

UNDERVISNINGSMATERIALE



Undervisningsmaterialet er bygget op omkring kortfilmen "Spil for Livet". Se filmen sammen i klassen og giv dine elever et godt indblik i, hvordan gambling og ludomani kan få alvorlige konsekvenser – for spilleren og for de tætte relationer.

Her i undervisningsvejledningen finder du korte, didaktiske overvejelser over, hvordan du kan arbejde med ludomani og filmen "Spil for Livet". Undervisningsmaterialet er tæt forbundet til Spil for Livet-plattformens elevside, hvor eleverne kan finde viden om gambling, ludomani og filmanalyse, som de kan bruge i undervisningen. På elevsiden findes også PDF-filer med elevøvelser, som kan bruges til elevaktiviteter under hvert indholdsmodul.

Målgruppen for materialet er elever i udskolingen, og materialet kan anvendes på tværs af flere fag. Især er det oplagt at anvende materialet i danskundervisningen, hvor filmen, platformen og de tilhørende undervisningsaktiviteter kan indgå i undervisningsforløb tilrettelagt efter fordybelsesområder som kortfilm, misbrug, svigt, ungdomsliv, drømmen om det gode liv eller afhængighed.

Oversigt over indhold:

1. Introduktion til materialet
2. Facts om gambling
3. Hvad er ludomani?
4. Falder du i fælden?
5. Bag om filmen
6. Gaming eller gambling

● 1. Introduktion til materialet

Hvorfor skal unge vide noget om ludomani?

Det overordnede fokus i filmen er ludomani. Gambling er blevet tiltagende populært blandt unge helt ned til 12 år inden for de seneste år. I mange af de mest populære computerspil findes der nu gamblingelementer, som bidrager til normalisering af gambling blandt unge. Samtidig eksponeres børn og unge for gambling via reklamer på sociale medier, på TV (f.eks. i forbindelse med alle sportsbegivenheder) og via deres ynglingsinfluencers.

Forskning viser, at jo tidligere i livet man begynder at gamble, jo større er risikoen for at udvikle ludomani. Derfor er det vigtigt, at børn og unge kender til de risici, der er forbundet med gambling og ved, hvordan man kan beskytte sig imod de problemer, der kan følge med.

Det er projektgruppens håb, at filmen "Spil for Livet" sammen med vidensplatformen kan bidrage til øget fokus på emnet – både i undervisningssammenhæng og uden for skolens mure. Materialet kan forhåbentlig også medvirke til, at fagpersoner og forældre reagerer, når de oplever eller hører om børn og unge med pengespilsproblemer.

Om aktiviteterne

Her i undervisningsvejledningen er der en lang række aktiviteter til emnet ludomani og filmen "Spil for Livet". Elevaktiviteterne tager udgangspunkt i filmens tematik (modul 2, 3, 4 og 6), men der er også opgaver, der inddrager filmiske virkemidler (modul 5), således at arbejdet med filmen kan opfylde dele af Fælles Mål.

Målgruppe og fag

Forløbet er henvendt til elever og undervisere i udskoling. Det er vigtigt at understrege, at underviseren altid skal være til stede, når der arbejdes med emnet. Der er nemlig stor sandsynlighed for, at flere af eleverne enten selv har prøvet at gamble – eller at de kender nogen, der har haft problemer med gambling.

Forløbet er forankret i folkeskolens formålsparagraf. I kan bruge forløbet i:

- Dansk
- Filmkundskab
- Samfundsfag
- Teknologiforståelse

Brug også meget gerne forløbet som en del af den understøttende undervisning eller som en del af et tværfagligt forløb.

Fælles Mål

Forløbet "Spil for Livet" er udarbejdet med folkeskolens formål og Fælles mål for øje. Først og fremmest er målet at fremme elevernes alsidige udvikling, samt at give eleverne tillid til at kunne tage stilling og handle.

Eleverne kan arbejde med forløbet i dansk under kompetenceområdet 'fortolkning'. I forløbet arbejder eleverne med at analysere filmen "Spil for Livet". Eleverne perspektiverer filmen til aktuelle problemstillinger om gambling og ludomani, og diskuterer filmens budskaber og karakterernes motiver med afsæt i deres egen virkelighed.

I danskundervisning i 9. og 10. klasse kan arbejdet med filmen og platformen kobles til pensum under relevante fordybelsesområder. Undervisningsmaterialet indeholder flere tekstkategorier og udtryksformer samt temaer, som kan kobles til fordybelsesområder: Som eksempler kan nævnes kortfilm, misbrug, på kanten, skam og skyld, ungdomsliv, kønsroller, drømme og utopi, livsværdier og idealer, afhængighed...

Brug også gerne forløbet i filmkundskab under kompetenceområdet 'filmanalyse'. Forløbets aktiviteter lægger op til, at eleverne arbejder med at forstå filmens brug af virkemidler, ligesom eleverne arbejder med at vurdere filmens budskab.

Eleverne kan arbejde med forløbet i samfundsfag under kompetenceområdet 'sociale og kulturelle forhold'. I forløbet arbejder eleverne med socialisering og social differentiering. Eleverne skal undersøge statistikker om ludomani og diskutere forskelle i, hvem der får ludomani.

I teknologiforståelse kan elevernes arbejde med forløbet bidrage til at gøre eleverne opmærksomme på og forstå konsekvenserne af de nye typer af gambling, som den teknologiske udvikling har muliggjort. Undervisningens fokus på forskellen mellem gaming og gambling vil klæde eleverne på til kritisk at forholde sig til gamblingelementer i computerspil.

Tidsforbrug og anvendelse

Det er naturligvis meget individuelt, hvor meget tid der kan afsættes til arbejdet med "Spil for Livet". Vi anbefaler minimum to dobbelte lektioner og meget gerne mere, hvis der skal arbejdes tværfagligt og nås flere typer af elevaktiviteter. Selve filmen varer cirka 30 minutter.

Kompetenceområderne for relevante fag er angivet under 'Fælles mål'. Stoffet kan lægges ind i årsplanen, som et samlet forløb eller være en del af et tematisk arbejde om gambling og ludomani. Der kan således være tale om kortere eller længerevarende forløb spredt i perioder hen over året på de ældste klassetrin.

Om elevaktiviteter

Der er forskellige typer aktiviteter til eleverne. De fleste omhandler filmens altoverskyggende tematik – ludomani – men i aktiviteterne tages også hånd om tilstødende emner som gaming, drømmen om det gode liv, kønsroller og gamblingreklamer. Nogle opgaver har at gøre med filmens virkemidler i forhold til tematikkerne – og andre peger ud af materialet.

Materialets indhold

Materialet er tilrettelagt omkring platformen Spilforlivet.dk samt den tilhørende kortfilm. Kortfilmen er tilgængelig online på Spilforlivet.dk.

Til hver moduloverskrift på platformen hører:

- En elevside med fagtekst i form af lettilgængelige tekstpassager, korte videoer, figurer og grafer.
- En underviserside med kommentarer til elevsiden indhold og aktiviteterne, hvis du som lærer er interesseret i at læse nogle korte overordnede overvejelser, inden du tilrettelægger din undervisning om nogle af de temaer, som er at finde i elevaktiviteterne.
- Et handout til eleverne, hvor fremgangsmåden til centrale elevaktiviteter i det givne modul beskrives, så eleverne selv kan gå i gang. Handouts findes nederst på elevsiderne samt lige under den tilhørende moduloverskrift på undervisersiden.

Det kan være en god idé, hvis du som lærer læser elevsiderne igennem, så du ved, hvor eleverne kan finde information, hvis de har brug for hjælp.

Sådan kan materialet anvendes

Når I har set filmen "Spil for Livet", findes der materiale til en hel filmanalytisk undervisningsgang i modulet "Bag om filmen". Her er der lagt op til, at eleverne arbejder med film- og karakteranalyse med fokus på brugen af filmiske virkemidler.

De øvrige moduler perspektiverer filmen til det overordnede tema om gambling og ludomani. På elevsiden af platformen kan eleverne læse og se videoer om gambling og ludomani, de kan teste deres eget gamblingforbrug (i modulet "Test dig selv"), de kan finde statistikker om spilproblemer og læse om, hvad man kan gøre, hvis man er bekymret for en ven – eller for sit eget spilforbrug.

Det er naturligvis ikke meningen, at eleverne skal lave alle opgaverne/aktiviteterne. Vælg dem ud, som passer til jeres tidsforbrug og jeres klasse. Eleven i skolen trænes meget i tekstkendskab, men når vi arbejder med film er det vigtigt, at filmens æstetik, i daglig tale kaldet de filmiske virkemidler, bliver skubbet forrest. For det giver jo ikke mening, at en elev indskrænker sit forhold til en given film til at referere handlingen, som var der tale om en novelle.

Blandt andet derfor skal eleverne i opgaverne hele tiden arbejde med filmen for at finde svar på de stillede opgaver. Jo mere dette trænes, jo nemmere automatiseres elevens metodeforståelse i den retning. Parallellen til tekstarbejdet er tydelig, for i tekstarbejdet lægges vægten ofte på 'hvad siges der, hvad gøres der og i hvilke situationer?', når der arbejdes med personkarakteristikker. I filmarbejdet er vi tæt på det samme 'hvad siges der, hvad gøres der og i hvilke situationer?', men her med tilføjelsen 'hvordan vises det?'.

Vær forberedt

Filmens fremstilling af ludomani samt scener med trusler kan vække stærke følelser hos eleverne i klassen, både hos dem, der ikke selv har oplevet noget lignende, og hos dem, der har personlige erfaringer med gambling.

Læs derfor gerne disse gode råd fra Thomas Marcussen, psykolog og klinikleder hos Forskningssklinikken for Ludomani, inden I går i gang:

- Vi ved fra landsdækkende undersøgelser, at mange børn og unge gambler. Ifølge dansk lovgivning er det ulovligt for unge under 18 år at spille andre pengespil end lotto og skrabelodder. Alligevel er det forholdsvis nemt at komme til at gamble, når man er under 18 år: Mindreårige kan blandt andet låne en ældre vens eller et familiemedlems spillekonto eller spille på illegale hjemmesider, der ikke kontrollerer for alder.
- Når man skal tale med børn og unge om gambling, er det vigtigt, at det på den ene side er klart for børnene og de unge, at gambling er ulovligt for folk under 18 – og at der er gode grunde til dette. Vi ved nemlig, at risikoen for at udvikle ludomani er meget større for personer, der begynder at gamble tidligt. Børn og unges hjerner bliver påvirket endnu kraftigere af gambling end voksnes hjerner, så det er vigtigt, at man passer på.
- På den anden side er forudsætningen for, at børn og unge tør dele deres tanker om (måske problematisk) gambling, at de voksnes tone er ikke-dømmende og inviterende. Vær nysgerrigt udspørgende til, hvorfor de unge gambler: Er det sjovt eller spændende – og er det noget, man gør i et socialt fællesskab? Hjælp de unge til at reflektere over deres forbrug af gambling: Kan de kontrollere det? Har de nogensinde tabt mere, end de havde planlagt/råd til at tabe? Hvordan vil de definere "kontroltab" over gambling, og hvordan vil de reagere, hvis de en dag mister kontrollen? Hvilke voksne vil de bede om hjælp?
- Hvis du som underviser opdager, at elever i klassen gambler, er det vigtigt, at du orienterer forældregruppen. Fortæl forældrene, at gambling er ulovligt for personer under 18 år (skrabelod-

der og lotto undtaget). Fortæl også forældrene, at det er vigtigt, at de ikke understøtter elevernes gambling, så længe de er under 18 år. Vi ser tit, at forældre uforvarende kommer til at støtte deres børns gambling ved for eksempel at låne dem penge til spil eller sportsbette sammen med dem. Vend tilbage til temaet

Arbejdet med temaet kan sætte processer i gang hos enkelte elever, som måske først efter et stykke tid er parate til at åbne op. Det er derfor hensigtsmæssigt at følge op efter nogle dage eller uger for at finde ud af, om arbejdet med temaet har sat ting i gang, som eleverne måske har brug for hjælp til.

● 2. Facts om gambling

I modulet "Facts om gambling" (spilforlivet.dk/facts-om-gambling/) kan eleverne læse fagtekst (skrift, video, figur) om gambling: Hvad er gambling, hvem gambler, og hvem må gamble?

Modulet kan med fordel læses sammen med modulet "Gaming eller gambling", da de to moduler tilsammen vil give eleverne mulighed for at forholde sig kritisk til deres eget forbrug af forskellige former for gambling – i og uden for computerspil. Modulerne kan i sammenhæng være en god introduktion til emnet, idet elevernes egne erfaringer drages ind og er med til at gøre emnet og filmen vedkommende. En mulig fremgangsmåde kan være, at eleverne læser modulerne i sammenhæng, og derefter arbejder med stoffet ud fra udvalgte elevaktiviteter for de to moduler. Elevhandoutet til modulerne "Facts om gambling" og "Gaming eller gambling" er det samme.

Klassediskussion:

Forud for de enkelte elevaktiviteter kan I åbne emnet med en klassediskussion om begreberne "lykke" og "det gode liv". Lav eventuelt to mindmaps i plenum:

1. Hvad er det for en drøm, gambleren jagter?
2. Hvad betyder lykke for jer?

Sammenlign de to mindmaps: Har vi alle sammen en gambler indeni? Og er der aspekter af "det gode liv", som gambleren overser?

Elevaktiviteter: Se handout "Facts om gambling"

● 2.1 Hvad er gambling: Tilfældighed eller færdighed?

I den første elevaktivitet lærer eleverne definitionen af gambling at kende, idet de anvender definitionen på de typer af spil, de selv har prøvet at spille. Eleverne skal indsætte forskellige spil på en figur med fire kasser (se figuren i Handoutet). Pointen er, at én af kasserne (afgjort af tilfældighed + man kan vinde noget af økonomisk værdi) indeholder spil, der definatorisk set er gambling.

I en opsamling kan det være en god idé at tegne figuren på tavlen og lade eleverne indsætte de spil, de har fundet frem til. Men: Det er ikke ukompliceret, og det vil nok blive tydeligt, at mange spil er i en gråzone mellem gambling og færdighedsspil. Er f.eks. et godt spillerkort i FIFA Ultimate eller et sjældent skin i CS:GO mon noget, som eleverne betragter som værdifuldt? Forhåbentlig får I en god diskussion om, hvor grænsen til gambling går.

Husk: Gambling er i høj grad psykologisk – dvs. at det afgørende for, om noget føles som gam-

bling (og dermed kan blive stærkt vanedannende) ikke nødvendigvis er, om gevinsten har en reel økonomisk værdi, men snarere om den har en oplevet værdi for den, der spiller.

● 2.2 Gambling i reklamer

I denne elevaktivitet skal eleverne i grupper udvælge og analysere en reklame for et gamblingprodukt. Et gamblingprodukt kan være alle de typer af spil, som ligger i kassen "Gambling" i figuren øverst på elevsiden spilforlivet.dk/facts-om-gambling/

Hvis I har tid, kan grupperne fremlægge deres reklameanalyser for hinanden, og I kan have en diskussion på klassen på baggrund af analyserne: Er det okay at reklamere for gambling? (til nuancering: Er der nogen steder, det er mere okay at reklamere end andre? Hvorfor er det okay – hvorfor er det ikke okay?)

Klassediskussion:

På baggrund af arbejdet med modulerne, kan I afvikle en klassediskussion om spørgsmålet: Burde gambling være lovligt for personer under 18 år? Hvorfor/hvorfor ikke?

Burde nogen typer af gambling være lovligt, og andre ulovligt? (tag udgangspunkt i figuren fra aktivitet 2.1).

● 3. Hvad er ludomani?

I modulet "Hvad er ludomani?" (spilforlivet.dk/hvad-er-ludomani/) kan eleverne læse fagtekst om, hvad ludomani er, og om hvor mange mennesker, der udvikler ludomani.

Modulet kan med fordel læses sammen med modulet "Falder du i fælden?", da modulerne tilsammen giver indblik i de mekanismer, der gør gambling interessant, men også kan gøre det risikabelt – især for bestemte samfundsgrupper. En mulig fremgangsmåde kan være, at eleverne læser modulerne i sammenhæng, og derefter arbejder med stoffet ud fra udvalgte elevaktiviteter for de to moduler. Elevhandoutet til "Hvad er ludomani?" og "Falder du i fælden?" er det samme.

Elevaktiviteter: Se handout "Hvad er ludomani?"

● 3.1 Har David ludomani?

Denne øvelse laves først efter klassen har set filmen "Spil for Livet".

I elevaktivitet 3.1 kommer eleverne tættere på de tre ludomanikriterier, når de skal anvende dem til at vurdere, om filmens hovedkarakter lever op til ludomanidiagnosen. Eleverne skal altså lege "ludomanipsykologer", og David er patienten.

● 3.2 Hvem er i størst risiko for at udvikle ludomani?

I grafikken på elevsiden "Hvad er ludomani?" kan eleverne undersøge, hvor mange mennesker i forskellige aldersgrupper (over/under 18), der har milde eller alvorlige problemer med gambling. I gruppearbejdet i elevaktivitet 3.2 undersøger eleverne kønsforskelle i, hvem der udvikler ludomani

og sammenligner det med en anden psykisk lidelse.

I opsamlingen på klassen giver eleverne deres bud på, hvorfor så relativt få piger får problemer med ludomani, når det forholder sig anderledes med andre psykiske lidelser (f.eks. angst og depression). Hjælp gerne eleverne lidt på vej, hvis det er nødvendigt. Et interessant perspektiv kunne f

.eks. være sociale normer: Er det i samfundet mere okay for piger at være kede af det eller bange – og skal drenge helst "løse deres egne problemer" og ikke for eksempel græde eller bede om hjælp?

● 3.3 Tankefælder

På elevsiden "Falder du i fælden?" kan eleverne se eksempler på typiske tankefælder, som pengespillene lokker os i, så vi kommer til at bruge flere penge. I gruppearbejdet i elevaktivitet 3.3 skal eleverne undersøge, om de selv er faldet i tankefælder i forbindelse med pengespil. Sørg derfor gerne for, at der i hver gruppe er mindst én elev, der har prøvet at "gamble": Det kan f.eks. være i en skrabejulekalender, en tombola eller ved lootboxes i computerspil.

I opsamlingen på klassen fremlægger hver gruppe to nye tankefælder, som man kan falde i, når man gambler. Undersøg gerne ved håndsoprækning, om klassekammeraterne kan genkende disse tankefælder fra f.eks. skrabejulekalendere, lootboxes eller lignende.

Hver gruppe fremlægger også et "faktatjek", hvor de vurderer tankefældens sandhedsværdi.

● 4. Falder du i fælden?

I modulet "Falder du i fælden?" (<https://spilforlivet.dk/falder-du-i-faelden/>) kan eleverne læse fagtekst om, hvordan pengespil snyder os ved at lokke os i tankefælder. Eleverne kan også tage en quiz, hvor de kan teste, om de selv er faldet i tankefælder.

Modulet kan med fordel læses sammen med modulet "Hvad er ludomani?", da modulerne tilsammen giver indblik i de mekanismer, der gør gambling interessant, men også kan gøre det risikabelt – især for bestemte samfundsgrupper.

En mulig fremgangsmåde kan være, at eleverne læser modulerne i sammenhæng, og derefter arbejder med stoffet ud fra udvalgte elevaktiviteter for de to moduler. Elevhandoutet til modulerne "Hvad er ludomani?" og "Falder du i fælden?" er det samme.

Du finder undervisningsvejledningen til elevaktiviteterne under "Hvad er ludomani?".

● 5. Bag om filmen

I modulet "Bag om filmen" (<https://spilforlivet.dk/bag-om-filmen/>) kan eleverne læse fagtekst, som knytter sig til filmen "Spil for Livet". De kan læse et resumé af filmens handling samt finde korte beskrivelser af karaktererne, der kan bruges til personkarakteristikker og analyse af filmiske virkemidler. De kan også finde baggrundsviden om film og teknik, som de kan anvende i arbejdet med elevaktiviteterne. Da alle elevaktiviteterne knytter sig tæt til filmanalyse, giver det først men-

ing at arbejde med elevaktiviteterne til dette modul, når I har set filmen.

Elevaktiviteter: Se handout "Bag om filmen"

● 5.1 Filmens handling

På elevsiden kan eleverne læse et resumé af filmens handling. Eleverne kan også finde beskrivelser af beretter- og aktantmodellen, som de skal bruge i elevaktivitet 5.1.

I grupper udfylder eleverne en berettermodel for filmen. Dele af modellen, som de ikke kan udfylde, må de digte sig til (lærernote: Der skal digtes en udtoning på grund af den åbne slutning).

Derefter udfylder hver gruppe en aktantmodel for filmen. I aktantmodellen medtages også de dele af filmens handling, som eleverne har digtet sig til: Fremgår det i elevernes digtede udtoninger, hvem der bliver modtageren af objektet til sidst?

● 5.2 Film og teknik

I denne elevaktivitet er der mange ord, der stammer fra filmproduktion. På elevsiden kan eleverne se, hvad de forskellige begreber betyder under "Om film og teknik".

Klassen inddeles i grupper, som arbejder med forskellige dele af den filmtekniske analyse. Grupperne kan vælge sig ind på temaerne:

- A. Lyd og musik
- B. Klipping
- C. Billedside

Sørg gerne for, at alle temaerne er valgt af mindst én gruppe. Elevaktiviteterne for hvert tema er beskrevet i handoutet.

I arbejdet med elevaktivitet 5.2 er det vigtigt, at eleverne sidder med filmen foran sig, så analysearbejdet bliver så "filmnært" som muligt. Hvis I har god tid, kan hver gruppe eventuelt vælge to temaer.

● 5.3 Karakteranalyse: David

I denne aktivitet skal eleverne lave en personkarakteristik af David. Fokus er på Davids personlige egenskaber, hans drømme og motiver, og på hvordan disse ting spiller sammen med spilleproblemerne. Husk at hjælpe eleverne til generelt at holde fast i, at udgangspunktet for karakteranalyse i film altid er: "Hvad siges der, hvad gøres der og i hvilke situationer?", med den meget vigtige tilføjelse "Hvordan vises det?". Eleverne kan læse en kort faktaboks om karakteranalyse i film i modul "Bag om filmen".

5.4 Karaktererne omkring David

I den sidste filmnære elevaktivitet, skal eleverne lave personkarakteristikker af én af personerne omkring David (en "hjælper").

I plenumopsamlingen præsenterer grupperne, hvordan den person, de har analyseret, forsøger at hjælpe David, enten med at komme ud af ludomanien eller med noget andet (f.eks. at komme til VM). Diskutér på klassen, hvilken form for hjælp, der mon fungerer bedst til at hjælpe en person til at komme ud af sin ludomani.

6. Gaming eller gambling

I modulet "Gaming eller gambling" (<https://spilforlivet.dk/gambling-eller-gaming/>) kan eleverne læse fagtekst og se en video om, hvor de kan støde på gamblingmekanismer inde i populære computerspil. De kan også via et flowchart blive klogere på, om deres pengeforbrug i computerspillene i virkeligheden er gambling.

Modulet kan med fordel læses sammen med modulet "Facts om gambling", da de to moduler tilsammen vil give eleverne mulighed for at forholde sig kritisk til deres eget forbrug af forskellige former for gambling – i og udenfor computerspil. Elevhandoutet til modulerne "Facts om gambling" og "Gaming eller gambling" er derfor det samme.

Du finder undervisningsvejledningen til elevaktiviteterne under "Facts om gambling".

Med støtte fra

