

## Snabbregler för Expedition Mundus-spelet

Expedition Mundus är ett vetenskapsspel för spelare av alla åldrar. För spelet behövs inga förhandskunskaper. Det avgörande i spelet är tålamod och slutledningsförmåga. Alla svar till spelets frågor kan härledas från källmaterialet som finns tillgängligt. I detta spel lönar det sig att uppmuntra eleverna till att ihärdigt fundera på rätt svar. Det handlar inte om en frågesport!

- 1) **Printa ut det källmaterial som behövs.** Spelversionen för yngre spelare innehåller 16 källor, medan den mer utmanande versionen för högstadiet och andra stadiet består av 30 källor (se lärarguiden s. 4).
- 2) Innan spelet påbörjas, **sprid ut källmaterialet i klassrummet** så att det är lätt för eleverna att granska dem. Många frågor kräver att man kombinerar flera källor, så det lönar sig att placera liknande källor bredvid varandra, så de kan granskas samtidigt.
- 3) **Printa ut fråge- och svars korten samt klipp dem.** Lägg packen med frågekort på bordet på en rad, därifrån eleverna kan hämta nya frågor att lösa. **Kom ihåg att hålla svars korten i nummerordning**, så du som lärare kan snabbt kontrollera elevernas svar i en spelsituation.
- 4) Varje spelare löser en fråga åt gången. **Om eleven inte lyckas lösa en fråga, kan hen byta ut den till en annan fråga.**
- 5) Frågekorten finns i fyra olika svårighetsgrader. För varje rätt svar **samlar eleverna ”publikationer”**. **För publikationerna får spelarna poäng enligt svårighetsgrad.** Publikationerna är synliga för alla efter att de har publicerats. Svaret i en publikation kan vara till hjälp i andra frågor.
- 6) **När spelaren svarar rätt, ge svars kortet till spelaren och be hen placera frågan och svaret på sin ”publikationslista”**
- 7) **Som publikationslista ska varje spelare få ett tomt A4-blad, där spelaren skriver sitt namn och placerar alla sina publikationer, alltså de rätta svaren.**
- 8) För gröna frågor får man 1 poäng, för röda frågor 2 poäng, gråa frågor 3 poäng och för blåa frågor 4 poäng.
- 9) De blåa frågorna är väldigt svåra, så det lönar sig att börja med de gröna korten och ifall de visar sig vara för lätta, gå vidare till svårare frågor och större poäng.
- 10) **Det lönar sig att reservera åtminstone 30 minuter för spelet.** I slutet räknar man ihop poängen och förklarar en vinnare.

Flera regler och diskussionsidéer hittar du i lärarguiden som kommer med spelet. Med reglerna ovan kommer du ändå snabbt igång med spelet.