

Arbetslivets spelregler -spelkort

Du kan beställa Arbetslivets spelregler-spelkort från FFC, och med hjälp av korten kan eleverna lära sig arbetslivsterminologi på olika sätt.

Spelkorterna är avsedda att användas i undervisningen och de ingår i FFC:s servicehelhet Arbetslivets spelregler. Med korten kan eleverna ensamma eller tillsammans studera centrala arbetslivstermer.

Läs mer och beställ korten på svenska eller finska på adressen www.arbetslivetsspelregler.fi.



På den adressen hittar du också ett informationspaket om rättigheterna och skyldigheterna i arbetslivet, som särskilt riktar sig till unga och invandrare. Tjänsten är tillgänglig på 26 språk.

Spelinstruktioner

Du kan utnyttja Arbetslivets spelregler-spelkorterna till exempel på följande sätt:

Memory 1

1. Eleverna delas in i grupper på 3–4 personer.
2. Kortet sprids ut på bordet så att sidan med begreppet är uppåt (synlig) och sidan med förklaringen är nedåt (dold).
3. Därefter får spelarna i tur och ordning välja ett kort och försöka förklara begreppet på kortet.
4. Om spelaren lyckas förklara begreppet rätt, får hen behålla kortet och fortsätta genom att ta ett nytt kort.
5. Om spelaren inte lyckas förklara begreppet, lägger hen tillbaka kortet på bordet och turen går vidare till nästa spelare.
6. Spelet är slut när spelarna har lyckats förklara alla kort rätt.
7. Vinnare är den som har flest kort när spelet är slut.

Memory 2

1. Eleverna delas in i grupper på 3–4 personer.
2. Kortet sprids ut på bordet så att sidan med förklaringen är uppåt (synlig) och sidan med begreppet är nedåt (dold).
3. Därefter får spelarna i tur och ordning försöka komma ihåg vilket begrepp förklaringen motsvarar.
4. Om spelaren lyckas komma ihåg begreppet rätt, får hen behålla kortet och fortsätta genom att ta ett nytt kort.
5. Om spelaren inte lyckas komma ihåg begreppet som motsvarar förklaringen, lägger hen tillbaka kortet på bordet och turen går vidare till nästa spelare.
6. Spelet är slut när spelarna har förklarat alla kort rätt.
7. Vinnare är den som har flest kort när spelet är slut.

Ordprov 1

Du kan använda korten som ett ordprov för att testa elevernas kunskaper om olika arbetslivstermer.

1. Lägg korten i till exempel en hatt eller en skål.
2. Be eleverna att i tur och ordning ta ett kort ur hatten/skålen, utan att titta på kortet. Läraren kan också själv ta ett kort.
3. Den elev (eller läraren) som tar ett kort, läser högt upp det begrepp som finns på kortet.
4. De andra eleverna får räcka upp handen och komma med förslag på vad begreppet betyder. Alternativt får eleverna skriva ner vad de tror att begreppen betyder på ett papper och därefter går ni igenom svaren tillsammans.
5. Uppgiften är slut när korten är slut eller ni har gått igenom så många begrepp ni vill.

Ordprov 2

1. Läraren har kortleken eller har lagt korten i till exempel en skål.
2. Läraren läser högt förklaringen som står på ena sidan av kortet, utan att nämna själva begreppet.
3. Elevernas uppgift är att gissa vilket begreppet läraren försöker förklara, antingen genom att räcka upp handen eller genom att skriva ner begreppet på ett papper.
4. Uppgiften är slut när korten är slut eller ni har gått igenom så många begrepp ni vill.
5. Om eleverna har skrivit ner sina svar, avslutar ni med att gå igenom svaren.

Repetition av termer

Syftet med den här varianten är inte att tävla mot varandra, utan att repetera terminologin tillsammans.

1. Eleverna delas in i par.
2. Kortet blandas och läggs i en hög med sidan med begreppet uppåt, så att förklaringen inte syns.
3. Den ena eleven i paret tar ett kort från högen och läser upp begreppet som står på kortet.
4. Den andra ska förklara vad begreppet betyder.
5. Om eleven inte kan förklara begreppet rätt, kan den andra eleven läsa upp förklaringen på kortets baksida.
6. Därefter byter eleverna roll.
7. Eleverna byter roll också om den som har haft i uppgift att förklara begreppet har lyckats ge rätt förklaring.

Alias

1. Eleverna delas in i grupper på 3–4 personer.
2. En i varje grupp förklarar i tur och ordning begreppen för de andra, utan att nämna själva begreppen.
3. Den spelare som gissar rätt och kan säga vilket begrepp det handlar om får behålla kortet. Sedan får nästa spelare ta ett kort och förklara det begreppet.
4. Spelet är slut när korten som ska förklaras är slut.
5. Vinnare är den som har flest kort när spelet är slut.

