



KAMPANJ FÖR EFTERTANKE

I ÖVNINGEN INGÅR ATT:

- Kommunicera med bilder för att uttrycka budskap (BD).
- Skapa bilder med digitala och hantverksmässiga tekniker och verktyg samt med olika material (BD).
- Analysera och kritiskt granska lokala, nationella och globala samhällsfrågor ur olika perspektiv (SH).
- Söka information om samhället från medier, internet och andra källor och värdera deras relevans och trovärdighet (SH).
- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift (SV).
- Anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang (SV).
- Söka information från olika källor och värdera dessa (SV).



INLEDNING

I den här övningen får ni arbeta i grupp med att skapa en kampanj för eftertanke vid spel.

En önskad effekt av er kampanj är att unga ska ha bättre förutsättningar att värja sig mot spelbolagens marknadsföring bland annat genom sunda värderingar och goda faktakunskaper.

Övningen inleds med en undersökande del där ni väljer en eller flera frågor som utgångspunkt i er kampanj.

Sedan får ni arbeta vidare med att skapa en kampanj. Här får ni bland annat bestämma mål, innehåll och hur ni ska kommunicera.

Arbetet med kampanjen avslutas med att ni skapar en affisch och sedan med hjälp av ett presentationsprogram berättar om er kampanj för de andra i klassen.

UNDERSÖK FÖLJANDE:

- **Vilka risker finns det med att spela för mycket?**
- **Vad innebär det att spela lagom? Finns det spelbolag som informerar om detta?**
- **Finns det spelbolag som erbjuder spelpreventiv information och hjälp?**
- **Ge exempel på spelbolag som erbjuder hjälp och beskriv hur hjälpen är utformad.**
- **Hur gör spelbolagen för att locka unga spelare under 18 år?**
- **Vad är skillnaden mellan spel om pengar och spel om fiktiva pengar?**



KAMPANJ

Skapa en kampanj riktad mot unga med det övergripande målet att få unga att tänka efter innan de spelar. Ni kan välja mellan två målgrupper:

Målgrupp 1: Ungdomar 15 till 17 år - de som ännu inte får spela.

Målgrupp 2: Unga 18 till 20 år – de som precis har fått börja spela.

Ta med följande i er kampanjplan:

- **Mål – sätt upp ett tydligt mål med kampanjen.**
- **Budskap – vad är det ni vill säga?**
- **Effekt – vilken effekt vill ni uppnå?**
- **Målgrupp – beskriv er målgrupp.**
- **Kanaler – hur når ni målgruppen?**

AFFISCH

Visa hur en kampanjaffisch skulle kunna se ut genom att illustrera, fotografera och arbeta i lämpligt datorprogram. Tänk igenom hur ni skall lyfta fram ert budskap med text och bild i affischen.

2

AVSLUTANDE PRESENTATION I HELKLASS

PRESENTATION

Förbered en presentation av er kampanj. Använd gärna hjälpmedel som ett presentationsprogram eller andra tekniker och presentera ert arbete för de andra grupperna.

3

VÄRDERINGSÖVNING

På vilka sätt är det motsägelsefullt att spelbolag både gör reklam för att spela mer samtidigt som de ger råd att inte spela för mycket?