Among Us

Initiera, organisera och delta i lekar av olika slag - Lekar, fysiska aktiviteter och utevistelse, Fritidshem

Syfte

Vi ville fånga upp barnens intressen, i det här fallet intresset för dataspelet Among Us, och göra det till en fungerande pedagogisk aktivitet där de dessutom tränas i olika färdigheter och kunskaper genom de olika uppdrag vi utformar. Det kan handla om till exempel matematik eller om språket. Barnen lär sig att samarbeta och lösa problem ihop. De lär sig också hur en majoritetsomröstning går till.

Metod – Förberedelser

Vi har skapat och plockat fram material för att kunna spela:

- Halsband med inplastade Amongusfigurer i olika färger och mönster.
- Placeringskort som är identiska med halsbanden.
- Rollkort: Svartvita among-us bilder= lagmedlemmar/crewmates, spionbilder=bedragare/imposters. Dessa bilder delas ut då vi börjar. Vi har koll på vem som får vilket kort för att fördela rollerna rättvist, samt för att kunna stötta i spelet.
- En skyddsamulett till de som vill vara med, men som är lite oroliga för knackningarna. Amuletten betyder att man är med i leken, men är ingen bedragare. Ingen kan knacka eller rösta på denne.
- Vi har skapat omkring 20-25 olika uppdrag. Några handlar om matematik, några om språket och några är rörelseaktiviteter. Material till aktiviteterna placeras på utvalda ställen. Enkla matteuppgifter: *slå två tärningar tills du får samma tal, slå två tärningar och utför en uträkning*. Exempel på språkaktiviteter: *bilda så många ord som möjligt med dessa bokstäver, bilda så långt ord som möjligt med dessa bokstäver*. Exempel på rörelseaktiviteter: *dansa med en kompis, gå baklänges eller slå kullerbyttor.* Så här utformade vi uppdragskorten
- Vi har också gjort inplastade uppdragskort med tydliga instruktioner var uppdraget ska utföras och hur.
- Kaplastavar är röstningsklossar.
- En bjällra för att kunna kalla till samling då alla röstar.
- När spelet börjar spelar vi den låt som är bakgrundsmusik i det riktiga Among Us.

CC BY NC SA

Metod – Så spelar vi

Alla deltagare får en pall i samlingsrummet där deras Amongusbild och röstningskloss ligger. De får också ett halsband som visar samma Amongusbild som den på pallen.

Sedan kommer deltagarna fram, en och en, till spelledarna och får en lapp som visar om de är en lagmedlem/crewmate eller en bedragare/imposter. Vi brukar ha en eller två bedragare och minst tio lagmedlemmar. Vid utdelningen går det att hålla koll på tilldelade roller så att flera får testa att vara bedragare. Se gärna till att det blir en yngre och en äldre bedragare varje gång. Sedan sätts musiken på och leken börjar.

Deltagarna går och hämtar ett uppdragskort och utför uppdraget på kortet. Vi har uppdrag över hela fritids vilket betyder att det händer saker i alla rum, korridorer och till och med på toaletten. Bedragarna tar också uppdragskort som de andra, men ska också försöka att knacka på de andras ryggar så att de svimmar. Om någon ser en avsvimmad så tar man sig snabbt till samlingsrummet och larmar genom att plinga i en klocka. Alla samlas framför sin pall, förutom den avsvimmade som då lägger ifrån sig sitt halsband och vänder på kortet på pallen. Den avsvimmade sätter sig på anvisad plats för spelare som inte deltar i omröstningen.

Övriga tar upp sin röstningskloss och går ett varv runt pallarna och lägger klossen på den Amongusbild som de tror tillhör den som är bedragare. Bedragarna spelar ju med i spelet och försöker ju lägga klossarna på någon annan. Den som fått flest klossar måste visa om den är bedragare eller lagmedlem. Den får sedan också ta av sig halsbandet och vända på bilden på pallen.

De avsvimmade och de avslöjade kan sedan fortsätta göra uppdrag och gå runt i alla rum, men de får inte avslöja vad de vet. De får inte vara med och rösta. Spelet fortsätter sedan och slutar när antingen bedragarna har vunnit (genom att knacka på de andra och rösta ut de andra) eller när lagmedlemmarna har att röstat ut bedragarna.

Reflektioner från lärare

Vi upptäckte att barnen började leka en ny lek med inspiration från Among Us. Men de blev osams och hade svårt att komma överens om reglerna. Vi bestämde oss för att ta tillvara deras intresse och skapade regler tillsammans med

CC BY NC SA

barnen. Vi funderade också på vilka uppgifter som skulle kunna vara lämpliga att ha med i spelet.

Framför allt ska leken vara spännande! I vår variant är det ingen som dödas. Deltagarna svimmar de när de får en knack på axeln. Några elever kan vara lite oroliga för detta och då har vi lagt in ett skydd för dessa elever. Det uppskattas av barnen att en vuxen deltar i spelet. Den vuxne kan se om leken tappar i tempo, till exempel om bedragaren väntar för länge på att knacka någon på ryggen, och då uppmuntra till handling.

Reflektioner från elever

Detta är en lek som är otroligt populär och fungerar oavsett ålder. Vi har lekt den med elever i åldrarna 6-10 år. Vi kör den oftast i två omgångar och varje omgång tar cirka 20 min.

Fritidspedagogik

Läs mer om Junibackens fritidshem i reportaget Leken som höjer spänningen på fritidshemmet.

Lgr22

Normer och regler i elevernas vardag, till exempel i lekar och spel, och varför regler kan behövas. Initiera, organisera och delta i lekar av olika slag.

CC BY NC SA