

# ARBETSBLAD 5A

## FORMULÄR OM SPELTANKAR

	Jag har haft tanken:	Så här tänker jag:	Tankens påverkan på spelet:	Strategier? Hur hantera?
	Ja = X Nej = lämna blankt	0 = aldrig 1 = ibland 2 = ofta 3 = hela tiden	0 = inget 1 = lite 2 = ganska stor 3 = mycket stor påverkan	
<b>Sannolikheter</b>				
Efter många förluster kommer det en vinst.				
En rad förluster kan lära mig något som kommer att hjälpa mig att vinna senare.				
När automaten inte betalat ut på länge ökar chansen att vinna.				
Om det varit många låga tal ökar sannolikheten för att ett högt tal kommer.				
<b>Kontroll/ vidskeplighet</b>				
Särskilda nummer och färger kan öka mina chanser att vinna.				
Specifika föremål ökar mina chanser att vinna.				
Vissa ritualer och vanor ökar mina chanser att vinna.				
Genom att observera en dealer kan jag dra viktiga lärdomar som hjälper mig i mina satsningar.				
Jag vet när jag kommer att vinna.				
Jag är en bättre spelare än de flesta andra.				
Jag är egentligen bra på att spela, men...				
Det är min turdag i dag.				
Nu vet jag hur jag ska spela nästa gång.				
<b>Spel för att må bättre</b>				
Att spela gör mig lyckligare.				
Jag behöver spela för att kunna fungera.				
När jag spelar ser jag ljusare på tillvaron.				
När jag vinner kommer jag att gottgöra mina nära och kära.				
Att spela hjälper mig att slappna av.				

	Jag har haft tanken:	Så här tänker jag:	Tankens påverkan på spelet:	Strategier? Hur hantera?
	Ja = X Nej = lämna blankt	0 = aldrig 1 = ibland 2 = ofta 3 = hela tiden	0 = inget 1 = lite 2 = ganska stor 3 = mycket stor påverkan	

### Oförmåga att sluta

Min önskan att spela är helt övermannande.				
Jag är inte stark nog att sluta spela.				
Nu har jag spelat bort så mycket, jag kan lika gärna spela för resten av pengarna också.				

### Kontroll över spelet

Den här gången kommer jag att sluta spela när jag ligger på plus.				
Jag ska bara spela för lite pengar.				
Jag ska bara spela en kort stund.				
Jag är värd att unna mig ett spel.				

### Ekonomi

Spel är ett sätt att öka mina intäkter.				
Spel kan snabbt lösa en ekonomisk knipa.				

Summering	Frekvens (så här tänker jag)	Tankens påverkan på spelet:
Sannolikheter (max = 12)		
Kontroll/ vidskeplighet (max = 27)		
Spel för att må bättre (max = 15)		
Oförmåga att sluta (max = 9)		
Kontroll över spelet (max = 12)		
Ekonomi (max = 6)		
<b>Totalt</b>		