

Ludograph[★]

Prata om spel: samtalsguide grundad i en metod

Studiematerial · Modul 6 · 19 juli 2026

CC BY-SA 4.0 · lumikin.org/sv/lar/prata-om-spel

Prata om spel: samtalsguide grundad i en metod

Barn vill ofta berätta om sitt spelande. Det är vuxenvärldens frågor det är fel på. Den här modulen ger fritids, klassrum och köksbord konkreta samtalsverktyg, förankrade i en transparent bedömningsmetod i stället för i förbud.



FÖR PRESENTATÖREN

Modulen tar 20–25 minuter och vänder sig i första hand till lärare och fritidspersonal; varje verktyg fungerar också hemma. Den knyter ihop Modul 1 (profilen) och Modul 3 (krokarnas namn) till praktik.

Vad du tar med dig

- **Visa intresse först, förhandla sedan.** Ordningen är hela metoden.
- Läs **riskuppdelningen**, inte bara helhetsbetyget. Det är i delarna samtalet finns.
- Dialog slår förbud. Inte för att det låter snällt, utan för att förbud lär barn att dölja, och dolda problem växer.
- Du behöver inte kunna spelen. Du behöver kunna fråga om dem.

LÄTTLÄST

Barn vill ofta berätta om sina spel.

Börja med att vara nyfiken. Förhandla sedan.

Förbud inte direkt. Då slutar barnet berätta.

Ett barn som berättar är ett barn du kan hjälpa.

Orden vi använder

Riskuppdelning

Ett betygs delar: engagemangsdesign, monetisering, social risk, i stället för en klumpsiffra. Delarna pekar ut vad samtalet ska handla om. Helhetsbetyget gör det inte.

Samtalsöppnare

En fråga som startar berättande i stället för försvar. Kännetecken: den går inte att svara "ja" eller "nej" på, och den handlar om spelet, inte om barnets skärmtid.

Medspelande (*co-play*)

Att spela tillsammans med barnet som pedagogisk och relationell metod. Rädda Barnens huvudråd, och fritidshemmets naturliga hemmaplan.

Utcheckningsfråga (*exit ticket*)

En kort fråga alla svarar på innan passet är slut, en vanlig avslutning i strukturerad undervisning (jfr Skolverket). Modulerna i den här serien avslutas dessutom med en veckouppgift att ta med hem.

Varför dialog slår förbud

- Bris erfarenhet från samtal med barn: spelandet är en viktig del av barns liv, och barn vill att vuxna ska förstå *vad spelandet betyder*, inte bara mäta det.
- Barn som möts av förbud och minuträkning lär sig snabbt vad som händer den som berättar om ett problem: speltiden ryker. Alltså berättar de inte.
- Det är den verkliga kostnaden för förbudslinjen. Den tystar precis de signaler vuxna behöver höra tidigt: köp som gått snett, obehagliga kontakter, tvångskänsla.
- Dialoglinjen är inte kravlöshet. Ramar ska finnas, men de sätts *efter* att man förstått vad spelet är för barnet, inte före.

Läs riskuppdelningen före betyget

- En klumpsiffra ger bara två samtal: "det är okej" eller "det är förbjudet". Delarna ger riktiga samtal.
- Hög engagemangsrisk: prata om *tid och pauspunkter*. Hög monetiseringsrisk: prata om *pengar och köpspärrear*. Hög social risk: prata om *vilka barnet spelar med*.
- Samma spel kan alltså behöva helt olika samtal i olika familjer, beroende på vilken del som är hög och vilket barn det gäller.
- Utan betygstjänst fungerar samma logik som tre frågor: Drar spelet i tiden? Trycker det på köp? Vem möter barnet där?

Samtalsöppnare per ålder

Lågstadiet

- "Visa mig det finaste du byggt!" · "Vem är starkast i ditt spel, och varför?"

Mellanstadiet

- "Vad hände i spelet i dag?" · "Vad sparar du till just nu?" · "Vilken upplevelse spelar alla i klassen?"

Högstadiet

- "Vilka spelar du med, och var pratar ni?" · "Finns det något i spelet du tycker är gjort för att lura folk?"
(Tonåringar älskar att avslöja design. Använd det.)

Övning: hitta en krok tillsammans

- Be barnet eller gruppen välja ett spel de kan väl. Gå igenom kroklistan från Modul 3 (kopieringsunderlaget på modulens näst sista bild): mötesbokare (spelet bestämmer tiden)? Svit (daglig kedja som nollställs)? Tidsbegränsad butik? Notiser?
- Poängen är rollbytet: barnet är experten som *granskar* spelet, inte den som försvarar sitt spelande.
- Ett barn som själv pekat ut sviten i sitt spel har gjort något inget förbud åstadkommer: sett designen utifrån.
- I grupp: låt paren jämföra. Vilket av våra spel har flest krokar? Vilket har minst antal? Resultatet blir en egen liten metod.

När det blir konflikt om speltid

- Skilj på barnets vilja och spelets design. "En runda till" kan vara spelglädje, eller en svit som hotar att nollställas. Fråga vilket innan du dömer: "vad händer i spelet om du slutar nu?"
- Avsluta vid pauspunkter, aldrig mitt i. Förvarna: "efter den här matchen" slår "nu".
- Gör reglerna i förväg och per spel (Modul 2:s överenskommelse). Konflikten i stunden är fel tillfälle att förhandla regler.
- Om varje avslut är strid, i varje spel, under lång tid: då är det inte en regelfråga längre. Gå till nästa bild.

Hänvisningskedjan

- **Oro för tvångsmässigt spelande** som stör sömn, skola och vänner över tid: elevhälsan, vårdcentralen eller BUP. Fritidens och skolans roll är att se och slussa, inte att diagnostisera.
- **Köp som gått snett:** plattformens support först (återköp finns oftare än man tror), och prata utan skuld. Skam tystar (Modul 4).
- **Obehagliga kontakter eller misstänkt grooming:** spara bevis, anmäl i appen, **Bris 116 111** för barnet, polisen vid misstanke om brott, ECPAT:s hotline (Modul 5).
- Viktigast av allt: barnet ska veta *i förväg* att berättandet aldrig straffas. Det är hänvisningskedjans första länk.

Fritids: gemensamt spelande som brygga

- Fritids har det hemmet ofta saknar: gruppen, tiden och en vuxen som kan sitta med utan att vara förälder.
- Rädda Barnens råd, spela med barnet och möt riskerna tillsammans, är fritidshemmets naturliga arbetssätt. Det ger också barnet ett socialt sammanhang kring spel som annars kan vara ensamt.
- Praktiskt: låt barnen turas om att vara "guide" i sitt spel för en vuxen och en kompis. Guiderollen är samtalsöppnaren i sig.
- Fritids ser också det föräldrar inte ser: vem som aldrig får vara med, vem som alltid måste logga in. Den kunskapen hör hemma i föräldrasamtalen.

Läroplanskoppling och lektionsstruktur

- **Digital kompetens** är en del av grundskolans uppdrag: att förstå hur digitala system är utformade och hur de påverkar oss. Det är exakt vad krokövningen tränar.
- **Källkritik:** att granska vem som byggt något och varför gäller även speldesign. "Vem tjänar på att jag loggar in varje dag?" är en källkritisk fråga.
- Följ den struktur svenska pedagoger känner igen (jfr Skolverkets modell för strukturerad undervisning): tydligt mål, centrala begrepp, gemensam övning, diskussion, utcheckningsfråga. Modulerna i serien är byggda i den ordningen och kan användas rakt av.
- Kopieringsunderlag: kroklistan finns som egen bild i Modul 3 (skriv ut den sidan ur modulens PDF), plus de tre frågorna: Drar det i tiden? Trycker det på köp? Vem möter barnet där?

Att prata vidare om

- Vilken är din egen första fråga till ett barn om spel i dag? Startar den berättande eller försvar?
- Vad skulle hända i din barngrupp om barnen fick granska spel som experter i stället för att försvara sitt spelande?
- Vet barnen i din närhet vad som händer om de berättar om något jobbigt i ett spel? Har ni sagt det, eller antar ni att de vet?
- Var i er verksamhet finns i dag utrymmet för medspelande? Om det saknas: vad är det minsta första steget?

Källor

Bris, om barns digitala liv. Samtalserfarenheter om gaming ur barns perspektiv: spelandet är en viktig del av barns liv, och barn vill att vuxna förstår vad spelandet betyder. Bris, 116 111.

Rädda Barnen: "Spela med ditt barn och möt riskerna tillsammans". Råd till vuxna om medspelande och om varför barn som möts av förbud slutar berätta.

Skolverket: Strukturerad undervisning, en modell i sex steg. Tydlig lektionsstruktur; grundskolans uppdrag kring digital kompetens och källkritik.

Ludograph (2026). Ludograph Scoring Methodology, version 1.3. Riskuppdeleningen (engagemangsdesign, monetisering, social risk) som samtalsstruktur.

VECKANS UPPGIFT

Byt ut en fråga denna vecka: ersätt "hur länge har du spelat?" med "vad händer i spelet i dag?", och lägg märke till vad som händer med svaret.

Modul 6 · Prata om spel: samtalsguide grundad i en metod

Detta studiematerial är fritt att använda, dela och bearbeta under licensen [Creative Commons Erkännande-DelaLika 4.0 \(CC BY-SA 4.0\)](#). Ange **Ludograph (lumikin.org/sv/lar)** som källa och dela bearbetningar under samma licens.

Ludographs spelbetyg och betygsdatabas är en separat tjänst och omfattas inte av denna licens. Materialet hänvisar till den öppet publicerade, versionshanterade metodiken på lumikin.org/methodology; alla betygsexempel i materialet är illustrativa.

Producerad av Ludograph, oberoende spelvägledning för föräldrar. Serien är spelpositiv: spel är barns hobby och rättighet, och det är designvalen, inte mediet, som avgör nyttan och risken.

Ludograph

*Spelbedömningar förankrade i
barns utveckling*

UTFORSKA JÄMFÖR METODIK STUDIEMATERIAL DATAKVALITET BETYGSÄNDRINGAR OM
VANLIGA FRÅGOR PRESS INTEGRITET VILLKOR RSS

SE SV ▼

© 2026 LUDOGRAPH. LUDOGRAPH-BETYGEN GRUNDAR SIG PÅ VÅR OBEROENDE BEDÖMNINGSMETODIK.