



Guidelines til simuleringsspillet PREVENT, der handler om at forhindre mobning og krænkelser

GUIDELINES til simuleringsspillet PREVENT



UNIVERSITATEA BABEȘ-BOLYAI
BABEȘ-BOLYAI TUDOMÁNYEGYETEM
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITÁT
BABEȘ-BOLYAI UNIVERSITY
TRADITIO ET EXCELLENTIA



Erasmus+

Projektet blev finansieret af Europa-Kommissionen. De synspunkter, der kommer til udtryk i denne publikation, afspejler ikke nødvendigvis Europa-Kommissionens synspunkter.

Indholdsfortegnelse

<i>Guidelines til simuleringsspillet PREVENT, der handler om at forhindre mobning og krænkelser.....</i>	<i>1</i>
Introduktion	4
Spillet.....	4
Hvad består spillet PREVENT af?.....	4
1. Et eksempel på et situationskort.	6
2. Spillepladen	7
3. Matrix med karakterer.....	7
Spilvariationer.....	9
1. Forberedelse	9
Spilversioner	9
2. Spilleregler.....	9
A: Alle spiller med samme karakter	9
B: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer	10
C: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer, men kortene repræsenterer den samme type krænkelser	10
Metodisk vejledning.....	10
1. Hvorfor spille dette spil?.....	10
2. Målgruppen.	10
3. Hvordan forbereder man sig på spillet?.....	11
Tjekliste til facilitatorer	11
4. Verbale metoder	11
5. Gode råd	11
I. Begreber	12
1. Krænkelser.....	12
Interpersonel vold	12
Ungdomsvold	12
Mobning	12
Online mobning/cybermobning.....	12
Overgreb fra intim partner	12
Familievold.....	13
Seksuel krænkelser.....	13
Fysisk krænkelser	13
Psykologisk/følelsesmæssig/verbal krænkelser.....	13
Finansielle krænkelser	13
2. Forebyggelse.....	13

Primær forebyggelse	13
Sekundær forebyggelse	13
Tertiær forebyggelse	14
3. Sårbarheder	14
Migrant	14
Immigrant	14
Sårbare grupper	14
Nationalt mindretal.....	14
Handicap	14

Introduktion

Dette spil er udviklet i et europæisk projekt med fokus på udvikling af læreres og elevers kompetencer i forhold til at genkende, forebygge og håndtere mobning og krænkelser. Udover Københavns Kommunes Ungdomsskolen har seks partnere fra uddannelses- og ungesektorerne i Ungarn, Frankrig, Rumænien og Portugal deltaget i projektet.

Spillet indeholder en række karakterer med beskrivelse af en række krænkende situationer, som de kan komme ud for og dertil en række mulige reaktioner på disse. Spillet går ud på at få eleverne til at vælge og reflektere over konsekvenser af de forskellige valgmuligheder eller at selv byde ind med alternativer. Det kan spilles på flere forskellige måder, tre med udgangspunkt i et printet spillebræt og én med elementer fra Forumteater-metoden.

Da karaktererne er udviklet på tværs af forskellige lande, passer nogle karakterer givetvis bedre ind i den lokale kontekst end andre. Man kan frit vælge, hvilke man vil bruge eller udvikle egne karakterer, som kan indgå i spillet.

Spillet

PREVENT er et læringsspil, der præsenterer spillerne for mulige situationer med mobning og andre former for krænkelser på unge og unge voksne, der tilhører sårbare sociale grupper. Spillerne skal drøfte og reflektere over mulige reaktioner og mulige beslutninger i situationer med krænkelser i forhold til en karakter. Karaktererne og situationerne i spillet er fiktion, men realistiske. Materialet er primært til målgruppen i alderen 15 til 21 år, samt fagfolk, der arbejder med denne aldersgruppe. Dog kan det bruges til alle sammenhænge, hvor man ønsker at skabe en bedre forståelse af fænomenet krænkelser.

Spillet giver de unge mulighed for at drøfte og reflektere over vigtige emner og livssituationer, for at dele og lytte til forskellige meninger, for at lægge mærke til og udtrykke følelser og tanker og for at gøre dem mere følsomme og inkluderende over for forskellige sårbare grupper. Derudover giver spillet dem viden om forskellige former for krænkelssituationer, så de kan genkende dem i fremtiden. Det gør det nemmere at undgå at blive den, som begår krænkelser, og det giver spillerne strategier for, hvordan man håndterer sådanne situationer.

Hvad består spillet PREVENT af?

Udover denne guideline består læringsspillet af følgende:

1. En spilleplade, samt printbare kort med beskrivelsen af otte karakterer. For hver karakter er der et ID-kort, der beskriver karakterernes grundlæggende kvaliteter og livssituation. Derudover er der fem situationskort, der beskriver et tilfælde af en krænkelse (verbal, følelsesmæssig, finansiel, fysisk og seksuel) og forskellige mulige reaktioner på denne situation (flygte, bede om hjælp, assertiv håndtering og aggressiv håndtering). Spilmesteren/facilitatoren kan vælge mellem kortene i situationerne med en bestemt karakter og situationerne, der tilhører en bestemt type krænkelse.
2. En Game Master manual hvor du bl.a. finder en udvidet version af situationskortene. De mulige konsekvenser af reaktioner på krænkelserne er også inkluderet her.

3. En beskrivelse af Forumteater som metode, der har til formål at kunne arbejde mere intenst med situationerne på kortene.

1. Et eksempel på et situationskort.

VERBALE OVERGREB

Irina

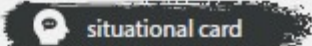
Irinas familie er ikke tilfreds med Irinas valg af partner, så Sandu er ikke særlig velkommen i deres hjem. En dag, når Irina besøger sine forældre, begynder Irinas mor at skælde ud på Irina "Du er ikke en god sigøjnerkvind. Du bringer skam over hele din familie. Du lever sammen med en hvid taber, u er ikke gift, og du har ikke vores accept. Kom kun tilbage, når du får styr på dig selv"

A) Flugt
Irina forlader hjemmet i stilhed.

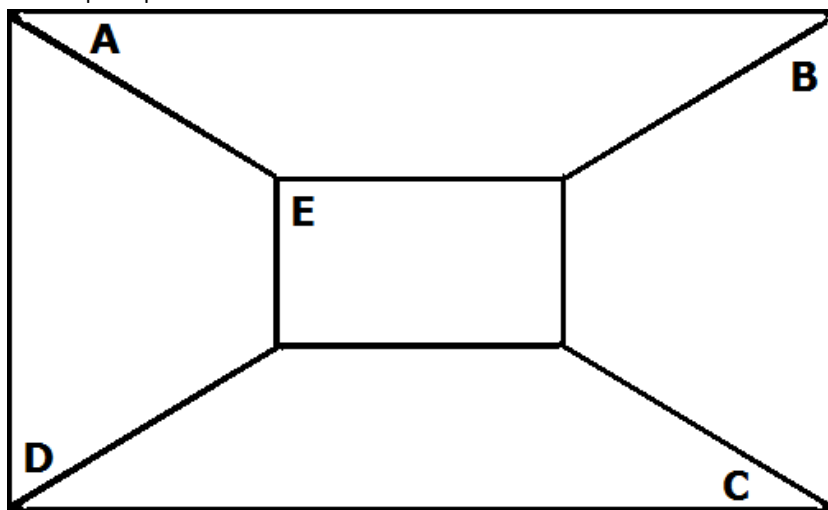
B) Bed om hjælp
Irina fortæller historien til hendes moster og beder om hendes hjælp til at klare konflikten med sin mor.

C) Assertiv
Irina fortæller til sin mor, at Sandu sandsynligvis ikke er den mest perfekte mand, men hun elsker ham. Og hun har brug for hjælp fra sin mor og ikke føle sig dømt.

D) Aggressiv
Irina råber til sin mor: Du forventer at jeg skal være ligesom dig! Jeg er ikke god nok, hvis jeg ikke er gift. Jeg hader dig!

 situational card

2. Spillepladen



A, B, C, D felter er til de mulige reaktioner, mens E er til en alternativ respons.

3. Matrix med karakterer

Navn	ID	Hvad man kan læse/se for at forstå karakterens udfordringer
Adam	18-årig gymnasieelev, der lever med nedsat hørelse. Han kan næsten ikke høre noget.	https://hoereforeningen.dk/viden-om/hoerehistorier/
Benjamin	18-årig gymnasieelev, der er genert og klodset blandt sine jævnaldrende.	https://sensitiv.dk/teenagere-unge-raadgivning/
Dina	15-årig pige, der kom til Danmark fra Palæstina med sine forældre og søskende som 2-årig. Hun er ret god i skolen.	https://www.rodekors.dk/vores-arbejde/socialt-arbejde/stoette-til-flygtninge-og-migranter https://amnesty.dk/vores-arbejde/diskrimination-racisme/
George	16-årig dreng, der kom til Danmark i en alder af 14 år fra Uganda. Han savner sine venner og familie.	https://www.rodekors.dk/vores-arbejde/socialt-arbejde/stoette-til-flygtninge-og-migranter https://amnesty.dk/vores-arbejde/diskrimination-racisme/
Hugo	18-årig dreng, der går i 10. klasse. Han får ikke følelsesmæssig og	https://sensitiv.dk/teenagere-unge-raadgivning/

	økonomisk støtte fra familien.	
Irina	19-årig pige fra Østeuropa, der er droppet ud af skolen og arbejder på en café.	https://www.rodekors.dk/vores-arbejde/socialt-arbejde/stoette-til-flygtninge-og-migranter
Kate	18-årig pige, der går i gymnasiet. Hun er socialt anlagt og har en meget jaloux kæreste.	https://mindhelper.dk/svaere-foelelser-og-tanker/raad-jalousi/
Peter	21-årig fyr, der er på barsel og bor sammen med kæreste.	

Spilvariationer

Spillet kan spilles på mange måder. Nedenfor er forskellige forslag, der kan hjælpe facilitatoren med at lave sin egen version. I hvert tilfælde afhænger spillets flow af gruppens behov, deltageres oplevelser med gruppespil, den tilgængelige tid, det fysiske miljø, spillets formål og erfaringerne fra facilitatoren.

1. Forberedelse

PREVENT spilles bedst af grupper på fire til seks personer og i en tidsramme på cirka to timer.

Under forberedelsesfasen vælger facilitatoren den ideelle spilvariation for ham/hende og gruppen fra nedenstående liste med A, B eller C (eller skaber en variation baseret på dem). Facilitatoren vælger de karakterer samt typer af krænkelser, som de skal arbejde med, og lægger kortene til spillet i overensstemmelse hermed. Det er også facilitatorens opgave at beslutte, hvilke instruktioner svarmulighederne giver.

Hver gruppe får et spillebræt og et sæt spillebrikker, så hver spiller har sin egen brik. I starten af spillet har facilitatoren de udvalgte kort (eller deres digitale version).

Spilversioner

A: Alle spiller med samme karakter.

B: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer.

C: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer, men kortene repræsenterer den samme type krænkelser.

2. Spilleregler

Ved alle versioner skal deltagerne reflektere over følgende spørgsmål:

- Hvad ville du selv gøre i denne situation?
- Hvad er den bedste/dårligste måde at reagere på i denne situation?
- Hvad ville du gøre, hvis du observerede denne situation?

Derefter skal hver deltager:

- tale om de positive og negative aspekter af den reaktion, de har valgt.
- forklare, hvorfor han/hun reagerede, som han/hun gjorde. De andre stiller spørgsmål.
- prøve at overbevise de andre om deres valg. Her skal der argumenteres for eget valg og mod de andres.

A: Alle spiller med samme karakter

1. Facilitatoren læser op fra og/eller viser en karakterbeskrivelse og den første situation med mulige udfald.
2. Spillerne placerer deres brikker på deres spilleplade i henhold til deres valg af reaktion.
3. Medlemmerne af grupperne diskuterer deres valg, og de kan flytte deres brikker, mens de lytter til argumenterne.
4. Situationen diskuteres derefter og/eller spilles med dramatiske midler (se guiden for Forumteater) af alle spillere.
5. Den, der føler det nødvendigt, kan flytte sin brik på spillepladen.
6. Alle resultater skrives på tavlen, og der tages notater om de lærte erfaringer.

7. De går videre til den næste situation.
8. Sessionen lukkes ved, at facilitatoren beder om hver spillers feedback i en cirkel.

B: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer

1. Facilitatoren distribuerer kortene til grupperne.
2. Grupperne læser karakterbeskrivelserne op for hinanden.
3. Grupperne læser den første situation med mulighederne for sig selv og placerer deres brikker på spillepladen efter deres valg.
4. Medlemmerne af grupperne diskuterer deres valg, og de kan flytte deres brikker, mens de lytter til argumenterne.
5. Én af gruppernes situation diskuteres og/eller spilles med dramatiske midler (se guiden for Forumteater) af alle spillere.
6. De andre spillere kan gætte, hvad de enkelte fra gruppen har valgt.
7. Man går videre til den næste gruppe osv.
8. Sessionen lukkes ved, at facilitatoren beder om hver spillers feedback i en cirkel.

C: Hver gruppe spiller med forskellige karakterer, men kortene repræsenterer den samme type krænkelse

1. Facilitatoren introducerer spillet ved at gøre det klart, at de vil spille med en bestemt type krænkelse.
2. Facilitatoren læser den første karakterbeskrivelse og dens situation op.
3. Spillerne placerer deres brikker på pladen efter deres valg.
4. Medlemmerne af grupperne diskuterer deres valg, og de kan flytte deres brikker, mens de lytter til argumenterne.
5. Derefter diskuteres og/eller behandles situationen med dramatiske midler (se guiden for Forumteater) af alle spillere.
6. Den, der føler det nødvendigt, kan flytte sin brik på spillepladen.
7. Alle resultater skrives på tavlen, og der tages notater om de lærte erfaringer.
8. De går videre til den næste situation.
9. Sessionen lukkes ved, at facilitatoren beder om hver spillers feedback i en cirkel.

Metodisk vejledning

1. Hvorfor spille dette spil?

Deltagere i et simuleringsspil kan opleve situationer tæt på virkeligheden, men i et beskyttet miljø. Spillet skaber en situation, som gør det muligt for spillerne at få erfaring med at drøfte kontroversielle emner, få viden om forskellige typer af krænkelse og reflektere over, hvordan man vil tackle lignende situationer.

2. Målgruppen.

Målgruppen for spillet er unge og voksne i alderen 15 til 21 år, og karaktererne repræsenterer denne aldersgruppe. Spillet kan dog også bruges til træning eller videreuddannelse af fagfolk, der arbejder med

denne aldersgruppe, samt til sensibilisering omkring krænkelser for enhver aldersgruppe.

3. Hvordan forbereder man sig på spillet?

Da vores mål med spillet er at gøre det anvendeligt for forskellige målgrupper med forskellige erfaringer, kan vi ikke give detaljerede trin til forberedelse til en specifik situation. Vi kan dog tilbyde en tjekliste (se den i næste afsnit) til fremtidige facilitatorer, som kan udfyldes med indhold af dem, der forbereder sig på at spille spillet.

Når du introducerer spillet, eller når du spiller med en større gruppe, anbefaler vi to facilitatorer, som styrer processen.

Tjekliste til facilitatorer

- Simuleringsspillet matcher modenheten i min gruppe (og hvert af dens medlemmer).
- Jeg har overvejet, hvad mit mål er med denne session.
- Jeg kender gruppens modenhet og har valgt karakterer/situationer i overensstemmelse hermed.
- Jeg har tilstrækkelig information om de sårbare grupper, som vi vil tale om.
- Jeg har tilstrækkelig viden om de typer af krænkelser, vi kommer til at drøfte.
- Jeg ved, hvad jeg skal gøre, hvis et medlem af gruppen påvirkes følelsesmæssigt.
- Jeg har overvejet de forudsigelige risici, og hvordan man undgår dem. I tilfælde af vi er to facilitatorer, vil vi gøre rollerne klare.
- Hvis jeg selv styrer sessionen, har jeg nogen at dele mine oplevelser med.
- Jeg har forberedt værktøjerne.
- Jeg har forberedt mødestedet.

4. Verbale metoder

Hver deltager får taletid om de positive og negative aspekter af den reaktion, de har valgt.

Hver deltager forklarer, hvorfor han/hun reagerede, som han/hun gjorde. De andre stiller spørgsmål.

Deltagerne prøver at overbevise hinanden om deres valg. De fremfører argumenter for deres eget valg og mod de andres.

Du kan læse mere om de dramatiske metoder i den separate beskrivelse af Forumteater metoden.

5. Gode råd

Begynd altid sessionen med at sætte rammerne! Sørg for, at deltagerne forstår, hvad der skal ske, og de bredere mål med sessionen.

Indstil og hold dig til tidsrammerne for sessionen! Gør det muligt for hver deltager at deltage fra

begyndelsen til slutningen.

Pas på personlig sårbarhed. Alle deltager frivilligt og skal have mulighed for ikke at sige noget, hvis de ikke vil.

Samtidig kan du motivere deltagerne til at være så aktive som muligt - de får lige så meget inspiration fra gruppen, som de lægger i processen.

Meningerne og tankerne fra hver deltager er lige vigtige. Lyt derfor til alle, og få dem til at lytte til hinanden under de faciliterede diskussioner.

Undgå, at deltagerne ikke evaluerer og dømmes hinanden, ved at minde alle om, at deres tanker skal udtrykkes med udgangspunkt i dem selv.

Under spillet skal du ikke fortolke det, der sker, men bare lette kommunikationen og forståelsen. Du kan give din fortolkning under feedbackrunder efter hver fase.

Del ikke personlig information fra sessionen uden for spillet.

I. Begreber

1. Krænkelser

Interpersonel vold

Henviser til vold mellem enkeltpersoner og er regelmæssigt opdelt i familie- og intimpartnervold (herunder mishandling af børn, vold mod intim partner og ældremisbrug) og vold i lokalsamfundet (inkluderer bekendtskab og fremmed vold, f.eks. ungdomsvold, overfald fra fremmede, vold på arbejdspladser og andre institutioner) (WHO, 2020).

Ungdomsvold

Ungdomsvold refererer til vold, der forekommer blandt personer i alderen 10 til 29 år, der ikke er beslægtede, og som måske eller måske ikke kender hinanden. Det foregår generelt uden for hjemmet. Det inkluderer en række handlinger fra mobning og fysisk slåskamp til mere alvorlige seksuelle og fysiske overgreb og drab (WHO, 2020).

Mobning

Det er et komplekst fænomen, der involverer bevidst opførsel/magtanvendelse, der kan forårsage fysisk, social, seksuel og psykologisk skade, og det sker mere end én gang over tid (gentagelseskriterier). Der er en reel eller opfattet ubalance i magt (såsom fysisk styrke, adgang til pinlige oplysninger eller popularitet), således at det er vanskeligt for offeret at forsvare sig selv (Olweus, 1993). Kan forekomme i forskellige sammenhænge (skole, arbejde, kvarter, online), mellem jævnaldrende i barndommen og voksenlivet.

Online mobning/cybermobning

Online mobning er mobning udført via internettet eller mobile enheder.

Overgreb fra intim partner

Involverer fysiske, seksuelle, følelsesmæssige, økonomiske, forsømmelse eller voldelige handlinger fra en intim partner eller eks-partner. Blandt romantisk involverede ugifte, især unge, kaldes det "dating vold" (WHO, 2020).

Familievold

Familievold refererer til voldelig handling mellem familiemedlemmer - inkluderer mishandling af børn, vold mellem søskende, vold mellem intime partnere og misbrug af ældre (WHO, 2020).

Seksuel krænkelse

Omfatter afsluttet eller forsøgt seksuel kontakt og handlinger af seksuel karakter, der ikke involverer kontakt (såsom voyeurisme, seksuel chikane, online seksuelt misbrug) begået mod en persons vilje, eller hvor en person ikke er i stand til at give samtykke eller nægte (WHO, 2020).

Fysisk krænkelse

Enhver handling, hvor en person forsøger at skade en anden på fysisk måde. Har mange former for manifestation: slå, klemme, trække i hår, vride arm, kvæle, brænde, stikke, slå, tvangsfodring, angreb med genstand eller våben, bevidst udsættelse for hårdt vejr eller upassende rumtemperatur, mord osv. (WHO, 2020).

Psykologisk/følelsesmæssig/verbal krænkelse

Enhver handling eller adfærd, der forårsager psykologisk skade på partneren eller den tidligere partner. Psykologisk krænkelse kan tage form af blandt andet tvang, ærekrænkelse, en verbal fornærmelse eller chikane. En følelsesmæssig krænkelse opstår, når nogen siger eller gør noget for at få en person til at føle sig værdiløs, dum eller skaber frygt hos et individ til at få kontrol. Omfatter nedsættelse, latterliggørelse, hån, social isolation, trusler og intimidering, diskrimination, afvisning og andre ikke-fysiske former for fjendtlig behandling. (EIGE, 2017).

Finansiell krænkelse

Det sker, når en person forsøger at tage total eller delvis kontrol over en anden persons økonomiske ressourcer, herunder penge, ejendom og en arve- eller beskæftigelsesindkomst (BWSS, 2020).

2. Forebyggelse

Primær forebyggelse

Målet med primær forebyggelse er at gribe ind, inden det sundhedsmæssige eller sociale problem opstår ved at fjerne årsagen eller forhindre udvikling af risikofaktorer forbundet med problemet. Primær forebyggelse sigter mod at forhindre krænkelse og overgreb, før de nogensinde opstår (Chamberlain, 2008, Last & Wallace 1992).

Sekundær forebyggelse

Målet med sekundær forebyggelse er at identificere en risikofaktor eller et problem og tage de nødvendige handlinger for at eliminere risikofaktorer og det potentielle problem. Målet er at skabe muligheder for at

identificere problemet, før det bliver tydeligt, og at gribe ind så hurtigt som muligt for at forhindre, at problemet opstår eller udvikler sig. (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

Tertiær forebyggelse

Tertiær forebyggelse opstår, efter at den uønskede hændelse har fundet sted, og interventioner er designet til at minimere påvirkningen og genoprette sundhed, velvære og/eller sikkerhed så hurtigt som muligt og forhindre overgreb i at forekomme igen (Chamberlain, 2008, Chrisler & Ferguson, 2006).

3. Sårbarheder

Migrant

En person, der flytter væk fra sit hjemsted, uanset om det er inden for et land eller over en international grænse, midlertidigt eller permanent og af forskellige årsager (IOM, 2019).

Immigrant

En person, der flytter fra et land til et andet med den hensigt at bo der permanent (Cambridge English Dictionary).

Sårbare grupper

Grupper af personer, der oplever en højere risiko for fattigdom, social udstødelse, diskrimination og vold end befolkningen generelt, inklusive, men ikke begrænset til, etniske minoriteter, migranter, mennesker med handicap, isolerede ældre og børn (EIGE, 2020).

Nationalt mindretal

Udtrykket "mindretal" betyder en gruppe, der er mindre i antal end resten af befolkningen i en stat, hvis medlemmer, som er statsborgere i denne stat, har etnicitet, religiøsitet eller sproglighed, der adskiller sig fra resten af befolkningen og styres af viljen til at beskytte deres kultur, traditioner, religion eller sprog. Enhver gruppe, der falder inden for betingelserne i denne definition, skal behandles som et etnisk, religiøst eller sprogligt mindretal (Den Europæiske Kommission for Demokrati gennem lov, 1993).

Second chance skoler

Second chance skoler og organisationer er rettet mod udsatte unge, som har behov for en anden form for kompetenceudvikling end den form, der tilbydes inden for det ordinære skole- og kompetenceudviklingsystem. Eleverne kan for eksempel have mange skoleskift bag sig, have afslutte grundskolen uden eksamen, sociale problemer med mere – baggrunde, der tilsammen gør at de risikerer at ende uden for arbejdsmarkedet.

Handicap

Et handicap defineres som en tilstand eller funktion, der vurderes til at være signifikant nedsat i forhold til den sædvanlige standard for en person eller gruppe. Udtrykket bruges til at henvise til individuel funktion, herunder fysisk svækkelse, sensorisk svækkelse, kognitiv svækkelse, intellektuel svækkelse, psykisk sygdom

og forskellige typer kronisk sygdom.

Handicap kan påvirke mennesker på forskellige måder, selv når en person har samme type handicap som en anden person. Nogle handicap kan være skjult, kendt som usynligt handicap. Der er mange typer handicap, såsom dem, der påvirker en persons syn, hørelse, læring, bevægelse, mental sundhed, hukommelse, kommunikation, sociale forhold (WHO, 2020).