

# Jeopardy

Normer och regler i elevernas vardag, t ex i lekar och spel, och varför regler kan behövas - Natur och samhälle, Fritidshem

## Syfte – Varför?

Det skall vara lärorikt och underhållande för eleverna. Frågorna är utformade utifrån de teman vi har på fritidshemmet, vad eleverna har lärt sig i skolan (under lektioner) samt allmänna barnfrågor. Eleverna får lära sig att samarbeta så att alla får komma till tals.

## LGR 11 – Vad?

Undervisningen ska ge eleverna möjlighet att utveckla goda kamratrelationer samt känna tillhörighet och trygghet i elevgruppen.

I undervisningen ska eleverna uppmuntras och utmanas att pröva egna och andras idéer, lösa problem och omsätta idéerna i handling. Därigenom ska eleverna ges möjlighet att utveckla kreativitet, nyfikenhet och tilltro till sin egen förmåga. I undervisningen ska eleverna också ges möjlighet att utveckla förtrogenhet med demokratiska principer, arbetssätt och processer genom att de får vara delaktiga, utöva inflytande och ta ansvar i verksamheten. Därigenom ska eleverna ges förutsättningar att utveckla tilltro till sig själva samt sin förmåga att samarbeta och att hantera konflikter på ett konstruktivt sätt.

## Metod – Hur?

**Material som användes:** Gå in på [www.jeopardylabs.com](http://www.jeopardylabs.com) och skapa frågor. Ipads: Det finns appar som man kan använda som knapp ljud (BUZZ), men det går ju lika bra med musikinstrument eller liknande. Stora kartonger eller bänkar: där eleverna kan ställa sina Ipads och stå bakom. Högtalare: För musik. Projektor: Så att man kan visa de olika frågorna och poängställningen.

## Så här gjorde vi

En lärare agerar programledare och styr "avsnitten". Dela eleverna i lag. Dela gärna upp lagen så att de får tävla med någon de normalt inte leker med. Blanda gärna åldrarna.

Man lottar om vilket lag som börjar med att välja en fråga. Det laget som börjar väljer en kategori och antalet poäng. Frågan läses upp av programledaren. Laget som trycker snabbast på knappen får svara på frågan. Eleverna får fem- sex sekunder på sig för att svara på frågan. Svarar man rätt så får man poäng och får välja samma kategori eller välja en ny. Svarar man fel så går turen vidare.

När eleverna svarar på frågorna så svarar de: "Vad är...." och sedan svaret på frågan. Ett exempel: Frågan: "Vad heter Sveriges bästa fotbollsspelare genom alla tider?" Då svarar man: " **Vad är** Zlatan Ibrahimovic!"



Sport	Matematik	Böcker	Visättraskolan	Musik/Film	Blandat		
100	100	100	100	100	100		
200	200	200	200	200	200		
300	300	300	300	300	300		
400	400	400	400	400	400		
500	500	500	500	500	500		
600	600	600	600	600	600		
<b>Team 1</b>		<b>Team 2</b>		<b>Team 3</b>		<b>Team 4</b>	
0		0		0		0	
+		+		+		+	
-		-		-		-	

### **Reflektioner från lärare**

Alla i laget känner att de är med och bidrar. Lärare och elever kan ge feedback på hur man kan utveckla aktiviteten mer, till exempel genom att vara med och producera underlag till spelet.

### **Reflektioner från elever**

Barn tycker om att tävla och visa hur mycket de kan. När det kommer en fråga som de är osäkra på så måste de prata ihop sig för att komma på svaret. Några reaktioner från eleverna:

*Det var jättekul! Kan vi inte göra detta varje dag?*

*Detta är det roligaste jag har gjort!*

*Vilken cool låt!*