

# Spelande

# TV-och Dataspelens vinnande koncept

- Tydligt mål
- Tydliga hinder och regler
- Ökande svårighetsgrad
- Frivillig medverkan

# Unga med diagnos och spel

- Spelet är ofta förutsägbart – det finns ett mål
- Siffror och poäng är ofta enklare att förstå än socialt samspel
- Enklare att få status och känna sig betydelsefull
- Spelets ramar är helt enkelt enklare att förstå

# Vart går gränsen för spelande?

- Grön zon
- Gul zon
- Röd zon

# Vad kan vi göra?

- Bekräfta ungdomen känsla och intresse för spel
- Ge positiv uppmärksamhet även andra sammanhang.
- Introducera andra aktiviteter – gör ungdomen delaktig
- Tänk ungdomens stund
- Var en förebild

# Diskussionsfrågor

- Är spelandet ett bekymmer hemma hos er?
- Vilka aktiviteter kan locka bort från spelande?
- På vilket sätt avleder ni för mycket spel?