

SPELAREN UTVECKLAS TILL SPELBERÄTTELSENS BERÄTTARE OCH FÖRFATTARE

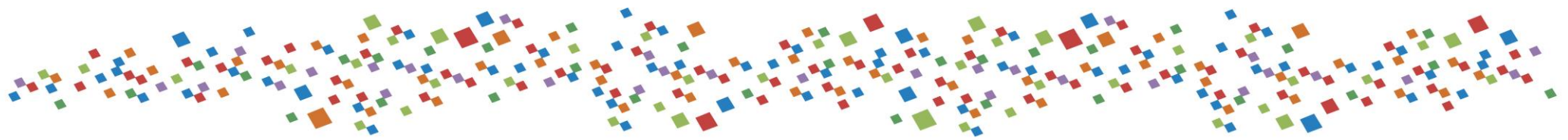
- Eleverna är intresserade av spelvärlden och den kan nästan obemärkt locka eleverna till att illustrera, läsa och skriva, samt till muntligt framförande!
- Spel och spelandet upplevs ofta av läraren som ett främmande ämnesområde och blir därför åsidosatt.
- Målsättningen är att
 - bekanta sig med spel och spelens berättelser
 - skapa egna spelberättelser
 - behandla spelberättelserna på olika sätt
 - genom spel öka elevernas intresse för litteratur
 - implementera den bekanta spelvärlden med läxorna och utveckla elevens multilitteracitet
 - bedöma hur spelens för- och nackdelar inverkar på levans liv

SÄTT IGÅNG OCH SPELA MODIGT OCH RÄTTVIST! Brädspel, dataspel, ute- och innelekar...

- Läraren har möjlighet att bekanta sig med elevernas intressen
- Eleven kan lättare och ledigare uttrycka sig genom spel

- Varje spel har en berättelse som också kan fungera som en bok!
- Helhetsverket och spelet kan behandlas parallellt





GÖR EN BERÄTTELSE OM DITT FAVORIT BRÄDSPEL

- Spela favorit brädspelet
- Skriv spelrapporter om brädspel (1.-4. klassen)
 - [Underlag för spelrapport](#)
- Skriv en fortsättningsberättelse om ett brädspel (5.–6. klassen)

VILKA ÄR FÖRÄLDRARNAS FAVORITSPEL? – INTERVJUA DEM!

- Föräldern/mor-och farföräldern berättar för eleven om sitt favoritspel
- Föräldern/mor-och farföräldern intervjuas
 - [Intervjublankett](#)
- Resultaten redovisas i skolan
- Ordna i klassen en bildutställning av föräldrarnas/mor- och farföräldrarnas spel

FAVORIT DATASPEL

- [Frågeblankett för favorit dataspel](#)
- Tipsa klasskamraterna
- Gör en serie av spelet
- Hitta på en fortsättningsberättelse (förverkligas som t.ex. serie, text, digiberättelse, animation, drama)

TAG MED SPELKARAKTÄRERNA I SPELPLANERINGEN

- Läs en bok och planera därefter ett eget spel, där bokens spelkaraktärer är ute på äventyr
- Spelkaraktärerna kan också förverkligas i bildkonsten
- Konstverk av spelkaraktärernas boplats eller rum kan sättas upp på väggen (jfr. SIMS-spelet)

EXEMPEL PÅ BERÄTTELSE I BRÄDSPEL

Nej Nino!

Sälarna är på väg hem. Dom orkar inte leka mera. Men Nino delfinen vill ännu leka. Sälarna skall föra hem bollarna som har samma färg som dom själva, en i taget. Om Nino snappar bollen, måste man återvända till lekplatsen. Den blåa sälen började. Han ålade sig litet framåt. Plötsligt hoppade Nino framför honom men fick inte bollen. Sedan for den gula sälen iväg. Hinner han före den blåa sälen? Samtidigt snappar Nino den gula bollen. Den röda sälen for sist iväg. Han kom långt framåt. Tiden hade redan gått. Plötsligt kom den blåa i mål. Han hade tagit alla bollar. Sedan kom den röda och till sist den gula.

Ella-Irina 3B

Utveckling och förverkligande: Myllyojan koulu och Myllyojan lähikirjasto, Oulu