



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

192'000 Die Anzahl der von exzessivem Spielen betroffenen Personen in der Schweiz *

16 Das Durchschnittsalter beim ersten Spieleinsatz

10 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 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.).

* Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2021

** Sucht Schweiz, Schweizer Suchtpanorama, 2020

ÜBUNG

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.).

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 - 024 426 34 34