

**C-uppsats 070616 Södertörns Högskola,
Utbildningsvetenskap, lärarutbildningen**

Albin Axén och Max Karlberg

Handledare Öjvind Diderichsen

Norden runt, ett pedagogiskt spel



Abstract	3
Abstrakt	3
Inledning.....	3
Tankar kring ett pedagogiskt spel	3
Norden runt – En idé tar form	4
Uppsatsens disposition	5
Teoretisk bakgrund.....	6
Hur barnet leker och lär.....	6
Leken	7
Spelet	8
Det pedagogiska spelet.....	8
Spel och tävlande i de äldre årskurserna	9
Lekbehovet hos äldre barn	9
Pedagogiska dataspel – nyttigt hjälpmedel eller överreklamerat skräp?.....	10
Interaktion – kanske inte alltid av bästa slag.....	11
Vad säger läroplanerna om pedagogiska spel i undervisningen?.....	12
Norden runt – spelet växer fram.....	13
Varför just Norden?.....	13
Datorns roll i spelet	14
Det fysiska spelet	14
”Norden runts” fyra dimensioner	15
Hönan eller ägget, Vad kommer först i spelkonstruerandet?	16
Spelbalans.....	16
Spelplanen – En gammaldags karta	17
Spelet ändrar storlek och innehåll	19
Söksidor och metoder för att söka information	20
Frågorna	21
Enkäterna.....	22
Intervjuerna	22
Deltagarna	23
Berikas elever inom specialpedagogik	23
Frågeställningar.....	24
Övergripande frågeställning	24
Frågeställningar kring ”Norden runt”	24
Resultat.....	25
Testspelandet på Berika	25
Intervjuer, Berika	29
Danmarklaget	29
Norgelaget, som vann.....	30
Intervjuer Kärrdal.....	34
Pojklag Norge.....	34
Pojklag Danmark.....	35
Flickornas lag, Sverige, som vann	36
Sammanställning av intervjuer.....	36
Enkätsvaren	37
Förklaring till tabeller.....	37

Analys.....	42
Slutsats	46
Studiens begränsningar	47
Vidare forskning.....	48
Källor.....	49
Litteratur.....	49
Litteratur som använts som underlag för spelfrågorna.....	49
Övriga referenser.....	50
Appendix	51
Bilder	51
Spelregler	55
Utrustning.....	55
Tillbehör	55
Kortfattad beskrivning av spelet	55
Spelet börjar	56
Förflyttning.....	56
Vinna stora frågekort.....	57
Slutspelet	58
Vinna små frågekort	58
Enkäterna.....	58
Berika	58
Kärrdal.....	63
Exempel på frågor	72
Exempel på korta slutfrågor	76

Abstract

The subject of this thesis is the pedagogic game in education. The researchers have created and developed a pedagogic game called "Nordic tour", and tested the game in two schools in Haninge and Sollentuna. The result of the test, the game and a discussion of the pedagogic game and how they can be used in education is presented in this thesis.

Keywords: Pedagogic game, Nordic region, John Dewey, play

Abstrakt

Uppsatsen handlar om pedagogiska spel i skolundervisningen. Författarna har konstruerat och provspelat ett pedagogiskt spel kallat "Norden runt" i två skolor i Stockholmsområdet. I uppsatsen redovisas resultaten av undersökningen samt förs en diskussion kring pedagogiska spel och hur de kan användas i skolan.

Inledning

Under vår tid som lärarstudenter har vi utvecklat ett intresse både för olika pedagogiska skolbildningar liksom för alternativa undervisningsformer. Rollspel, projektarbeten, praktiska övningar, grupparbeten och studiebesök kan vitalisera och variera lärandeprocesserna hos såväl elever som lärare. Öppenhet för nya intryck och en vilja att pröva olika sätt att bedriva undervisning tycker vi är en viktig, för att inte säga nödvändig egenskap hos lärare i dagens föränderliga skola. John Dewey och hans tankar om barns kunskapsinhämtning och hans syn på lärarrollen har härvidlag särskilt inspirerat till föreliggande undersökning.¹

Tankar kring ett pedagogiskt spel

Under våra praktikperioder har vi ibland fått tillfälle att experimentera med lärarrollen och undervisningsmetoder eller sett hur andra lärare gjort. Tillsammans har vi diskuterat och

¹ Se t.ex. Dewey, John, Demokrati och utbildning s. 169 f.

filosoferat kring våra erfarenheter och hur man kan göra för att skapa förutsättningar för ett lustfyllt lärande. Uppsatsprojektet såg vi som en möjlighet att prova en idé som anknyter till vår nyfikenhet för didaktiska tillvägagångssätt. Skulle den kanske vara möjlig att genomföra i ett praktiskt sammanhang? Det vi ville ta reda på var om pedagogiska brädspel på ett framgångsrikt sätt kan användas som verktyg i undervisningen, även i de högre årskurserna på grundskolan och i gymnasiet.

Vår tanke och förhoppning var; enkelt uttryckt, att om man lyckades kombinera de positiva egenskaper som man vanligen förknippar med spel, med ett pedagogiskt hållbart tillvägagångssätt, så kunde förutsättningar skapas för en ny resurs i skolundervisningen.² Som metod att pröva denna hypotes på ville vi provspela ett eller ett antal noga utvalda och för uppgiften relevanta spel tillsammans med elever i grundskolan och gymnasiet. Våra egna observationer från dessa provspelningstillfällen, tillsammans med elevernas egna upplevelser reflektioner och omdömen, skulle utgöra grunden för en samlad bedömning av det pedagogiska spelets användbarhet i skolundervisningen.

Norden runt – En idé tar form

De kriterier vi inledningsvis ställde på de pedagogiska spel som kunde tänkas ingå i vår studie var att de skulle innehålla åtminstone någon, helst flera, av följande ingredienser:

Samarbetsträning, informationssökning och kunskapsförmedling. Detta samtidigt som de på ett eller annat sätt skulle gå att integrera med krav och målsättningar i kurs- och läroplanerna.

Efter en tids fruktlöst sökande efter lämpliga spel för de högre årskurserna på grundskolan och för gymnasiet, så beslöt vi oss för att ta saken i egna händer och utveckla ett eget spel. Detta skulle ge oss möjligheten att utforma det precis som vi ville, helt anpassat efter våra egna syften. Dessutom innebar det en praktisk och metodisk fördel att ”bara” behöva provspela ett spel som i sig själv omfattade alla de ovannämnda ingredienserna. Till nackdelarna hörde att det skulle kräva en ganska stor arbetsinsats och att risken fanns att vi skulle misslyckas. Vi övergick nu till att diskutera några olika idéer om utformningen och inriktningen på spelet och fastnade till slut för en spelvariant som fick arbetsnamnet ”Norden

² Till positiva egenskaper räknar vi här spänning, engagemang, lagkänsla och motivation. Se vidare diskussion kring spel på s.

runt” I detta spel skulle vi förutom att skapa ett ämnesövergripande tema inom SO också kunna kombinera ett klassiskt brädspel med datormediet.³ De efterföljande fyra veckorna ägnade vi sedan helt till att färdigställa spelet och boka in provspelningar på ett par olika skolor i Stockholmsområdet.⁴

Uppsatsens disposition

För den oinsatte läsaren följer nu inledningsvis en teoretisk och forskningsbaserad inramning av vår undersökning. Den kommer att fokusera på företeelser kring lek och spel. Här diskuteras en rad iakttagelser och synpunkter som på många sätt anknyter till vår spelstudie. Vi vill dock poängtera att vårt utvecklingsarbete med ”Norden runt”; förutom det att vi hämtat inspiration från en del reformpedagogiska tanketraditioner, har skett helt utan koppling till litteratur eller teori om spel. Istället har vi utgått från våra egna ämnesområden, våra erfarenheter från undervisningen i skolan, vårt genuina intresse för spel och vår nyfikenhet i frågor som rör alternativ pedagogik/didaktik.

Efter teorigenomgången följer ett avsnitt om hur vi gick tillväga när ”Norden runt” växte fram och hur det är avsett att användas. Syfte och frågeställningar preciseras. Därefter följer ett kapitel om provspelningarna. Här ger vi en kortfattad presentation av de medverkande skolorna och elevgrupperna. Sen beskriver vi själva speltestandet och vår tolkning och analys av resultaten. I en avslutande del besvarar vi de övergripande frågeställningarna och presenterar våra slutsatser. Vi pekar på begränsningarna med vår undersökning och ger förslag på vidare forskning.

³ Spelets Regler och bilder hittar ni i appendix ⁴ En gymnasieskola i Haninge och en mellanstadieskola i Sollentuna

⁴ En gymnasieskola i Haninge och en mellanstadieskola i Sollentuna

Teoretisk bakgrund

Hur barnet leker och lär

Filosofen och reformpedagogen John Dewey menade att lärande var förverkligandet av egna intentioner. Han reagerade mot tvång och handfast disciplinering i skolundervisningen och framhävde istället hur viktigt det är att ta hänsyn till barnets egen värld. Klassrummet skall inte vara en plats där eleverna tyst och passivt inhämtar utantillkunskaper, det skall mer ha karaktären av en sjudande, kreativ verkstad.⁵ Lärandet och kunskaperna skall inte ses som det primära målet, utan istället som en konsekvens av elevens egna kreativa verksamhet.⁶ För pedagogen gäller det att tillvarata och högakta elevens personliga intressen och forma undervisandet utifrån dessa.⁷ Dewey ansåg att eleverna alltför ofta pådyvlades kunskaper som inte knöt an till deras spontana nyfikenhet och som av eleverna uppfattades som motbjudande.

”Botemedlet är att hitta material och undervisningsformer som knyter an till den tillgängliga förmågan(hos eleven, vår anm.). Detta material och dessa undervisningsformer sätter igång en aktivitet och ser till att den fortgår och utvecklas – och däri yttrar sig intresset. Om materialet får verka på detta sätt finns det inget skäl varken att jaga knep som skall göra det intressant eller att ta till nyckfulla, halvt framtvingade ansträngningar”⁸.

Vi har utgått från dessa rader av Dewey när vi skapat vårt spel, vi vill helt enkelt försöka att omsätta dessa idéer i praktiken.

Birgitta Knutsdotter Olofsson har i boken ”Varför leker inte barnen” undersökt varför barnen på förskolan leker så lite jämfört med när hon själv var barn.⁹ Hennes slutsats är att de vuxna i förskolan inte tar barnens lekande på allvar, inte ger det tid, utrymme och ostördhet, inte planerar för den, inte lyssnar och inte deltar. Den faktiska verkligheten och de av vuxna organiserade verksamheter premieras på bekostnad av intresset för fantasi, inlevelse och barnens spontana lekar.

⁵ Sundgren, Gunnar. Boken om pedagogerna, s. 89 Liber 2005

⁶ Ibid. s. 90

⁷ Dewey, John, Demokrati och utbildning, s.169

⁸ Ibid s. 169-170

⁹ Knutsdotter Olofsson, Birgitta, ”Varför leker inte barnen? – rapport från ett daghem” HLS förlag 1991

Knutsdotter Olofsson menar att för att barnen skall leka behöver de vuxna ”ladda” leken och leksakerna med liv och innehåll, annars förblir de ”döda” ting för barnen, saker som de inte riktigt vet hur de skall tolka och använda. Som kontrast mot dagens förskola beskriver hon sin egen barndom, med närvarande vuxna som med fantasi och engagemang göt liv i leksakerna och som planerade och tom. möblerade för leken.¹⁰ Både Dewey och Knutsdotter ser det således som pedagogens uppgift att lyssna på, inspirera och vägleda barnet i situationer med lek och lärande.

Leken

*”Att leka är att kliva bort från det vardagliga livet och in i en annan värld, med påhittade regler och en otvungen gemenskap”.*¹¹

För barn i yngre åldrar, särskilt inom förskolan är leken en integrerad del av den pedagogiska verksamheten. Genom leken förbereder sig barnen inför vuxenlivet, de bearbetar upplevelser och intryck från världen runtomkring. De prövar roller och iscensätter en rad tänkta situationer.¹² Leken blir en träning i socialt samspel där barnen kan agera ut känslor och funderingar. Lekens främsta kännetecken är att den är lustfylld och frivillig, den har visserligen sina givna regler, men utövas utan tydliga mål. Lekandet sker; menar många, för lekens egen skull, den är universell och existerar som företeelse bortom kulturens ramar.¹³ Det hör till det mest grundläggande i människans väsen att leka. Därför kallar också Huizinga oss också för ”Homo Ludens” - Den lekande människan.

Också vuxna människor leker, även om det sker i andra former och inte lika intensivt som hos barnen. Huizinga menar att vuxna människor lekte mer förr i tiden och exemplifierar med utvecklandet av den moderna idrottsrörelsen. Det som tidigare mest var på lek; gentlemän

¹⁰ Ibid. s. 163

¹¹ Huizinga, Johan ”Den lekande människan” 1945 s. 17

¹² Vygotskij, i Sandberg (2002)

¹³ Huizinga, s. 11

emellan, har nu avskalats på lekmoment i takt med att kommersiella intressen ökat sin roll och den professionelle idrottsmannen/kvinnan klivit in på scenen.¹⁴

Spelet

Spelet är som företeelse nära besläktat med leken men skiljer sig från densamma på så sätt att det har ett givet mål och i regel innehåller någon form av tävlingsmoment. Även idrottsutövande faller med denna definition inom kategorin spel.¹⁵ För deltagarna i spelet gäller det att utnyttja sin skicklighet, snabbhet och kraft, eller kanske tur, för att ”vinna”. Vissa spel påminner dock mest om ren lek, t.ex. att lägga pussel eller att medverka i levande rollspel.¹⁶ Spelet har annars generellt sett ett mer allvarsamt uttryck än leken, särskilt när det kommer till uttryck i form av organiserat tävlande, som inom t.ex. olika idrotter, Schack eller Bridge.¹⁷

Det pedagogiska spelet

Pedagogiska spel är benämningen på spel som gör någon form av anspråk på att träna eller underlätta utövarens pågående inlärningsprocess. Vanligtvis förknippar man nog pedagogiska spel med olika former av interaktiva spel på datorer, men det kan likväl handla om fysiska spel i form av t.ex. kort- eller brädspel. Idag är det främst i de yngre årskurserna och då särskilt inom fritidsverksamheten på skolorna som man stöter på dessa. De finns dock mer till hands för att utgöra ett vettigt alternativ i barnens fritidsverksamhet än som ett integrerat pedagogiskt redskap i lärandeprocessen. Vanligt förekommande på fritids är spel som Schack, Kinaschack, Backgammon, Kalaha, Domino, Yatzy, Memory, kort och liknande.¹⁸ Färdigheter som barnen via dessa spel tränar handlar om logik, huvudräkning, strategisk

¹⁴ Huizinga. Mot detta kan man väl anmärka att för att kunna leka/sporta överhuvudtaget så måste man ha fri tid. Det kan väl stämma att en överklass hade tid över även förr i tiden och kunde förlusta sig med kricket, krocket, rävjakt och maskerader. Men att förlänga det till att gälla den stora massan av befolkningen är nog väl magstarkt. De hade knappast tid för överdrivet mycket lekande. Hur är det förresten idag? Gör många vuxna annat än ”leker”? Surfande på jobbet, spelande av datorspel, okynnesmessande med mobilen, Karaokeframträdanden, korpiddrottande, bungejumphoppande, eller TP-lirande osv. Kanske är vi i västvärlden mer Homo Ludens än någonsin förr!

¹⁵ Jämför ”Olympiska spel” eller på Norska: ”Olympiske lekar”.

¹⁶ Sand, ”Lekfulla spel”,

¹⁷ Huizinga, s. 217 f.

¹⁸ Exempelen är hämtade från Johanssons skola i Sollentuna samt från Sand, Bobbi ”Lekfulla spel”

planering och minnesträning. Att dessa spel skulle främja lärandeprocessen i den ordinarie skolundervisningen, finns det dock inget entydigt stöd för.¹⁹

Spel och tävlande i de äldre årskurserna

Äldre barn tenderar att se mer allvarligt på spelandet; liksom på idrottsutövandet. På fotbollsmatcherna i småskoleåldern fick alla vara med, med tiden blir bara de bästa uttagna. Spelandet övergår gärna till en kamp som det gäller att gå segrande ur. Kanske är det därför man inte tillämpar pedagogiska spel i de äldre åldrarna: Eleverna ser för allvarligt på tävlingsmomentet och många drar sig för att delta av rädslan för att förlora. För mycket prestige står på spel. Lekmomentet är försvagat, tävlingsmomentet dominerar. Även andra former av konkurrens och tävlan vinner med åren insteg i skolvardagen: De skriftliga proven och betygen utgör för de flesta elever ett incitament till att anstränga sig och prestera på toppen av sin förmåga. Resultaten sorterar och placerar eleverna i olika kategorier. Idrottslektionerna med sina inslag av skicklighets-, kraft- och uthållighetsmätning, bidrar även de till att jämföra och rangordna eleverna efter prestation. ”Leken” får en allvarligare dimension.

Lekbehovet hos äldre barn

Vi tror ändå att lekbehovet hos eleverna i de högre årskurserna lever kvar, särskilt som så mycket annat runtomkring dem blir allvarligare. Ett spel som till sitt utförande tilltalar leksinnet, men som ändå innehåller någon form av tävlingsmoment, borde rymma möjligheter att aktivera och motivera elever till en lustfylld upplevelse, goda insatser och nya kunskaper. Att helt ta bort tävlingsmomentet är nog inte helt lyckat. För lagkänslans och motivationens skull tror vi att den ofta är nödvändig. Ett exempel: Kompisar som lilar lite fotboll i solen på en äng; ”helt på lek”, lär ändå räkna mål och utkora ett vinnande lag, även om det primära syftet här är att umgås och leka. När man ”leker” Land och stad på SO-lektionen är syftet helt klart att ha roligt, samarbeta och uppleva spänning.²⁰ Dessa upplevelser är dock inte möjliga utan de regler och det tävlingsmoment som inramar aktiviteten.

¹⁹ Linderoth s.15

²⁰ Land och stad spelas i lag. Under en viss begränsad tid skall lagen komma på ord kopplade till vissa i förväg valda kategorier, t.ex. svenska monarker, orter i Östergötland och berömda feminister. Orden skall börja på en given bokstav som är olika för varje spelomgång och i förväg okänd för de spelande, t.ex. B. Då kan svaren

För vissa människor är nog tävlingsmomentet centralt medan andra betonar de lekfulla och/eller sociala dimensionerna av spelet/tävlingen och inte bryr sig så mycket om slutresultatet. Kort- och frågespel utgör ytterligare exempel på sådana spel som har en stark social funktion, men som inramas av ett tävlingsmoment.²¹

Pedagogiska dataspel – nyttigt hjälpmedel eller överreklamerat skräp?²²

Som nämnts förknippar man kanske oftast pedagogiska spel med olika former av dataspel. De används nuförtiden i ganska hög utsträckning på skolor, men är främst konstruerade för användning i hemmet. De vänder sig vanligen till de lite yngre barnen, från ca 4-14 år och finns i en oräknelig mängd olika utföranden. De kan kretsa kring olika skolämnen som matematik, språk, geografi, historia, men också vara designade för att träna färdigheter som motorik, strategisk planering, minne och hypotesprövning. Under senare år har datorer och pedagogiska dataspel marknadsförts hårt och föräldrar har uppmanats och övertygats om att införskaffandet av en dator utgör en nödvändig investering i barnens framtid. Att inte utnyttja den nya tekniken för att ge sina barn ett försteg i skolgången har kommit att anses vara konservativt, för att inte säga reaktionärt.²³ Emellertid har det visat sig att de pedagogiska spelen, med några få undantag, har haft svårt att etablera sig på marknaden. De kommersiella dataspelen, ofta med mångmiljonbudgetar, dominerar idag nästan totalt. De är avancerade och komplexa till sin uppbyggnad, ofta med 3d-grafik, de kretsar kring långsiktiga mål och innehåller ofta uppdrag och utmaningar som prövar spelarens minne, motorik, strategiska sinne och problemlösningsförmåga.²⁴ Dessutom utgör de kommersiella dataspelen idag ofta ett gemensamt intresse, eller en hobby, hos många unga. Detta gäller särskilt ”onlinespelen” där de kan spela tillsammans via Internet. Att då få dem att frivilligt övergå från att spela dylika spel till att sitta ensam med ett lågbudgetspel med pedagogiska förtecken, blir förstås knepigt.

enligt kategorierna ovan bli Birger Magnusson, Boxholm och Boethius, Maria-Pia. Lagen får poäng om deras svar är unika. Om ett annat lag således svarat Bernadotte, Karl Johan, Borensberg och Brontë, Emelie, så får bägge lagen poäng. Första lag till ett visst antal poäng vinner. Spelet kan leda till diskussion och försvar av t.ex. ett svarsförslag som av en eller annan anledning är tveksamt. Detta höjer spelvärdet. Läraren är skiljedomare.

²¹ Huizinga 214 f.

²² Framställningen bygger här i huvudsak på Buckingham, David och Scanlon, Margaret, ”Education, entertainment and learning in the home” kapitel 7 ”Going interactive” Bury St Edmunds 2003

Interaktion – kanske inte alltid av bästa slag

Ett mantra i marknadsföringen av de pedagogiska cd-romspelen och det som har ansetts som deras stora försteg gentemot traditionellt lärande, har varit "interaktion".²⁵ Förespråkarna av pedagogiska dataspel menar att barnen ges möjlighet att interagera med datorn och själv styra över sitt lärande, att de får tillgång till en obegränsad värld av "kunskap". Om barnet är eleven så blir datorn och det interaktiva spelet läraren. Kritiker menar dock att de pedagogiska spelen sällan håller måttet, att deras pedagogiska förtjänster är små eller obefintliga, att de försöker "lura" barnen genom att förkläda och popularisera vanlig "skolundervisning" i dataspelsform. Dessutom, menar de, är "interaktionen" oftast högst begränsad och förenklad. Ett exempel: Man trycker på en knapp och något händer, men knapptryckandet behöver inte vara styrt av ett övervägt val utan kan ske godtyckligt och slumpmässigt. En chansning kan då ge en mycket positiv respons eftersom datorn aldrig kan veta att det är en chansning. Små barn (och även deras föräldrar) kan dessutom ha problem med att lära sig att följa instruktionerna på skärmen. Många spel har inneboende "buggar", ibland kan det hända att felmeddelanden dyker upp och skärmen låser sig. Mycket information kan ligga dold i spelet och aldrig bli tillgänglig för spelaren eller dyka upp mer eller mindre slumpvis. Detta förtar förstås mycket av glädjen och nyttan med spelandet. Kritiker menar också att mycket av den fakta som förmedlas i spelen ofta blir lösryckt från sitt sammanhang och inte förmedlas i sin kontext. Det saknas moment som förvandlar informationen till användbar kunskap. De spel som handlar om experimenterande och upptäckande utgör enligt desamma sämre alternativ än ett vanligt studiebesök och klassrumslaborationer. De små barnen, åtminstone upp till tonåren, är inte heller mogna för att hantera alla abstrakta moment i den virtuella spelvärlden. För att dessa överhuvudtaget skall vara genuint användbara så krävs vägledning av en vuxen eller en lärare som kan sätta upp mål för spelandet, som kan värdera och kontextualisera informationen, som kan peka på brister med det som förmedlas via datorn. Utan detta så förblir de pedagogiska förtjänsterna med dataprogrammen och deras interaktiva inslag, alltför fattiga.

Överhuvudtaget så poängteras även av andra forskare hur viktig pedagogens eller den vuxnes roll är för elever och barn i olika lärprocesser. Datorn kan aldrig ersätta en levande människa, den saknar flexibilitet, möjlighet att göra bedömningar, förmågan att sätta in saker i ett

²³ Ibid. s. 109

²⁴ Ibid. s. 113

²⁵ Ibid. s 115 f.

sammanhang och att interagera på sätt som påminner om mänskligt handlande. Eftersom förmågan att vägleda, känslomässigt inspirera, upplysa och uppmuntra är så centralt i det pedagogiska arbetet så är datorn på detta område ytters begränsad.²⁶

Vad säger läroplanerna om pedagogiska spel i undervisningen?

Skolan har successivt gått från en auktoritär institution som haft monopol²⁷ på kunskap till att bli endast en av de platser där ungdomar och barn lär sig det viktigaste i livet. Barnen idag har tillgång till många fler kunskapskällor än för bara 50 år sedan. En viktig roll för läraren är att vara den person som får ett klimat i klassrummet som är fokuserat på kunskap och meningsfull aktivitet i konkurrens med alla andra intryck eleven får. Det finns olika metoder för att uppnå detta viktiga mål för läraren. Lärarna kan inte upprätthålla disciplin, ordning och motivation enbart via sin yrkesroll och yrkesstatus längre²⁸. Det krävs olika former av varierade grepp för att fånga elevens intresse och motivation²⁹. Följande är hämtat ur Lpf-94.

Eleverna lever i en komplex verklighet med snabb förändringskraft, vilket gör deras förmåga att snabbt kunna finna, tillägna sig och använda ny kunskap, viktig.

Skolan skall utveckla elevernas kommunikativa och sociala kompetens³⁰. Här tror vi att spelmomentet som genomförs i lagarbete kan utveckla social kompetens.

Undervisningen skall bestå av att förmedla fakta, förståelse, färdighet och förtrogenhet i ett samspel. Den skall vidare ge ett historiskt perspektiv³¹.

Skolan skall försöka skapa de bästa betingelserna för eleven att själv att bilda sig, tänka och utveckla kunskap.³²

²⁶ Se t.ex. Sand, s. 17, Linderöth s. 16 f och Knutsdotter Olofsson 163 f. Jfr även med Dewey

²⁷ Hon som föreläste om skollärdarskap

²⁸ ibid

²⁹ Intervju med matematik/tekniklärare på Fredrika Bremers gymnasium maj 2007

³⁰ LPF94, Skolverket, 2004

³¹ Ibid

³² Ibid

Dessa punkter handlar inte uttryckligen om pedagogiska spel men de berör de visioner vi själva har med vårt projekt.

Norden runt – spelet växer fram³³

Varför just Norden?

För oss som blivande lärare är Norden med dess historia och geografi ett välbekant område som vi känner oss entusiastiska inför och väl hemmastadda med. För eleverna är det ett område som de har en självklar och direkt relation till, men som de; som vi upplever det, ofta har en bristande känsla för och även bristfälliga kunskaper om. Vårt eget intresse för regionen har gjort att vi har haft lättare att komma på speluppgifter och frågor som kan knyta an till elevernas fantasi och nyfikenhet än vad som annars hade varit fallet. För tanken om ett spel om Norden kan man också finna stöd på annat håll: Läroplanen för de fria skolformerna säger att skolan skall ge eleven en trygg identitet genom att ge medvetenhet om det egna kulturarvet, som ju inte bara innefattar det specifikt svenska utan också det nordiska, det europeiska och ytterst det globala³⁴. Detta anser vi passar med valet av Norden som tema för spelet. Ibland kan man se tidningsskribenter ondöra sig över den utbredda okunskap som blottas hos svenska skolungdomen vad gäller de nordiska ländernas gemensamma historia och inbördes relationer.³⁵ Måhända kan ett spel som ”Norden runt” introducera eleverna till en del av alla de historiska, geografiska och kulturella sammanhang som väntar på att bli upptäckta.

Maria Schuback Cavalcante talade under en föreläsning på Södertörns högskola 2006 om lärarens uppgift att ”göra det bekanta främmande”.³⁶ Lite så har vi tänkt när vi skapat ”Norden runt”. Vi har försökt vrida på perspektivet en smula i avsikt att ”ladda” Norden med liv och innehåll.

³³ För fullständiga spelregler, se Appendix

³⁴ LPO 94, Skolverket 2004

³⁵ Svd kultur. April 2007

³⁶ Föreläsning Aou1, Södertörns högskola 28/8.-06 ”Vad kan vi lära oss av de gamla grekerna”

Datorns roll i spelet

Vi har velat använda datormediet på ett sätt som skapar dynamik och spänning i spelet. En fördel med Internet gentemot traditionell informationssökning i böcker, tidskrifter och på arkiv är att man via sökmotorer som Google kan "resa" så snabbt mellan olika platser i tid och rum. Här hittar man omedelbart information både i form av bilder, ljud och text. Här finns en möjlighet att via en Webkamera ta reda på och uppleva vad som händer just nu i någon avlägsen trakt. Dessutom erbjuder nätet ofta ett otal alternativ när det gäller att söka sig fram till och hitta den information man söker. Via datorn kan man också snabbt skriva ut bilder och textavsnitt. Som verktyg och simulator i ett informationssökningsspel ter sig nätet som idealt. I övrigt har vi lämnat datoranvändandet därhän.

Det fysiska spelet

Brädspelets förtjänster är det andra vi försökt utnyttja fullt ut. Här finns potentialen för det sociala samspelet och den mänskliga interaktionen. Här ryms det fysiska; rekvisitan, det man kan ta, känna, lukta och smaka på. Den estetiska utformningen har varit avgörande för vår utformning av spelet, tom överordnat spelreglerna. Vår ambition har som antytts varit att skapa ett pedagogiskt spel som tränar samarbete och informationssökning samt väcker elevernas lust att lära sig mer om Norden. Reglerna har vi gjort enkla så att spelet gått lätt att använda och snabbt att lära sig. Ofta är de enklaste spelen också de mest uthålliga³⁷. Själva målet i spelet är alltid detsamma, - ta sig Norden runt och sedan gå i mål som första lag. Innehållet är alltid olika; nämligen i form av de uppgifter och frågekort som lagen tar.³⁸ Under spelets gång samlas man med jämna mellanrum runt spelplanen, man samarbetar och fördelar uppgifter, jublar och suckar, försöker och misslyckas, försöker igen. Genom att man kan anpassa uppgifterna helt efter det som man håller på med enligt kursplanen, så hoppas vi att spelet lätt skall gå att integrera i ett tema- eller projektarbete. Man kan välja att spela det länge, eller helt kort, man lägga till eller ta bort regler, etc.

Frågorna är utformade för att överraska och väcka nyfikenhet, komma med påståenden som kan ge aha-upplevelser eller få eleverna att rynka på näsan. Spelet skall öka förtrogenheten

³⁷ Jfr t.ex. Schack & Trivial pursuit.

³⁸ För utförligare regler, se appendix.

med sökning efter information på Internet. Genom att återkoppla spelandet av Norden runt till andra lärprocesser i skolan är det vår förhoppning att den inhämtade informationen kan sättas i sitt sammanhang och förvandlas till kunskap. Många av bitarna från spelet kanske faller på plats när eleverna senare läser om Norden i sin lärobok, lyssnar till lärarens genomgång, eller forskar och fördjupar sig i någonting som har med Norden att göra. Kanske vissa bitar hamnar i sitt sammanhang först långt senare när eleverna läser något i en dagstidning, lyssnar på radio eller ser på TV.³⁹

”Norden runts” fyra dimensioner⁴⁰

Enligt Callois (1979) kan ett spel bestå av en eller flera utav fyra dimensioner. Dessa utgörs av ”mimicry” – Simulering/imitation, ”Agôn” – Konkurrens/tävling, ”Alea” – Slump/chans samt ”Ilynx” – Extas/berusning. Om man skulle applicera dessa till vårt spel ”Norden runt” så finner vi att alla fyra finns representerade. *Simuleringen* utgörs av själva informationssökningen; eleverna använder Internets sökmotorer för att hitta svaren till sina uppgifter, precis som om de skulle ha sökt efter information i verkliga livet. Genom simuleringen övar de sig och blir mer och mer bekanta med Internet som sökmedia. *Konkurrensen* i spelet står de andra lagen för. Det gäller att överträffa dem i skicklighet och snabbhet för att skaffa sig ett övertag. Lagen tävlar också mot klockan, de måste under begränsad tid klara av sina uppgifter för att vinna poäng. *Slumpen* består främst i det moment i slutet av spelet där tärningsslag är med och avgör hur långt laget får förflytta sig. När lagen drar sina personliga frågekort är det också slumpen som är med och avgör vilka uppgifter man får, en del kan vara lätta andra svårare. Vilka sökord som ger framgång på sökmotorerna är även det till viss del chansartat. *Extasen* såsom vi tolkar det; andra forskare har exemplifierat med den känsla som man erfar när man åker berg- och dalbana på ett tivoli⁴¹, utgörs dels av den estetiska upplevelse som spelets fysiska utformning ger, dels av den känsla som deltagarna belönas med när de lyckas lösa en svår uppgift, dyker på spännande fakta, eller har tur med ett tärningsslag.

³⁹ Vi kan väga två sätt att se på kunskap när det gäller detta spel. Dels den syn på kunskap som någonting som byggs från grunden och sedan blir allt mer detaljerad. Den andra synen börjar i en annan ända, med detaljer som sedan växer till en naturlig ordning av kunskapen i den takt som intresset väcks. Den första synen betonar att börja med de mest grundläggande övergripande kunskaperna, den andra synen betonar att man kan börja med de detaljerade och att helheten kan växa fram med hjälp av detaljer likt ett framväxande pussel.

⁴⁰ Se Linderöth, s.10f, även: www.arthist.lu.se/kultsem/lectures/Grundkurs6.pdf

Hönan eller ägget, Vad kommer först i spelkonstruerandet?

Enligt spelteoretiker finns i huvudsak två huvudlinjer att följa när man konstruerar ett nytt brädspel.⁴² ”Den tyska modellen” innebär att man börjar med att konstruera ett spelsystem, dvs. ett slags modell för spelets mekaniska uppbyggnad och regelverk. Först därefter väljer man ut ett passande tema som detta kan appliceras på. ”Den amerikanska modellen” innebär tvärtemot att man först tänker sig ett tema för spelet och sedan tar sig an uppgiften att utveckla en spelmekanik passande för detta tema. När vi utvecklat ”Norden runt” har vi dock inte haft dessa modeller i åtanke, vår ambition har i första hand legat i att utveckla ett spel som kan integreras med den undervisning på grundskolans senare år och i gymnasiet som bedrivs enligt de direktiv som ges i kurs- och läroplaner. Vårt spel har snarare växt fram i någon slags växelverkan mellan de ovannämnda modellerna,. Temat var synnerligen viktigt för att vi skulle känna oss trygga och motiverade med utvecklingsarbetet, samtidigt var idén med ett informationssökningsmoment; det som kan sägas utgöra kärnan i spelmekaniken, avgörande för hur vi ville att spelet skulle fungera. Den inspiration vi sedan kände utifrån spelets tema bidrog till att nya idéer kring utvecklandet av spelsystemet uppstod och vice versa. Vi gick på erfarenhet och känsla, det som vi tyckte kändes inspirerande och spännande lade vi in i spelet med antagandet att de som spelade skulle känna det samma. På det sättet blev det ett personligt spel, där arbetet med detaljerna fått stort utrymme.

Spelbalans

För att ett spel skall bli spelbart och upplevas som rättvist och spännande behövs också en "spelbalans".⁴³ En finputsning av reglerna så att spelets utgång känns oviss och att varje spelomgång till viss del blir oförutsägbar, kan göra skillnaden mellan ett bra och ett dåligt spel. I schack t.ex. är spelmekaniken tydligt definierad. De olika Pjäserna kan flyttas på vissa, noga stipulerade sätt och slå ut motståndarens dito under vissa givna förutsättningar. Målet är som bekant att göra motståndaren "Schack matt". Balansen i spelet bygger på de initialt helt lika förutsättningarna och att variationsmöjligheterna i spelet är till synes oändliga.

⁴¹ Ibid.

⁴² Sand, s. 18f.

⁴³ Sand, s. 16

Det finns inga "säkra" sätt att vinna på, varje parti är olikt det andra.

Här vill vi rekommendera läsaren att titta på spelets regler i appendix.

Spelplanen – En gammaldags karta

Vi har skapat spelplanen utifrån idén att den skall väcka nyfikenhet på Norden ur ett historiskt och kulturellt perspektiv. Planen är färglagd med akvarell, med syfte att påminna om en Karta från 1600-och 1700-talet. Tanken bakom denna karta är att ge en lockande känsla av Norden. Det första som färglades var vattnet, det var extra viktigt att vattnet skulle ha rätt karaktär av grått och blått, lite stormigt och så att säga levande så som enbart vatten kan vara. Det är ju vattnet som binder samman Nordens länder till stor del och därför måste vattnet kännas inbjudande för spelaren och inte bara som en utfyllnad. När väl vattnet påbörjats kunde ländernas olika färger skapas. De skulle vara bleka och grundläggande, efter grundfärgerna rött, blått och gult. Dessa färger räckte ej till alla länder därmed tillkom grönt, orange och svagt lila. Det var viktigt att dessa färger huvudsakligen skulle vara antydda, ej allt för framträdande. Landmassorna utanför spelplanen skulle anas som land men inte dra till sig uppmärksamhet från de nordiska länderna, därför fick de vara gröngrå. För att skapa en förstärkt atmosfär för spelet och ge det kanske i vanliga fall vardagliga Norden en spännande prägel var det viktigt att det skulle finnas med havsmonster och olika fartyg, inspirerade av befintliga kartor främst från Stormaktstiden. Dock fick det inte vara för mycket detaljer, så två fartyg, två havsmonster och tre sälar/valrossar fick räcka på själva spelplanen. Till detta behövdes lite detaljer i utkanten av spelplanen, där fick det bli ett större havsmonster samt ett emblem med två karikerade nordbor med stora klubbor från en Holländsk äldre karta.

Tanken var att fylla i geografiska detaljer på länderna vartefter, skogar, berg, floder och städer, men det blev nu tydligt att de detaljerna snarare skulle avmystifiera kartan och göra den allt för lik en vanlig karta, spelvärdet skulle sjunka enligt vår mening.

Se bild 5 i appendix⁴⁴

Se bild 6 i appendix⁴⁵

⁴⁴ Detalj från Kartboken Scandinavia in old maps and prints, Van Mingroot, Erik & Van Ermien, Eduard, denna bild är emblemet i mitten uppe på spelkartan hämtad från, men en av gubbarna är utbytt mot en kvinna

Det var centralt att kartan skulle väcka fantasin och säga ”utforska mig” istället för ”memorera mig” eller ”kom ihåg mig”. Ofta annars inom geografiundervisning förekommer just kartor som stämmer exakt överens med den korrekta bilden av ett land med alla geografiska detaljer som eleven sedan skall namnge genom att jämföra med en befintlig karta. Men det viktigaste med spelets karta var inte att vara exakt korrekt utan att väcka lust att lära sig mer om Norden och ge en överblick, en bild av vad som faktiskt ingår och har ingått i Norden. De territorier som är utanför Norden är gröngrå.

Se bild 7 i appendix⁴⁶

Se bild 8 i appendix⁴⁷

På spelarnas egna lagkartor⁴⁸ har vi valt att lämna det mesta av färg och detaljer så att de skall inbjuda till egna anteckningar och ingrepp. Denna lagkarta eller spelbricka, skulle vara enkel att kopiera därav blev den svart/vit. Tanken var också att den inte skulle vara en liten kopia av den stora spelkartan utan en egen minimalistisk karta som eleverna själva skulle få skriva på och fylla i. Den skulle ge intrycket av att vara en skiss till den stora kartan, en ofärdig karta spelarna själva hade i uppgift att rita och slutföra.

Vi valde att göra den stora spelkartan 89 ggr 60 cm det vill säga ungefär A1-format. Spelarnas egna lagkartor är 50 ggr 34 cm, d v s lite större än A3.

⁴⁵ Detalj från Kartboken Scandinavia in old maps and prints, Van Mingroot, Erik & Van Ermien, Eduard, från denna bild är

⁴⁶ Detalj från Kartboken Scandinavia in old maps and prints, Van Mingroot, Erik & Van Ermien, Eduard, denna bild är vattenstrukturen hämtad från

⁴⁷ Detalj från Kartboken Scandinavia in old maps and prints, Van Mingroot, Erik & Van Ermien, Eduard

⁴⁸ Den mindre karta som alla lag får, där de skall lägga sina erövrade kort och bonusflaggor. Bonusflaggor förklaras i begreppsregistret.



Spelet ändrar storlek och innehåll

Det fysiska spelet har vi skapat i Albins ateljé, hemma hos Max och på högskolans bibliotek. Spelplanen är ca 80 X 65 cm stor, spelpjäserna består av små träbåtar i vikingastil med nordiska flaggor som segel. Utformningen av spelet har skett gradvis. Från början hade det 350 rutor att gå på, sedan 95, till slut 15.

⁴⁹ Kartorna som skall placeras ut på rätt land i början av spelet.

⁵⁰ Spelarnas egna kartor där de fyller i och skriver in namn på vissa orter, båtrutter, landsgränder och länder

⁵¹ Frågekorten

⁵² Spelkarta, med de tydliga inslagen av de äldre kartornas detaljer och utseende.

Varje land och område hade från början en egen frågekategori och i spelet skulle man ta sig ”runt” norden och få frågor på varje nytt ställe. Detta skulle förmedla en känsla för varje områdes särart och plats i det nordiska sammanhanget. Dessutom skulle det i de större länderna finnas flera frågor att besvara. Särskilda ”Nordenfrågor” som tog upp gemensamma företeelser gällande natur, politik, historia, språk, samarbete etc. skulle också ingå. Antalet sökfrågor per lag minskade vi dock så småningom ner från minimum 30 st. till minimum 7 st. Ofta var antalet delfrågor ursprungligen minst tre på varje frågekort. I den nuvarande versionen är de högst två.

Vi har bedömt att spelet i detta utförande skall gå att slutföra på ca 1½ timme.

I de ursprungliga frågorna skulle ingå uppgifter som innefattande utskrift av bilder som sedan kunde klistras upp på lagets kartblad. Vi hade också tankar på att medföra nordisk mat som eleverna kunde få provsmaka i samband med att de besvarade olika frågor. Också frågor som innefattade någon form av fornnordiskt brädspel som lagen sinsemellan hade fått tävla i, såg vi som ett tänkbart inslag. Olika former av charader eller små uppträdanden i syfte att belysa något nordiskt hade varit intressant att ha med. Den slutgiltiga varianten av spelet blev därför en tämligen komprimerad och ganska hårt avskalad variant av den ursprungliga.⁵³

Söksidor och metoder för att söka information

I mer allmän mening används sökmotorn på www.google.se. Mycket information kan eleverna hitta på t.ex. www.wikipedia.se. Andra generellt sett användbara sidor är www.nordenrunt.se och www.Norden.org. I övrigt är det upp till eleverna att använda fantasin och tänka kreativt för att hitta informationen de eftersöker.

Vi har för flera av frågorna antecknat optimala sökord som kan användas som ledtrådar för elever som eventuellt fastnar. Ofta är det bra att använda sökord som dels själva det efterfrågade begreppet eller fenomenet samt dels gissningar på begrepp som man kan anta kommer att ha betydelse i svaret, dels konkreta saker som platser och dels mer abstrakta ord.

⁵³ Denna hade med säkerhet krävt en halv dag att spela färdigt, kanske mer men hade förstås haft ett större kunskapsinnehåll.

När man sedan hittat intressanta poster i just Google så kan man söka i posten genom att klicka på knappen ”cashad” då får man se sina sökord markerade med färg.

Frågorna

Frågekorten har utformats för att väcka intresse och nyfikenhet och gärna överraska genom sitt ämnesinnehåll. De inleds oftast med en liten berättande text om en nordisk företeelse för att sedan mynna ut i en eller ett par frågor som eleverna svårligen kan känna till svaren på. Vi har strävat efter att i någon mån anknyta till elevernas egen omvärldsuppfattning.

Exempel 1.⁵⁴

”Under 2:a världskriget så tvingades de flesta s.k. *estlandssvenskar* fly över till Sverige, sammanlagt över 7000 st. Kvar blev bara något hundratal. Svenskarna hade levt i Estlands kustområden ända sedan vikingatid eller tidig medeltid. Ta reda på och markera några av de öar i Estland där Estlandssvenskarna var bosatta.”

Exempel 2.

”På Färöarnas *Lögting* i Torshavn skall man besluta i en viktig fråga. Hur många röster behövs för att vinna omröstningen?”

Exempel 3.

Oskar Andersson är en av Sveriges mest uppskattade skämttecknare genom historien. ”O.A.” som han signerade sina alster med levde mellan 1877 och 1906 i Stockholmsområdet. Hans kanske mest kända serie skämtteckningar heter ”Mannen som gör vad som faller honom in”. Hitta en skämtteckning av O.A.

Bonusfråga: Om du tycker den är rolig, försök förklara varför, om inte förklara varför du tror någon annan kan tycka den är rolig.

I utformningen av frågorna har vi främst gått efter vår egen intuition. Det vi själva upplevt som spännande, viktigt, typiskt och roligt har fått vara vägledande: Historiska företeelser, som nordbornas kolonisation av de brittiska öarna under vikingatiden, svenskarna i Estland och Finland, de nordiska ländernas gemensamma historia och speciella traditioner.

⁵⁴ Fler frågor finns i appendixet s.71

Den nordiska naturen med lunnefåglar, vulkaner och fjordar, skogar, berg och sjöar. Både det som särpräglar de nordiska länderna men också det som förenar i form av språk, kultur och politik.

Undersökningsmetod

Enkäterna

Vi är medvetna om att enkäter främst passar för större undersökningar⁵⁵, men har ändå valt att ta hjälp av dem när vi insamlat spelomdömena från eleverna. Vi bad dem att enskilt besvara ett tiotal frågor innan de deltog i de efterföljande gruppintervjuerna. Detta eftersom vi ville ha svar och ett statistiskt underlag som var opåverkat av lagkamraternas åsikter. Enkätmaterial har vi här delvis presenterat i form av några enkla och överskådliga diagram. På så sätt vill vi ge läsaren möjlighet att snabbt och enkelt bilda sig en uppfattning av tendenserna i svaren.

Vi vill även notera att vår enkät varit begränsad i sitt fråginnehåll och att vissa frågor kan ha uppfattats som mer eller mindre ledande, eller svåra att förstå innebörden av för eleverna.

Intervjuerna

Intervjuerna är den kvalitativa delen av elevernas spelomdöme. Efter avslutat testspel och enkätifyllande har vi samlat lagen i tur och ordning till utvärdering i enrum. I princip har det bestått i att vi i diskussionsform bett eleverna att utveckla sina svar från enkäten och att vi vid behov kunnat ställa följdfrågor. Formen har varit ganska fri även om vi strävat efter att ställa ungefär samma frågor till varje grupp. Gruppintervjuerna har i genomsnitt tagit ungefär tjugo min. Vi har vid intervjutillfällena vinnlagt oss om ärlighet och objektivitet så långt det varit möjligt, vi har försökt låta alla komma till tals, att undvika att glänsa med egna kunskaper, att vara naturliga, lugna och stödjande och att inte fastna i oenigheter med intervjuerna⁵⁶.

⁵⁵ Kvale, Steinar, Den kvalitativa forskningsintervjun, Studentlitteratur, 1997 s. 100

⁵⁶ Ryen, Anne, Kvalitativ intervju – från vetenskapsteori till fältstudier, Liber ekonomi 2004 s. 65

Deltagarna

Att just de här aktuella skolorna och de i undersökningen deltagande eleverna har tillfrågats om medverkan i provspelningarna beror på att den ena; Berika, varit Albins praktikplats under ämnesdidaktiken och att den andra; Kärrdal, är samma skola som Max äldste son går i. Eleverna är anonyma så till vida att vi i resultatredovisningen har använt fingerade namn. Själva urvalet av elever gjordes på Berika genom att de sex elever som var närvarande första lektionen på måndagsmorgonen samtliga fick delta. Dessa var alla tjejer. Platsen för spelandet var elevernas klassrum. När det gäller eleverna på Kärrdal så blev vi däremot tvungna att lotta ut deltagarplatserna. Av de 16 elever som var närvarande i klassen ville 13 delta i spelet. Av dessa 13 fanns bara utrymme för nio att vara med. Av dessa nio var tre tjejer. Spelplatsen var ett allmänt utrymme med datorer och olika bord samt soffgrupper där grupper av elever kunde sitta och arbeta med sina projekt.

Under testspelandet på Kärrdalsskolan fick eleverna friheten att själva bestämma hur lagen skulle se ut. På Berika däremot, avgjorde klassföreståndaren, Lena Gummeson, vilka elever som skulle ingå i respektive lag. Alla lag visade sig bli könshomogena. Då vi senare under spelets gång observerade elevernas agerande hade vi i åtanke en undersökning som berör pojkars och flickors beteende i smågrupper.⁵⁷ Författarna beskriver här hur grupper av 10-åriga elever löser språkövningar på dator bättre i par än ensamma, samt att par med pojke och flicka löser uppgifterna sämre än par med två pojkar respektive flickor. Bäst arbetar flickor enligt deras undersökning som omfattar 60 barn⁵⁸. De iakttar också att det ofta blir så att pojkar tar över skoluppgifter som involverar datorer när det är blandade grupper. Skulle detta stämma överrens med våra egna observationer?

Berikas elever inom specialpedagogik

Ett IV-gymnasium är en typ av gymnasieutbildning som inte ger behörighet till vidare högskolestudier, men som ger betyg i ca 9-14⁵⁹ ämnen under 3 år. Ungdomarna som läser denna utbildning har inte fullständiga betyg i kärnämnen från grundskolan. Om ett nationellt

⁵⁷ ("When does gender matter? Interactions during computer-based problem solving" Jean Underwood, Geoffrey Underwood och David Wood (2004).

⁵⁸ s. 457, i tidskriften Learning and Instruction; v10 n5 p447-62 Oct 2000, ISSN 0959-4752 ³⁴ LPF 94, Skolverket 2004

(vanligt) program har 3000 poäng, så har ett IV-gymnasium ca 1500 poäng. De som läser 3-årigt IV-gymnasium har ofta innan försökt gå den ettåriga IV-utbildningen, men utan framgång. De flesta av eleverna vid denna utbildning har haft jobbiga uppväxter, kontakt med socialen, varit placerade i fosterhem och med erfarenheter från ungdomspsykiatri. Vanligt är att barnen är uppvuxna i hem med missbruk av droger och/eller alkohol.

Frågeställningar

Övergripande frågeställning

Har pedagogiska brädspel en roll att spela i undervisningen för äldre elever på grundskolan och i gymnasiet. Frågan ställs med utgångspunkt från två studier utförda i en sjätteklass och i en tvåa på gymnasiet med det av oss skapade spelet Norden runt.

Frågeställningar kring "Norden runt"

- Blir eleverna engagerade i spelet, upplever de ett lustfyllt lärande?
- Upplever de att frågorna berör sådant som de själva tycker är angeläget att känna till?
- Upplever de genom att spela spelet att de blir bättre på informationssökning,
- Upplever de genom att spela spelet att lagsamarbetet fungerar?
- Väcker spelet nyfikenhet hos eleverna och en lust att ta reda på mer om Norden?
- Är de av den uppfattningen att pedagogiska spel av typ "Norden runt" bör användas som ett alternativ i skolundervisningen, t.ex. i samband med ett projektarbete?

⁵⁹ Berikas webbsida, <http://www.fredrika.se/pages/400.asp?menuID=92>

Det är dessa frågeställningar vill vi att testspelandet skall ge svar på. Varje frågeställning kan ju besvaras på olika sätt av de enskilda deltagarna. Genom att sammanställa svaren från formulären och informationen vi får genom våra observationer och i gruppdiskussionerna hoppas vi dock kunna urskilja tendenser som vi senare kan använda för att dra slutsatser.

Detta gör vi både i jämförelserna mellan de bägge testskolorna och i svaret på den övergripande frågan om pedagogiska spels roll som ett alternativ i skolundervisningen. Vi kommer här också föra ett resonemang utifrån både kvalitativa och kvantitativa undersökningsresultat.

Resultat

Här nedan följer en resultatredovisning av provspelningarna på de två lärosätena Berika och Kärrdalsskolan.

Testspelandet på Berika

Berika är ett specialgymnasium i Haninge. I vår studie ingick elever från deras IV-program, vilket är ett program för elever som inte klarat de nationella gymnasieprogrammets krav på godkänt betyg i grundskolans kärnämnen.

De elever vi provspelade med har Albin haft i sin praktik under slutet av HT 06 och hela VT 07. Dessa elever går ett treårigt IV-gymnasieprogram som skall fungera som alternativ till ett nationellt program, i och med att dessa elever av olika orsaker inte klarat att läsa upp grundskolans betyg i grundämnena. En viktig faktor i sammanhanget är att Albin tidigare fått reda på att dessa elever är väldigt svaga i omvärldskunskap, ”att de knappt vet var Göteborg ligger” enligt Albins handledare Lena Gummeson och Jörgen Ström⁶⁰. Som annan intressant detalj är att dessa elever tydligt visar om de inte uppskattar en lektion, ”de reser sig då och lämnar klassrummet”⁶¹. Dessa elever har tidigare använt vissa spel och lekar i undervisningen under Albins praktikperiod, till exempel ett kortspel i engelska. Eleverna har visat intresse för just spel av olika slag. Eleverna brukar spela poker på raster till exempel.

⁶⁰ Intervju av handledare Jörgen Ström och Lena Gummeson, Berika februari 2007

⁶¹ Intervju av rektor på Berika, Johan Abrahamsson mars 2007

Vi kom till skolan den 7 maj 2007 kl 8 00.

När vi nu gav oss iväg för den första provspelningen visste vi inte hur många som skulle delta. På måndagsmorgnarna var det ofta lite si och så med närvaron innan förmiddagsrasten. Vi hade blivit förvarnade om att det kanske inte skulle finnas mer än 5-6 elever där. När vi hade lagt upp spelplanen, möblerat om och gjort i ordning allt inför introduktionen kl 8:30 så befann sig tre lite morgontrötta men nyfikna elever i klassrummet. Just som vi börjat fundera över hur vi nu skulle göra, så det så dök till vår lättnad upp ytterligare tre. 6 elever, två hela lag.

Vi började spela kl 8 50 och det var sex elever som deltog i spelet, alla elever utom en som kom senare deltog. Alla elever var tjejer i åldrarna mellan 17 och 19 år. Det kom två killar senare men de kom så sent att det inte var någon idé att de var med. Lena Gummeson inledde med att fråga Albin om han mindes alla elevernas namn, men Albin mindes enbart tre av de nio namnen. Detta verkade dock inte göra så mycket, minnet klarnade snabbt när Albin fick höra namnen igen.

Spelet pågick till kl 10 30, med en rast mellan 10 00 och 10 10.

Innan spelet började förklarade vi att detta var vårt examensarbete och att det var elevernas reaktioner som skulle ligga till grund för hur vi bedömde detta spels betydelse i undervisning. Vi lade märke till hur intresserade eleverna verkade vara och hur uppmärksamt de lyssnade. Max som inte träffat dessa elever förut hade tänkt sig att de skulle vara stökiga men så var det inte. Vi förtydligare också att hela spelet och uppsatsen var till för eleverna och inte för någon annan. Vi upplevde att eleverna redan inledningsvis visade en positiv inställning till hela projektet och de samlades nyfiket kring spelkartan och basunerade stolt ut de länder de redan kunde namnet på, som Sverige och Norge till exempel.

Efter lagindelningen; som alltså utfördes av klassföreståndarinnan; och som möttes med vissa milda protester, inleddes spelet med att varje lag valde varsitt kuvert som innehöll lagets flaggor.⁶²

⁶² Bonusflaggor är de flaggor från det egna landet för laget som de kan lägga ut på sin lagkarta om de klarar bonusfrågor.

Lagen skulle visa sig vara jämspelta med engagerade deltagare. I det ena laget fanns dock en elev som inte aktivt deltog särskilt mycket i informationssökningen på Internet.

Spelet fortsatte nu med att eleverna skulle placera ut de nio nordiska flaggorna på rätt geografisk plats på sina mindre lagkartor.

Detta gick bra, men eleverna hade problem med Färöarnas, Ålands och Grönlands flaggor. De fick försöka finna svaren på dessa problem dels i kartböcker och dels genom att söka på nätet. Detta var deras första försök att söka på nätet i spelet och vi hade innan inte visat dem hur de skulle göra detta mer än att fråga ifall de var vana vid att använda Google. Detta var fallet. Eleverna arbetade lugnt och målmedvetet, de sprang inte alltid snabbt till datorerna när de fått en fråga men de gav heller inte upp innan de försökt hitta ett svar.

Lucia, en av eleverna i Danmarkslaget är den i laget som av sig själv och sina klasskamrater var säkrast på att söka och finna svar på frågorna. Hon fick vissa frågor uppkallade efter sig av det andra laget, i form av typiska "Lucia-frågor". Detta var frågor som handlade om geografi och politik.

Danmark börjar med att gå till Sverige och besvara en Sverigefråga, vilket var frågan om Oskar Andersson. Denna fråga byggde på att eleverna skulle finna och förklara en skämtteckning av Oskar Andersson, en Sveriges mest kända skämttecknare i historien. Eleverna hittade teckningarna, de kunde förklara vad som hände på dem men tyckte inte att de var roliga.

När Nordenfrågan om oljeplattformarna kom kände vi oss nödgade att ge ledtrådar för att spelarna skulle klara att lösa uppgifterna. Vilket illustrerar dilemmat mellan att vara spelledare och lärare. Detta var genomgående en tydlig balansgång, den mellan att helt vara lärare och helt vara spelledare i ett spel. Detta kunde vara en svår balans, det yttersta syftet med spelet är ju att eleverna skall lära sig någonting, men vad? För samtidigt vill vi ju att spelarna skall ryckas med i ett rättvist dömt spel där en vinnare utnämns. Här kan vi nämna att Albin upplevde att han gav lite för mycket hjälp under spelomgången i Berika, vilket han försökte tänka på vid spelomgången på Kärrdal.

Spelandet flöt på bra och koncentrerat. Erika var relativt kritisk och avvaktande till spelet och hon påvisade att hon redan innan hade bestämt att hon skulle gå efter en timme, vilket hon sedan även gjorde. Men hon deltog aktivt i spelet tills rasten då hon skulle gå pga ett viktigt ärende.

I Norgelaget var det Mika som annars brukar ha en mer tillbakadragen roll som var mer framträdande under spelet i sitt lag. Det var tydligt att många av frågorna passade henne. I Danska laget var Lucia framträdande och snabb att söka informationen på Internet.

Det var anmärkningsvärt att se hur Mika som kommit in för sent och visat att hon var trött och ointresserad av spelet och lärande successivt visade sig allt mer intresserad och när Astrid lämnade spelet vid lunch tog hon Astrids plats i Danmark-laget. Vid intervjun var hon den elev som uttryckte störst entusiastisk inför spelet i hennes lag.

Lagen agerade jämnt och när det bara var två landsfrågor kvar var det väldigt oklart vem som skulle vinna. Lagen svarade i genomsnitt relativt jämnt med rätt svar på frågorna. Ibland var vi välvilligt inställda till svaren när det gäller tidsåtgång, ingen av oss hade exakt översikt på tiden att varje fråga skulle besvaras på max fem minuter. Vi ville nog lite att lagen skulle klara frågorna så långt det var möjligt. Albin upplevde att han kanske hjälpte Norgelaget lite väl mycket. Lena Gummeson, klassläraren, var med fast satt som betraktare första timmen fram till rasten. När rasten kom var lagen inne i en slutstrid om vem som skulle vinna på väg till Island. Vi trodde att eleverna skulle försvinna ut på rast en halvtimme och kanske knappt hinna slutföra spelomgången utan komplikationer för klasslärarna. En av eleverna gick för att hon hade avtalat detta innan. Vi satt dock kvar och talade med en i övrigt tystlåten elev som stannat. Till vår förvåning och glädje kom de övriga eleverna tillbaka efter en rökpaus för att slutföra spelet. De sade att de kunde jobba in rasten. Vi frågade Lena Gummeson om de kunde spela på rasten och sluta tidigare men detta kunde de inte. Vi framförde detta till eleverna men de ville ändå stanna kvar över rasten och spela klart. Nu anslöt sig Mika till spelet som tidigare varit betraktare. Lagen kämpade nu på tills ett av dem vann, Vi hade för ändamålet skapat de kortare utslagsfrågorna, där ett fenomen skulle associeras med rätt nordiskt land. Här uppstod lite förvirring för att eleverna trodde att varje fenomen skulle höra ihop med ett eget land jämfört med de andra fenomenen. Det vill säga alla fem fenomen skulle höra ihop med fem olika länder. Detta var dock inte alltid fallet vilket gjorde att lagen svarade lite onödigt fel i början. När det framstod som att ett av lagen skulle vara de segrande

efter tre omgångar frågor beslutade vi att det andra laget hade en bonusmöjlighet att vinna trots allt. Detta berodde på att det andra laget fått en viss fördel när de kommit till Island och inte behövt vänta med att gå efter att ha kommit till Island och svarat på på frågan, eftersom de fick sin Islandsfrågepoäng samtidigt som de svarade på samma fråga som det Norska laget som kom dit slaget innan. Som detalj kan vi nämna att detta hände på samma sätt vid testspelandet vid Kärrdal. Så tills slut vann Norgelaget. Detta lag kan sägas var lite mer jämspelta i sökandet efter information, i Danmarklaget var det speciellt en elev, Lucia som ansträngde sig lite extra, de andra i hennes lag var lite mer passiva när det gällde att söka information. Detta lag var liksom de andra på Berika bestående av enbart flickor. Vi vet inte exakt hur lagen reagerade på denna regeländring men eleverna reagerade inte märkbart.

Eleverna frågade inte oss om hjälp direkt utan vi tog själva initiativet till att ingripa när vi ansåg att de behövde ledtrådar.

Intervjuer, Berika

Danmarklaget

- Var det bra att ni enbart var flickor?

”Ja pojkar hade bara försökt ta över trots att de inte kan.”

”Roligt att spela bara tjejer, killarna är så dåliga förlorare.”

Eleverna svarar först lite osäkert, men de är mer öppet positiva till att ta reda på mer om Norden vid den muntliga intervjun än i sina skriftliga svar.

- Var det någonting speciellt du lärde dig av spelet?

”Kul att få anstränga sig med svåra frågor, bra med en blandning.”

”Jag tror man kan lära sig mer av att spela lärospel. Det skall vara roligt. Man slipper ha lektion.”

- Vad tyckte ni om spelplanen?

”Cool spelplan, bra att det inte var ifyllt.”

- Tog det lagom lång tid?

”Vi hade kunnat spela ett tag till.”

”Tiden gick jättefort, helt plötsligt var det rast.”

- Var tre spelare i varje lag lagom?

”Tre stycken var bra i varje lag, man gör något tillsammans. Bra för sammanhållningen.”

- En tanke vi hade när vi gjorde spelet var att om man hade spelat spelet under en förmiddag så kunde varje lag sedan på efter lunchen fått välja något de blivit nyfikna på under spelets gång att fördjupa sig i och skriva om. Vad tycker ni om det?

”Man skulle kunna spela en gång i veckan – på fredagar, eller tisdag – torsdag.”

- Vad blir ni nyfikna på?

”Finland-Sverige, jag visste inte att Sverige och Finland hört ihop så länge. Jag har släktingar från Finland jag skulle vilja lära mig mer om den delen av historien.

” Jag tycker det är roligt med pedagogiska spel, jag har lärt mig en del av att till exempel spela Backpacker, det finns ett moment där man skall lära sig olika fisksorter som jag höll på med till dess att jag klarade alla. Det är skönt att slippa lektioner, man lär sig på att spela. Det är bra gemenskap, kul att man gör någonting tillsammans.”

Norgelaget, som vann

- Var det någonting speciellt du lärde dig av spelet?

”Vulkaner på Island vill jag veta mer om.”

”Mer fakta om varje land skulle vara kul. Som till exempel frågorna om wienerbröd, vulkaner skulle vara roligt, kanske humor men inte ekonomi och företagsfrågor.”

”Man lärde sig mycket nytt, de korta frågorna var roligast fast de långa mest lärorika. Bra med en blandning.”

- Var det bra att ni enbart var flickor?

”Med killar i laget hade det blivit rörigt och förvirrande.”

- Tyckte ni det var roligt att spela?

”Man tänker inte på att man pluggar, det är samtidigt roligt”

”Bra att spelet inte hade för avancerade regler”

”Mer spel i undervisningen tycker vi, det är ett roligt alternativ.”

- Var tre spelare i varje lag lagom?

”Tre var lagom många i varje lag.”

”Tävling är roligt och att vara i lag. Vi fick faktiskt lagkänsla.”

- Vad tyckte ni om spelplanen?

”Kartan var bra som den var, det hade varit rörigt med en mer detaljerad karta.”

- Har ni andra funderingar?

”Andra spel man kunde göra kanske kan handla om matte.”

- Lärde ni er något av spelet?

”Man tänker inte på att man pluggar, det är samtidigt roligt.”

”Det hade varit bra med mer fakta om varje land, och roliga saker. Mer grundläggande fakta.”

- Ville ni spela igen om ni kunde?

”ja jag vill spela igen, roligt att se hur det blir.”

Båda lagen sade definitivt ”ja” med eftertryck.

Testspelandet på Kärrdal

Till speltestandet i Kärrdalsskolan med klass 6A hade vi fått löfte om att disponera tiden mellan 10.00-11.30 då det stod livskunskap på schemat. Vi hade fått vetskap om att klassen stod i begrepp att påbörja historieundervisning kring stormaktstiden. Då valde vi att lägga till några frågor som särskilt inriktade sig på detta ämnesområde. Till en början hade vi en ganska livlig diskussion om huruvida vi skulle göra detta. Å ena sidan ville vi att förutsättningarna skulle vara så lika som möjligt mellan de två testtillfällena, så att de på alla sätt blev jämförbara eftersom vi ville kunna se skillnader och likheter mellan de två elevgruppernas åldrar, men å andra sidan ville vi också utnyttja vår utformning av spelet som ju i grunden syftade till att göra spelet så dynamiskt som möjligt. Vi kom fram till att de jämförande aspekterna fanns där ändå. Spelplanen var densamma, liksom spelbrickor och spelregler. Det enda vi behövde byta ut var innehållet på de frågekort som redan från början innehöll historiska frågeställningar, men som initialt ofta berört vikingatiden. Intressant att notera är att alla tre lagen självmant inledde spelandet med att svara på en fråga om stormaktstiden.

Sandra Hoppe, elevernas klassföreståndare bad oss att kort informera om spelet inför klassen varefter de som ville vara med fick anmäla sig till en utlottning om de begränsade antal platser som stod till buds. 13 av 16 närvarande anmälde intresse och av dem drog nio stycken en vinstlott (!). Av de nio var tre flickor och sex pojkar. Vi tyckte det skulle vara intressant att blanda grupperna könsmässigt, men då vi föreslog detta undrade flickorna om inte de kunde få vara ett lag tillsammans. Eftersom vi velat göra spelet för eleverna och på deras villkor och ingen övrig protesterade mot flickornas förslag så biföll vi förfrågan. Pojkarna delade själva

snabbt in sig i två grupper och med detta verkade alla nöjda. Vi samlades nu kring spelplanen och de fick tillfälle att kommentera.

Vi berättade lite om vart vi hämtat inspiration till utformningen och därefter gick vi under några minuter mer ingående igenom reglerna för spelet. Så fick de öppna sina spelkuvert och börja lösa den första uppgiften som ju i likhet med förra testomgången gick ut på att placera ut de nio små flaggorna på rätt plats på spelkartan. För alla lagen innebar detta en ganska svårlöst uppgift, särskilt då vad gäller flaggorna för de inom Norden autonoma områdena Färöarna, Grönland, Sameland och Åland. I kartböckerna kunde de snabbt finna de fem större ländernas flaggor, men att hitta de mindre lyckades inte för alla. Åtminstone en grupp lyckades spåra upp den webbsida som vi själva hade använt oss av och som tydligt åskådliggjorde vilka av de nio flaggorna som hörde vart. De andra lagen sökte efter enskilda regioners flaggor och fann någon eller några. Inget lag lyckades dock med alla flaggorna så vi fick efter det att tiden för uppgiften gått ut (10 min.) förevisa de korrekta förhållandena.

Så fortskred spelet med de enskilda lagens färder kors och tvärs genom Norden. Något olyckligt var det att samtliga lagen inledde med stormaktsfrågorna som vi hade gjort som enskilda frågor. Det gjorde att de andra lagen fick titta på, och det som hade varit tänkt som en välbehövlig paus senare i spelet, kom nu att göra spelarna något rastlösa och frustrerade.

Vi föreslog att de kunde söka ”på skoj” bara för att ha något att göra, vilket de också gjorde. Alla lagen klarade sina stormaktsfrågor och verkade mer och mer bli varma i kläderna. Redan nu kände vi dock att tiden skulle bli knapp och eftersom vi till varje pris ville hinna färdigt försökte vi driva på så gott det gick.

Nu kom länderfrågorna, Danmark, regionerna, Sverige, Norge, Finland och Norden. Två lag klarade av de flesta frågorna med god marginal, medan ett av pojklagen, Norge, hamnade i svårigheter allt som oftast. De hade svårt att hitta sökord som ledde dem rätt och klarade sämre av att använda kartböckerna. Vid flera tillfällen fick vi hjälpa dem med ledtrådar och tips. Ibland klarade de dock frågorna helt på egen hand. Flickgruppen var den mest metodiska, de fördelade arbetet mellan sig och sökte ofta parallellt efter informationen med två datore bredvid varandrar samtidigt. Den andra pojkggruppen var ivrig och mer högljudd samt hade även de genomgående framgång med att hitta passande sökord.

En i andra fall flitig elev, Rufus reflekterade över färgvalet när det gäller skillnaden mellan de färglagda nordiska länderna och de övriga grå områdena på spelkartorna med orden ”I detta spel är allt behärskat av Norden”.

Rufus reagerade även starkt på frågan om oljeplattformarna. Han var från början påfallande entusiastisk över att spela och när han upptäckte att han kunde finna svar i kartboken så sprudlade han över denna, han hade den med sig och ville gärna finna svaren i den även när det gällde frågor som inte rörde just geografi, till exempel frågan om Njals saga.

Kl. 11.20, 10 minuter innan lunch, kom Sandra Hoppe in och föreslog att vi kunde förlänga spelningen till ca 11.45 om vi behövde eftersom hon uppfattade att eleverna i regel kunde få i sig lunchen på en kvart. Kl. 11.30 ville emellertid en av pojkgrupperna, Norge; de som visat svagast resultat, gå och äta, eftersom de kände sig mycket hungriga, detta var elever som i vanliga fall kanske inte var de starkaste eleverna i skolan vad vi fått en vag känsla av. Övriga två lag ville fortsätta tills vi var klara. Sagt och gjort. Sverige var de som kom till Island först. De klarade där bägge frågorna, medan pojkarna missade grundfrågan. Detta gav flickorna ett visst försprång inför slutförflyttningen upp mot Jan Mayen och Svalbard. På Jan Mayen fick flickorna fem snabbfrågor varav de klarade fyra. Danmark som även hade tur med sina tärningslag klarade alla snabbfrågorna och efter viss dramatik kom lagen så småningom samtidigt in i mål. En sista runda med snabbfrågor fick avgöra. Här tog pojkarna fyra och flickorna alla fem. Flickorna utkorades till segrare. Bägge lagen verkade nöjda med sin insats. Pojkarna grämde sig lite över missar tidigare under spelet och att vi hade bedömt dem hårt när de gått över tiden med bara några sekunder vid ett tillfälle. Nu körde vi iväg dem till lunchen, De hade sju minuter på sig att äta.

Intervjuer Kärrdal

Den 9/5 2007.

Vi talade med eleverna i enskilt rum och de fyllde där i enkäterna.

Pojklag Norge

- Vad blir ni nyfikna på?

”Hur de levde och vad de levde på, hur de hade det.”

”De här (länderna/regionerna) som inte är så kända. De små vet man inte så mycket om. Det skulle vara kul att veta mer om dem.

- Var frågorna lagom svåra?

”Svårare frågor som var klurigare att hitta. Hade man fel nu, var man helt förlorad!” ”Det var för lätta, det var förödande att svara fel.

”Lite högre tidspress hade varit bra”

- Var tre spelare i varje lag lagom?

”Tre var precis lagom. Rufus kollade i böckerna, vi kollade på nätet”

- Skulle ni kunna tänka er att spelas spelet igen?

(I mun på varandra) ”Jaaa, lugnt”.

- Tyckte ni det var roligt att spela?

”Ja, det var bra, påhittigt, kul. Men man skulle inte haft sån tidspress (Vi spelade 20 min. in på lunchrasten) det blev för stressigt. Man skulle spela utan sådan tidspress.”

- Hur ofta skall man spela den här typen av spel tycker ni?

”Jag svarade 4 gånger per termin (i enkäten, vår anm.) tror jag.”

”1 gång, per läsår, så att man inte blir mätt, i alla fall inte samma spel”

- Tog det lagom lång tid?

”Lite, lite långt. Yngre barn skulle ha svårt att sitta still så länge”

- Hade det varit bra med en rast mitt i?

”Ja”

Pojklag Danmark

Var det bra typ av frågor tyckte ni?

”Det kunde varit fler frågor om personer, inte så viktigt, men kul.”

Fungerade lagsamarbetet bra?

”Ja”

- En tanke vi hade när vi gjorde spelet var att om man hade spelat spelet under t ex en förmiddag så kunde varje lag sedan på eftermiddagen få välja något de blivit nyfikna på under spelets gång att fördjupa sig i och forska om. Vad tror ni om det?

”Då gäller det att det är något som alla tycker om, man får ha en omröstning (skratt). Alla skall ju tycka det är roligt, så att alla vill vara med.”

- Nu var ni ju uppdelade i ett tjejlag och två killlag. Hade det varit bättre att blanda lagen och ha med en tjej i varje?

”Det hade blivit mer oseriöst med en tjej. Killarna känner man bättre”.

- Vad tyckte ni om spelplanen?

”Fint målad, det blir roligare, man vill göra bättre ifrån sig”

- Lärde ni er något av spelet?

”Flaggorna, bra att känna till Norden. Jag är inte så bra på historia. Sökt på Google”

”Fint målad, det blir roligare, man vill göra bättre ifrån sig”. Kommentar kring spelplanen av elev i åk 6, Kärrdalsskolan.

Flickornas lag, Sverige, som vann

- Vad var roligast?

”Småfrågorna var roligast”

”Oljeplattformarna, allt var nytt.”

- Passar spelet bättre för äldre, yngre eller var det perfekt ålder?

”Kanske bättre passande för högstadiet”

Flickorna säger att de efterlyste fler kopior på frågorna

- Blandade lag, skulle det vara bra?

”Killarna tar över om det är killar i laget.”

- Men ni lyckades ju väl och är duktiga allihop, skulle inte killarna se er som en tillgång för laget om ni hjälpte dem att vinna?

”Det skulle inte spela någon roll, de skulle inte ge oss möjlighet att försöka, de skulle fösa bort oss från datorerna.” tjejerna hade inte fått söka.

”Gör gärna fler spel, för en hel dag! Bra som startgrej. 3 i varje lag var bra.”

”Fler följdfrågor, så att man kan fördjupa sig”

”Det vore bra med en ram till spelbrickan”

”Man kunde ha kortfrågor som bonusfrågor.”

”Spännande frågor var Himmelsbjerget, Snorre A.”

Sammanställning av intervjuer

Alla lagen ansåg att spelplanen var rolig, att det var bra att lagen inte var en blandning av pojkar och flickor, att de ville spela igen. Alla tyckte även att tre spelare var lagom i varje lag. Alla lagen visade entusiasm under spelandet. De områden som lagen skilde sig åt var huruvida de lärt sig att bli bättre på informationssökning samt om och i så fall vad de blivit nyfikna på när det gäller Norden.

Det fanns ganska spridda åsikter om frågorna var för svåra eller för lätta.

Alla blev nyfikna på olika saker, förutom det att flera lag blev nyfikna på kortfrågorna. Det märktes att flera lag ville ha fler frågor av den arten att de kunnat svara på dem Internet, utblandade i spelet. Det de olika lagen på Berika sade sig bli mer nyfikna på var

- Vulkaner på Island(Norge),
- Att Sverige och Finland hade suttit samman så länge, deras gemensamma historia(Danmark). På Kärrdal var det flaggorna och att söka på Google,(Norge),
- Småfrågorna, oljeplattformarna, Himmelsbjerget och Snorre A(Sverige)
- Hur människorna i olika länder i Norden äter och lever både nu och då samt mer kunskap om de mindre mer okända områdena i Norden(Danmark).

Enkätsvaren

När det gäller genomsnittet av Berika och Kärrdal så framkommer det att de är väldigt lika, nämligen att alla i genomsnitt vill spela ett liknande spel 4 ggr per termin, att de anser att spelplanen är har värdet 8 (Berika) och 9,3 (Kärrdal) på en skala från 0-10, att alla i genomsnitt anser att spelets frågor är lagom svåra, 5 på en skala 0-10, att alla anser att spelet är en aning för långt, 5,5 på en skala 0-10. Vidare så utmärker de två lagen med pojkar genom att samtliga anser sig ha lärt sig bli bättre av att söka information av spelet, till skillnad från de övriga grupperna där en i varje lag ansett sig inte ha lärt sig detta alternativt inte ha vetat. Ett av lagen på Berika utmärker sig genom att svara att ingen blivit nyfiken på någonting av vad spelet handlade om.

Förklaring till tabeller

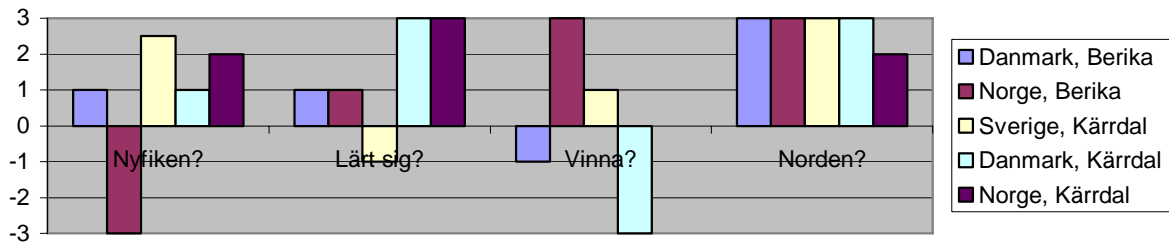
De fullkomliga svaren från enkäterna finns i appendix. Här förklaras variablerna: De första fyra variablerna är respondentens svar på en skala mellan 0 till 10 där de angivit om spelet varit för lätt, lagom eller för svårt. Nästa variabel är om spelets karta varit tråkig eller rolig, samma skala 0-10 där lagom är 5. Därefter kommer variabeln om spelet varit för kort, lagom eller för långt. Här har värdet för lagom varit 5, på skalan 0-10. Efter det kommer variabeln om hur samarbetet i laget sett ut, på samma skala, 0-10 men där det optimala värdet varit 10. Därmed är vi framme vid värdet för antal gånger eleven velat spela spelet per termin, på en

skala från 1 till 6, men möjlighet att fylla i eget antal, till exempel 0,5 eller 10 ggr, som två elever skrivit. De fyra sista variablerna utgår från ja/nej-svar på frågorna om spelet skapat nyfikenhet, om eleven lärt sig mer om informationssökning, om det varit viktigt för eleven att vinna spelet samt om eleven tyckt att det vore bra att ha spelet som inledning till ett projekt om Norden. Dessa svar har gjorts illustrativa i stapeldiagram genom att ett ja har givits 1 och ett nej -1, samt ett ja/nej(osäkerhet) har givits 0. Kolumnen "flickor" betyder genomsnitt för flickor, "pojkar" är genomsnitt för pojkar. Sedan följer respektive genomsnitt för lagen, därefter respektive lags resultat. Vi har valt att inte här redogöra för varje elevs individuella resultat av utrymmesskäl.

Flickor	4,7	5,8	8,7	7,6	4,7	0,15	0,7	1	3
Pojkar	5,5	5	9	8	3,5	1,75	3	-1,2	2,5
Genomsnitt, Berika	5	5,5	8	6,5	4,5	-1	1	1	3
Genomsnitt, Kärrdal	5	5,5	9,3	8,6	4	2	1,8	0,7	2,6
Danmark, Berika	5	5	8	5	6	1	1	-1	3
Norge, Berika	5	6	8	8	3	-3	1	3	3
Sverige, Kärrdal	4	6,5	10	10	5	2,5	-1	1	3
Danmark, Kärrdal	5	5	9	9	4	1	3	-3	3
Norge, Kärrdal	6	5	9	7	3	2	3	0	2
	lätt/svårt	kort/långt	Tråkigt/roligt	Samarbete	Antal ggr?	Nyfiken?	Lärt sig?	Vinna?	Norden?

Danmark, Berika	j,j,n	j,n,j	n,j,n	j,j,j
Norge, Berika	n,n,n	j,j,n	j,j,j	j,j,j
Sverige, Kärrdal	?,j,j	j,n,n	n,j,j	j,j,j
Danmark, Kärrdal	j,n,j	j,j,j	n,n,n	J,j,j
Norge, Kärrdal	j,j,?	j,j,j	?,n,j	?,j,j
				Norden
	Nyfiken?	Lärt sig?	Vinna?	projekt?

Värden där 3 är maximalt



Nyfikenhet

Berika är genomgående lite mindre nyfikna än Kärrdal. Vi kan i enkäten konstatera en lite splittrad tendens till ökad nyfikenhet för Norden bland spelets deltagare enligt enkäten, vilket varit en av våra frågor med uppsatsen, dock har alla lag utom Danmark på Berika, haft två positiva svar och ett negativt. Vi hade ju gärna önskat att gensvaret hade varit lika positivt när det gäller nyfikenhet och ökad kunskap i att söka information som det har varit när det gäller hur rolig spelplanen upplevdes eller hur roligt det varit att spela spelet. Dock skall här nämnas att eleverna vid Berika lät det framgå att de faktiskt blev mer nyfikna på viss kunskap om Norden vid det muntliga mötet efter att de fyllt i enkäterna.

När det gäller de mer kvalitativa svaren skiljer sig elevgrupperna markant, här är Berika betydligt mindre nyfikna än Kärrdal på vidare information, de har även mindre nyfikenhet även om de ligger över noll när det gäller nyfikenheten på att lära sig mer om Norden. Orsaken till den begränsade nyfikenheten torde ju dock inte vara att spelet varit för långt, kort, svårt, lätt eller att samarbetet gått dåligt inom laget. Omdömena på dessa områden har ju i princip genomgående varit mycket positiva, med undantag av Berikas Danmark som var ljumma till sitt samarbete. Det var ju också i denna grupp en medlem byttes ut under spelets gång. Omdömena har som sagt varit positiva på dessa områden med en tendens till att spelet tagit en aning för lång tid, att vissa har ansett att det varit lite otydliga regler kring vinsten samt att samarbetet generellt varit högre värderat av eleverna på Kärrdal jämfört med eleverna på Berika(8,3 jämfört med 6,5). Så vad är orsaken? Många av eleverna som inte blev nyfikna uppskattade extra mycket de kortare slutfrågorna. De sade sig gärna vilja ha fler frågor av typen som frågor om vad som är typiskt olika länder.

En faktor som gör det svårt för oss att tolka detta resultat är att samtliga elever som spelat tydligt klargjort att de velat spela igen om vi erbjuder det. Det är ju ett tecken på nyfikenhet, dock kan vi fråga oss om det är nyfikenhet på själva spelprocessen eller på själva Norden.

Eleverna visar ett intresse för spelet som i sin tur handlar om Norden, men det behöver inte innebära att eleverna blivit mer intresserade av Norden oavsett själva spelet.

Norge-laget var det enda lag som entydigt svarade att de inte blev nyfikna på att lära sig med om Norden, men i intervjun sade att de ville veta mer om vulkaner och typiska nordiska fenomen för olika länder.

Har eleverna lärt sig?

Pojklagen ligger i topp när det gäller att lära sig söka information. Lärovariabeln är den som är minst extrem, mest samlad mot mitten.

Flickorna på Kärrdal var de som enligt enkäten sagt sig ha lärt sig minst av alla grupper om informationssökning. Samtidigt är de den enda grupp som värderat samarbetet till maxbetyg, 10. Dessa flickor agerade påfallande säkert under informationssökningen, de använde två parallella dataskärmar när de letade information och de delgav oss sina sökresultat tyst så de andra lagen inte skulle höra.

Som exempel kunskaper eleverna lärde sig av att spela spelet nämnde Mika att hon lärt sig kartan över Norden och vilka flaggor som hörde till vilket land i Norden.

Vill de vinna?

Att vinna tyckte inte alla elever i alla lag var viktigt. Endast ett lag tyckte enhälligt att det var viktigt att vinna, nämligen det Berikalag som vann, Norge-laget.

Värt att lägga märke till här är att de båda pojklagen Danmark och Norge på Kärrdal i genomsnitt varit likgiltiga eller ointresserade av att vinna spelet. Kan detta bero på att inget av de lagen vann?

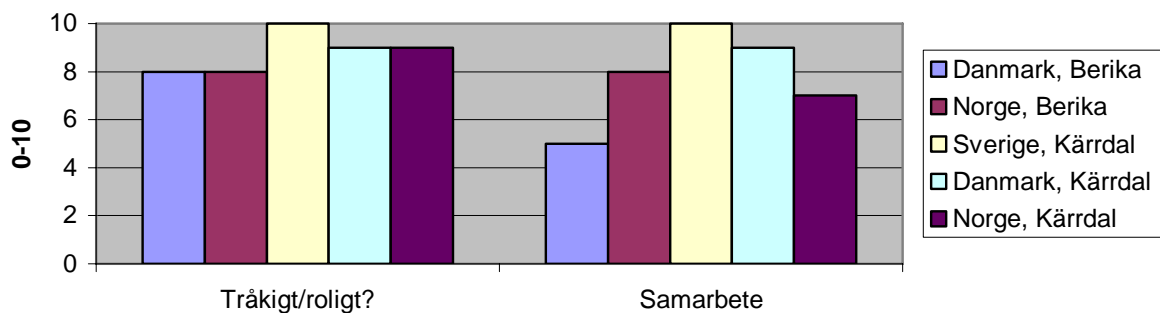
Vinstvariabeln är mest utspridd, men Berika är lite mer intresserade av att vinna i spelet. De lag som förlorade är de som uppger sig minst intresserade av att vinna. Att vilja vinna och att ha lärt sig hänger inte ihop i något samband. Det lag med genomsnittligt högst omdöme är Norge-laget på Kärrdal, med tre entusiastiska killar.

Det förlorande laget på Berika är det som vill spela spelet oftast där, det vinnande laget på

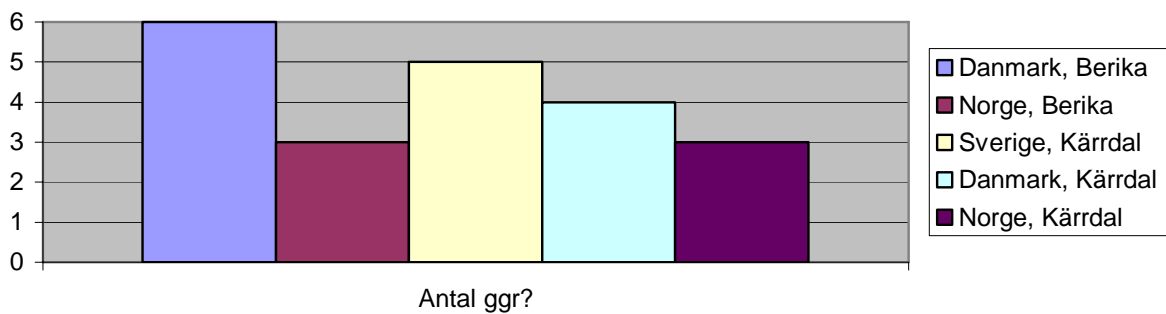
Kärrdalsskolan är det som vill spela spelet oftast där. Detta verkar ju inte finnas ett samband mellan att vilja vinna och att vilja spela ofta enligt enkäten.

Kan det vara så att ett för stort intresse av att vinna betyder en minskad nyfikenhet för själva frågorna? Motsättning mellan att vilja vinna spelet och att vilja spela för spelets egen skull? Frågorna, är de medel till vinst eller är frågorna mål i sig själva?

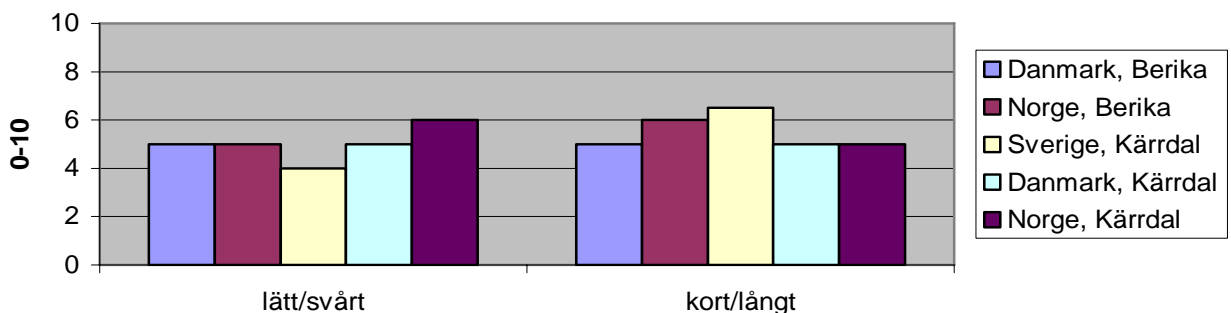
Variabler där 10 är optimalt



Antal ggr lagen vill spela/termin



Värden där 5 är optimalt



För svåra eller för lätta frågor?

En anmärkningsvärd omständighet är att samtliga grupper varit så överens om att frågorna varit lagom svåra, bortsett från vissa kommentarer om att de varit antingen för svåra eller för lätta. Det hade ju kunnat förväntas att gymnasieeleverna på Berika kunnat ha andra åsikter om frågornas svårighetsgrad än eleverna i 6:e-klassen.

Genomgående i intervjuerna med de kvinnliga eleverna nämndes hur roligt de hade tyckt att kortfrågorna om vad som var typiskt vilket land, var. De ville ju dock inte för den skulle enbart ha kortfrågor av denna karaktär, men gärna fler svårare frågor som gick ut på vad som var typiskt för respektive nordiskt land ur ett mer vardagligt perspektiv.

Just denna åsikt visade inte manliga eleverna upp. Trots att det gick sämre för de manliga eleverna än de kvinnliga på Kärrdalsskolan ansåg de manliga eleverna att frågorna var lite väl lätta överlag, och de kvinnliga eleverna på Kärrdalsskolan ansåg att frågorna var lite för svåra.

Analys

Blir eleverna engagerade i spelet, upplever de ett lustfyllt lärande?

Elevernas engagemang har över lag varat upp till två timmar, i första spelomgången lämnade en elev spelet vid lunch och en annan tillkom. I andra spelomgången lämnade ett av lagen spelet vid lunch. Dock fortsatte de övriga eleverna vid båda tillfällena att spela tills spelet var klart trots att det blev lunchrast.

De kunskaper som spelet genererar är till en början mer ytliga, kortare faktakunskaper, men dessa kunskaper roar och ger mersmak. Lite grann så väcker de lusten att ta reda på mer och fördjupa. Små stickprov av kunskap tas. Sättet spelaren förvärvar kunskapen gör att jag som spelare minns den och tydligt kan associera den med ett sammanhang av spelglädje, så som vi upplevt det.

Kan det vara så att eleverna i en tolkning via Dewey lärt sig saker de inte förstått att de själva lärt sig? Kanske inte främst sakkunskaperna men väl att engagera sig i en läroprocess och att

de insett att det kan vara främst roligt med undervisning? Om man antar Deweys sätt att se så har eleverna lärt sig saker genom att de eftersträvat ett visst mål och att de varit engagerade i sin uppgift. Om man enbart ser till eventuella faktakunskaper så är det svårt att säga om eleverna lärt sig någonting beständigt. Dock har elever sagt att de lärt sig mer om Nordens geografi och historia direkt efter själva spelet. Dock har inte själva faktainläringen hamnat i en central plats när eleverna har bedömt spelet.

En annan tolkning än Deweys skulle kunna menar att en lärare skall lära ut en viss kunskap och att eleverna enbart genom att fritt spela eller leka utan fasta ”böcker” inte kan lära sig det den behöver, kan se vårt projekt som misslyckat i det att eleverna inte helt lärt sig vissa av oss fastställda kunskaper eller att de reagerat exakt så som vi avsett?

Men denna kritik kan ju då bemötas med att detta kan vara ett första steg i en process att skapa ett spel i dialog med eleverna, att detta spelprojekt i framtiden skulle kunna bli mer riktat mot vissa bestämda resultat när det gäller vissa faktabetonade kunskaper?

Detta är ett dilemma inom all undervisning, är kunskapen viktig i sig själv eller som ett medel till andra saker?

Vi kan ju onekligen sluta oss till att eleverna ansett Norden runt som roligt och att de haft lust att spela klart spelet och dessutom gärna velat spela det igen. Det är också så att eleverna uppenbart uppskattat spelplanen och frågorna, speciellt med tanke på att det är vi själva som skapat spelet vilket givit eleverna extra mycket inspiration.

Det är dock flera frågor om kunskap vi inte fått tydligt svar på vid denna undersökning, som frågan hur mycket de lärt sig om Norden enligt de mål vi haft med den pedagogiska aspekten av spelet. För att ta reda på det behöver vi följa upp denna undersökning med en ny undersökning där vi på något sätt kan ta reda på elevernas kunskaper och minnen av spelet.

Upplever de att frågorna berör sådant som de själva tycker är angeläget att känna till?

Svaren på den här frågan varierar. Några av flickorna på Berika efterlyste fler grundläggande frågor om Norden. De var verkligen angelägna att veta mer, men tyckte att de hade kunskapsbrister. En tjej var fascinerad över att Finland och Sverige en gång i tiden hört ihop,

det ville hon veta mer om. Då och då uppkom små diskussioner under spelets gång, t.ex. om Snapphanar och oljeplattformar, någonstans kunde man uppleva att en del av elevernas vyer vidgades något. En av pojkarna i det något svagare laget tyckte det var spännande med Nordisk historia men sa att han själv visste så lite. Ett genomgående drag var att eleverna tyckte kortfrågorna var roligare men upplevde långfrågorna som mer lärorika. Det faktum att faktiskt fler än hälften av eleverna (8/15) har angett lärorikt som ett av sina omdömesord kring spelet indikerar att de tyckt att spelet förmedlat angelägna kunskaper.

Upplever de genom att spela spelet att de blir bättre på informationssökning?

Inte alla, men de flesta elever anser detta. En del har menat att de redan behärskar informationssökning på Internet, medan andra tycker att de lärt sig mycket under spelandet. Att fylla i "cachad" för att få sina sökord färglagda när man letade igenom en text på Google, var en nyhet för de allra flesta. Några lärde sig att använda registret i kartboken för att hitta t.ex. "Himmelsbjerget" i Danmark eller de norska oljefälten i Nordsjön. Några upplevde att vi som lärare också hade kunnat ge dem tips som fick dem att bättre förstå hur de skulle göra när de sökte på Internet. I vissa fall visade eleverna prov på finurlighet när de använde olika sökord, i andra fall skulle det låsa sig ganska snabbt om de inte genast "fick napp" på en sökning..

Upplever eleverna genom att spela spelet att lagsamarbetet fungerar?

De flesta elever upplever att lagsamarbetet fungerar bra eller till och med mycket bra. En av pojkgrupperna i Kärrdal var entusiastisk över hur väl de har fördelat arbetsuppgifterna inom laget. Genom våra egna observationer kunde vi iaktta hur lugnt och metodiskt tjejlagen; både på Berika och i Kärrdal, gick till väga. Killarna var mer ivriga, högljudda och oorganiserade. I ett av tjejlagen på Berika fanns lite mer negativa omdömen. En i laget hade upplevt en ojämn arbetsfördelning och tystnad i laget. Flera hade upplevt en lagkänsla och en av tjejlagen uttryckte i sitt enkätsvar att hon tyckt att sammanhållningen stärkts. Både killar och tjejer tyckte det var bra att vi inte blandade grupperna utifrån kön. Tjejerna var mest nöjda med detta. I det vinnande tjejlaget i Kärrdal; och alltså det med de mest framgångsrika informationssökarna, trodde inte tjejerna att de ens hade fått chansen att söka om de ingått i ett killag. De menade att de helt enkelt skulle bli bortförsta från datorn! Tjejerna på Berika

menade att det bara skulle blivit förvirrande med killar i laget och att de var så dåliga förlorare.

Ändå har det i enkäterna visat sig att viljan att vinna och upplevelsen av att ha lärt sig inte haft något samband. De lag som förlorat har visat minst intresse av att vinna i enkäten efter spelet, eftersom det var flicklagen som vann så har följaktligen pojklagen visat minst intresse av att vinna i enkäterna.

Väcker spelet nyfikenhet hos eleverna och en lust att ta reda på mer om Norden?

Responserna har varit blandade. Vissa elever har velat lära sig mer om vad som är typiskt respektive nordiskt land ur en vardaglig betydelse, som att wienerbröd är typiskt danskt eller laxodlingar är typiskt norskt. Vidare har elever uppgivit att de gärna skulle vilja fördjupa kunskaper inom ett visst land, till exempel Danmark eller en del av historien som Sveriges och Finlands relationer. Hursomhelst var samtliga elever positiva till att spela spelet igen och lika många tyckte att spelet kunde användas i samband med ett projektarbete om Norden. Det kan ju visserligen vara ett uttryck för att de gillade speltypen och inte Norden i första hand. En av killarna blev nyfiken på de lite mer okända delarna av Norden, de här små autonoma regionerna.

Vi finner detta värt att nämnas: Berikalagen har genomgående visat en tendens att uttrycka sig mer positivt muntligt än skriftligt. Antingen kan vi tolka det som att de vågade vara mer ärligt kritiska skriftligen än muntligen, eller att de bättre kunde uttrycka sin positiva respons muntligen än skriftligen.

Är de av den uppfattningen att pedagogiska spel av typ ”Norden runt” bör användas som ett alternativ i skolundervisningen, t.ex. i samband med ett projektarbete?

Eleverna har genomgående i enkäten svarat att de tycker detta är ett bra förslag.

En tänkbar orsak till att eleverna vid Berika ville spela spelet oftare per termin kan ju vara att spelet helt enkelt passar dessa elever bättre. Man kan ju mycket väl ha antagit att detta spel passar yngre barn bättre, men vår undersökning visar att eleverna på Berika i sina svar varit mer positiva än barnen på Kärrdalskolan. Barnen på Kärrdalskolan har trots allt ändå varit

positiva till att spela, men flickorna där, som ju vann spelet tyckte ändå inte att frågorna passade dem så bra. Eleverna tyckte att man levde sig in i spelet, att man blev intresserad och fick mycket fakta, att det vore roligt. En elev menade att det kanske inte passade som en del i ett projektarbete för alla åldrar.

När det gäller eventuella skillnader i kön har pojklagen har tenderat till att svara lite annorlunda på enkätfrågorna än flickorna, dock har alla arbetat i enkönade grupper vilket vi tror inte påverkat framgången hos lagen i någon riktning med tanke på Wood, Underwood och Underwoods tidigare undersökning som vi refererat till i början av uppsatsen.⁶³ Pojklagen har varit de enhälligt positiva till att de lärt sig informationssökning genom spelet.

Slutsats

Med resultaten från testspelningarna i hand känner vi oss optimistiska till användandet pedagogiska spel i skolundervisningen. De förhoppningar som vi inledningsvis hade och sedan bar med oss genom projektet har infriats. Vi lyckades med hjälp av spelet ”Norden runt” skapa en lärandesituation som eleverna upplevde som lustfylld och rolig. På kort tid sveptes de med av spelets idé och fylldes av engagemang och kamplust. John Deweys tanke om elevernas förmåga att disciplinera sig själva om de fick ägna sig åt lärande som de själva uppfattade som angeläget, förverkligades framför våra ögon. Genom att spelandet var så väsensskilt från de undervisningssituationer som eleverna i vanliga fall stötte på, så kom en del av dem att uppfatta denna stund som någonting annat än en lektion.

Något som också slagit oss är att spelet fångat och roat såväl ”svaga” som ”starka” elever, både i sjätte klass likväl som i gymnasiet. Det verkar alltså fungera på åldrarna hos båda grupperna av elever.

Vi anser att man som pedagog ständigt bör söka efter vägar att anpassa undervisningen efter elevernas behov och intressen, samtidigt som man vinnlägger sig om vikten av att förmedla viktiga kunskaper och färdigheter. I ett spel som ”Norden runt” kan lärare och elever mötas i en situation där eleverna är de drivande och sökande och läraren den inspirerande, vägledande

⁶³ Se s. 11

och bedömande. Här ges tillfälle att interagera med elever som öppnat sig inför nya kunskaper och upplevelser och som blottlägger ett uppriktigt intresse för de uppgifter som de ställs inför.

Tanken med "Norden runt" har varit att det i första hand skulle väcka nyfikenhet och inspirera eleverna till att på egen hand söka nya kunskaper. Kunskapsförmedlingen i sig ser vi som begränsad i den form som spelet har nu. För att det skall bli användbart som en integrerad del i undervisningen så tror vi att det därför behöver ingå i en mer omfattande lärprocess, i t.ex. ett tema- eller projektarbete. Till detta har också de i studien ingående eleverna ställt sig positiva.

Tidsaspekten är viktig. Man bör ta sig god tid att genomföra spelandet så att alla lagen hinner färdigt. Dessutom får man då också utrymme för spontana reflektioner och diskussioner kring sådant man stöter på under spelets gång. Förberedelsearbetet har för oss tagit lång tid; fyra veckor, och det kan tyckas orimligt för en lärare att lägga ner så mycket möda för ett spel som kanske ändå inte används under så lång tid. Till fördelarna med att ha gjort spelet själv är att man lättare kan improvisera under spelets gång och att vi är övertygade om att eleverna inspireras av det faktum att det är egentillverkat. Man kan ju också lätt anpassa spelet till en rad olika sammanhang, t.ex. genom att ändra på innehållet i olika frågeuppgifter. Då kan det användas oftare. Spelskapandet har för oss dessutom utgjort ett slags fortbildning.

Studiens begränsningar

För att kunna dra mer långtgående slutsatser om pedagogiska spels användbarhet i klassrumsundervisningen så skulle vår studie behöva både breddas och förlängas. Fler grupper och klasser i undersökningen skulle göra resultaten mer allmängiltiga. Och en förlängning av studien, dvs. ett återkommande spelande med de olika grupperna, skulle kunna mäta uthålligheten av undervisningsmetoden och man skulle ges tillfälle att observera elevernas beteende/samarbete och resultat över en längre tid. Intressant skulle också vara att testa spelet i just samband med ett projekt- eller temaarbete för att se hur det fungerar i ett sådant sammanhang.

Det är därför begränsade anspråk vi gör med vår studie. Att planera och genomföra en mer allomfattande undersökning hade fallit utanför ramarna för en C-uppsats, dessutom hade det

varit vanskligt eftersom vi inte var säkra på om eleverna ens skulle uppskatta idén med ett spel som "Norden runt". Hade de upplevt det som tråkigt, konstigt eller meningslöst så hade det varit onödigt att gå vidare.

Vidare forskning

Vi har med elevernas hjälp fått klart för oss både brister med spelet och begränsningar för dess användande. Dessa synpunkter gör att vi känner tillförsikt inför ett eventuellt vidareutvecklande av spelet, så att det blir ännu mer lättillgängligt och användbart i skolmiljö. Vi skulle se fram emot att utveckla hela projektet genom att med lite mer tid få testa spelet i kombination med ett lite mer tidsomfattande projekt om Norden. För att ta reda på vad en elev som spelat Norden runt har lärt sig av beständig kunskap i någon form skulle vi behöva återse och samtala med de elever flera gånger, som spelat. Vid dessa tillfällen skulle vi dels vilja ta pröva kunskaperna dessa elever eventuellt minns från spelet samt dels lyssna till vilka minnen och upplevelser av spelet som eleverna har.

Källor

Litteratur

Aldrich, Clark, Learning by doing, a comprehensive guide to simulations, computer games and pedagogy in e-learning and other educational experiences, Pfeiffer , 2005, USA

Buckingham, David och Scanlon, Margaret, "Education, entertainment and learning in the home", Bury St Edmunds 2003

Dewey, John, Demokrati och utbildning, Göteborg : Daidalos, 1999

Huizinga, Johan "Den lekande människan", Natur och kultur, 1945

Knutsdotter Olofsson, Birgitta, "Varför leker inte barnen? – rapport från ett daghem" HLS förlag 1991

Kvale, Steinar, Den kvalitativa forskningsintervjun, Studentlitteratur, 1997

Linderoth, Jonas Datorspelandets mening : bortom idén om den interaktiva illusionen, Göteborg : Acta Universitatis Gothoburgensis, 2004

LPF94, Skolverket, 2004

Ryen, Anne, Kvalitativ intervju – från vetenskapsteori till fältstudier, Liber ekonomi 2004

Sand, Bobbi, Examensarbete i interaktionsdesign, Malmö Högskola 2005,

Scandinavia in old maps and prints, Van Mingroot, Erik & Van Ermien, Eduard

Sundgren, Gunnar. Boken om pedagogerna, Liber 2005

Sandberg, Anette, Vuxnas lekvärld : en studie om vuxnas erfarenheter av lek, Göteborg : Acta Universitatis Gothoburgensis, 2002

Litteratur som använts som underlag för spelfrågorna

Gustafsson, Harald "Nordens historia – en europeisk region under 1200 år" Lund (1997)

Forte Angelo, Oram Richard & Pedersen Frederik "Viking Empires". Cambridge (2005).

Linderoth, Jonas "Eleven, leken och spelet" Göteborgs universitet, Delegationen för IT i skolan (2002)

Näslund, Sture i "Världspolitikens dagsfrågor" 11/00 "På väg mot självständighet, Färöarna, Grönland och Åland". Utrikespolitiska institutet.

Övriga referenser

Berikas webbsida, <http://www.fredrika.se/pages/400.asp?menuID=92>

Föreläsning Aou1, Södertörns högskola 28/8.-06 ”Vad kan vi lära oss av de gamla grekerna”

Intervju av handledare Jörgen Ström och Lena Gummeson, Berika februari 2007

Intervju av rektor på Berika, Johan Abrahamsson mars 2007

Intervju med matematik/tekniklärare på Fredrika Bremers gymnasium maj 2007

Jean Underwood, Geoffrey Underwood och David Wood ”When does gender matter?

Interactions during computer-based problem solving “, 2004 i tidskriften Learning and

Instruction; v10 n5 Oct 2000, ISSN 0959-4752

Svd kultur. April 2007

Appendix

Bilder

Nedan syns den spelklara spelplanen med förflyttningsrutor utritade mellan Island, Jan Mayen och Svalbard. De orange områdena på Storbritannien representerar områden tidigare befolkade av nordbor, liksom de bruna områdena i Estland.

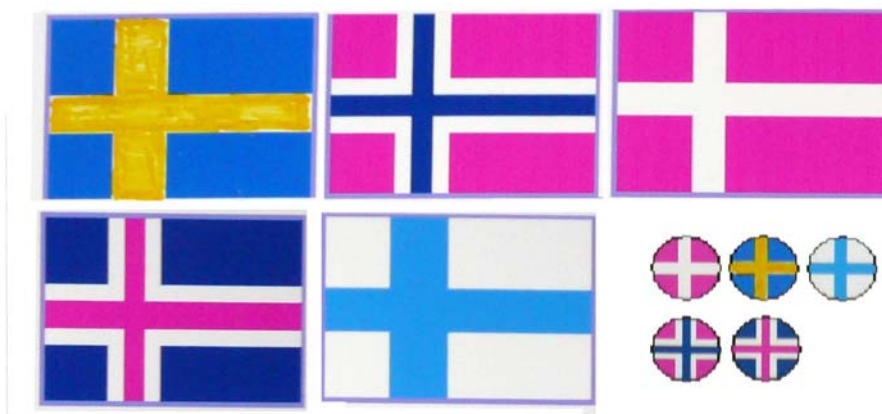


1



2

Ovan syns spelbrickan, där lagen skall fylla i svaren på vissa frågor samt placera sina frågeflaggor de vunnit samt sina bonusflaggor.



3 Ovan är flaggorna spelaren dels skall placera ut samt dels vinna för länderna samt de små bonuspängsflaggorna.



4

Ovan syns frågekorten. Det är på dessa frågorna finns. Försök först se om du kan se vilket land/område som tillhör vilket kort. Rätt svar är från vänster uppifrån och ned: Danmark, Norden, Island, Norge, Sverige, Finland samt kortet med Sameland, Åland, Grönland och Färöarna.



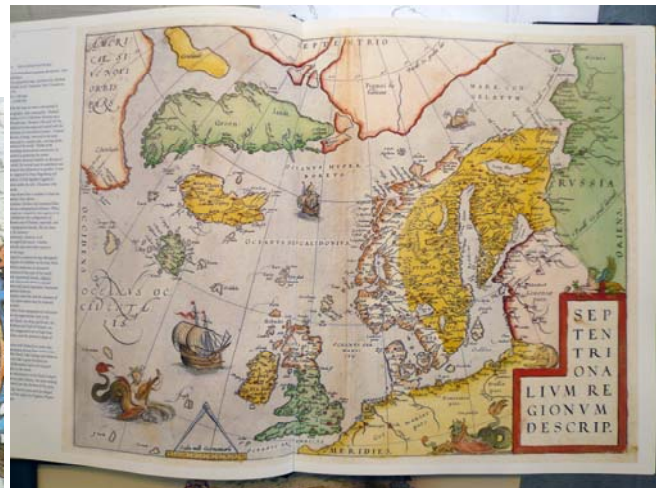
5



6



7



8

Ovan syns fyra exempel på detaljer från kartbilder som inspirerat spelkartan, hämtade från Holländska kartor från 1600-talet. Bild 6 inspirerade med sina sälar, valrossar och havsmonster, bild 7 med emblemet, bild 8 med vattnet och bild 9 med rutan i högra hörnet samt olika havsmonster och fartyg.

Spelregler

Utrustning

- Spelplan 80 * 61 cm
- Frågekort 30 st. (+5) 4 st. om varje nordiskt land. 5 st. om de autonoma nordiska regionerna. 5 st. om de tidigare nordiska områdena. (5 st. om stormaktstiden).
- Tre spelpjäser i form av vikingaskepp
- Spelbrickor för varje lag. 50 * 34 cm
- En sexsidig tärning
- 36 småflaggor (4*9 st.) De nordiska länderna + autonoma områden
- 36 Storflaggor (4*9 st.)
- Stoppur

Tillbehör

- Tre stycken kartatlasar
- Uppslagsverk och/eller karta (ej nödvändigt)
- Tre datorer med internetuppkoppling
- Pennor
- Skrivare (ej nödvändigt)

Spelet går ut på att färdas Norden runt på spelplanen, lösa frågeuppgifter på vägen med hjälp av uppslagsböcker, kartatlasar och Internet och ta sig först i mål.

Kortfattad beskrivning av spelet

Varje lag har i uppgift att lösa sju frågekort under sina resor kors och tvärs genom Norden: Ett för varje nordiskt land, ett för de fyra autonoma nordiska områdena⁶⁴ och ett som berör de tidigare nordiska bosättningarna⁶⁵. Sista destinationen innan slutspelet tar sin börjar är Island. Härifrån tar man sig sedan med tärning till den lilla ön Jan Mayen för att väl framme besvara

⁶⁴ Till dessa hör Grönland, Åland, färöarna och Sapmi, som alla har ett visst mått av självstyre

fem kortfrågor. Därefter bär det med tärningens hjälp av mot målet i Svalbard. Alla lag löser samtidigt uppgifterna på frågekorten. Undantagen utgör Nordenfrågorna samt kortfrågorna, som besvaras av lagen individuellt.

Spelets mål

Målet är att så fort som möjligt nå den norska ögruppen Svalbard. För att komma hit först krävs både skicklighet i informationssökningsuppgifterna samt viss tur med tärningsslagen i slutet av spelet.

Spelet börjar

Som allra första uppgift och samtidigt som en liten övning får varje lag i uppgift att placera de nio småflaggorna på rätt ställe på sin spelbricka. Tid 10 min.

Om lagen lyckas med samtliga flaggor får de en bonuspoäng. Bonuspoängen gör att de i slutet av spelet får lägga +1 på ett tärningsslag. Varje ytterligare intjänad bonuspoäng ger ytterligare +1 på tärningsslaget. Nu läggs de lite större flaggorna ut permanent på spelkartan.

Inför den första resan slår lagen en tärning och det lag som slår lägst på tärningen inleder spelandet genom att flytta sin spelpjäs från ”sitt” land till ett annat nordiskt land, ett autonomt område i norden eller till ett tidigare av nordbor befolkat område på kartan. När de är framme drar de ett kort ur respektive korthög på spelplanen; korten ligger i den vita rutan med röd ram längst ned till höger på spelplanen. Texten på frågekorten läses nu upp högt för alla och nästa informationssökningspass tar sin början. Tid. 5 min.

Förflyttning

Rutinen för förflyttning sker på det sättet att laget kan resa till vilket land, autonomt område eller tidigare av nordbor befolkat område laget vill där det inte står ett annat lag, förutom vid sista frågan, den på Island. Väl på Island skall laget efter det att laget svarat på sin Islandsfråga, ta sig med ett tärningsslag med en sexsidig tärning till Jan Mayen. Laget behöver inte nå Jan Mayen på ett jämnt slag, men eventuella överskjutande förflyttningar som kan förekomma försvinner. Om det till exempel behövs minst ett slag på tre för att nå Jan Mayen och laget slår en sexa, så försvinner de överskjutande tre förflyttningsstegen.

⁶⁵ Nordenkort får man dra om besöker ett område på kartan som tidigare har befolkats av nordebor.

När ett lag vars tur det är står på Jan Mayen slår de tärningen och förflyttar sig mot målet på Svalbard. Om tärningsslaget tillsammans med kvarvarande bonuspoäng räcker för att ta lagets båt in i hamn så har laget gått i mål. Om laget började spelet före efterföljande lag så får dessa dock en chans att komma ikapp under sin kommande spelomgång. Om två eller fler lag skulle komma lika in i mål, så avgörs kampen genom att lagen får besvara kortfrågor tills ett av lagen står som segrare. Om en omgång kortfrågor inte räcker så är det bara att fortsätta med så många omgångar som krävs.

Vinna stora frågekort

En i laget läser högt vad som står på kortet för alla spelare. (Undantaget ”Nordenkortet” och ”Kortfrågorna”) Därefter börjar alla lagen lösa de frågor; 1-2 st. som finns på varje frågekort. Tid 5 min.

Om lagen lyckas lösa den första frågan får det laget 1 storflagga tillhörande det land som laget representerar. De placerar storflaggan på sin spelbricka. Flaggan skall läggas på den ruta som hör till det nyss avklarade frågekortet. Klarar de också den ibland förekommande andra frågan så får de en bonuspoäng. (+1 på kommande tärningsslag). Bonuspoängen lägger de på sin spelbricka. Om något av lagen efter tre minuter tycker sig ha misslyckats med att hitta informationen som de behöver så kan de be om en ledtråd. De får då några sökord som är utprovade att underlätta frågans besvarande. Spelledarna kan eventuellt bistå mer egna ledtrådar på olika sätt om de anser detta befogat.

Proceduren och rundresandet upprepas varje gång lagen lyckas svara på en av de landsfrågor eller provinsfrågor som laget ännu inte besvarat. Om laget inte skulle klara huvudfrågan så får de försöka igen nästa gång laget står på tur att spela. Laget får om de vill resa iväg för att försöka besvara en annan fråga än den just misslyckats för att sedan återvända, de får också stå kvar och försöka med samma land igen.

Om det lag som står på tur väljer att flytta sin pjäs till ett tidigare av nordbor befolkat område så får de dra ett ”Nordenkort”. Detta kort skall lösas bara av det egna laget. De andra lagen ges tillfälle att ta en kort paus eller att prova att lösa det andra lagets frågor på skoj.

Slutspelet

Island. När ett lag har klarat alla frågor återstår endast Island av de nordiska länderna att fara till. Dit förflyttar nu laget sin spelpjä. Om ingen hunnit hit före laget, läses Islandsfrågan upp och spelas sedan som vanligt. Tid 5 min. Om laget som förflyttade sin pjäs hit klarade frågan får de nu slå ett tärningsslag och till detta lägga till valfritt antal bonussteg genom att offra sina bonusflaggor. Till nästa hållpunkt: Jan Mayen, är det sju steg. Säg att laget slår 4. Då kan de genom att offra tre av sina bonusflaggor nå fram till ön och där dra ett kort med kortfrågor.

Vinna små frågekort

Kortfrågor. Jan Mayens kortfrågor är fem för varje lag. Dessa besvaras individuellt av varje lag som för detta har 30 sek. på sig. Kortfrågorna består av ett ord som spelarna skall koppla till ett av de nordiska länderna. Till exempel "Laxodlingar" som skall associeras med Norge, eller Vulkaner som skall associeras med Island. För varje rätt svar får man en bonuspoäng. När man svarat på alla kortfrågorna är det nästa lags tur att agera. Om detta lag också bara har Island kvar att åka till och dessutom klarat den föregående Islandsfrågan samtidigt som något av de andra lagen kom till Island, så får även de slå tärningen, offra bonuskort samt; om de når fram, dra kortfrågorna på Jan Mayen.

Enkäterna

Berika

Berika, Norge-laget, tre tjejer, varav en byttes ut under senare delen av spelandet, i laget kan sägas att Lucia är den som är mest van vid att besvara den typ av frågor som spelet delvis bestod av i form av mer typiska "SO-frågor".

Norge

Mika: (inget)

Lucia(Sara):Roligt

Svårt

Krångligt

Erika: Det var roligt

Lite knepigt att hitta svaret

Vet inte

Har spelet gjort dig bättre på att söka information tycker du?

Mika: (inget)

Lucia(Sara): Nej, för jag kan redan, har gjort mycket sådant arbete tidigare

Erika: Ja, jag vet lite mer hur man söker på namn osv.

Har spelet gjort dig nyfiken på någonting nytt som du inte kände till förut?

Mika: Ja, har lärt mig massor, till exempel att Finland har hört ihop med Sverige

Lucia(Sara): Nej, (saknade du någonting?) Vet inte

Erika: Ja, men jag vet inte vad

Var frågorna för lätta, lagom eller för svåra? (0-10)

Mika: 5(lagom)

Lucia: 5(lagom) Kul att man inte kunde allt

Erika: 5(lagom) för de var både lätta och lagom

Genomsnitt 5

Var spelplanen rolig eller tråkig?(0-10 från tråkig till rolig)

Mika: 10, för du(/de?) hade målat den coolt

Lucia: 6, för det var lite krångligt

Erika: 8, för den var rolig, jag skulle vilja ha ett sådant spel

Genomsnitt 8

Tycker du om spel annars?

Mika: Ja, för det var kul att man lärde sig

Lucia: Ja

Erika: Ja

Tog spelet för kort eller för lång tid att spela eller var det lagom (0-10, från kort via lagom till lång), vad fungerade bra eller dåligt?

Mika: 5(lagom)

Lucia: 5(lagom)

Erika: 5(lagom) men det kunde ju vara lite längre

Genomsnitt 5

Fungerade samarbetet med dina lagkamrater bra eller dåligt?(0-10)

Mika: (inget)

Lucia(Sara): 2, för vissa vågade inte prata

Erika: 7, bra

Genomsnitt 5

Kan spelet fungera bra som start till ett projektarbete om Norden tycker du?

Mika: Ja, för att det är mycket fakta, så om man spelar det många gånger så sitter faktan fast sedan

Lucia(Sara): Ja för man får mycket information om Norden, nej för det kan vara i slutet för att se vad man kan

Erika: Ja men på vilket sätt vet jag inte riktigt

Kändes det viktigt att vinna spelet?

Mika: Nej

Lucia(Sara): Ja

Erika: Nej

Antal gånger han/hon tycker man borde spela denna typ av spel per termin

(1-6 eller annat antal)

Sverige

Mika: 10

Lucia(Sara): 5

Erika: 4

Genomsnitt 6

Berika, Danmark-laget

Olivia: Lärorikt

Lätt

Roligt

Aina: Intressant

Roligt

Spännande

Silvia: Roligt

Vettigt

Rörigt

Har spelet gjort dig bättre på att söka information tycker du?

Olivia: Ja, bättre i kartboken

Aina: Ja på det sättet att man kunde trycka på en ytterligare länk och få lättare och större skrivet om informationen

Silvia: Nej, för jag är så van att söka information

Har spelet gjort dig nyfiken på någonting nytt som du inte kände till förut?

Olivia: Nej, inget speciellt

Aina: Nej

Silvia: Nej, men däremot lärde jag mig ganska mycket

Var frågorna för lätta, lagom eller för svåra? (0-10)

Olivia: 5(lagom) Det var lätt att hitta fakta om man inte kunde svaren själv

Aina: 4, de var ganska lagom vissa var svåra

Silvia: 5(lagom) för det var en bra blandning

Genomsnitt 5

Var spelplanen rolig eller tråkig?

Olivia: 9, för den var fin

Aina: 9, för den såg solig ut

Silvia: 5, den var helt okej

Genomsnitt 8

Tycker du om spel annars?

Olivia: Ja, det är kul om man inte har något att göra

Aina: Ja

Silvia: Ja, det kan väl kanske vara kul

Tog spelet för kort eller för lång tid att spela eller var det lagom (0-10, från kort via lagom till lång), vad fungerade bra eller dåligt?

Olivia: 5(lagom), för att man inte hann tröttna

Aina: 5(lagom)

Silvia: 7,5, lite för långt

Genomsnitt 6

Fungerade samarbetet med dina lagkamrater bra eller dåligt?(0-10)

Olivia: 9, kanonbra

Aina: 5, vi var bra överrens och delade upp oss bra

Silvia: 10, vi hade bra samarbete

Genomsnitt 8

Kan spelet fungera bra som start till ett projektarbete om Norden tycker du?

Olivia: Ja, man lär sig ju mycket genom spelet på ett roligt sätt

Aina: Ja

Silvia: Ja, spelet ger mycket information

Kändes det viktigt att vinna spelet?

Olivia: Ja

Aina: Ja

Silvia: Ja

**Antal gånger han/hon tycker man borde spela denna typ av spel per termin
(1-6 eller annat antal)**

Sverige

Olivia: 4

Aina: 4

Silvia: 2

Genomsnitt 3

Kärrdal

Kärrdalsskolan, Sverige-laget

Eva: Snyggt gjord spelplan och skepp

Roligt

Lärorikt

Olga: Ett roligt sätt att lära sig på
Verkligen jätteroligt
Man fick info man inte visste innan

Astrid: Roligt, bra ritat
Det var ett bra sätt att lära sig på
Man fick reda på mycket

Har spelet gjort dig bättre på att söka information tycker du?

Eva: Söka på rätt ord, bra hemsidor

Olga: Nej, man kunde alla sökmotorer innan

Astrid: Nej, man kunde ju söka innan

Har spelet gjort dig nyfiken på någonting nytt som du inte kände till förut?

Eva: Lite mer om små detaljer om de nordiska länderna

Olga: Ja, lite natur och historia, kartkunskap

Astrid: Ja, allt

Var frågorna för lätta, lagom eller för svåra? (0-10)

Eva: 4, lite svårare för mellanstadieelever (än gymnasieelever, vår notering)

Olga: 4, Spelet kanske är något för dem som är lite äldre.

Astrid: 3, det kanske passar bättre för 7:or – 8:or

Genomsnitt 4

Var spelplanen rolig eller tråkig?

Eva: 10 , jättebra målat, detaljer som gjorde spelet roligare!

Olga: 10, jättebra ritat, verkligen roligt.

Astrid: 10, den var jättefin och bra målad

Genomsnitt 10

Tycker du om spel annars?

Eva: Ja och nej Det beror på vilket

Olga: Ja, det är roligt

Astrid: Ja

Tog spelet för kort eller för lång tid att spela eller var det lagom (0-10, från kort via lagom till lång), vad fungerade bra eller dåligt?

Eva: 7, Det gick bra men vi kunde ha pratat med varandra mer

Olga: 6, Det var ganska lagom, fast det tog ganska lång tid

Astrid: 6,5, det tog ganska lång tid, 2 timmar

Genomsnitt 6,5

Fungerade samarbetet med dina lagkamrater bra eller dåligt?(0-10)

Eva: 9, Det gick bra men vi kunde ha pratat med varandra mer

Olga: 10, bra, vi samarbetade!

Astrid: 10, vi samarbetade bra eftersom vi var tre tjejer

Genomsnitt 10

Kan spelet fungera bra som start till ett projektarbete om Norden tycker du?

Eva: Ja , roligt och man lärde sig mycket.

Olga: Ja, man får mer intresse så här

Astrid: Ja, vet inte men det är nog bra

Kändes det viktigt att vinna spelet?

Eva: Nej

Olga: Ja

Astrid: Nej, det var ju roligt att vi vann, vi kämpade ganska mycket

Övrigt

Eva: Roligt med snabbfrågor med saker som utmärkte olika nordiska länder. Fin karta

Olga: Vissa frågor var lite svåra, men det mesta var bra och så. Internet var en bra hjälp, snabbfrågorna var jaaaätte roliga!

Astrid: Jag tycker att det verkligen var ett JÄTTERoligt spel. Det borde finnas fler sådana spel i olika ämnen. Hoppas vi kommer spela det igen. Det var ett fint och bra spel men vissa frågor var svåra.

Antal gånger han/hon tycker man borde spela denna typ av spel per termin (1-6 eller annat antal)

Sverige

Eva: Mer än 6

Olga: 3-4

Astrid: 5

Genomsnitt 5

Kärrdalsskolan, Killgrupp 1(Norge?) Laget med lite ”stökigare” killar, som gick vid lunch pga hunger, detta lag gick det lite knackigt för att söka information.

Ivar S: Bra

Kul

Lärorikt

Chester: Kul

Lärorikt

Goran: Lite svårt att hitta fakta

Roligt

Intressant

Har spelet gjort dig bättre på att söka information tycker du?

Ivar S: Ja, Man lär sig att söka på olika saker

Chester: Ja, man fick söka på Internet

Goran: Ja, söka fakta

Har spelet gjort dig nyfiken på någonting nytt som du inte kände till förut?

Ivar S: Ja, jag blev intresserad av flaggorna

Chester: Nej

Goran: Ja, söka frågorna

Var frågorna för lätta, lagom eller för svåra? (0-10)

Ivar S: 5(lagom), det var frågor som alla kunde svara på

Chester: 4,8

Goran: 5(lagom), Man kunde lite, sedan fick man hjälp av kompisar

Genomsnitt 5

Var spelplanen rolig eller tråkig?

Ivar S: 10, den var fin och dekorerad

Chester: 8, det var snyggt detaljerat

Goran: 10, den var snyggt ritad

Genomsnitt 9

Tycker du om spel annars?

Ivar S: Ja, för att det är underhållande

Chester: Ja

Goran: Ja, för att det är roligt

Tog spelet för kort eller för lång tid att spela eller var det lagom

(0-10, från för kort via lagom till för lång), vad fungerade bra eller dåligt?

Ivar S: 5(lagom)

Chester: 6

Goran: 5(lagom) Man måste få lite tid

Genomsnitt 5

Fungerade samarbetet med dina lagkamrater bra eller dåligt?(0-10)

Ivar S: 10, bra

Chester: 8

Goran: 10, bra att en person söker

Genomsnitt 9

Kan spelet fungera bra som start till ett projektarbete om Norden tycker du?

Ivar S: Ja man får inlevelse och man börjar att tycka det är kul

Chester: Ja

Goran: Ja, bra början på forskning

Kändes det viktigt att vinna spelet?

Ivar S: Nej

Chester: Nej

Goran: Nej

Övrigt

Ivar S: Vad jag kommer ihåg av spelet? Flaggorna och länderna. Vilket land jag skulle vilja fördjupa mig i? Danmark

Chester: Danmark

Goran: Danmark som fördjupning

**Antal gånger han/hon tycker man borde spela denna typ av spel per termin
(1-6 eller annat antal)**

Sverige

Ivar S: 5

Chester: 4

Goran: 4

Genomsnitt 4

Kärrdalsskolan, Danmark, killgrupp 2, lite mer effektiva på att söka information och att svara på frågorna

Kristian: Givande

Intressant

Roligt

Rufus: Påhittigt

Kul

Bra samarbetsövning

Carl: Fakta

Forskning

Roligt

Har spelet gjort dig bättre på att söka information tycker du?

Kristian: Ja, Lärarna hjälpte till och gav tips på hur man kunde söka

Rufus: Ja, på att söka på dator och i böcker(kartböcker i detta fall, vår anmärkning)

Carl: Ja, det har gjort mig bättre på sökord

Har spelet gjort dig nyfiken på någonting nytt som du inte kände till förut?

Kristian: Ja, på sådant som man inte kände till förut

Rufus: Ja, roligt att se på flaggor och hur folken levde

Carl: Vet inte

Var frågorna för lätta, lagom eller för svåra? (0-10 från för svåra till för lätta)

Kristian: 6, det hade varit kul att kanske ha fel någon gång

Rufus: 5, (lagom) vissa frågor var lite för svåra att hitta men man hittade tillslut

Carl: 6, några frågor var för lätta

Genomsnitt 6

Var spelplanen rolig eller tråkig?

Kristian: 8, för att den var noggrant gjord

Rufus: 10, för det var bra bilder

Carl: 10, för den såg verklig ut

Genomsnitt 9

Tycker du om spel annars?

Kristian: Ja, för det är ett bättre sätt att lära sig

Rufus: Ja, för det är påhittigt

Carl: Ja, för att man är flera och man sitter inte helt ensam

Tog spelet för kort eller för lång tid att spela eller var det lagom

(0-10, från kort via lagom till lång), vad fungerade bra eller dåligt?

Kristian: 5(lagom) för jag tycker inte man skall ha någon slags tidspress

Rufus: 5(lagom), det var mycket tid

Carl: 6(lite för lång) I skolan hinner man inte spela i 1 timme och 40 minuter

Genomsnitt 5

Fungerade samarbetet med dina lagkamrater bra eller dåligt?(0-10 från dåligt till bra)

Kristian: 8, bra men alla blev irriterade

Rufus: 5(kanske var tänkt att indikera lagom?), det fungerade bra

Carl: 10, för vi är bra kompisar och alla tre är smarta

Genomsnitt 7

Kan spelet fungera bra som start till ett projektarbete om Norden tycker du?

Kristian: Både ja och nej, det beror på hur gammal man är

Rufus: Ja, för man lärde sig mycket

Carl: Ja för att man får mycket bra fakta

Kändes det viktigt att vinna spelet?

Kristian: Både ja och nej

Rufus: Nej

Carl: Ja

**Antal gånger han/hon tycker man borde spela denna typ av spel per termin
(1-6 eller annat antal)**

Kristian: 0,5

Rufus: 4

Carl: 4

Genomsnitt: 3

Exempel på frågor

På Färöarnas *Lögting* i Torshavn skall man besluta i en viktig fråga. Hur många röster behövs för att vinna omröstningen?

Då färingarna går och handlar använder de samma valuta som i ett annat nordiskt land, vilket?

På medeltiden var det vanligt med Pilgrimsfärder till den helige S:t Olavs grav i staden Nidaros. Vad heter Nidaros nuförtiden och vem var S:t Olav?

Lunnefågel: Ta reda på en plats i Norden där man kan stöta på den här märkliga Lunnefågeln



Isbjörn: Ta reda på en plats i Norden där man kan stöta på isbjörn

Kartidé: En centralt placerad karta över hela det nordiska området, runt detta rutor för placering av bilder. Från bilder drar man streck till den exakta platsen på Nordenkartan.

På Åland ger rederinäringen och sjöfarten viktiga arbetstillfällen och inkomster. För att denna skall kunna blomstra behöver passagerartrafiken kunna erbjuda Taxfree-priser ombord. Vad innebär Taxfree? Kan du markera en rutt som Ålands- eller Finlandsfärjorna tar över Östersjön.

Vissa områden i Finland har en helt svensktalande befolkning. Kan ni märka ut och namnge ett sådant område på kartan. Ungefär hur många procent av Finlands befolkning har svenska som modersmål?

Ett mycket populärt turistmål i Norge är "Hurtigrutten". Mellan vilka städer går denna fartygsresa. Ta fram en Hurtigruttsvy och markera varifrån den kommer på kartan.

Under 2:a världskriget så tvingades de flesta s.k. *estlandssvenskar* fly över till Sverige, sammanlagt över 7000 st. Kvar blev bara något hundratal. Svenskarna hade levt i Estlands kustområden ända sedan vikingatid eller tidig medeltid. Ta reda på och markera några av de öar i Estland där Estlandssvenskarna var bosatta.

1993 grundades Sametinget för att bevara och utveckla samisk kultur. Sammanlagt lever ca 70 000 samer i det område som idag kallas Sapmi, eller Sameland. I vilka länder utbreder sig Sapmi? Ta reda på en viktig sysselsättning för samerna och leta reda på en bild av en same i traditionella kläder.

De flesta invånare på Grönland är Inuiter eller som de också kallas; eskimåer. Eskimåerna livnär sig främst på jakt- och fiske. Traditionellt använder man en speciell typ av farkoster som paddlas fram när man jagar. Vad kallas dessa? Hur många invånare bor det på Grönland – världens största ö?

Ett stort område i sydöstra Finland annekterades av Sovjetunionen (nuvarande Ryssland) efter 2:a världskriget och hundratusentals människor flydde därifrån. Många städer här hade anlagts av svenskar redan under medeltiden och området hörde tillsammans med övriga Finland till Sverige fram till 1809. Vad kallas området och vilken sjö, som också är Europas största, ligger delvis här?

På Orkneyöarna låg under Vikingatid och tidig Medeltid basen för ett mäktigt nordiskt Jarladöme, som under olika perioder även omfattade Shetlandsöarna (Hjaltland), Hebriderna (Söderöarna) samt delar av skotska och irländska fastlandet. Många av de som lever här idag är ättlingar till dessa vikingar och flera av ortnamnen har nordiskt ursprung. Ta reda på vad Jarl betyder och leta reda på minst två orter som du tror har nordiskt ursprung.

Oskar Andersson är en av Sveriges mest uppskattade skämttecknare genom historien. O.A. som han signerade sina alster med levde mellan 1877 och 1906 i Stockholmsområdet. Hans kanske mest känsa serie skämtteckningar heter ”Mannen som gör vad som faller honom in”. Hitta en skämtteckning av O.A.

Bonusfråga: Om du tycker den är rolig, försök förklara varför, om inte förklara varför du tror någon annan kan tycka den är rolig.

Leta reda på så många bergstoppar som möjligt som når över 2000 meter och som ligger i Norden: Ni har tre minuter på er.

Välj ut en av medlemmarna i laget som skall gå in på webbsidan

www.livet.se/ord/kategori/Danmark

och välj två ordspråk som denne läser för de övriga i laget, det skall läsas på danska. De andra i laget skall kunna översätta ordspråket till svenska. Den som läser får översätta ett ord per ordspråk till svenska.

Norgehistorier har du säkert hört, men visste du att Norrmännen skämtar om svenskarna? Läs denna Sverigehistoria:

Svensken i New York

Svensken er i New York förste gang. Plutselig kommer det noen damer forbi som sier:

- Oh, what a handsome face!

Svensken ser uskyldig ut og sier: Nej det var inte jag som fes!

(obs, handsome betyder vacker på engelska)

Om någon av dem skrattar klarar du uppgiften.

Njals saga är en känd isländsk berättelse som är skriven under senare hälften av 1200-talet men den utspelar sig under 1000-talet på Island.

Vad kallades den tid i Norden då boken utspelade sig?

Fram till år 1809 hörde ett annat nordiskt land till Sverige, vilket?

Vilka är Sveriges två största öar och i vilket hav ligger de?

Vilka politiska partier ingår i Sveriges nuvarande regering?

Vad heter Sveriges regeringschef?

Vilket är Sveriges sydligaste respektive nordligaste landskap?

I vilket svenskt landskap kan du stöta på Torsburgen, Hoburgsgubben samt Ingmar Bergman?

I vilket norskt Fylke är Kautokeino centralort?

Vad är Nordkap?

Vilken är Norges viktigaste energikälla?

Vem var kung över Norge 1904?

Vilket land ockuperade Norge under andra världskriget?

Vilket yrke hade norrmannen Edvard Munch?

Vilket yrke hade finländaren Alvar Aalto?

Vad menas med Sisu?

Med vilket annat språk som talas i norden är finskan nära släkt?

Vad heter Finlands regeringschef?

Vilken stad heter på finska Turkku?

Vad heter älven som bildar gräns mellan Sverige och Finland?

Vad är en Sauna?

Till vilket land var Finland knutet under perioden 1809-1918?

Vad heter Danmarks östligaste Amt?

Vad heter den stora halvö som utgör merparten av Danmarks yta?

Vem var dansken Vitus Bering?

Vad heter Danmarks regeringschef?

Om du står på toppen av Himmelsbjerget, hur högt över havet är du då?

Vad kallas den danska flaggan med ett annat ord?

Till vilket nordiskt land var Island knutet fram till 1920?

Vem är Magnus Ver Magnusson?

Vad är det för speciellt med platsen Thingvellir?

Vem var Snorre Sturlasson?

Hur många invånare har Island ungefär?

Exempel på korta slutfrågor

Vad är typiskt vilket nordiskt land?

Vulkaner

Wienerbröd

Laxodlingar

Kent

Bastu

