

**Vi på Fågelviksgymnasiet testade Loquiz vid två tillfällen under augusti 2016, först en gång för lärarna och sedan ytterligare en gång för gymnasieeleverna. Lärargruppen bestod av ca 50 gymnasie- och komvuxlärare samt assistenter och administrativ personal. Elevgruppen bestod av ca 200 elever från nationella gymnasieprogram, gymnasiesärskolan och introduktionsprogrammet.**



*Charlotte Jernbom, kommunikatör hos Tibro kommun*

## Förberedelser

När man vill skapa ett Loquiz-event ska man först bestämma om man vill producera egna frågor eller om man vill använda sig av de som redan finns inlagda. Vi bestämde oss för att använda redan inlagda, allmänna frågor för lärarna och sedan skraddarsy frågor för eleverna.

Det snabbaste alternativet är att använda befintliga frågor, varför det blev valet för lärarna. Huvudsyftet med lärarnas event var att göra något roligt, lagbyggande tillsammans, och därför var inte frågorna lika viktiga att styra över.

När det kom till eleverna valde vi att göra det lite klurigare och då låta varje lärare föreslå 1-3 frågor inom dennes ämne. Frågorna skulle vara på en rimlig nivå, så att alla program skulle ha samma chans totalt sett att få högst poäng.

Ett alternativ som vi starkt rekommenderar att använda är "bildfrågor". Här ska laget gestalta något förutbestämt, exempelvis "visa er bästa yogapose", "bilda en bänk av två personer" eller "en av er är diktator". Detta fotas med enheten direkt i appen, och visas sedan i det verktyg som man bland annat lägger in frågorna i. Otroligt roligt att titta på tillsammans när eventet är klart! Meddela innan att bilderna kommer att läggas ut så att alla får se dem (om så är fallet) så att deltagarna kan stå för bilderna efteråt.

När man har lagt in frågorna skapar man ett så kallat "game". Detta innebär att man samlar de frågor man vill ska finnas med i just ditt spel. Här kan man välja att bara lägga *Sida 2 (3)* till sina egna frågor som man tidigare har skapat, välja frågor som redan finns inlagda eller en blandning av de båda.

Antalet frågor man bör ha i ett "game" beror på hur länge deltagarna ska vara ute. Vi valde att låta deltagarna få max 1 timma på sig att besvara så många frågor som möjligt, och då är ca 50 frågor lagom. Detta beror även på hur stort område man lägger ut frågorna på, ju större avstånd mellan frågorna desto färre behövs. Dock märkte vi att man inte ska ha för långt mellan frågorna, ca 80-100 meter är lagom så att man hela tiden får en "kick" av att kunna få möjlighet att få poäng. Längre ut i kanterna på den "spelplan" man väljer att ha, det vill säga det geografiska område man rör sig i, lägger man med fördel frågor med högre poäng, så att det lönar sig att röra sig längre sträckor.

Som en twist man kan lägga in tullzoner med valfri radie, och om lagen går in i någon av dessa får man minuspoäng. Att lägga ut tullzoner på strategiska platser som är svåra att runda är ett väldigt roligt strategiskt drag för att utmana deltagarna!

När man är nöjd med sitt frågebatteri, "game", så går man vidare och skapar ett "event". Här bestäms hur många lag som får delta, när eventet ska vara öppet osv. När detta är klart är det bara att börja eventet!

## Under själva eventet

Man kan välja att dela ut surfplattor eller telefoner med appen Loquiz förinställd, eller så laddar deltagarna ner appen på sin telefon eller surfplatta och spelar därifrån. Varje lag behöver ha en enhet. Hos oss fick lärarna fick förinställda surfplattor och eleverna laddade själva ner appen på sina mobiler, båda alternativen fungerade lika bra.

Som spelare kan du under hela eventet följa lagen på kartan. Du kan se hur de rör sig, följa vilka som svarar rätt respektive fel på frågorna, hur lång tid de har kvar och se de roliga bilderna från bildfrågorna.

## Uppföljning

Efteråt samlas man för att gemensamt gå igenom resultaten för alla lag, och för att titta på allas bilder. Det blir många skratt kan vi lova! Vi delade ut pris för högsta poäng, bästa bild och längsta sträcka. Då kan alla få möjlighet att vinna något, och man får väldigt engagerade deltagare. Resultatet fås i form av en länk som kan skickas ut till deltagarna eller läggas ut på en hemsida. Bilderna kan laddas ner och visas på en hemsida eller Facebook-sida – väldigt uppskattat och roligt inslag!



Ni är på en balett lektion



Forma ordet LOVE  
enbart med era kroppar



Skapa ett skivomslag,  
använd Beatles "Abbey  
Road" som stilbildare



Eleverna vid Fågelviksgymnasiet löser uppgiften på olika sätt, uppgift: "Skapa en bänk av/med minst två personer i gruppen där en sitter på "bänken"!"

## Bra att tänka på

Om deltagarna inte kan svenska fullt ut kan det vara bra att ha översättning på engelska på frågorna.

Våra gymnasieelever tog bilen runt för att svara på frågorna, det kan vara bra att poängtera att detta inte är tillåtet för att alla ska få samma chans.

**"Loquiz är en otroligt rolig lagaktivitet som man kan göra med både barn och vuxna!"**

**Loquiz rekommenderas varmt till skolor och företag som vill ha en annorlunda aktivitet som lockar till skratt och engagerar alla. "**

Hälsningar

**Charlotte Jernbom**

Kommunikatör, Fågelviksgymnasiet och Tibro kommun