

Gæt en emoji

Formål

Spillets primære formål er at skabe dialog mellem forældre i klassen og mellem forældre og elever. Det kan anvendes i alle sammenhænge, hvor man ønsker at sætte fokus på digital dannelse og trivsel f.eks. skolebestyrelser og på lærerværelset.

Spillet kan gennemføres i klassen, når man vil sætte fokus på digital dannelse og trivsel. Eleverne får mulighed for at debattere holdninger og fakta om nettet, digitale- og sociale medier.

Hvis man ønsker at sætte fokus på dialog om digital dannelse, er det muligt at bruge holdningskort og quizkort uden spillepladen.

Indhold

1. En spilleplade
2. 8 x 6 emojis
3. 4 x 6 holdningskort med holdninger på skalaen meget uenig-meget enig
4. Et sæt udsagnskort 🗣️
5. Et sæt quiz-kort 🧐

NB: Spillebrikker følger ikke. Brug evt. ludo-brikker, mønter eller lignende.

Antal spillere

Spillet spilles af 4 spillere eller fire hold a 2 personer.

Kort beskrivelse

1. Læg spillepladen på midten af bordet og placér udsagnskort og quizkort på pladen i de markerede felter i hjørnerne.
2. Alle spillere/hold sætter deres brik på startfeltet.
3. Nu trækker det første hold/spiller et udsagnskort og læser det op. De andre hold/spillere vælger den emoji, der udtrykker deres holdning til udsagnet.
4. Spillerne lægger deres emoji-brikker på bordet.
5. Læg det holdningskort (meget uenig-meget enig), som I mener passer til jeres emoji, med teksten nedad. Kortet må ikke kunne læses af de andre hold.
6. Det hold/spiller, der læste udsagnet op, skal nu gætte, hvilken holdning de andre hold/spillere gav udtryk for med deres emoji. Det gør holdet/spilleren ved at placere sine emojis i felterne på holdnings-skalaen på brættet.
7. De andre hold/spillere lægger på skift deres emoji på holdningsskalaen på brættet i det felt, der passer med deres holdning, og vender deres holdningskort om.
8. Nu må det hold/den spiller, der gættede, rykke det antal felter, som svarer til de emojis, man gættede rigtigt.
9. De hold/spillere, der får gættet deres emoji, må rykke et felt frem.

Herefter går turen videre til det næste hold.



Quiz-felt

Når man lander på quizfeltet, skal man besvare et spørgsmål. Hvis man gætter rigtigt, rykker man frem, gætter man forkert rykker man tilbage. Det hold, der lander på quizfeltet, skal besvare spørgsmålet inden det næste hold læser et udsagn op.

Lærervejledning

Spillets didaktiske anvendelse

Spillet kan udvikles og tilpasses af den enkelte klasse ved at undersøge udfordringer og muligheder i deres digitale hverdag og omsætter dem til holdningsbaserede udsagn og faktuelle spørgsmål.

Formål

Ved at lade eleverne udarbejde spørgsmål kommer spillet tættere på deres hverdag. Dette kan øge interessen for at spille det på forældremøder. Et elevbaseret spil kan bidrage til skolebestyrelsens arbejde med at sætte digital dannelse på dagsorden.

Fremgangsmåde

Eleverne skal overveje:

Hvem er målgruppen for deres spørgsmål og herefter diskutere i grupper:

Hvad er det vigtigt, at forældre, voksne unge og børn ved noget om?

Hvilke nye tendenser ser de på nettet og sociale medier?

Hvilke fordomme støder de ofte på hos voksne?

Hvilke konkrete fakta kunne det være spændende at vide noget om?

Eller andre fun facts.

Eleverne skal overveje hvilke temaer, der egner sig til quiz og hvilke, der egner sig holdningsudsagn. Lad dem se på kortene i spillet.

Nu udarbejder eleverne udsagn og spørgsmål. Aftal hvor mange pr. elev/gruppe og hvordan klassen fordeler temaerne imellem sig så de undgår, at flere elever formulerer det samme udsagn og spørgsmål.

