

ET SKRIFTLIGT PRODUKT OM PENGESPIL

LUDOMANI SPILLEAUTOMATER KORTSPIL ONLINEPIL
CASINO SKRABELOD STRATEGI
BINGO SATSE TERNINGESPIL
POKER
GAMBLING
HELD GEVINST PENSE CHANCE RISIKO
INDSATSER SPIL
AFHAENGIGHED TABE



NAALAKKERSUISUT
GOVERNMENT OF GREENLAND



ET SKRIFTLIGT PRODUKT OM PENGESPIL

Spil har altid været en underholdende og vigtig del af enhver kultur. Men spil kan føre til afhængighed, og det kan få store personlige og sociale konsekvenser for den enkelte og for hans eller hendes familie og venner.

Allorfik – Videnscenter om Afhængighed arrangerer en konkurrence målrettet folkeskoler, efterskoler og gymnasier. Konkurrencen handler om pengespil og skal forebygge, at eleverne får problemer med spil, ved at skærpe elevernes opmærksomhed på, at spil kan føre til afhængighed.

Pengespil er mange ting, og markedsføringen er omfattende.

Denne kategori i konkurrencen skal være med til at få eleverne til at give deres eget bud på en historie, der omhandler pengespil. Oplægget nedenfor er et bud på, hvordan I kan præsentere emnet pengespil på en meningsfuld måde og giver forslag til, hvordan I kan gennemføre processen i praksis.

Fremgangsmåden kan danne rammen for selve processen, men det er op til den enkelte elev at bestemme produktets indhold og form. Det skal give mening for den enkelte elev.

HVORDAN KAN I FORBEREDE JER PÅ AT ELEVERNE SKAL LAVE ET SKRIFTLIGT PRODUKT?

Vi har lavet et oplæg til eleverne, der viser eksempler på, hvad et skriftligt produkt om pengespil kan være. Eleverne kan bruge oplægget som inspiration til, hvad deres produkt skal omhandle.

FREM GANGSMÅDE

Nedenfor gives der et bud på, hvordan I kan introducere emnet pengespil og det skriftlige produkt:

1. For at skabe engagement og forforståelse for emnet, er det en god idé at starte med en introduktion til emnet. I kan eksempelvis se en af filmene på www.allorfik.gl

2. Introducer eleverne til begreberne gaming og gambling. Gaming handler om spil, hvor der ikke spilles om en økonomisk gevinst. Gambling drejer sig om pengespil, hvor der væddes eller satses om penge. Læs mere i folderen "Gaming og gambling" på www.allorfik.gl

3. Udlever elevoplægget til eleverne og fortæl dem om kravene til det skriftlige produkt.

4. Fortæl eleverne, at de har mulighed for at vinde en konkurrence for det bedste essay om pengespil. Præmien går til hele klassen.

5. Fortæl eleverne, at essayet er anonymt, og at ingen af lærerne kommer til at se det. Den elev der vinder konkurrencen, bestemmer selv om han/hun vil offentliggøre sit navn.

KRAV TIL PRODUKTET

- Produktets fokus skal være pengespil.
- Eleverne vælger selv produktets form og indhold. Begrebet pengespil kan have mange forskellige betydninger, og den enkelte elev kan have forskellige erfaringer, holdninger og oplevelser i forbindelse med pengespil.
- Produktet må maksimalt fylde 2 sider.
- Navn, skole og klasse skal fremgå af produktet, som afleveres i en lukket kuvert til læreren.

NÅR ELEVERNE ER FÆRDIGE MED PRODUKTET

- Indsaml elevernes produkter i lukkede kuverter eller bed dem om at sende det direkte til Allorfik
- Sørg for, at der på kuverten er angivet navn, klasse og skole.
- Send kuverterne til Allorfik, Box 432, 3900 Nuuk eller på mail til allorfik@allorfik.gl
- Produkterne skal være Allorfik i hænde senest 6. april 2018.

Alle indsendte materialer bliver som udgangspunkt vist på Ludomanikonferencen 2018. Hvis I ikke ønsker materialet vist, skal I huske at skrive det til os. Vær også opmærksom på, at materialer, der ikke opfylder de opstillede kriterier ikke kan vises.

Rigtig god fornøjelse!

