



Gamerfamilien

I familien Klasturp har man et middel mod hverdagens mentale slag. Når noget har været svært i skolen, i følelseslivet eller bare livet selv, så finder familien hjælp i spilverden. De kalder det gamingterapi.



FORBEREDELSE

Før sessionen:

(1) Lad eleverne donere et spil til puljen af spil. Det skal blot være et spil, som de kender rigtig godt og holder af at spille. De skal enten skrive spillets navn, tegne eller printe et billede ud i A4-format, som I kan bruge i sessionen. Lad eleverne præsentere deres spil og placer det i midten af dialogcirklen, inden I påbegynder sessionen. Alternativt kan du printe [spilarkene](#). Eller udvælge et bestemt spil, som hele klassen allerede kender. Ændre evt. AS1 til: **er x-spil godt mod x-symptom?**

(2) Vælg en mental udfordring. Fx ensomhed, depression, angst eller stress. Indlejr udfordringen i del 1 af fortællingen.

I UNDERVISNINGEN

1

Fortæl: Familien Klasturp er en almindelig dansk familie. De har tre børn. Alle i skolealderen. De bøvler lidt med at nå alt ting i hverdagen og få pengene til at strække. De elsker deres børn og drømmer kun en lille smule om et bedre liv. Kort sagt har de det jo egentlig meget godt.

Men familien Klasturp er også en smule anderledes end de fleste. De taler ikke så meget om psykiske problemer, de går aldrig til terapi eller spiser medicin.

Familien Klasturp spiller.

Når hverdagen byder på angst, depression, svære følelser, ensomhed eller andre mentale udfordringer, så gamer de.

De leder altid efter et spil, som kan hjælpe når livet er svært. Både for dem selv og deres børn. Svaret for dem er nemlig gaming.

I dag er Line kommet hjem med noget ensomhed.

Og som familien Klasturp altid gør, så stiller de sig selv spørgsmålet, hvilket spil som kan hjælpe på en god gang ensomhed.



AS1: Hvilket spil er bedst mod x-symptom?

Bed eleverne lege med. De skal finde frem til det bedste bud i spilpuljen...

I UNDERVISNINGEN

2

Fortæl: I den seneste uge har Line spillet x-spil et par timer hver dag. Familien Klasturp mener nu det er tiden til at docere en smule ned. Sådan gør de altid. Og nu er det vist også tiden til at finde et nyt spil til Victor. Han har nemlig været lidt nedtrykt på det seneste. Men lad os stoppe her. For...



AS2: Kan et spil være terapeutisk?





INDLEJREDE SPØRGSMÅL

- Kan hvilken som helst oplevelse være terapeutisk (subjektivisme/relativisme)?
- Hvis Line faktisk føler sig mindre ensom, kan vi så sige, at det er spillet som har gjort forskellen?
- Hvad vil det sige at noget er terapeutisk?
- Kan det være terapeutisk at spille GTA (et andet spil som umiddelbart ikke virker terapeutisk)?
- Er det terapeutisk forbundet med særlige følelser, tanker, ord, handlinger, muligheder et særligt samvær, rum etc.?
- Hvis den svære følelse eller mentale udfordring ikke går væk ved at spille, hvad burde familien Klastrup så gøre?
- Hvad er forskellen på at noget dulmes og at noget helbredes?
- Hvilke andre grunde kan der være til at game?
- Hvad er gamingterapi ideelt set?
- Hvad er det bedst middel mod mentale udfordringer (brug gerne konkret eksempel?)

STORE BEGREBER

- | | | |
|---------------------------------|-------------------------|------------------|
| • Terapi | • Mental sygdom | • Årsag/virkning |
| • Gaming | • Eksistentielt vilkår | • Effekt |
| • Selvbevidsthed/
refleksion | • (svære) følelser | • Samtale/dialog |
| | • Helbredelse vs. dulme | |

