



Hollenderhaugen skolesenter

### EN IDEBANK

Her finner du en sammenfatning av alt innholdet på nettsiden.:

<https://www.hollenderhaugen.no/hovedmeny/skolen-var/planer-og-strategier/brettspill-i-skolen/>

Hollenderhaugen skolesenter, avdeling Sykehusskolen

## Innhold

Brettspill i skolen .....	2
Hvorfor bruke brettspill i skolen?.....	2
Kunnskapsløftet 2020.....	2
Overordnet del .....	2
Fagplaner .....	3
Eksekutive funksjoner .....	4
Kartlegging/bli kjent med eleven .....	5
Brettspill knyttet til kompetansemål.....	5
Norsk .....	5
Kompetansemål etter 2. trinn .....	5
Kompetansemål etter 4. trinn .....	6
Kompetansemål etter 7. trinn .....	6
Kompetansemål etter 10. trinn .....	6
Matematikk .....	7
Kompetansemål etter 2. trinn .....	7
Kompetansemål etter 3. trinn .....	7
Kompetansemål etter 4. trinn .....	8
Kompetansemål etter 5. trinn .....	8
Kompetansemål etter 6. trinn .....	8
Kompetansemål etter 9. trinn .....	8
Kompetansemål etter 10. trinn .....	8
Engelsk.....	9
Kompetansemål etter 7. trinn .....	9
Kompetansemål etter 10. trinn .....	9
Samfunnsfag.....	9
Kompetansemål etter 2. trinn .....	9
Kompetansemål etter 4. trinn .....	9
Kompetansemål etter 7. trinn .....	10
Kompetansemål etter 10. trinn .....	10
Naturfag.....	11
Kompetansemål etter 10.trinn .....	11
Brettspillregler – etikk .....	11
Spilloversikt Boardgamegeek .....	13
Bidra med forslag til brettspill i skolen.....	13

# Brettspill i skolen

Sykehuskolen på Hollenderhaugen bruker brettspill aktivt i opplæringen knyttet til fagplaner, kompetansemål, overordnet del, eksekutive funksjoner og verdibegreper.

Vi ser at i en verden som blir mer og mer digitalt fokusert, trenger vi analoge spill. Brukt i undervisningen virker spill inkluderende, motiverende og engasjerende, og vi lærer generaliserte ferdigheter som vi tar med oss.

Mvh. ansatte på sykehuskolen

## Hvorfor bruke brettspill i skolen?

Det er mange gode grunner til å bruke brettspill i skolen. Å spille brettspill er en hyggelig og positiv aktivitet, som kan være en fin pauseaktivitet mellom fag. Brettspill kan også brukes i undervisningen som et middel for å oppnå faglig og sosial læring. I tillegg er det å bruke spill utviklende for å fremme relasjonelle ferdigheter og trene på individuelle ferdigheter som for eksempel selvregulering. Nedenfor vil det vises til hvordan brettspill kan forankres både i *Kunnskapsløftet* og teori om *eksekutive funksjoner*, samt hvordan spill kan nyttes i *dynamisk kartlegging*.

### Kunnskapsløftet 2020

I Kunnskapsløftet er det føringer for hvordan vi som skole skal tilrettelegge undervisningen for at elevene skal være rustet for fremtiden. Ved å utnytte mulighetene vi finner i ulike brettspill, kan vi bidra til livslang læring i form av relasjonell og faglig utvikling. Elevene får trene på å være løsningsorienterte, fleksible og kreative i møte med kjente og ukjente problemstillinger nå og i fremtiden. Det er med andre ord mye god læring i å bruke brettspill i skolen. Dette blir legitimert i både overordnet del og fagplaner i Kunnskapsløftet:

#### Overordnet del

- 1.4 skaperglede, engasjement og utforskertrang
- 2.1. Sosial læring og utvikling
  - Møte mennesker ansikt til ansikt
  - Tiltak for å redusere skjermbruk
  - Lære å følge regler
  - Lære folkeskikk
  - Lettere å finne venner
  - Utgangspunkt for samtale
  - Lære av å gjøre feil uten å tape ansikt
  - Lære å vente på tur

- Lære seg å innordne seg under autoritet
  - Utvikle respektfulle holdninger
  - Skape felles opplevelser
  - Øvelse i samarbeid og samspill
  - Relasjonsfremmende lærer/elev og elev/elev
  - Voksne og barn står på lik linje
- 2.2 Kompetanse i fagene
    - Faglig læring gjennom spill
    - Uformell kartlegging av elevferdigheter
    - Fokus på faktakunnskap
    - Læring via lystbetonte aktiviteter er motiverende
    - Forberedelse til nye faglige utfordringer
    - Begrepstrening / språktrening
- 2.5.1 Folkehelse og livsmestring
    - Tematisere vanskelige følelser ved å oppleve og bearbeide tap - og vinnsituasjoner
    - Gir mestringsopplevelser
    - Motiverende læringsmåte
    - Ha det gøy sammen
    - Friminutt fra krav og forventninger
    - Inngangsport til positiv, meningsfull og rimelig hobby
    - Godt for både fysisk og mental helse
      - Forebygger demens
      - Reduserer stress
      - Inviterer til latter
      - Styrker immunforsvaret
      - Senker blodtrykket
      - Kobler ut bekymringer
      - Reduserer ensomhet

## Fagplaner

### *Om faget norsk:*

Gjennom lytting, fortelling og samtale skal elevene i norskfaget utvikle språk for å tenke, kommunisere og lære. Faget skal gi positive opplevelser knyttet til skrijving, lesing og muntlig utfoldelse. Familiespill, bokstavspill og ordforklaringsspill kan være nyttige verktøy i arbeidet med å utvikle leseforståelse og avkoding. I tillegg utvikles evnen til å reflektere over tekster i ulike sjangre og med ulik kompleksitet.

### *Om faget matematikk*

Evne til utforskning og problemløsning er sentralt i matematikkfaget. Elevene skal kunne resonnerer og argumentere i arbeidet med å utforske tall og matematiske sammenhenger. Mange brettspill, såkalte strategispill, gir god trening i disse kompetansene, mens andre spill også kan knyttes spesifikt opp mot forståelse for bl.a. tall og mengder, geometri og sannsynlighet.

### *Om faget engelsk:*

Faget skal gjøre elevene til trygge engelskbrukere, slik at de kan bruke engelsk for å lære, kommunisere og knytte bånd til andre. Gjennom å bruke engelsk i spill-situasjon (med «norske» spill) får elevene utfolde seg og samhandle i autentiske og praktiske situasjoner. Slik får elevene trening i å lytte, tale og samtale på engelsk. Det finnes i tillegg spill beregnet på engelsk språkopplæring. På [boardgamegeek/youtube](#) kan elevene tilegne seg reglene til utallige spill på engelsk.

### *Om faget naturfag:*

Elevene skal gjennom naturfag øke sin forståelse av naturen og miljøet. De skal få kunnskap om jorda og menneskenes påvirkning på økosystem. Etter hvert skal de selv kunne ta bærekraftige valg. Vi har funnet få spesifikke «naturfagspill». Ulike lotto-spill, kunnskapspill, og noen temaspill kan likevel brukes for å variere undervisningen.

### *Om faget samfunnsfag:*

Forståelse for betydningen av geografiske, historiske og nåtidige forhold er sentralt i samfunnsfag. Dessuten skal faget bygge opp under verdier som toleranse, likeverd og respekt. Dette er verdier som trenes i enhver brettspill-situasjon. Spesifikke samfunnsfagspill kan være ulike geografispill (spill med kart, flagg og hovedsteder), spørrespill, økonomispill og relasjonspill.

## **Eksekutive funksjoner**

Eksekutive funksjoner blir gjerne kalt hjernens dirigent. Dette innebærer arbeidsprosessene som foregår ved planlegging, igangsetting og gjennomføring av en aktivitet. Videre skal en vurdere sin egen og andres avgjørelser underveis i spillet. Brettspill bidrar til å trene opp og vedlikeholde blant annet disse eksekutive funksjonene:

- Få oversikt i spillets gang
- Blikk for helhet og detaljer
- Strategisk planlegging
- Selvregulering (vente på tur, tåle å tape, øve på inhibisjon)
- Hukommelse (huske regler, huske hvilke kort som er trukket)
- Fleksibilitet (kunne endre plan/strategi underveis som en ser hvordan spillet utvikler seg)

## Kartlegging/bli kjent med eleven

Brettspill er en fin aktivitet å gjøre sammen når en ikke kjenner hverandre. I denne aktiviteten vil en ofte etablere god kontakt gjennom å ha et felles fokus som ikke er direkte relatert til prestasjoner i fag. Samtidig kan en lære eleven å kjenne på en grundig måte. Brettspill har flere fordeler når det gjelder å bli kjent og forstå eleven:

- Relasjonsfremmende lærer/elev, elev/elev
- Observasjon av
  - Faglig fungering
  - Sosiale ferdigheter
  - Språk og begreper
  - Evne til forståelse
  - Hukommelse
  - Læringsstrategi
  - Konsentrasjon
  - Emosjonelle ferdigheter
  - Evne til å slappe av og slå seg løs

## Brettspill knyttet til kompetansemål

### Norsk

#### Kompetansemål etter 2. trinn

- Leke med rim og rytme og lytte ut språklyder og stavelser i ord
  - Se hva jeg kan
  - Junior Scrabble
  - A-Å junior
  - Lesespill
  - Gruble
  - Letra-mix
- Trekke bokstavlyder sammen til ord under lesing og skriving
  - Se hva jeg kan
  - Junior Scrabble
  - A-Å junior
  - Lesespill
  - Gruble
  - Letra-Mix
- Lese med sammenheng og forståelse på papir og digitalt og bruke enkle strategier for leseforståelse
  - Se hva jeg kan

- Junior Geni
- Beskrive og fortelle muntlig og skriftlig
  - Gjett hvem
  - Junior Alias
- Utforske og samtale om oppbygningen av og betydningen til ord og uttrykk
  - Junior Alias

#### Kompetansemål etter 4. trinn

- beskrive, fortelle og argumentere muntlig og skriftlig og bruke språket på kreative måter
  - Junior Alias
  - Gjett hvem
- utforske forskjeller og likheter mellom skriving på hovedmål og sidemål
  - Gruble
  - Scrabble
  - LetraMix

#### Kompetansemål etter 7. trinn

- bruke lesestrategier tilpasset formålet med lesingen
  - Millionær
  - Multiplix
- leke med språket og prøve ut ulike virkemidler og framstillingsmåter i muntlige og skriftlige tekster
  - Junior Alias
  - Scrabble
  - Gjett hvem
- beskrive, fortelle, argumentere og reflektere i ulike muntlige og skriftlige sjangre og for ulike formål
  - Gjett hvem
  - Dixit
- bruke fagspråk og kunnskap om ordklasser og setningsoppbygning i samtale om egne og andres tekster
  - Scrabble
  - Gruble
  - Letra Mix

#### Kompetansemål etter 10. trinn

- bruke fagspråk og argumentere saklig i diskusjoner, samtaler, muntlige presentasjoner og skriftlige framstillinger om norskfaglige og tverrfaglige temaer
  - Når skjedde det?

- beskrive og reflektere over egen bruk av lesestrategier i lesing av skjønnlitteratur og sakprosa
  - Når skjedde det?
- skrive tekster med funksjonell tekstbinding og riktig tegnsetting og mestre rettskriving og ordbøying på hovedmål og sidemål
  - Scrabble
  - Gruble
  - Letra Mix

## Matematikk

### Kompetansemål etter 2. trinn

- Ordne tal, mengder og former ut frå eigenskapar, samanlikne dei og reflektere over om dei kan ordnast på fleire måtar
  - Bondegårdspillet
  - Drop it
  - Ligretto Dice
  - Set
  - Blokus
  - Marihønespillet
  - Catan jr.
- utforske tal, mengder og teljing i leik, ...
  - Eggespillet
  - Mexican Train
  - Diamant
  - Junior Millionær
  - Marrakesh
  - Catan jr.
  - Viva topo! (ostespillet)
  - Pirater på skattejakt
  - Sequence for kids
- utforske addisjon og subtraksjon og bruke dette til å formulere og løyse problem frå leik og eigen kvardag
  - Straw
  - Junior Millionær
  - PayDay
- lage og følgje reglar og trinnvise intruksjonar i leik og spel
  - Ulike spill

### Kompetansemål etter 3. trinn

- Eksperimentere med multiplikasjon og divisjon i kvardagssituasjonar
  - Diamant,



- Eksperimentere med og forklare plasseringar i koordinatsystemet
  - Kingdomino
  - Sequence
- Lage og følgje reglar og trinnvise instruksjonar i leik og spel knytte til koordinatsystemet
  - Sequence

#### Kompetansemål etter 4. trinn

- Utforske og bruke målings- og delingsdivisjon i praktiske situasjonar
  - Diamant
- Utforske og beskrive strukturar og mønster i leik og spel
  - Carcassonne
  - Rummy
  - Set
  - Blokus
  - Azul
- Utforske, beskrive og samanlikne eigenskapar ved to- og tredimensjonale figurar ved å bruke vinklar, kantar og hjørne
  - Drop It
  - Blokus
  - Ubongo 3D

#### Kompetansemål etter 5. trinn

- Utforske og forklare samanhengar mellom brøkar, desimaltal og prosent og bruke det i hovudrekning
  - Spille «Hopp i havet» med Getsmart Gul-kort
- Diskutere tilfeldigheit og sannsyn i spel og praktiske situasjonar og knyte det til brøk
  - Cant stop

#### Kompetansemål etter 6. trinn

- Formulere og løyse problem frå sin eigen kvardag som har med desimaltal, brøk og prosent å gjere og forklare egne tenkjemåtar
  - Illusjon

#### Kompetansemål etter 9. trinn

- Simulere utfall i tilfeldige forsøk og berekne sannsynet for at noko skal inntreffe ved å bruke programmering
  -

#### Kompetansemål etter 10. trinn

- Hente ut og tolke relevant informasjon frå tekstar om kjøp og sal og ulike typar lån og bruke det til å formulere og løyse problem
  - Economio

- Planleggje, utføre og presenterere eit utforskande arbeid knytt til personleg økonomi
  - Economio

## Engelsk

### Kompetansemål etter 7. trinn

- Lytte til og forstå ord og uttrykk i tilpassede og autentiske tekster
  - Ulike spill

### Kompetansemål etter 10. trinn

- Bruke varierte strategier i språklæring, tekstsaking og kommunikasjon
  - Ulike spill
- Lytte til og forstå ord og uttrykk i varianter av engelsk
  - Ulike spill
- Uttrykke seg med flyt og sammenheng med et variert ordforråd og idiomatiske uttrykk tilpasset formål, mottaker og situasjon
  - Ulike spill

## Samfunnsfag

### Kompetansemål etter 2. trinn

- Samtale om korleis ulike kjelder, inkludert kart, kan gi informasjon om samfunnsfaglege spørsmål
  - Den forsvunne diamant
  - City Country World
- Samtale om vennskap og tilhøyrse og kva som påverkar relasjonar
  - Hei!
- Utforske og gi døme på korleis menneska påverkar klimaet og miljøet, og dokumentere korleis påverknadene kjem til syne i nærmiljøet
  - Photosyntesis?

### Kompetansemål etter 4. trinn

- utforske og presentere samfunnsfaglege spørsmål, søkje etter informasjon i ulike kjelder og vurdere kor nyttig informasjonen er til å belyse spørsmåla
  - City Country World
- beskrive kultur- og naturlandskap i Noreg og samtale om korleis historiske og geografiske kjelder, inkludert kart, kan gi informasjon om landskap
  - Norgespillet?

- samtale om kvifor det oppstår konflikter i skule- og nærmiljøet, lytte til andre si meining og samarbeide med andre om å finne konstruktive løysingar
  - Hei!
- utforske og gi døme på nokre sider ved berekraftig utvikling
  - Photosyntesis?
- samtale om identitet, mangfald og fellesskap og reflektere over korleis det kan opplevast ikkje å vere ein del av fellesskapet
  - Hei!

### Kompetansemål etter 7. trinn

- utforske korleis menneske i fortida livnærte seg, og samtale om korleis sentrale endringar i livsgrunnlag og teknologi har påverka og påverkar demografi, levekår og busetjingsmønster
  - City Country World, DestinationX, Settlers, Ticket to ride
- beskrive geografiske hovudtrekk i ulike delar av verda og reflektere over korleis desse hovudtrekka påverkar menneska som bur der
  - City Country World, DestinationX, Ticket to ride
- reflektere over korleis kommersiell påverknad kan verke inn på forbruk, personleg økonomi og sjølvbilete
  - Economio
- utforske og presentere ei global utfordring ved berekraftig utvikling og kva for konsekvensar ho kan ha, og utvikle forslag til korleis ein kan vere med på å motverke utfordringa og korleis samarbeid mellom land kan bidra
  - Photosyntesis?

### Kompetansemål etter 10. trinn

- drøfte korleis framstillingar av fortida, hendingar og grupper har påverka og påverkar haldningane og handlingane til folk
  - Erobreren
- reflektere over korleis menneske har kjempa og kjempar for endringar i samfunnet og samstundes har vore og er påverka av geografiske forhold og historisk kontekst
  - Erobreren
  - Settlers – historiske scenarier
- samanlikne korleis politiske, geografiske og historiske forhold påverkar levekår, busetjingsmønster og demografi i forskjellige delar av verda i dag
  - Ticket to ride
  - 10 days
  - Erobreren

- Norgespillet
- gjøre greie for årsaker til og konsekvensar av sentrale historiske og notidige konfliktar og reflektere over om endringar av nokre føresetnader kunne ha hindra konfliktane
  - Erobreren
- vurdere korleis arbeid, inntekt og forbruk kan påverke personleg økonomi, levestandard og livskvalitet
  - Economio

## Naturfag

Kompetansemål etter 10.trinn

- Bruke atommoteller og periodesystemet til å gjøre rede for egenskaper til grunnstoffer og kjemiske forbindelser
  -
- Gjøre rede for hvordan fotosyntese og celleånding gir energi til alt levende gjennom karbonkretsløpet
  - Photosyntesis

## Brettspillregler – etikk

Etikk er et generelt prinsipp for all moral og sivilisert atferd, også i brettspill. For noen er de punktene vi tar opp her helt selvfølgelige, men ikke for alle. Og det kan være greit å ha noe å vise til som en hjelp når etiske situasjoner oppstår.

## BRETTSPILLREGLENE

- 1 Alle må forstå reglene før man starter spillet.
- 2 Juks er ikke tillatt.
- 3 Det er god sportsånd å fortelle om gode strategier i spillet.
- 4 Vær en god vinner.
- 5 Vær en god taper.
- 6 Du må spille selv, men det er lov å få hjelp.
- 7 Hevn er ikke lov. Revansj er greit.
- 8 Det er ikke lov å lage allianser på andres bekostning.
- 9 Det er ikke lov å forstyrre medspillerne mens de tenker.
- 10 Det er ikke lov å påvirke andres valg til egen fordel.
- 11 Å vinne er ikke det viktigste.



## Spilloversikt Boardgamegeek

Her er våre anbefalte brettspill med kommentarer og tips til bruk i skolen

<https://boardgamegeek.com/collection/user/Brettspilliskolen>

Er du ukjent med Boardgamegeek kan du se disse korte informasjonsvideoene

<https://youtu.be/0mAxUD7zTc4>

<https://youtu.be/BomppNP4NVo>

## Bidra med forslag til brettspill i skolen

Har du et tips til et brettspill i skolen kan du være med å bidra her:

<https://tinyurl.com/y7c6yoa4>

Vi vil kontinuerlig legge inn nye spill i vår oversikt på [www.Boardgamegeek.com](http://www.Boardgamegeek.com) og koblinger til kompetansemål.