



OPLAEG TIL "REGLER FOR GOD MARKEDSFØRING OM PENGESPIL"



PENGESPIL
LUDOMANI
CASINO
BINGO
SATSE
POKER
HELD
AFHÆNGIGHED
GAMBLING
GEVINST
INDSATSER
PENGESpil
CHANGE
TABE
SKRABELOD
SPILLEAUTOMATER
KORTSPIL
ONLINESPIL
STRATEGI
TENNISSPIL
POKER
RISIKO
SPIL



OPLÆG TIL "REGLER FOR GOD MARKEDSFØRING OM PENGESPIK"

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 skærpe elevernes opmærksomhed på, at spil kan føre til afhængighed.

I denne kategori af konkurrencen skal I arbejde med regler for god markedsføring om pengespil.

Dette oplæg er et bud på, hvordan I kan arbejde med emnet markedsføring og specielt markedsføring af pengespil på en meningsfuld måde.

Baggrunden er, at pengespil i dag markedsføres bredt og kobles tæt sammen med f.eks. sport. Denne kobling giver øget risiko for at udvikle problemer med spil. Samtidig udbydes og markedsføres pengespil på internettet i dag internationalt.

Meningen med oplægget er, at eleverne drøfter eksponeringen for reklamer og markedsføringen af pengespil og selv arbejder med at lave et sæt regler for, hvad de synes er god markedsføring i forhold til pengespil. Eleverne kan også komme ind på, hvordan man kan håndtere den store online eksponering af pengespil.

Nedenfor finder I et oplæg til, hvordan I kan forberede, planlægge og gennemføre processen.

HVORDAN KAN I FORBEREDE JER PÅ, AT ELEVERNE SKAL LAVE MARKEDSFØRINGSREGLER?

Vi har lavet et oplæg til eleverne, der viser forslag til, hvad markedsføringsregler om pengespil kan omhandle. Eleverne kan bruge elevoplægget til at drøfte, hvad deres egne regler skal indeholde.

Vores oplæg nedenfor kan skabe rammen om jeres debat. Det er op til eleverne at lave nogle markedsføringsregler om pengespil, som passer til deres holdninger.

FREMANGSMÅDE

Nedenfor gives der et bud på, hvordan I kan introducere emnet pengespil og markedsføringsregler:

1. For at skabe engagement og forforståelse for emnet pengespil er det en god idé at starte med en introduktion til emnet. I kan eksempelvis vise 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. Fortæl eleverne, at de har mulighed for at vinde en konkurrence for bedste markedsføringsregler om pengespil. Præmien går til hele klassen.
4. Efter introduktionen til pengespil er det tid til, at eleverne skal lave deres egne markedsføringsregler. Fordel eleverne i grupper med maksimalt 3-4 i hver gruppe.
5. Udlever elevoplægget.
6. Hver gruppe skal drøfte deres holdninger og hvilke markedsføringsregler, der bør være for pengespil. Grupperne skal skrive deres bud på, hvordan de synes markedsføringsreglerne bør være. Det anbefales, at der bruges 30-45 minutter på gruppearbejdet.
7. Hver gruppe vælger en repræsentant, som fremlægger gruppens resultater og holdninger.
8. Det kan være en god idé at lade repræsentanterne renskrive deres markedsføringsregler efterfølgende.

NAR ELEVERNE ER FÆRDIGE MED ET SÆT SPILLEREGLER

- Hver gruppe står selv for at sende deres bud på markedsføringsregler om pengespil til allorfik@allorfik.gl senest d. 6. april 2018.
- Navn, skole og klasse skal fremgå af det indsendte produkt.

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!