



## OK? ODER NICHT OK?

Ihr bildet eine kleine Gruppe von 3-4 Personen und lest die ersten 3 Geschichten durch. Danach diskutiert ihr, ob die Jugendlichen dieser Geschichten verantwortungsvoll spielen oder ob sie gefährdet sind, süchtig zu werden bzw. Schulden zu machen.

### Diskussion

1. Bettina ist 18 Jahre alt. Sie hat Geburtstag. Um zu feiern, geht sie mit ihren Freundinnen ins Casino und spielt dort Roulette. Bettina gewinnt 100 Euro! Sie spielt einige Durchgänge weiter, bis von ihrem Gewinn nur noch 20 Euro übrig bleiben. Dann spielt Bettina nicht mehr weiter. **Findet ihr das Verhalten von Bettina in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?**
2. Roland (16 J.) spielt täglich online auf Slot-Maschinen. Er möchte sich so das nötige Geld für ein Motorrad erspielen, sein großer Traum. Um weiter spielen zu können, bittet er seine Freunde um einen Vorschuss. **Findet ihr das Verhalten von Roland in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?**
3. Silvia (14 J.) hat ein kostenloses Spiel auf ihrem Smartphone installiert. Aber die Werbung nervt! Sie entscheidet sich 5 Euro für das Spiel auszugeben. Im Spiel kommt man aber nicht richtig vorwärts, wenn man nicht immer wieder mal 1 Euro, mal 2 Euro, mal 5 Euro ausgibt, was sie auch tut. **Findet ihr das Verhalten von Silvia in Ordnung? Oder nicht in Ordnung? Warum?**

Wenn ihr eure Geschichten in der Gruppe besprochen und eure Überlegungen aufgeschrieben habt, setzt die Arbeit mit der nächsten Aufgabe fort.

### Merkmale für Sucht und Probleme erkennen

4. Stefan (18 J.) und Sara (19 J.) spielen Glücksspiele: Stefan ist glücksspielsüchtig, Sara spielt verantwortungsvoll. Wie erkennt man diesen Unterschied im Verhalten von Stefan und Sara in Bezug auf Glücksspiele? **Versucht die Frage in der Gruppe zu beantworten.**  
Falls ihr nicht weiter wisst: [www.feel-ok.at/gs-sorgen/](http://www.feel-ok.at/gs-sorgen/)

### Geschichten erzählen und bewerten

5. Jeder von euch nimmt sich 10 Min. Zeit und schreibt eine kurze, wahre oder erfundene, Geschichte auf, die mit Glücksspiel zu tun hat. Du entscheidest, ob die Geschichte, die du erzählst, ein problematisches oder ein verantwortungsvolles Glücksspielverhalten schildert.
6. Alle heften ihre Geschichte anschließend an die Pinnwand. Jede/-r markiert dann jene Geschichten, welche ein problematisches Glücksspielverhalten thematisieren mit einem roten Punkt.