



- Thema** > Noch ein Spiel – Verluste ausgleichen
- Aufgabe** > Jemand aus der Klasse wird als Hauptakteur bestimmt. Er nimmt an einem Online-Glücksspiel teil. Bei einem Gewinn würde er den doppelten Einsatz erhalten. Er beginnt mit einem Einsatz von CHF 10.– und verliert leider. Wieder setzt er CHF 10.– ein in der Hoffnung, den Verlust wettzumachen. Er verliert abermals. Nun muss er bereits doppelt so viel einsetzen, wie er schon gespielt hat, damit er wieder bei null steht. Der weitere Verlauf und das Vorgehen sind auf den Folgeseiten beschrieben.
In dieser Übung soll veranschaulicht werden, wie schnell sich ein hoher Verlust einstellen kann.
- Kompetenzen** > Die Schülerinnen und Schüler erleben durch die räumlich wahrnehmbare Distanz und die eigene Person (Einsatz), wie schnell sich ein Verlust einstellen kann und der Ausgleich ausser Reichweite gerät. Sie können die Quantität eines Verlustes wahrnehmen und den Einsatz reflektieren.
> Fachliche Kompetenzen nach Lehrplan 21: MI.1.1.e, MI.1.2.f, ERG.5.1.d
- Ablauf** > Eine kurze Einführung geben.
> Die Schülerinnen und Schüler stellen sich nebeneinander in einer Reihe auf.
> Eine Schülerin oder ein Schüler übernimmt die Rolle des Hauptakteurs und startet mit ihrem bzw. seinem Einsatz.
> Reflexion über das Schlussbild
- Zeitbedarf** > 30 Minuten
- Material** > Dieses Spiel benötigt eine Distanz von rund 30 m und kann im Schulhausgang oder im Freien durchgeführt werden.
- Kommentar und Reflexion** > Am Schluss soll die Klasse das durchgespielte Szenario reflektieren. Die Schülerinnen und Schüler diskutieren, welche Erkenntnisse sie daraus gewinnen (Kompetenzsicherung). Überlegungen bezüglich einer Vermögensvergrößerung beruhen auf einem historischen Hintergrund. Angeblich soll der Erfinder des Schachspiels als Belohnung beim König einen Wunsch frei gehabt haben. Er wünschte sich, dass das Schachbrett mit Reiskörnern gefüllt werden sollte. Und zwar wie folgt: Ein Korn solle auf das erste Feld, 2 auf das zweite, 4 auf das dritte, usw. gelegt werden (d. h. auf einem Feld immer doppelt so viele Reiskörner wie auf dem vorangehenden).
Der König, der sich über diesen vermeintlich bescheidenen Wunsch wunderte, versprach, der Bitte nachzukommen. Hätte er über genügend mathematische Kenntnisse verfügt, so hätte er dies sicher nicht gemacht. Denn ordnet man die Körner so an, dann liegen allein auf dem 64. Feld 9 223 372 036 854 775 808 Reiskörner.
Gelesen: Neun Trillionen zweihundertdreiundzwanzig Billiarden dreihundertzweiundsiebzig Billionen sechsdreissig Milliarden achthundertvierundfünfzig Millionen siebenhundertfünfsiebzigttausendachthundertacht Reiskörner. Dieser Gewinn basiert allerdings weder auf Glück noch auf einer Annahme, sondern auf genauer Berechnung. So etwas ist beim Online-Glücksspiel nicht möglich: So schnell, wie sich die Reiskörner auf dem Schachbrett vermehrt haben, so rasch kann man sein Geld beim Glücksspiel verlieren. Und davon leben die Glücksspielbetreiber. Durch kleine Gewinne zwischendurch regen die Betreiber die Teilnehmenden an, weiterzuspielen und noch mehr Geld einzusetzen. Dies ist Teil ihrer Strategie.



Ablauf

Hinweis: Um die Anweisungen lesbar zu gestalten, haben wir in der Schreibweise die männliche Form verwendet.

1. Runde

- > Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 10.–.» Er macht dafür symbolisch einen Schritt vorwärts.
- > Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren.»

2. Runde

- > Der Hauptakteur setzt nochmals CHF 10.– ein, um den verlorenen Betrag wettzumachen. Er geht dafür den zweiten Schritt vorwärts.
- > Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren, ebenso deinen zweiten Einsatz von CHF 10.–. Dein Verlust beträgt nun total CHF 20.–.»

3. Runde

- > Der Hauptakteur ruft Schüler A und sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 20.–.» Die beiden machen 2 Schritte vorwärts.
- > Die Lehrperson sagt: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 20.–. Dein Verlust beträgt total CHF 40.–.»

4. Runde

- > Die beiden Schüler rufen je einen weiteren Schüler. Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 40.–.» Die 4 Schüler machen 4 Schritte vorwärts.
- > Die Lehrperson ruft: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 40.–. Dein Verlust beträgt total CHF 80.–.»

5. Runde*

- > Das Quartett fordert je einen weiteren Schüler zum Mitspielen auf. Der Hauptakteur sagt: «Mein Einsatz beträgt CHF 80.–.» Die 8 Schüler machen gemeinsam 8 Schritte vorwärts.
- > Die Lehrperson stoppt: «Spiel verloren, ebenso den Einsatz von CHF 80.–. Dein Verlust beträgt nun total CHF 160.–.»

6. Runde*

- > Die 8 Schüler rufen je einen weiteren Schüler. Der Hauptakteur rechnet vor: «Mein Einsatz beträgt nun CHF 160.–.» Die 16 Schüler treten gemeinsam 16 Schritte vor.
- > Die Lehrperson entscheidet: «Spiel verloren, ebenso deinen Einsatz von CHF 160.–. Der Verlust beträgt total CHF 320.– !»

* Sind für die nächste Runde nicht mehr ausreichend Schüler da, endet das Spiel.

Fragen zur Kurzreflexion

- > Würdet ihr Schulden machen, um den Verlust wieder auszugleichen?
- > Wann wäre für euch der Zeitpunkt, mit dem Spiel aufzuhören?
- > Wie sinnvoll ist es, sein Taschengeld dafür auszugeben?
- > Welche anderen Möglichkeiten gibt es, sich etwas Spannendes mit dem Geld zu leisten?
- > Zwischendurch können kleine Gewinne aufmuntern, weiterzuspielen. Würdest du bei einem Gewinn weiterspielen, um noch mehr zu gewinnen?
Falls Ja: Wie viele Spieleinsätze würdest du noch wagen?
Falls Nein: Weshalb würdest du aufhören?



Bei diesem Spiel kann sich der Gewinn verdoppeln.

Verliert einer, muss er jeweils doppelt so viel einsetzen, um den Verlust wieder wettzumachen.

Jeder Schritt und jede Person = CHF 10.–

- 1. **Spieleinsatz** = 1 Schritt = 1 Person = Einsatz von CHF 10.– (CHF 10.– verloren)
- 2. **Spieleinsatz** = 1 Schritt = 1 Person = Einsatz von CHF 10.– (CHF 20.– gesamthaft verloren)
- 3. **Spieleinsatz** = 2 Schritte = 2 Personen = Einsatz von CHF 20.– (CHF 40.– gesamthaft verloren)
- 4. **Spieleinsatz** = 4 Schritte = 4 Personen = Einsatz von CHF 40.– (CHF 80.– gesamthaft verloren)
- 5. **Spieleinsatz** = 8 Schritte = 8 Personen = Einsatz von CHF 80.– (CHF 160.– gesamthaft verloren)
- 6. **Spieleinsatz** = 16 Schritte = 16 Personen = Einsatz von CHF 160.– (CHF 320.– gesamthaft verloren)

Beim nächsten Einsatz reicht die Klassengröße schon nicht mehr aus.

Klassengröße könnte z. B. Gesamtguthaben einer Person darstellen. In diesem Fall müsste

sich die Person verschulden, um weiterzuspielen oder um nur schon den Lebensunterhalt bestreiten zu können.

Dieses Beispiel geht von einem bescheidenen Einsatz von CHF 10.– aus. Nicht vorzustellen, wenn das Zehnfache eingesetzt wird, wie es oft bei erwachsenen Spielern vorkommt.

