



Farligt spel IRL

Lärarmaterial

VAD HANDLAR BOKEN OM?

Albin har varit hemma från skolan några dagar för att han har haft influensa. Kanske skulle han ha orkat gå till skolan idag, men han är hemma ändå. Så fort mamma har gått ska han spela det nya dataspellet. Det nya spelet har realistisk grafik, det ser ut precis som på hans gata. Kanske skulle han inte ha valt det här spelet

LGR 11 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Lässtrategier för att förstå och tolka texter från olika medier samt för att urskilja texters budskap, både de uttalade och sådant som står mellan raderna. (SV åk 4–6)
- Beskrivande, förklarande, instruerande och argumenterande texter, till exempel faktatexter, arbetsbeskrivningar, reklam och insändare. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag. (SV åk 4–6)
- Informationssökning i några olika medier och källor, till exempel i uppslagsböcker, genom intervjuer och via sökmotorer på internet. (SV åk 4–6)
- Att argumentera i olika samtalssituationer och beslutsprocesser. (SV åk 4–6)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift.
- Läs och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften.
- Anpassa språket för olika syften, mottagare och sammanhang.
- Söka information från olika källor och värdera dessa.



LGRS 11 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Lässtrategier för att avkoda och förstå texter. (SV åk 4–6)
- Strategier för att skriva olika typer av texter, till exempel meddelanden. (SV åk 4–6)
- Beskrivande och förklarande texter för barn, till exempel faktatexter, och hur deras innehåll kan organiseras. (SV åk 4–6)
- Informationssökning i böcker och på webbplatser för barn. (SV åk 4–6)
- Kommunikation för olika syften. Lyssna, svara, fråga, berätta samt uttrycka önskemål och känslor. (SV åk 4–6)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Tala och samtala i olika sammanhang.
- Läsa, förstå och reflektera över olika texter.
- Skriva texter för olika syften och mottagare
- Söka och värdera information från olika källor.



ORD ATT FÖRKLARA

grafiken

realistisk

förstärkt

avatar

dov

rutinerna

BOKSAMTAL

Låt eleverna reflektera enskilt eller i grupp kring boken. Nedan följer förslag på frågor. Avsluta med en diskussion i helklass.

- Vad tycker du om boken?
- Är det något speciellt du tycker om i boken?
- Är det något speciellt du inte tycker om i boken?
- Är det något som du inte förstår i boken?
- Varför har författaren valt att skriva denna bok?
- Har boken något budskap?
- Känner du igen dig i något från boken?
- Saknar du något i boken?
- Om du skulle beskriva boken för någon som inte har läst den, vad skulle du då berätta?

DISKUTERA

Hur slutar boken egentligen? Vad vill författaren få oss att tro när det gäller bokens slut? Be eleverna hitta på olika slut på boken. Kanske är Albins mamma en duktig kampsportare som lyckas övermanna clownen. Kanske är clownen inte alls ond. Kanske känner Albins mamma clownen. Det finns många möjligheter.



VÄRDERINGSÖVNING: FYRA HÖRN

Presentera olika saker som har koppling till dataspel/dataspelande. Låt eleverna ta ställning genom att välja ett hörn i klassrummet. De olika hörnen står för olika svar. Eleverna ska kunna motivera varför de valde just det hörnet. Efter diskussionerna kanske någon vill byta till något annat hörn. Man kan ha kommit på andra tankar och vill omvärdera sitt val.

| | |
|--------------------------------|-----------------------------------------|
| Att spela dataspel är roligt. | Det är bra med åldersgränser på spelen. |
| Att spela dataspel är socialt. | Dataspel kan påverka hjärnan. |
| Många dataspel är lärorika. | Dataspel kan skapa ohälsa. |

Hörnen står för:

1) ja

2) nej

3) ibland

4) annat alternativ



DATASPEL – DISKUSSIONER

Låt eleverna sitta i par eller smågrupper och diskutera positiva och negativa saker med dataspel och dataspelande. Dela ut var sin mall som de kan fylla i. Eleverna ska kunna motivera sina val och förklara muntligt hur de har tänkt.

| + Vad är positivt med dataspel? | - Vad är negativt med dataspel? |
|---------------------------------|---------------------------------|
| | |



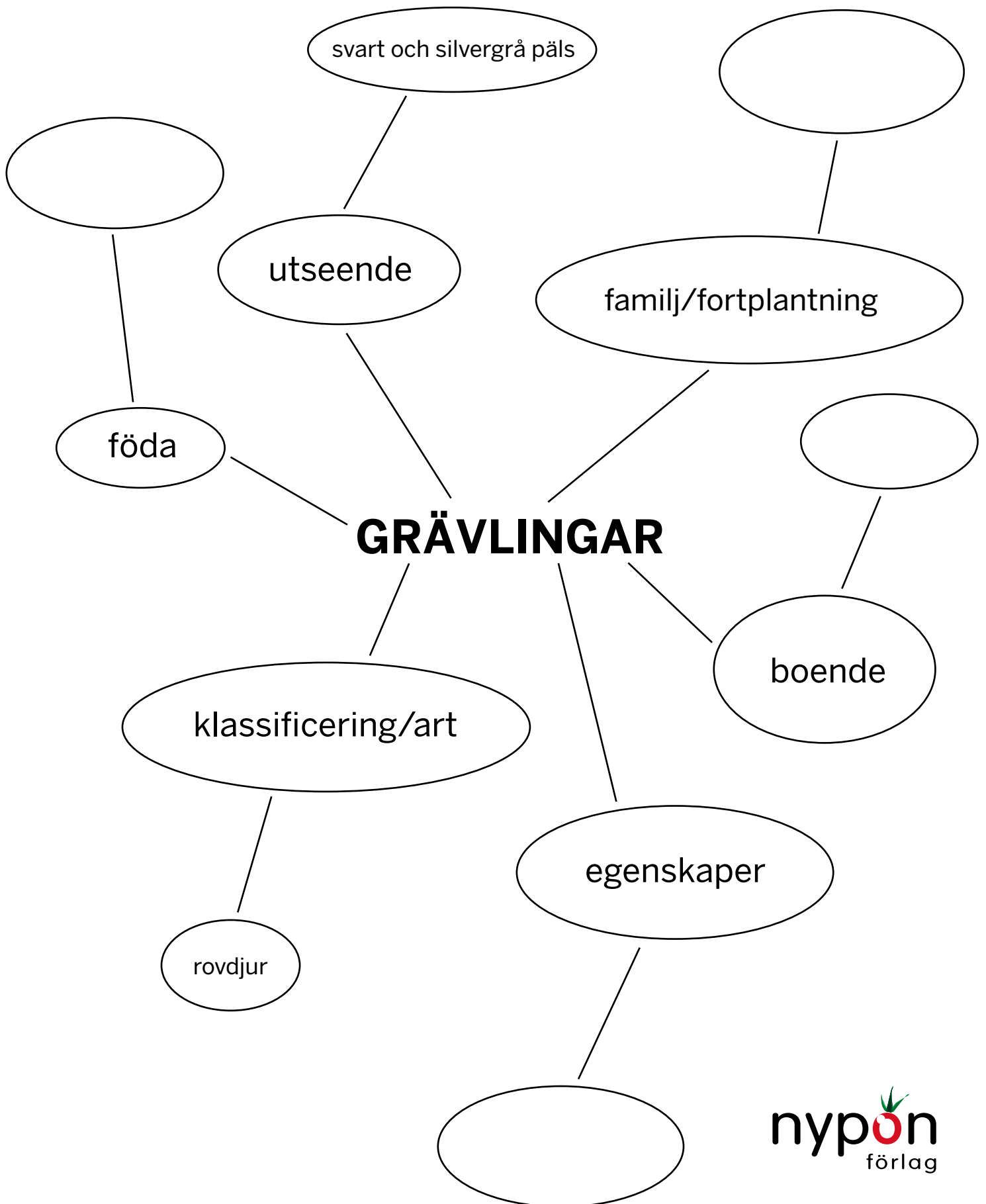
FAKTA OM GRÄVLINGAR

I dataspelet finns det grävlingar. Vad vet eleverna egentligen om grävlingar? Uppgiften blir att samla fakta samt skriva en faktatext om grävlingar. Eleverna kan leta efter fakta i böcker, på internet eller genom filmer.

När de samlar in fakta kan de skriva stödord i en sexfältare eller göra en tankekarta. Utgå sedan från mallarna när faktatexten skrivs.

Rubrik: _____

| | | |
|----------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Klassificering (Vilken art är det?) | Utseende (Beskriv hur djuret ser ut.) | Boende (Var och hur bor djuret?) |
| Föda (Vad äter djuret?) | Familj/fortplantning (Hur ser familjen ut? Beskriv fortplantningen/ungarna?) | Egenskaper (Vad är speciellt med djuret?) |





FACIT

Läsförståelse

Frågor på raden (Du hittar svaret på raden, direkt i texten.)

1. Varför är Albin hemma?
Han är hemma för att han har haft influensa.
2. Vad hittar Albin på första våningen?
Han hittar tre guldmynt.
3. Vad hittar Albin på andra våningen?
En ballong med rött snöre som hänger i taket.
4. Vilken tid väcker mamma Albin?
Mamma väcker Albin klockan sju.
5. Vilket slags djur ligger dött på gatan?
Det är en grävling.
6. Vem är det som knackar på dörren?
Det är clownen från spelet.

Frågor mellan raderna

(Du måste tänka efter när du har läst texten. Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

7. Vad ska man göra på första nivån i spelet?
På första nivån ska man samla pengar som ligger längs gatorna.
8. Varför är det nya dataspelet så speciellt?
För att grafiken är helt realistisk, en slags förstärkt verklighet (AR).
9. Vilken slags figur är man i spelet?
Man är en avatar.
10. På vilket sätt är bonusbanan speciell?
Den utspelar sig på gatan där Albin bor och allt ser verkligt ut. Han springer till och med in i huset där han bor innan spelet bryts.
11. Vad ska man göra på andra nivån i spelet?
Man ska fånga ballonger i luften. Inuti ballongerna finns diamanter som ger en poäng.
12. På vilket sätt är nivå fyra läskigare?
På nivå fyra dyker det upp en clown som hugger med kniv

**Frågor bortom raderna** (Fundera och ge egna svar.)

13. Skriv ner några av dina tankar kring AR – förstärkt verklighet.
Eget svar.
14. Skulle du vilja prova att spela dataspellet som beskrivs i boken? Motivera ditt svar.
Eget svar.

Analys

15. Till vem riktar sig denna bok, tycker du?
Eget svar.