

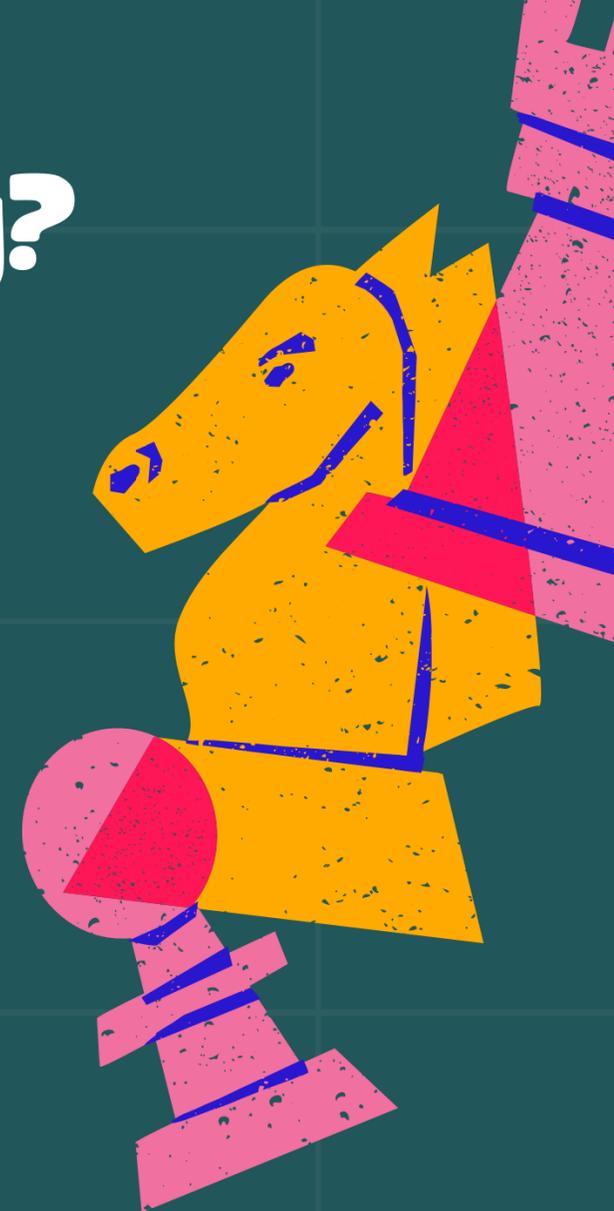
SPILTYPER

TIL FREMMEDSPROGSUNDERVISNING

**En spiltypologi til spilbaseret læring
i fremmedsprogfagene i folkeskolen**

Hvorfor en spiltyologi til fremmedsprog?

- Spil er allerede velkendte i sprogfagene. Men vi savner begreber for brug af spil som en seriøs læringsaktivitet - for at kunne dele erfaringer og udvikle undervisning.
- Fremmedsprogfagene har særlige muligheder og begrænsninger: vi har brug for fokus på spiltyper, der fremmer elevernes deltagelse på målsproget.
- Glem alt om at finde det perfekte spil til undervisningen: sæt eleverne til at lave det i stedet for! Hvis eleverne selv er medskabere af undervisningen, lærer de mere. Det arbejde kræver noget viden om spiltyper hos lærerne.



3 spiltyper ...med mange variationer



Ordgættespil

Spil med ord/ordforråd som centralt omdrejningspunkt



Co-op spil

Sociale spil med samtale som centralt omdrejningspunkt



Scenariespil

Problemløsende spil med en fortælling som essentiel drivkraft

ORDGÆTTESPIL

 Kendte spil i denne type: Tabu, Tegn&Gæt, Hint, Codenames, Alias, Hedbanz

 Gameplay: Eleverne laver kort med ord fra emne. De spiller i par/grupper og gætter ord på skift ud fra ordforklaringer, tegninger, billeder, mm.

 Fagligt mål: Ordgættespil træner en dybere forståelse af ordforråd. At forklare et ord er også en kommunikativ handling.

ORDGÆTTESPIK

Spilmekanik: denne spiltype styres ofte på tid og/eller ved at gætte et bestemt antal ord. Ved brug af points i spillet kan det overvejes om konkurrence-elementet motiverer eller demotiverer eleverne.

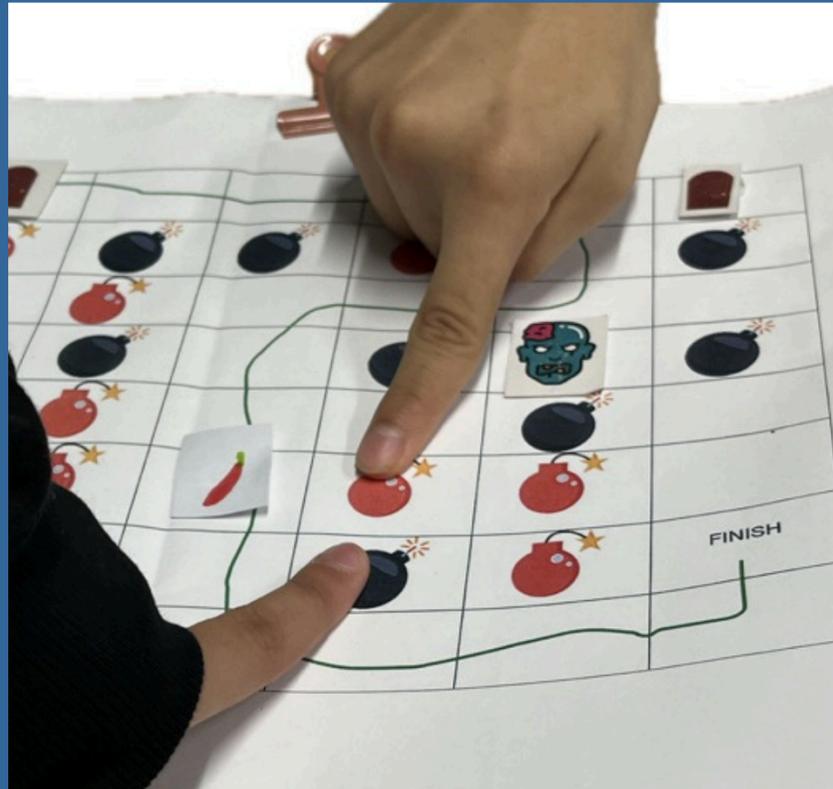
Tips: Normalt 'forbudte' ord eller handlinger i spiltypen kan vendes til et positivt element. F.eks. kan 'forbudt' aktivitet som at tegne eller bruge fagter/kropssprog vendes til at være tilladt, fordi det hjælper med forståelsen. 'Tabuord', som normalt ikke må siges, kan blive til hjælpeord, der godt må bruges.

ORDGÆTTESPIL

Anvendelse: eleverne kan lave ordkort som start på et emne. Spillet kan både være arbejde med ordforråd inden læse/lytte/samtaleaktiviteter; det kan også gentages undervejs i forløb og som evaluering til sidst.

Stilladsring: ordkortene kan have billeder eller tegninger, der hjælper ordforklaring. De kan også have støtteord på, f.eks. synonymmer/antonymmer eller lign. ord fra samme ordklasse. Undgå oversættelse på ordkort: det leder eleverne over på dansk.

Co-op spil:



Kendte spil i denne type:
Varulv/Werewolves, Spyfall, Hvem er hvem?, Bombespil/Maze

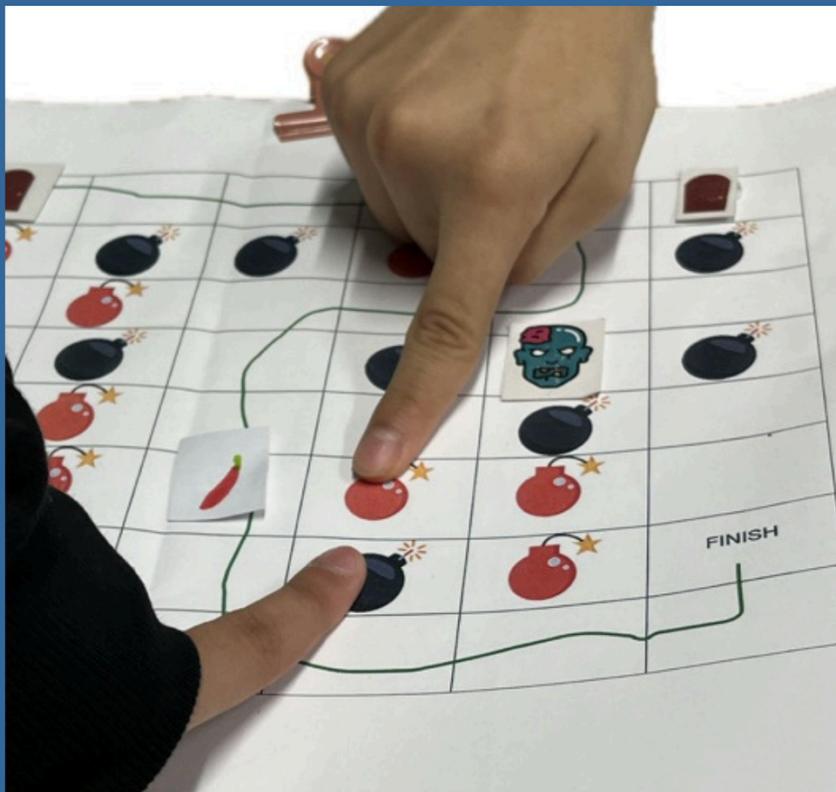


Samtalespil handler om at løse en opgave sammen gennem samtale. Det kan være at finde vej gennem en labyrint, gætte en kendt person; det kan også at finde ud af, hvem der lyver i spillet.



Gameplay: Ofte er spillet sat op som informationskløft mellem spiller A og B (eller flere), der har forskellig information, der skal udveksles for at finde løsning på en fælles opgave. Når opgaven er løst er en 'tur' færdig og rollerne skifter, eller spillet er slut.

Co-op spil



Fagligt mål: at kunne deltage i en samtale med simpel spørg/svar struktur.

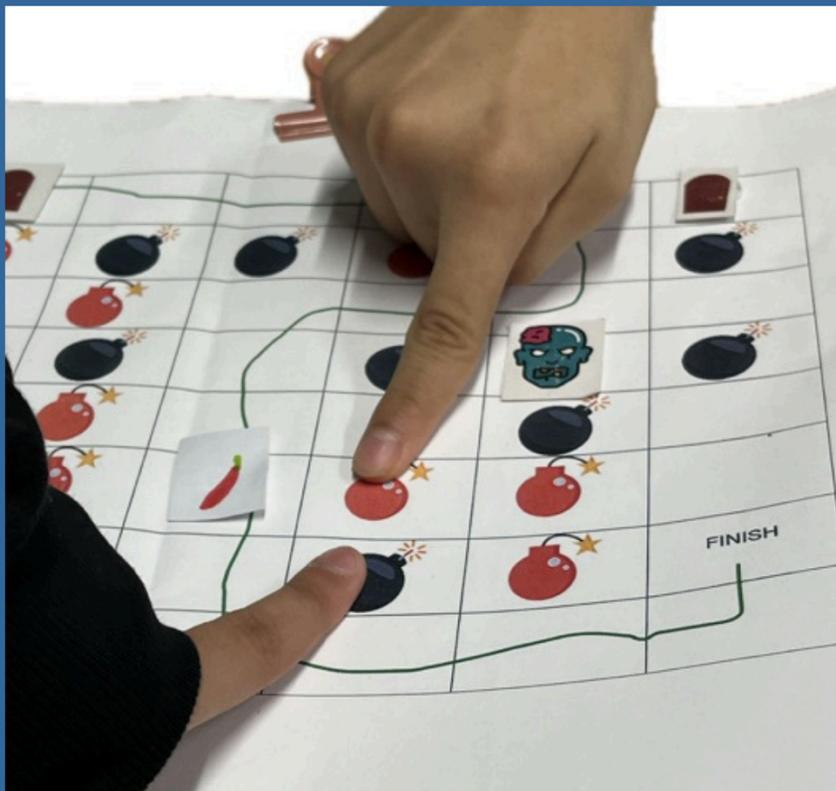


Spilmekanik: drivkraften i co-op spil ligger i at få et samarbejde til at lykkes. Det er vigtigt, at opgaver er lukkede, så eleverne ved, hvornår de er 'i mål' og turen går videre. Der kan være en udfordring med tidsstyring, hvis flere grupper af elever spiller på samme tid.



Tips: Elever kan inddeles i par, hvor én er 'på' som spiller, mens makker er 'sufflør' og hjælper med sprogligt input. Dvs. at et spil for to spillere kan spilles af 4 elever, der kan bytte roller undervejs.

Co-op spil



Anvendelse: samtale spil kan tage tid at sætte op og er dermed en aktivitet, der kan strække sig over flere lektioner. En vigtig del af forløbet arbejde med for-forståelse; hvor man kan køre 'prøverunder' og samle op på elevernes erfaringer. Her introduceres faste vendinger i spillet også og regler for turtagning. En lige så essentiel del er evaluering, hvor der er en meget god samtale i at få eleverne til at tænke som 'meddesignere' og vurdere spillet og foreslå forbedringer.



Stilladsering: eleverne har ofte brug for gambitter/sætningsstartere, som de kan bruge i spillet. Det hjælper også at arbejde sprogligt med pragmatik - hvilken slags vendinger bruges i typen af samtale.

SCENARIESPIL

KENDTE SPIL AF DENNE TYPE

Alle former for
escape rooms.
mystery games og
en del mere
omfattende
strategispil.

FORTÆLLINGEN SOM ESSENTIEL RAMME

Spiltypen foregår i en
rammefortælling (i et
rumskib, på en øde ø...), hvor
eleverne skal løse opgaver
for at 'komme ud' og dermed
vinde.

Det er oplagt at tage
rammefortælling fra en
tekst eller tema, klassen
har arbejdet med.

GAMEPLAY

I denne udgave af
scenariospil inddeles
eleverne i grupper, der hver
står for en station, hvor
andre elever som besøgende
skal løse gåder/opgaver for
at slippe videre til næste
station. Når alle opgaver fra
stationerne er løst, er
spillet vundet.



SCENARIESPIL

FAGLIGE MÅL

- læse-/lytteforståelse af den centrale tekst eller tema
- samtale om problemløsning på målsproget

ANVENDELSE

Dette er et længere projekt, der kan strækkes over 3 til mange lektioner. Det kan oplagt ligge i forlængelse af arbejde med en fortælling, f.eks. film eller litterær tekst. Hver enkelt stationsgruppe står for en scene, eller et sted i fortællingen, og det kræver en opdeling af tekst/fortælling

STILLADSERING

i denne spiltype ligger den primære stilladsring som arbejdsopgave for stationsgrupperne. De skal tænke i at kunne støtte deres besøgende til at kunne blive i målsproget, mens de løser gåde/opgave



SCENARIESPIL

SPILMEKANIK

Selve gennemspilningen af stationerne kræver noget logistik. Man kan lade grupper besøge hinandens stationer i tilfældig rækkefølge, og til sidst skal de så samle points eller clues nok til at blive færdige. Eller man kan tage én station ad gangen og resten af klassen er så deltagere i stationens gåde/opgave



EKSEMPLER PÅ GÅDER/OPGAVER

- kodebrydning: man skal tyde en kodet besked
- 'find tingen': man skal læse og/eller høre beskrivelse og derefter finde de ting, der er gemt i lokalet
- interview: grupper, der har stationen kan udspørge de 'besøgende' om deres rolle/motiv i fortællingen.
- sanseindtryk: besøgende skal føle, lugte, smage ting fra fortællingen og beskrive hvorfor det har forbindelse til tekst/tema.

TIPS

Det sparer tid at fordele gåder/opgaver fra start, så alle grupper ikke vælger samme type gåde/opgave. Stationsgrupperne skal have tid til at forberede deres station, især for ikke at glemme stilladsering gennem f.eks. billeder, lyd, ordlister, mime, mm.