
GRUPPTRYCK OCH ALKOHOL

VÄLKOMMEN

Hälsa eleverna välkomna till dagens lektion. Gå igenom trivselregler och vad som är viktigt när gruppen samtalar om viktiga ämnen. Bland annat: Respektera varandra, lyssna aktivt och var delaktig.

LÄRARINLEDNING

Temat bygger på situationer som ofta är svåra att hantera när man går på högstadiet och gymnasiet. Det är kan också vara sådana situationer som är direkt livsfarliga. Under lektionen samtalar man om gruppsyck och hur man hanterar det. Filmatiseringen bygger på gruppsyck. Och orsakerna till att det är lättare att säga ja än nej för vår hjärna.

Att någon gång bli bjuden på klassfest är något som de flest blir och många behöver där ta ställning till om man vill dricka eller inte. Speciellt om man utsätts för gruppsyck.

Drygt 500 ungdomar mellan 15 och 17 år fick frågan om det är svårt att stå emot alkohol.

- 24 procent svarade att det är svårt.
- 13 procent att det kan vara mycket svårt på grund av gruppsycket.
- Hela 61 procent dricker för att andra gör det.

I lektionen tar man upp frågan om varför många ungdomar gör som alla andra och varför det är svårt att göra på något annat sätt.

GRUPPDISKUSSION

Nedan följer diskussionsfrågor där eleverna kan vara med och reflektera kring droger och missbruk.

- Vad är en drog?
- Varför provar man första gången överhuvudtaget?
- Vilka brott kan man göra sig skyldig för om man innehar eller testar droger?
- Varför klassas starka värktabletter också som droger?
- När blir man beroende?
- Kan vem som helst bli beroende?
- Kan man sluta knarka? Hur?
- Vilket är det vanligaste tillfället att testa på droger?

PÅSTÅENDEÖVNING

Detta kan utformas i enlighet med metodboken som en linjeövning, lappövning eller heta stolen.

- Det är lättare att säga ja än nej
- De flesta vill tillhöra ett gäng
- Det är skillnad på positivt och negativt grupptryck
- Det är svårt att säga nej när alla andra tycker tvärt emot mig
- Den som bjuder på alkohol gör det för att den inte vill dricka själv
- Alkohol och dataspel/TV-spel hör inte ihop
- Dricker man alkohol ofta påverkas idrottsresultatet
- Fulla ungdomar är jobbiga

CASE: GRUPPTRYCK OCH SPRITSPEL

Leon och några kompisar är på en hemmafest. En av hans polare har fixat ett nytt ölspel och alla är peppade. Det går verkligen inte bra för Leon. Han förlorar om och om igen och han känner att det börjar spåra ut. Alla kompisarna hetsar varandra genom att ropa drick, drick, drick.... När kompisarna börjar byta ut ölen mot sprit, känner Leon att det räcker. Men han vet inte hur han ska kunna avsluta, utan att det blir problem.

ILLUSTRERA

Personerna som ingår i dilemmat ritas upp på tavlan. Kroppen ska ritas så pass fyllig att man ska kunna skriva stödord i karaktärernas magar samt tankebubblor till respektive person. Analysera max 2-3 personer.

KÄNSLA

Gå igenom en person i taget. Prata om vad de olika personerna känner i situationen samt vilket dilemman som de står inför. Skriv känslorna på respektive person. Eleverna gissar de olika känslorna och förklarar även varför de tror att de känner som de gör.

TANKE

Rita en tankebubbla på varje person i problemsituationen. Låt eleverna analysera vad de olika personerna skulle kunna tänka i situationen och skriv in tankarna i tankebubblorna. Om olika elever tror att de tänker olika saker skrivs alla tankarna eller tolkningarna in i tankebubblan. Försök göra det så nyanserat som möjligt.

HANDLING

En huvudperson är i fokus. Detta innebär att man brainstormar lösningar utifrån hur huvudpersonen i dilemman skulle kunna lösa situationen. Samtliga förslag skrivs på sidan av tavlan. En central fråga blir: - Vad kan huvudpersonen i dilemman göra för att det ska bli bra för så många som möjligt?

KONSEKVENSN

Tillsammans med gruppen tar läraren ut 3-4 alternativ från listan. Analysera positiva och negativa konsekvenser för respektive lösning. Eleverna utmanas därför i att analysera både sina egna, men även andras synsätt och lösningar. Lyft fram inre, sociala, negativa, positiva, långsiktiga och kortsiktiga konsekvenser. Notera att eleverna fortfarande inte har tagit något beslut i dilemman, utan analyserna fortsätter.

BESLUT

När samtliga förslag har analyserats får eleverna ta ställning utifrån konsekvensanalysen. Frågan som eleverna får ta ställning till är: Vilket alternativ är det bästa för så många som möjligt i dilemman? Omröstningen görs öppet eller slutet.

ROLLSPEL

De förslag som får flest röster återges genom ett eller flera rollspel. Här deltar eleverna med planeringen för att genomföra rollspelen.

REPETITION

Lektionen repeteras och gruppen beröms för sitt deltagande.

AVSLUT

Lektionen avslutas.