



SOLUM – ET BRÆTSPIL OM ENSOMHED, VENNER OG FÆLLESSKABER

Det kan være svært at sige højt, at man føler sig ensom. Det er en følelse, som er tabubelagt og rammer unge med særlige behov i højere grad end andre unge. De unge føler sig anderledes, og har svært ved at bede om hjælp. De oplever mange skift i deres liv, hvor det er svært for dem at holde fast i deres sociale relationer.

AF Mette Davidsen | GRAFIK Copenhagen Game Lab

Brætspil som redskab til dialog

Som du kunne læse i interviewet med lærerne på Rødning Fri Fag- og Efterskole er snakke – og mange af dem – omkring de svære ting, der gør, at man føler sig ensom, vigtigt i arbejdet med at afhjælpe ensomhed og indgå i fællesskaber. Derfor har Ligeværd udviklet læringsbrætspillet "SOLUM – et brætspil om ensomhed, venner og fællesskaber". Brætspillet, der bliver færdigt til marts, er et redskab til at skabe dialog blandt både unge og de personer som støtter dem. SOLUM er udviklet af medarbejdere fra Ligeværds medlemskoler, og bygger derfor på stor faglig viden om ensomhed blandt unge med særlige behov samt de unges egne erfaringer med ensomhed.

SOLUM er et spil om ensomhed, venner og fællesskaber

Brætspillet giver spillerne mulighed for at genkende ensomhed hos sig selv og andre. SOLUM præsenterer eksempler på handlinger, som spillerne selv kan udføre for at mindske ensomheden og styrke deres sociale relationer. I SOLUM møder spillerne fire hovedpersoner, som de skal hjælpe med at være gode kammerater og styrke deres venskab. Hovedpersonerne oplever situationer, hvor spillerne skal beslutte, hvad der er det bedste at gøre. Alle hovedpersonerne har særlige udfordringer, som påvirker deres mulighed for at opbygge venskaber og indgå i fællesskaber:

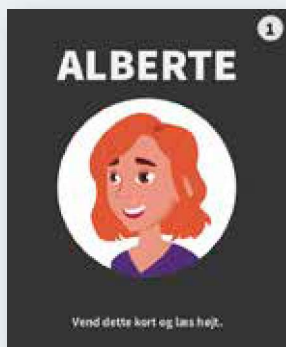


EN DELTAGER I UDVIKLINGS- PROCESSEN SIGER:

"Der bliver skreget og råbt ude i normalområdet på, at det er et problem, at undervisere og faggrupper ved alt for lidt om diagnoser og udfordringer hos børn og unge med særlige behov. De mangler helt konkrete redskaber og materialer, som de kan arbejde med. De mangler ofte kendskab til måder, som man kan arbejde med elever med udfordringer på.

Det her brætspil er et helt konkret redskab. Værsgo. Det kan I spille i klassens time."

Rikke Lybech, underviser ved AspIN Trekanten og deltager i udviklingsteamet.



Alberte

Alberte er startet på en ny skole og savner vennerne hjemmefra. Hun er den stille type og har svært ved at finde nye fællesskaber. Det er vigtigt for hende at klare sig godt i skolen. Alberte går til gymnastik.



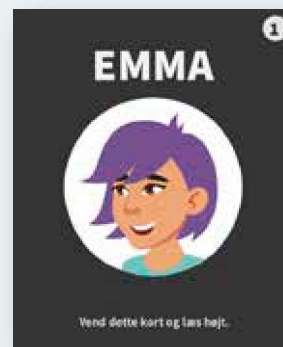
Oliver

Oliver vil gerne være en god ven, som altid finder på sjov. Han er usikker på sig selv. Han føler sig anderledes, og at andre ikke forstår ham. Han bliver tit vred, selvom han ikke mener det. Oliver glemmer ofte sine aftaler.



Josef

Josef har lækkert hår. Han er meget populær. Men han har det svært med folk, der står tæt på ham, eller hvis der er for meget larm. Josef er god til at tegne og gamer også på sit værelse.



Emma

Emma vil gerne være sammen med andre, men hun kommer tit til at sige det forkerte. Hun er med i mange fællesskaber, men hun føler ofte, at hun bliver valgt fra. Hun er meget på sociale medier. Emma går til håndbold og elsker det.

FOR HVER SPILLERUNDE UDVÆLGES EN HOVEDPERSON, SOM LÆGGES I MIDTEN AF SPILLEPLADEN. DEREFTER PLACERES HOVEDPERSONS NÆRE VENNER, VENNER OG BEKENDTE RUNDT OM DEM.

Alle personer i spillet har en glad og en sur side. Den handling, som spillerne vælger for hovedpersonerne, medfører et resultat, som påvirker om personerne i spillet er glade eller sure, om de flytter sig tættere på eller længere væk fra hovedpersonerne og om hovedpersonen er del af fællesskaber.

De unge tester SOLUM

Fire unge i en Unge For Ligeværd - klub spiller SOLUM. De har valgt Emma som hovedperson.

Spiller 1 læser kortet "Pause" op:

Der er pause, og Emma ser, at Michelle og de andre piger fra musik står og snakker. Emma vil gerne være en del af snakken. Hvad gør Emma?

Find nu kort 19 og 20. I skal vælge et af dem.

Spiller 1 finder kortene og læser højt:

Lytter: Emma stiller sig over til gruppen og lytter. Inge lægger mærke til hende, så hun viser sine nye sko frem (kort 19).

Frokost: Emma går over til gruppen og spørger hvad der er til frokost (kort 20).

Spiller 2 siger: *Neeeej, det er ikke en god ide, at hun spørger, hvad der er til frokost.*

Spiller 3 siger: *Jeg tror, hun spørger, hvad der er til frokost for at komme i snak med dem.*

Spiller 4 siger: *Jeg tror altså, det bedste er, at hun viser sine nye sko.*

Spiller 1 siger: *Jeg tror altså, hun spørger, hvad der er til frokost.*

Spiller 3 siger: *Ja, så er man mere i kontakt.*

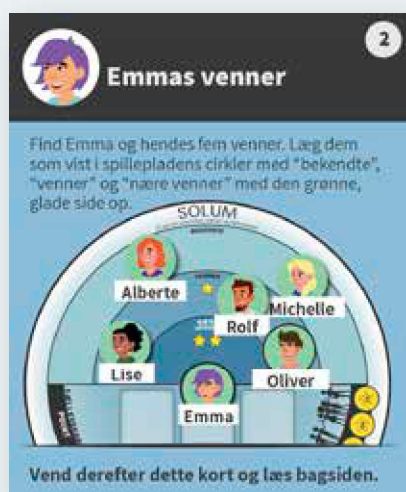
Spiller 1 siger: *De andre bliver jo nødt til at svare Emma.*

Efter lidt mere snak beslutter spillerne sig for svar B) Frokost. Spiller 1 vender kortet om og læser resultatet af deres beslutning: "Ingen ved, hvad der er til frokost. Emma går med Michelle ind for at finde ud af det. Resultat: Michelle bliver glad. Michelle-brik vender allerede den glade side op, så derfor flytter spillerne hendes brik fra "bekendte" til "venner", og dermed tættere på Emma, som ligger i midten af spillepladen.

SOLUM er et dialogskabende brætspil

SOLUM faciliterer samtaler om egne oplevelser og erfaringer med at mindske ensomheden og vedligeholde venskaber, samt deltage i fællesskaber. Dialogen opstår både i løbet af spillet, når spillerne skal begrunde hvilke handlinger, der er de bedste at udføre i en bestemt situation, og i forbindelse med den afsluttende samtale, som er knyttet til hver hovedperson. Ved afslutningen af hver hovedperson møder spillerne spørgsmål, der beder dem forholde sig til de udfordringer, som hovedpersonen har mødt, og hvad de gør i lignende situationer.

Hovedpersonernes afsluttende spørgsmål lyder:



Alberte:

Hvordan hjælper I jeres venner, hvis de er kede af det eller føler sig udenfor? Og hvordan hjælper de jer?

Oliver:

Hvad kan der ske, hvis I ikke overholder en aftale med en ven? Og hvordan løser I det?

Josef:

Hvordan hjælper I en, som har det svært med lyde, støj, smag eller noget andet?

Emma:

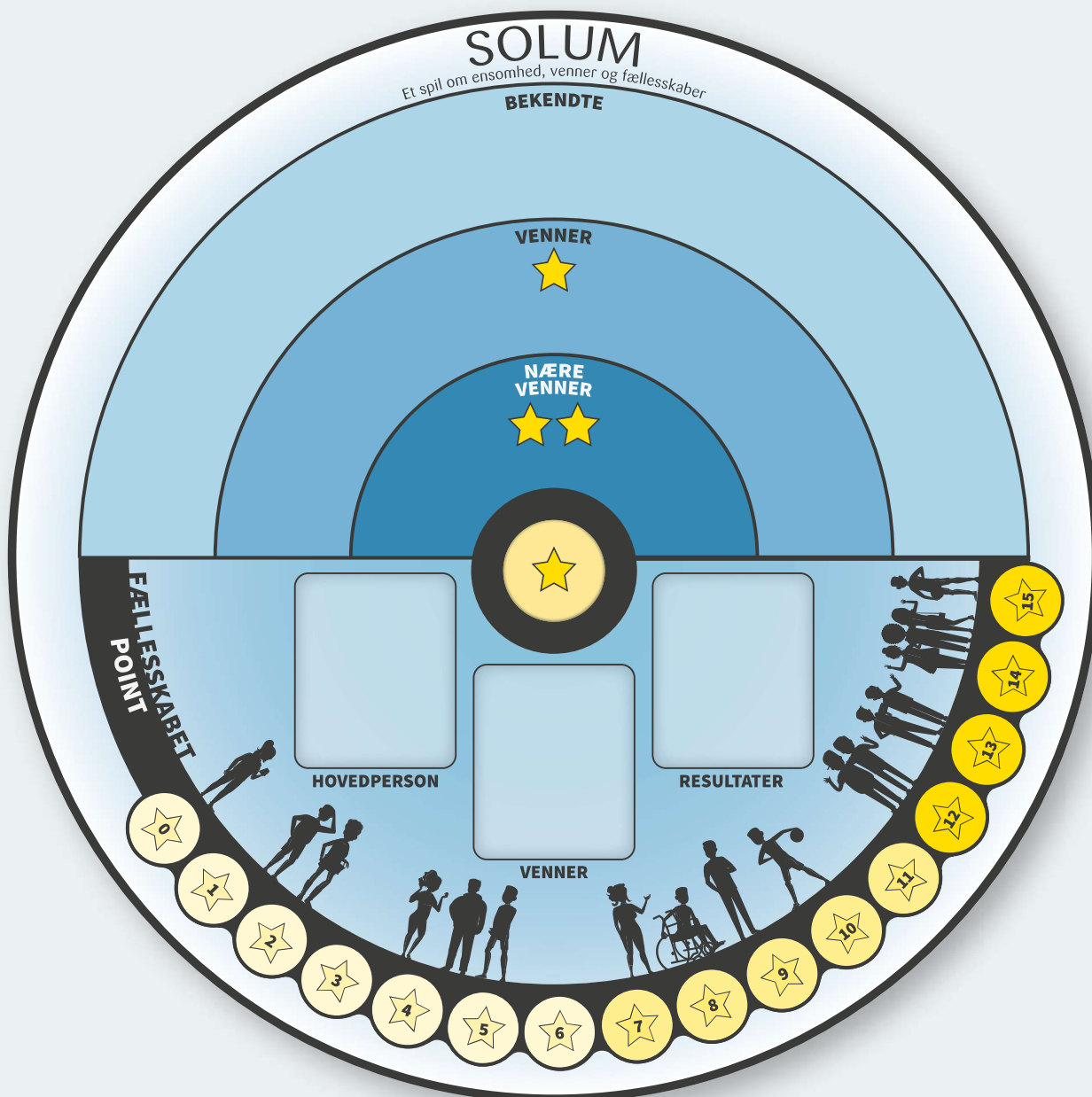
Har I prøvet at blive uvenner med nogen online eller på sociale medier? Hvad gør I, hvis det sker?

SOLUM skaber muligheden for, at unge med særlige behov taler om et emne, som kan være svært at sætte ord på. Ved at spille SOLUM gentager de unge strategier, som de kan bruge for at vedligeholde venskaber og indgå i fællesskaber. Netop muligheden for gentagelse er vigtigt, for at de unge kan opbygge nye kompetencer og fastholde viden. Brætspillet kan spilles i forskellige sammenhænge, så de samme strategier og den nye viden gentages for den unge i nye sammenhænge. Det er derved håbet, at den unge kan medtage viden fra én sammenhæng til en anden. At fastholde sociale relationer, når de oplever skift i deres liv, er nemlig netop noget, unge med særlige behov har svært ved.

Fagfolk opsamlar viden om ensomhed og unge med særlige behov gennem SOLUM

Brætspil spilles i fællesskab, og når SOLUM spilles, er alle sammen om at tage beslutninger for spillets hovedpersoner. De unge møder situationer, som de kender fra deres eget liv og kan reflektere over, hvordan hovedpersonen har det, og hvad hovedpersonen kan gøre for at opbygge venskaber og deltage i fællesskaber. De unge deler deres viden om det at være unge med særlige behov og føle sig alene. Fagfolk, som støtter de unge i samtalerne gennem spillet, får konkret viden om de unges sociale udfordringer og derved større indsigt i og viden om, hvad der er på spil hos unge med særlige behov der føler sig ensomme.

Brætspillet er således et ekspertudviklet læringsredskab, som rustar unge til at kunne klare sig i sociale sammenhænge og i mødet med ensomheden. Det styrker fokus på og viden om ensomhed hos fagpersonalet. SOLUM giver derved mulighed for, at unge med særlige behov og fagpersonale i fællesskab bliver klogere på ensomhed. Når SOLUM spilles har alle et fælles ansvar for at støtte hinanden i at tale om ensomhed, venner og fællesskab. Det bliver et fælles anliggende at viden dele og dele konkrete handlinger, der kan bringe de unge tættere på et liv med mindre risiko for ensomhed.



SOLUM ER ÉT ELEMENT I EN STØRRE FOREBYGGENDE INDSATS

Ansvar for at håndtere børn og unges ensomhed må løftes i fællesskab igennem videndeling og konkrete redskaber. Unge, der ofte føler sig isolerede, savner nogen at være sammen med eller føler sig holdt udenfor. Ensomme unge oplever oftere end deres jævnaldrende angst, hovedpine, mavepine, problemer med at sove og de har sværere ved at koncentrere sig. Derfor har mange af disse unge også svært ved at fastholde uddannelse eller job (CEFU: Når det er svært at være ung i DK – unges trivsel og mistrivsel i tal. 2010).

Ligeværds har fået midler af Socialstyrelsen til en forebyggende indsats mod ensomhed hos unge med særlige behov. Det dialogskabende læringsbrætspil, SOLUM, er udviklet som redskab til støtte af svære samtaler om de følelser, der er forbundet med ensomhed. En samtale, som både finder sted mellem de unge, der spiller og underviseren/støttepersonen, som støtter de unge i samtalerne. ■