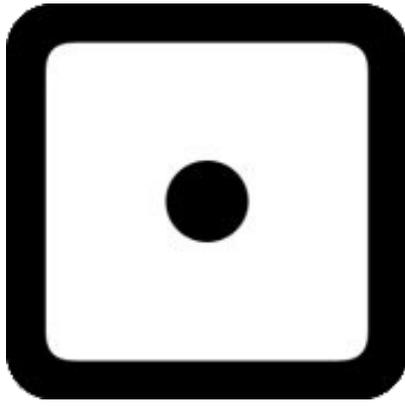
sieben würfeln

gerade Zahl würfeln

ungerade Zahl würfeln

Max

Mia



## **Einstieg 2: für Schüler:innen mit Vorwissen über Wahrscheinlichkeiten**

Kennen die Schüler:innen die Grundbegriffe der Wahrscheinlichkeitsrechnung schon und sind mit Zufallsereignissen bereits vertraut, kann der Einstieg gleich über die Glücksspiele erfolgen. Dazu werden die Schüler:innen gefragt, welche Glücksspiele sie bereits kennen und ob sie schon Erfahrungen mit Glücksspielen gemacht haben. Zur Unterstützung und Aktivierung können den Schüler:innen Bilder von verschiedenen Glücksspielen gezeigt werden, zu denen sich diese äußern. Anschließend wird gemeinsam mit den Schüler:innen der Begriff „Glücksspiel“ definiert. Dabei soll den Schüler:innen bewusst werden, dass es sich um Zufallsereignisse handelt, deren Ausgang nicht im Voraus schon bestimmt ist, aber, dass nicht jeder Ausgang gleich wahrscheinlich sein muss.

## IV Mögliche Bausteine

### Baustein 1: Verschiedene Interessen

(circa 20 Minuten)

*Benötigtes Material:*

- *Material 2: Verschiedene Interessen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)*

In diesem Baustein sollen die Schüler:innen dafür sensibilisiert werden, dass der Spieler und der Spielleiter von Glücksspielen unterschiedliche Interessen verfolgen.

Dazu werden die Schüler:innen in zwei Gruppen aufgeteilt: die eine Hälfte sind nun die Spielleiter (Casinobetreiber), die andere Hälfte sind die Spieler im Casino. Im Plenum wird besprochen, welche unterschiedlichen Interessen diese beiden Personengruppen verfolgen: der Spielleiter möchte viel Geld einnehmen, der Spieler möchte gewinnen.

Leitfragen des Plenumsgesprächs:

- *Du bist der Spieler: Wie sollte das Glücksspiel für dich ausgehen?*
- *Du bist der Spielleiter: Wie sollte das Glücksspiel für dich ausgehen?*

Anschließend erfolgt eine Abstimmung. Es werden unterschiedliche Glücksräder gezeigt, bei denen die Flächen der Farben variieren. Die Schüler:innen sollen sich jeweils in die Rolle des Spielers oder des Spielleiters hineinversetzen und davon ausgehend entscheiden, ob sie das Glücksrad wählen würden oder nicht. Einzelne Schüler:innen sollen ihre Entscheidungen zudem begründen.

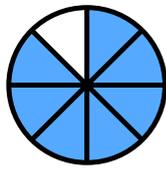
Vor der Abstimmung erklärt die Lehrperson:

Die Spieler gewinnen immer, wenn das Glücksrad auf einem blauen Feld anhält. Wenn das Glücksrad auf einer weißen Fläche landet, gewinnt der Spielleiter.

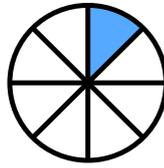
Der Einsatz des Spielers beträgt immer 2 €. Gewinnt der Spieler, bekommt der Spieler die eingesetzten 2 € und weitere 2 €. Insgesamt bekommt er also 4 €.

Gewinnt der Spieler nicht, behält der Spielleiter die eingesetzten 2 € und der Spieler bekommt kein Geld zurück.

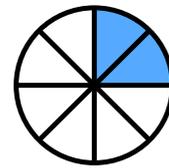
Die Lehrperson zeigt nun immer ein Glücksrad und die Schüler:innen melden sich bei den Glücksrädern, mit denen sie einverstanden wären (in ihrer Rolle als Spieler oder Spielleiter). Die Schüler:innen sollen ihre Entscheidung auch begründen.



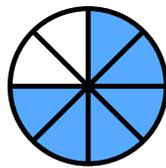
günstig für den **Spieler**



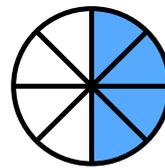
günstig für den **Spielleiter**



günstig für den **Spielleiter**



günstig für den **Spieler**



für Spieler und Spielleiter ist Wahrscheinlichkeit zu gewinnen gleich verteilt - **fares Spiel**

Danach finden sich die Schüler:innen in Zweierteams zusammen, die jeweils aus einem Spieler und Spielleiter bestehen. Sie bekommen das Aufgabenblatt zu Material 2 und sollen die Glücksräder ankreuzen, mit denen beide einverstanden wären. Anschließend werden die Ergebnisse im Plenum besprochen und es wird geklärt, dass ein Glücksspiel, bei dem die Gewinnchancen für Spieler und Spielleiter gleich verteilt sind, ein faires Glücksspiel ist.

Anschließend werden Diskussionsfragen gestellt:

- *Sind Glücksspiele immer fair?*
- *Wer hat normalerweise einen Vorteil?*

Dabei sollte den Schüler:innen am Ende bewusst sein, dass viele Glücksspiele nicht fair sind und der Spielleiter einen klaren Vorteil hat.

Mögliche Vertiefung:

Nachdem alle Glücksräder einmal gezeigt wurden und abgestimmt wurde, wird besprochen, was die Begriffe Einsatz, Gewinn und Verlust bedeuten.

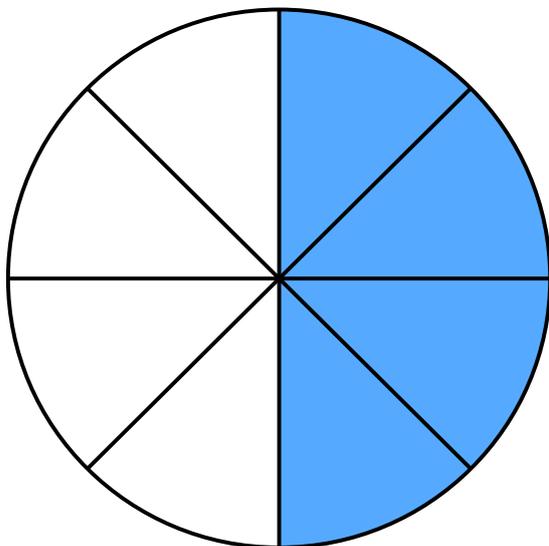
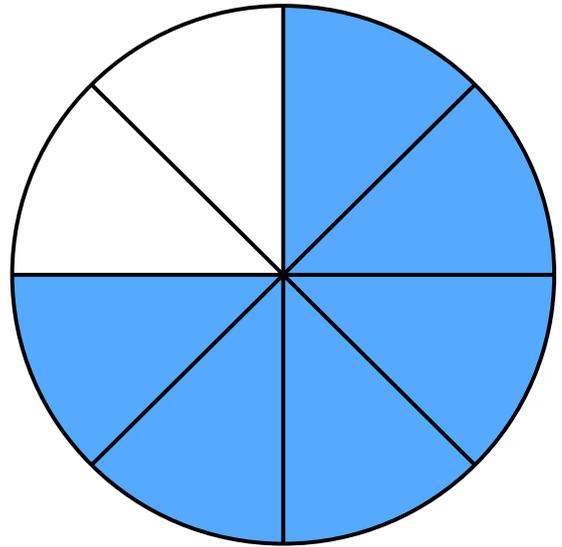
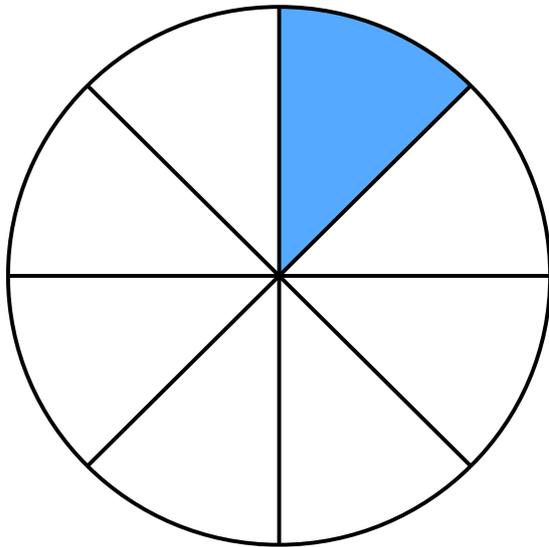
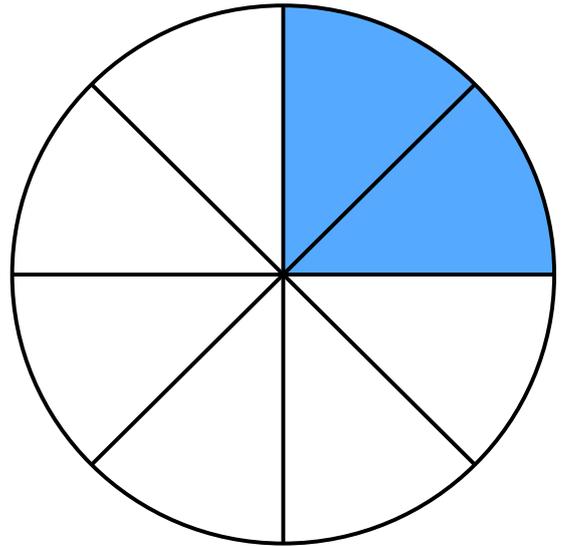
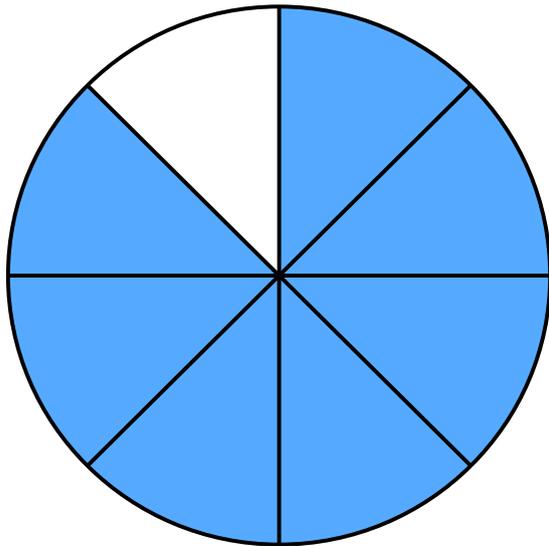
- **Einsatz:** Geld, das der Spieler bezahlen muss, um mitzuspielen.
- **Gewinn:** Geld, das der Spieler bekommt, wenn er das Spiel gewinnt.

- 
- Verlust: Geld, das der Spieler verloren hat.

Nun werden die Glücksräder mit verschiedenen Einsätzen und Gewinnmöglichkeiten gezeigt. Es wird erneut darüber abgestimmt, mit welchen Glücksrädern Spieler und Spielleiter einverstanden sind.

- Einsatz: 4 € Gewinnchance: 8 € (verbunden mit gleich aufgeteiltem Glücksrad fair)
- Einsatz: 0 € Gewinnchance: 2 € (Spieler hat Vorteil, weil er nur Geld gewinnen kann)
- Einsatz: 10 € Gewinnchance: 5 € (Spielleiter hat Vorteil, weil er immer Geld verdient)

**Material 2: Verschiedene Interessen (Glücksräder)**

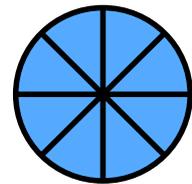
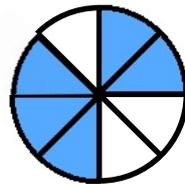
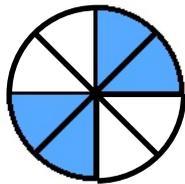
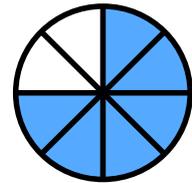
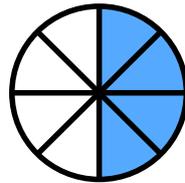
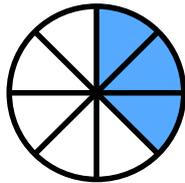


## Material 2: Verschiedene Interessen (Aufgabenblatt)

Entscheidet gemeinsam, mit welchen Glücksrädern ihr beide einverstanden seid.  
Kreuzt diese Glücksräder an.

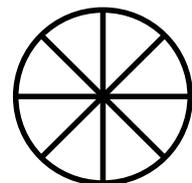
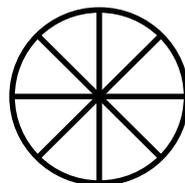
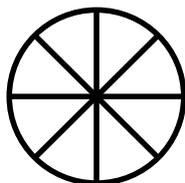
**blau:** Spieler gewinnt  
**weiß:** Spieler gewinnt nicht

*Der Einsatz des Spielers beträgt immer 2 €. Gewinnt der Spieler, bekommt er 4 €.*



**Zusatzaufgabe:**

Färbt die Glücksräder so ein, dass ihr beide mit dem Glücksrad einverstanden seid.

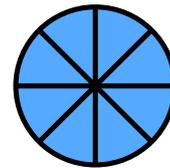
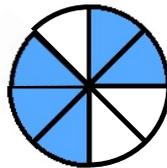
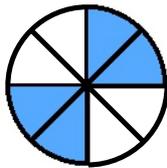
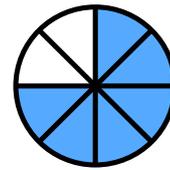
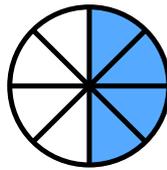
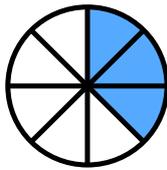


## Material 2: Verschiedene Interessen (Lösungen zum Aufgabenblatt)

Entscheidet gemeinsam, mit welchen Glücksrädern ihr beide einverstanden seid.  
Kreuzt diese Glücksräder an.

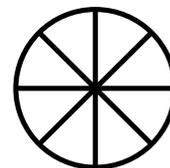
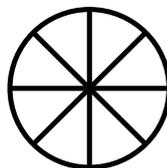
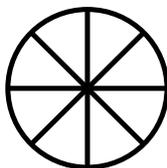
blau: Spieler gewinnt  
weiß: Spieler gewinnt nicht

Der Einsatz des Spielers beträgt immer 2 €. Gewinnt der Spieler, bekommt er 4 €.



Zusatzaufgabe:

Färbt die Glücksräder so ein, dass ihr beide mit dem Glücksrad einverstanden seid.



Hier sind alle Glücksräder richtig, bei denen gleich viele Felder blau und weiß gefärbt sind.

## Baustein 2: Faires Spiel – oder doch nicht?

(circa 30 Minuten)

*Benötigtes Material:*

- *gezinktes Glücksrad und gezinkte Spielwürfel (Materialkiste)*
- *PowerPoint-Präsentation „Das faire Glücksrad“*
- *PowerPoint-Präsentation „Der faire Spielwürfel“*
- *App „gezinkte Würfel“ (nur im Google Play Store)*
- *digitale Endgeräte*

In diesem Baustein sollen die Schüler:innen einen kritischeren Blick auf Glücksspiele erlangen, indem sie manipulierte und simulierte Glücksspiele kennenlernen.

Dazu werden den Schüler:innen verschiedene Glücksspiele gezeigt (Materialkiste, PowerPoint-Präsentation „Das faire Glücksrad“, App: gezinkte Würfel), die auf den ersten Blick fair oder günstig für den Spieler erscheinen. Die Schüler:innen dürfen sich die Glücksspiele nur kurz anschauen und sollen anschließend Vermutungen anstellen, wie wahrscheinlich es ist, bei den Spielen zu gewinnen oder ob sie sogar fair sind und ob sie mitspielen würden. Anschließend erfolgt eine Stationenarbeit, bei der die Schüler:innen jedes Glücksspiel ausprobieren und ihre Ergebnisse notieren. Nachdem die Glücksspiele ausprobiert wurden, werden die Ergebnisse im Plenum besprochen. Obwohl die Glücksspiele auf den ersten Blick fair erscheinen, sind sie offensichtlich nicht, da alle Spieler verloren haben.

Mögliche Diskussionsfragen:

- *Wie oft hast du gewonnen/verloren?*
- *Wie wahrscheinlich ist es wirklich, bei diesen Glücksspielen zu gewinnen?*

Anschließend werden die Begriffe „manipuliertes Glücksspiel“ und „simuliertes Glücksspiel“ besprochen:

Das Glücksrad und die Würfel waren manipuliert, weil der Spieler immer verloren hat. Der Ausgang ist somit nicht mehr zufällig und das Gewinnen ist für den Spieler unmöglich. Die verschiedenen Wege, wie Glücksspiele manipuliert werden können, werden angesprochen. Für die digitalen Versionen wird genauer auf den Begriff des simulierten Glücksspiels eingegangen: hier ist es besonders einfach, den Ausgang des Spiels schon im Voraus festzulegen.



Online-Glücksspiele sind somit keine echten Glücksspiele, da das Ergebnis nicht zufällig ist, sondern durch Algorithmen bestimmt wird.

### **Baustein 3: Welches Risiko gehst du ein?**

In diesem Baustein sollten den Schüler:innen die Chancen und Risiken von Glücksspielen (auch von simulierten Glücksspielen) bewusst gemacht werden. Zudem sollen die Schüler:innen ihre eigene Risikobereitschaft austesten und anschließend reflektieren.

#### **A: Glücksspielrisiken und Geld leihen**

(circa 30 Minuten)

*Benötigtes Material:*

- *PowerPoint-Präsentation „Das interaktive Glücksrad“*
- *digitale Endgeräte*
- *Material 3: Glücksspielrisiken und Geld leihen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)*

Die Schüler:innen öffnen die Powerpoint-Präsentation „Das interaktive Glücksrad“ auf ihrem digitalen Endgerät und starten sie als Bildschirmpräsentation. Nun spielen sie verschiedene Szenarien durch und notieren jeweils (auf dem Aufgabenblatt Material 3), wie viel Geld sie am Ende noch haben. Sie können dabei entweder einen Gewinn oder einen Verlust gemacht haben oder sogar Schulden bei Freunden haben. Im Plenum werden danach die Chancen und Risiken des Glücksspiels besprochen. Zur Unterstützung und Aktivierung der Schüler:innen kann dazu das Tafelmaterial (Material 3) richtig zugeordnet werden.

Anschließend können die folgenden Diskussionsfragen gestellt werden:

- *Was überwiegt: die Chancen oder die Risiken?*
- *Welche Risiken warst du bereit einzugehen/nicht bereit einzugehen und warum?*
- *Hat sich deine Risikobereitschaft verändert, wenn du öfter gewonnen/verloren hast?*
- *Hat sich deine Risikobereitschaft verändert, wenn der Einsatz oder der Gewinn niedriger/höher war?*
- *Ist es in Ordnung, sich Geld von Freunden zu leihen?*
- *Hast du dir Geld von Freunden geliehen? Wie ist es ausgegangen?*

Zudem können Mechanismen von Glücksspielen, besonders von Glücksspiel-Apps besprochen werden. So war dieses Spiel so konzipiert, dass alle Spieler die ersten beiden Spiele gewonnen haben, um sie zum Weiterspielen zu verleiten.

## Material 3: Glücksspielrisiken und Geld leihen (Aufgabenblatt)

### 1 Spiele „Das interaktive Glücksrad“

Notiere jeweils, wie viel Geld du am Ende noch hattest.  
Hast du einen Gewinn oder einen Verlust gemacht?

1. Spiel: \_\_\_\_\_

2. Spiel: \_\_\_\_\_

3. Spiel: \_\_\_\_\_

**Gewinn:** Du hast nun mehr Geld als zu Beginn.

**Verlust:** Du hast nun weniger Geld als zu Beginn.

### 2 Mache dir Gedanken zu diesen Fragen:

- Welche Glücksräder hast du gedreht und welche nicht? Warum?
- Hast du eher weitergespielt, wenn du davor gewonnen hast? Warum?
- Hast du eher aufgehört, wenn du verloren hast? Warum?
- Hast du dir Geld von Freunden geliehen? Wie ist es ausgegangen?
- Ist es in Ordnung, sich Geld von Freunden zu leihen?

## Material 3: Glücksspielrisiken und Geld leihen (mögliche Lösungen)

1. Spiele „Das interaktive Glücksrad“

Die Ergebnisse von Aufgabe 1 variieren bei allen Schüler:innen.

2. Mache dir Gedanken zu diesen Fragen:

Was waren die Chancen bei diesem Spiel und was waren die Risiken?

Risiken sind, dass man Geld verliert oder Schulden bei seinen Freunden hat.

Chancen sind, dass man am Ende viel mehr Geld hat als zu Beginn. (Verschiedene Schüler:innen benennen ihre Spielausgänge.)

Welche Glücksräder hast du gedreht und welche nicht? Warum?

Hier sollen die Schüler:innen begründen, warum sie bestimmte Risiken eingegangen sind oder warum nicht, z.B. könnten sie ein Glücksrad nicht gedreht haben, weil sie dadurch ihr gesamtes Geld verlieren hätten können und ihnen dieses Risiko zu hoch gewesen wäre.

Hast du eher weitergespielt, wenn du davor gewonnen hast? Warum?

Hast du eher aufgehört, wenn du verloren hast? Warum?

Bei diesen Fragen sollen die Schüler:innen überlegen, welche Faktoren sich auf ihre eigene Risikobereitschaft wie ausgewirkt haben. Hier gibt es keine richtige oder falsche Antwort, weil die Gedankengänge unterschiedlich sein können.

Hast du dir Geld von Freunden geliehen? Wie ist es ausgegangen?

Einzelne Schüler:innen können sich zu dieser Frage äußern, dabei kann es sowohl gute Ausgänge (Freunde können zurückbezahlt werden) als auch schlechte Ausgänge (Schulden bei Freunden) geben.

Ist es in Ordnung, sich Geld von Freunden zu leihen?

Hier sollte den Schüler:innen bewusst werden, dass Geld leihen von Freunden auch gut ausgehen kann, aber die Wahrscheinlichkeit zu verlieren und damit nicht zurückzahlbare Schulden bei Freunden zu haben, überwiegt.

Chancen

Risiken

Geld gewinnen

Geld verlieren



Schulden

großer Gewinn

Spielsucht

## **B: Chancen und Risiken abwägen**

(circa 40 Minuten)

*Benötigtes Material:*

- *Spielgeld*
- *Glücksrad (Materialkiste)*
- *Material 4: Chancen und Risiken abwägen (Aufgabenblatt, Lösungen, Tafelmaterial)*

Die Klasse wird zum Spielcasino. Jedes Kind erhält 10 € Spielgeld. Die Begriffe Einsatz, Gewinnwahrscheinlichkeit und Gewinn/Verlust sollten den Schüler:innen bekannt sein oder werden zu Beginn besprochen. Anschließend werden den Schüler:innen verschiedene Glücksräder mit unterschiedlichen Einsätzen und Gewinnen gezeigt (Materialkiste und Material 4). Jedes Kind darf bis zu drei Mal drehen (dabei können sie sich für drei unterschiedliche Glücksräder entscheiden oder auch dreimal für dasselbe Glücksrad, sie können auch weniger als drei Mal drehen). Ziel für die Schüler:innen ist es, am Ende das meiste Geld zu haben. Die Glücksräder sind dabei so konzipiert, dass die Schüler:innen jeweils das Risiko und die Gewinnchancen gegeneinander abwägen müssen.

- Zum Beispiel gibt es ein Glücksrad mit einer kleinen Gewinnsumme, aber dafür ist der Einsatz niedrig und die Gewinnchance ziemlich hoch.
- Ein anderes Glücksrad hat eine hohe Gewinnsumme, dafür ist aber auch der Einsatz höher und die Gewinnchance ziemlich klein.

Die Schüler:innen müssen also überlegen, ob sie eher ein geringeres Risiko eingehen aber damit auch weniger Geld gewinnen können, oder ob sie eher ein großes Risiko eingehen, bei dem sie aber sehr viel Geld gewinnen können. Anschließend wird im Plenum verglichen, wie viel Geld die Schüler:innen noch haben. Dann erfolgt eine Diskussion mit den folgenden Diskussionsfragen. Die Glücksräder sollten dazu an einem für alle Schüler:innen einsehbaren Ort liegen, damit sie sich im Laufe der Diskussion auf diese beziehen können. Dem Kind mit der höchsten Summe an Geld und dem Kind mit der niedrigsten Summe an Geld wird zuerst die Frage: „Auf welche Spiele hast du dich eingelassen und warum?“ gestellt. Anschließend dürfen sich alle Schüler:innen an der Diskussion beteiligen.

### *Mögliche Diskussionsfragen:*

- *Was sind die Risiken bei den einzelnen Glücksrädern? Wie viel könntest du jeweils verlieren?*
- *Warum warst du bereit, die Risiken einzugehen oder nicht einzugehen?*
- *Bei welchen Glücksrädern sind die Risiken am geringsten und bei welchen am höchsten? Welche Glücksräder sind somit „sicherer“ und welche sind am gefährlichsten?*
- *Würdest du eher ein Spiel mit weniger Risiko aber einem kleineren möglichen Gewinn oder ein Spiel mit hohem Risiko aber einem großen möglichen Gewinn spielen?*

Ziel der Diskussion sollte es sein, dass die Schüler:innen ihre Entscheidungen verbalisieren und begründen können aber auch die Gedankengänge ihrer Mitschüler:innen nachvollziehen können. Zudem sollte ihnen bewusst sein, dass große Gewinne bei Glücksspielen verlockend sein können und es durchaus möglich ist, einen großen Gewinn zu erzielen. Allerdings sind diese Glücksspiele auch oft mit hohen Risiken verbunden, weshalb man schnell viel Geld verlieren kann. Deshalb sollte man im Bezug auf Glücksspiele allgemein vorsichtig sein und vor dem Spielen gut die Chancen und Risiken gegeneinander abwägen und mögliche Ausgänge antizipieren.

### **Hinweise:**

Die Glücksradaufsätze können zunächst mit den entsprechenden Einsätzen und Gewinnen an die Tafel gehängt werden. Die Schüler:innen bekommen etwas Zeit, sich die Glücksräder anzuschauen und zu überlegen, welche Glücksräder sie später drehen möchten. Jedes Kind bekommt 10 € Spielgeld (in 1-Euro-Münzen) als Startguthaben.

Anschließend wird immer ein Glücksradaufsatz in das Glücksrad gespannt. Alle Schüler:innen, die möchten, dürfen dann drehen und müssen den jeweiligen Einsatz an die Lehrperson zahlen. So wird für jedes Glücksrad verfahren. Die Schüler:innen notieren die Nummern der Glücksräder, die sie gedreht haben, und ob sie gewonnen oder verloren haben. Jedes Kind darf höchstens drei Mal insgesamt drehen. Am Ende zählen die Schüler:innen nach, wie viel Geld sie haben und notieren es auf ihrem Aufgabenblatt.



Die Glücksräder im Überblick:

- Glücksrad 1: gute Chance zu gewinnen, wenig Einsatz aber auch wenig Gewinn
- Glücksrad 2: gute Chance zu gewinnen, kein Einsatz aber auch wenig Gewinn
- Glücksrad 3: relativ gute Chance zu gewinnen, großer Einsatz aber relativ viel Gewinn
- Glücksrad 4: schlechte Chance zu gewinnen, wenig Einsatz und wenig Gewinn
- Glücksrad 5: relativ schlechte Chance zu gewinnen, relativ großer Einsatz aber relativ viel Gewinn
- Glücksrad 6: schlechte Chance zu gewinnen, großer Einsatz aber auch viel Gewinn
- Glücksrad 7: sehr schlechte Chance zu gewinnen, sehr großer Einsatz aber auch sehr viel Gewinn

Die Diskussionsfragen können nun zuerst in Partnerarbeit, dann im Plenum besprochen werden.

## Material 4: Chancen und Risiken abwägen (Aufgabenblatt)

- 1 Notiere hier, welche Glücksräder du gedreht hast und ob du gewonnen oder verloren hast. Du darfst höchstens drei Mal drehen.

Glücksrad Nummer ____ Ich habe: <input type="checkbox"/> gewonnen <input type="checkbox"/> verloren	Glücksrad Nummer ____ Ich habe: <input type="checkbox"/> gewonnen <input type="checkbox"/> verloren	Glücksrad Nummer ____ Ich habe: <input type="checkbox"/> gewonnen <input type="checkbox"/> verloren
--	--	--

So viel Geld habe ich nun: \_\_\_\_\_

---

- 2 Mache dir Gedanken zu den folgenden Fragen.

- Was sind die Risiken bei den einzelnen Glücksrädern? Wie viel Geld könntest du verlieren?
- Warum warst du bereit, die Risiken einzugehen oder nicht einzugehen?
- Bei welchen Glücksspielen sind die Risiken am geringsten?
- Bei welchen Glücksspielen sind die Risiken am höchsten?
- Würdest du eher ein Spiel mit weniger Risiko aber einem kleineren Gewinn oder ein Spiel mit hohem Risiko aber einem großen Gewinn spielen? Warum?

## Material 4: Chancen und Risiken abwägen (mögliche Lösungen)

1. Die Ergebnisse von Aufgabe 1 variieren bei allen Schüler:innen.

2. Mache dir Gedanken zu den folgenden Fragen.

Was sind die Risiken bei den einzelnen Glücksrädern? Wie viel Geld könntest du verlieren?

Je nach Glücksrad könnte man sein ganzes Geld (10 €) verlieren oder auch gar kein Geld verlieren (wenn es keinen Einsatz gibt).

Warum warst du bereit, die Risiken einzugehen oder nicht einzugehen?

Hier gibt es keine richtige Lösung. Es könnte zum Beispiel sein, dass einem Kind das Risiko sein gesamtes Geld zu verlieren zu groß ist und es deshalb eher Glücksräder mit kleinem Einsatz spielt, auch wenn es dort weniger Geld gewinnen kann. Ein anderes Kind geht vielleicht lieber ein größeres Risiko ein, weil es mehr Geld gewinnen könnte.

Bei welchen Glücksspielen sind die Risiken am geringsten?

Bei den Glücksrädern mit den geringsten Einsätzen, weil man beim Verlieren immer seinen Einsatz verliert. Somit birgt Glücksrad 2 gar kein Risiko und Glücksrad 1 nur ein geringes Risiko.

Bei welchen Glücksspielen sind die Risiken am höchsten?

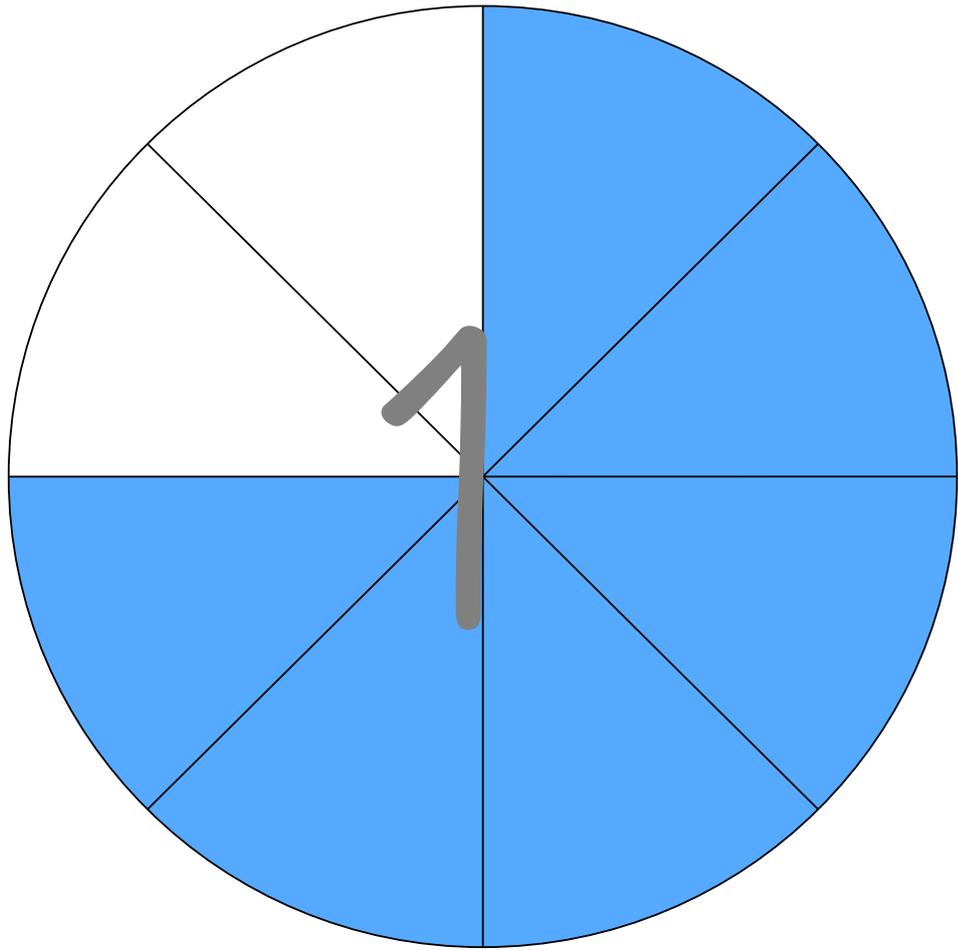
Bei den Glücksrädern mit den höchsten Einsätzen. Somit bergen Glücksrad 3 und Glücksrad 7 die höchsten Risiken, weil dort das gesamte Startguthaben aufs Spiel gesetzt wird.

Würdest du eher ein Spiel mit weniger Risiko aber einem kleineren Gewinn oder ein Spiel mit hohem Risiko aber einem großen Gewinn spielen? Warum?

Hier gibt es keine richtige Lösung. Die Schüler:innen sollen ihre Meinung preisgeben und begründen. Zudem sollte den Schüler:innen bewusst werden, dass das Spiel mit geringerem Risiko aber kleinerem Gewinn „sicherer“ ist, weil sie weniger Geld verlieren können. Das Spiel mit hohem Risiko und hohem Gewinn ist zwar sehr verlockend, allerdings ist es auch gefährlicher, weil viel mehr Geld auf dem Spiel steht. Zudem kommt es immer auch auf die Ge-



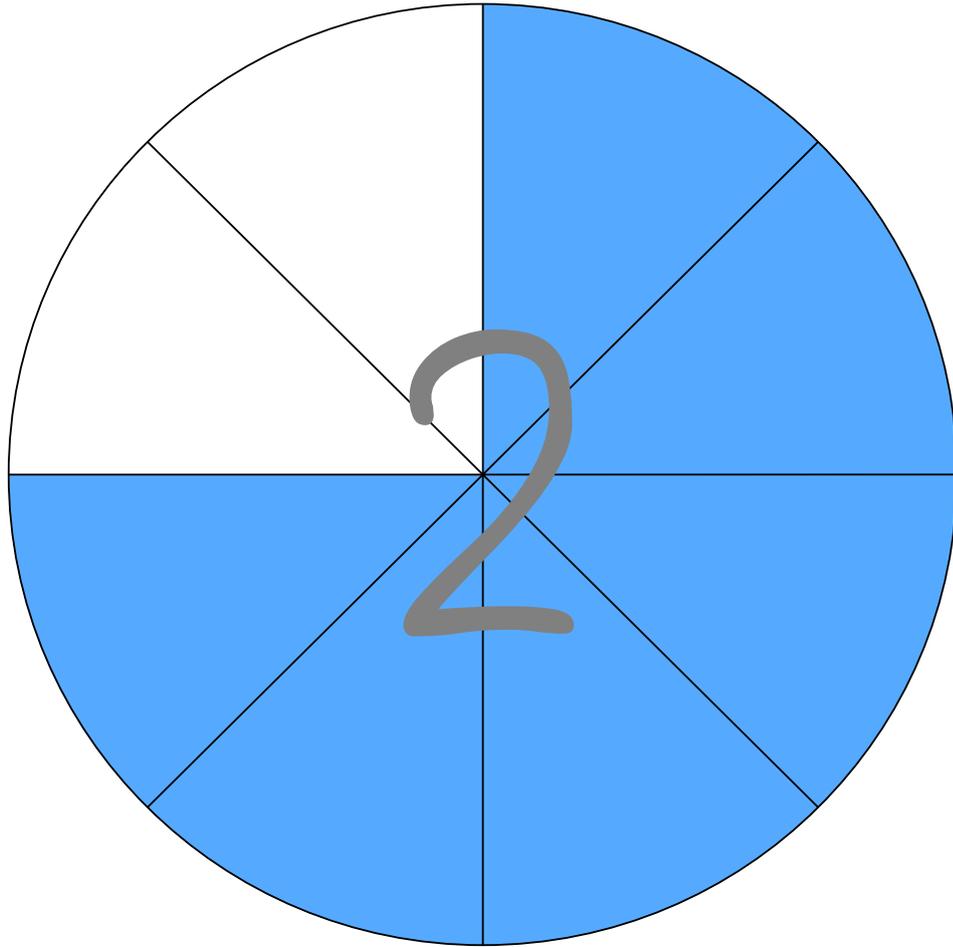
winnwahrscheinlichkeit an, also darauf wie die farbigen Flächen auf dem Glücksrad verteilt sind. Ist die Gewinnwahrscheinlichkeit bei einem risikoreichen Spiel sehr klein ist es wahrscheinlicher viel Geld zu verlieren als bei einem risikoreichen Spiel mit einer großen Gewinnwahrscheinlichkeit.



Glücksrad 1

Einsatz: 1 €

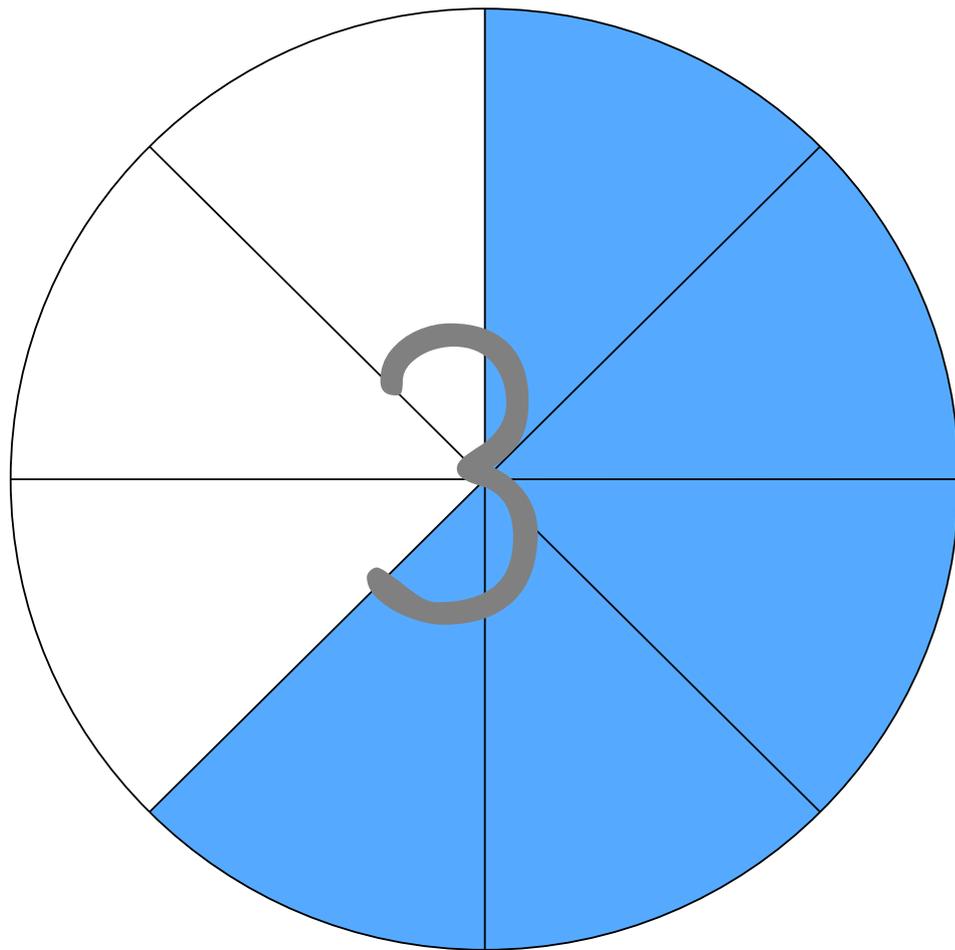
Gewinn: 2 €



Glücksrad 2

Einsatz: 0 €

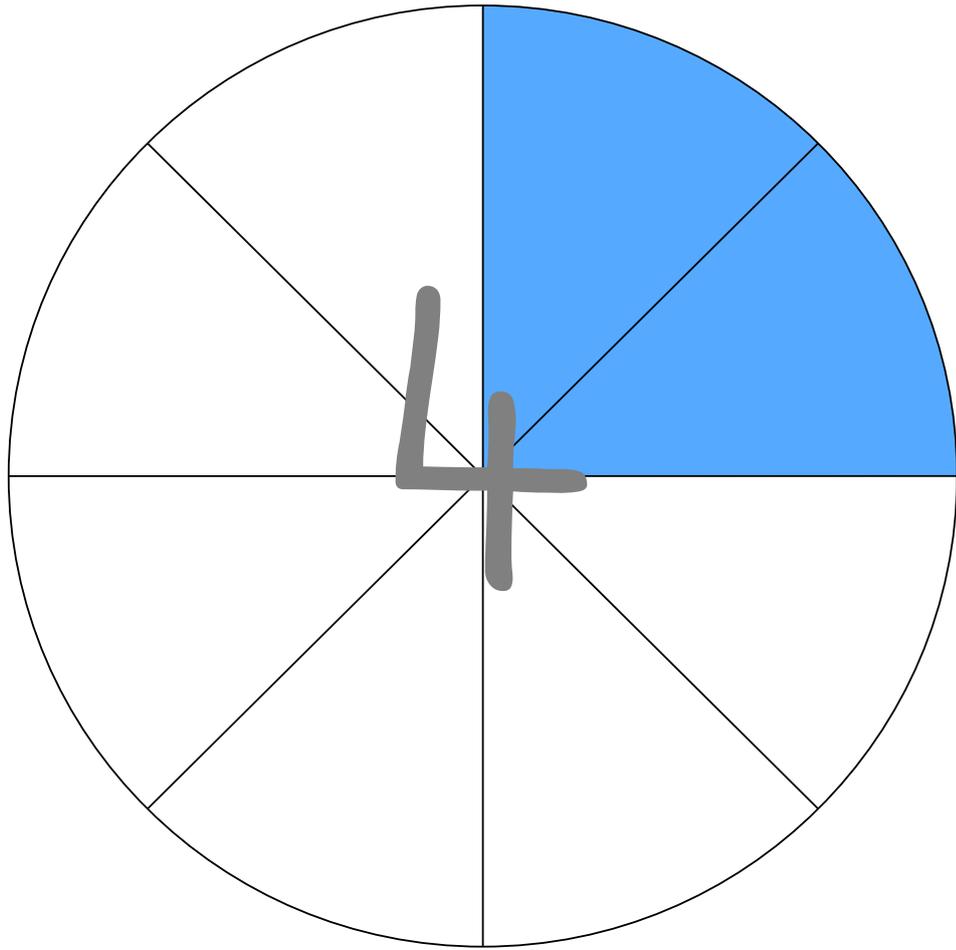
Gewinn: 1 €



Glücksrad 3

Einsatz: 10 €

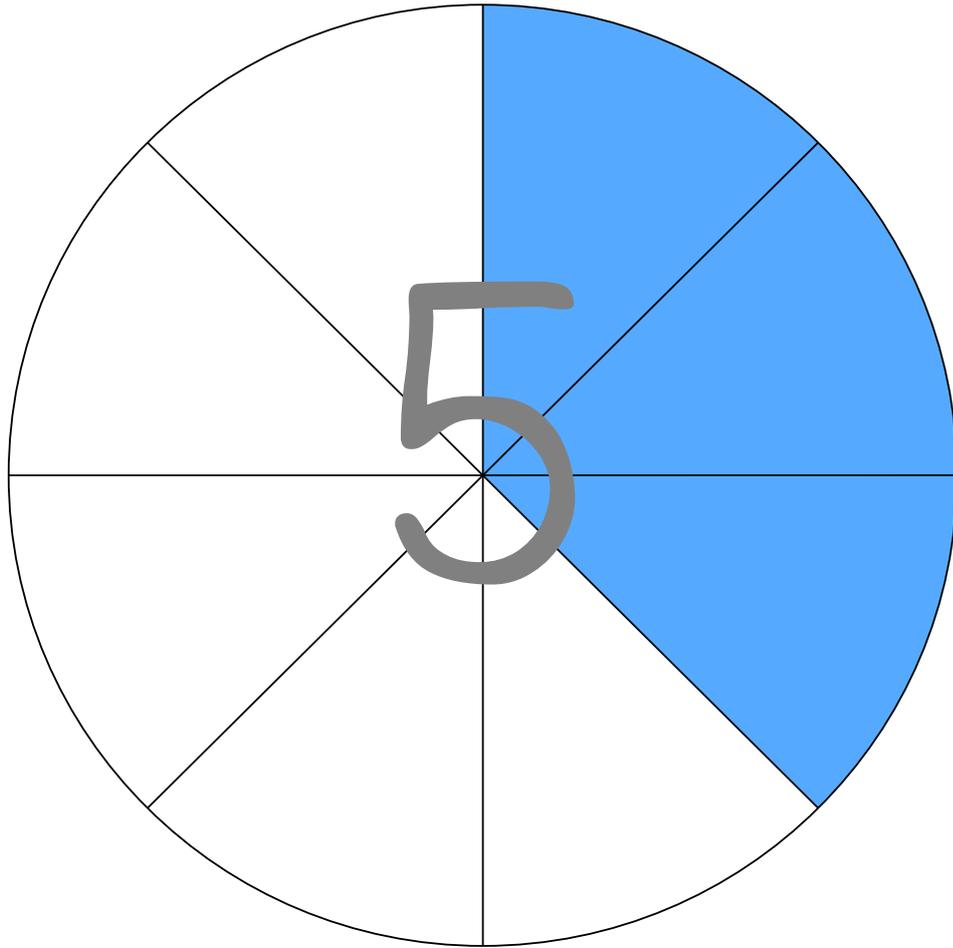
Gewinn: 20 €



Glücksrad 4

Einsatz: 2 €

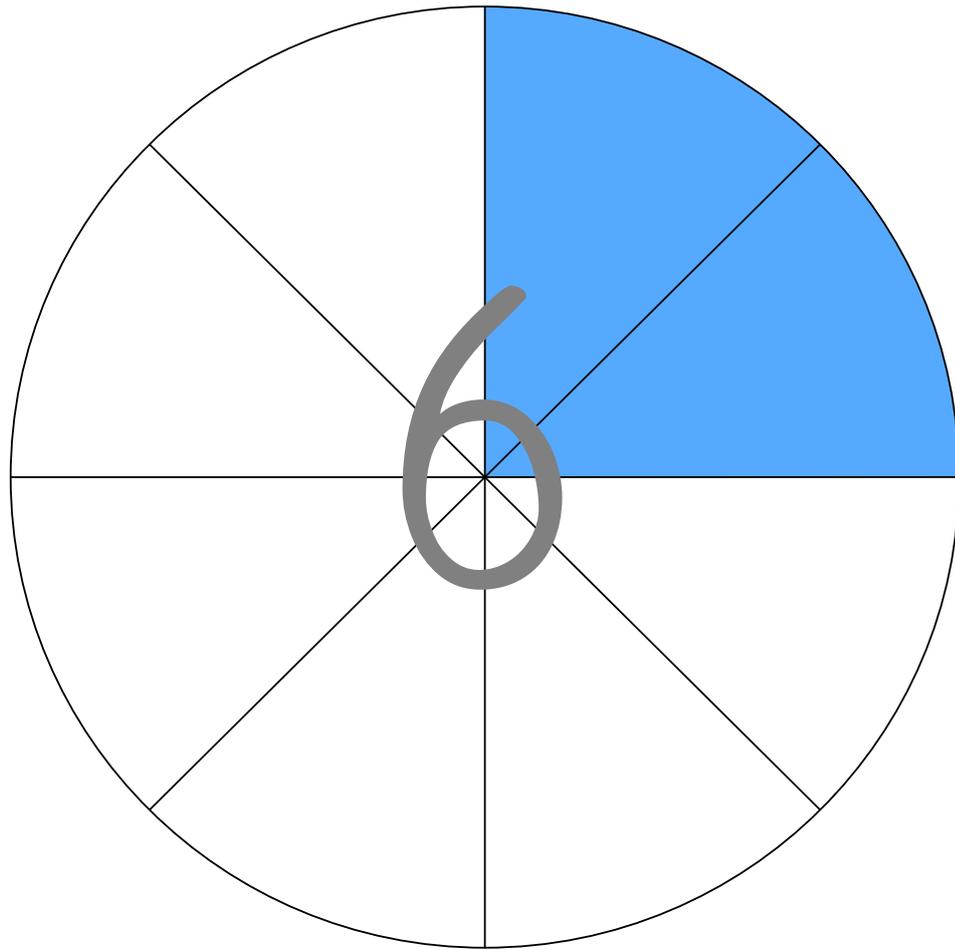
Gewinn: 4 €



Glücksrad 5

Einsatz: 6 €

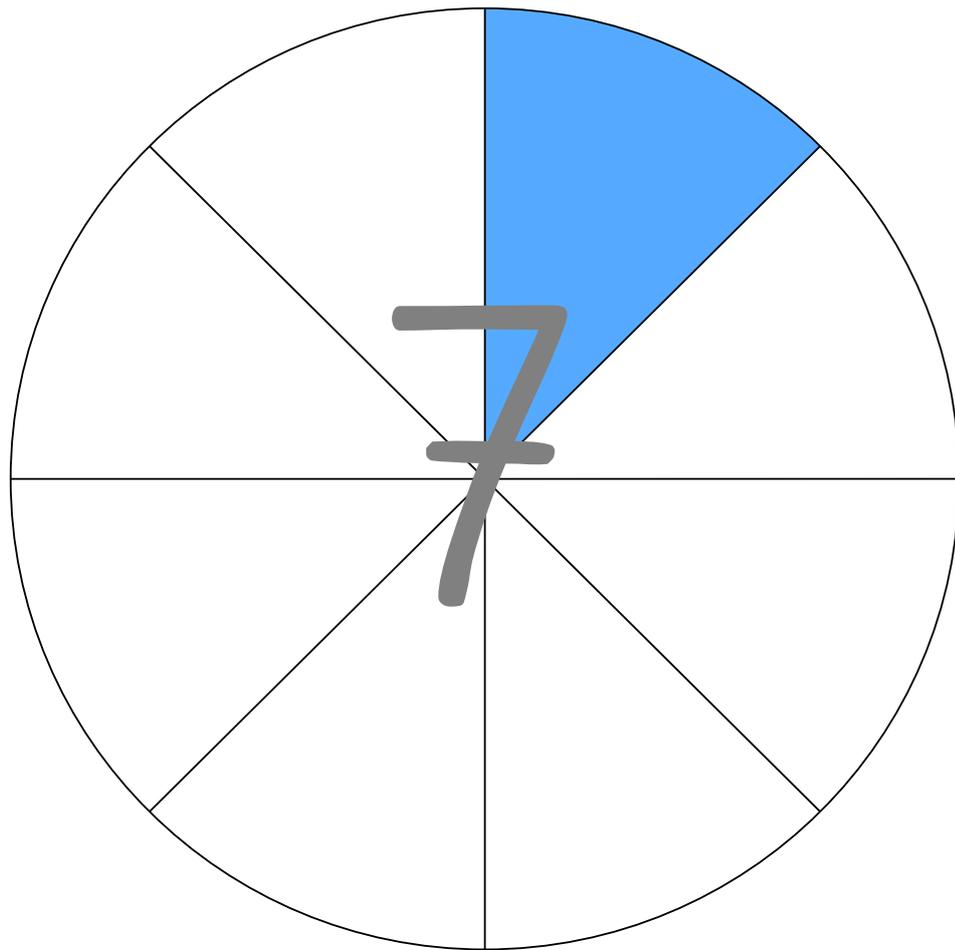
Gewinn: 20 €



Glücksrad 6

Einsatz: 8 €

Gewinn: 30 €



Glücksrad 7

Einsatz: 10 €

Gewinn: 100 €

Ein Projekt der

PH Schwäbisch Gmünd  
University of Education



Gefördert von der

 Sparkassenstiftung  
Ostalb

Mit Unterstützung von



 **Betzold**