

ENGLISH | ITALIANO | **NEDERLANDS** | NORSK | POLSKI



VOOR:

NT2-docenten, docenten KNM
en taalcoaches

TE GEBRUIKEN MET:

inburgeraars, uitwisselingsstudenten,
taalleerders, en vele anderen

KLAAR OM TE GEBRUIKEN!

Inhoudsopgave

OVER HET PROJECT

I. DOCENTENHANDLEIDING

Introductie
Wat je nodig hebt
Vorbereiding
Spelregels

II. TE PRINTEN MATERIALEN

Etiket voor op de doos
Doe-het-zelf doos
Hintkaartjes
Certificaten

III. OPDRACHTKAARTEN

DE SURVIVAL BOX (Hoogopgeleiden A1)
DE ZELFREDZAAMHEIDSBOS (Laagopgeleiden A1-A2)
DE KNM-BOS (A2)

IV. ANTWOORDEN

GEBRUIKSVOORWAARDEN



Over het project

Dit educatieve materiaal is ontwikkeld als onderdeel van het Erasmus+ Strategic Partnership project getiteld: **Language and Culture Escape Box**.

Het project werd in 2020-2022 uitgevoerd door vier partnerorganisaties:

Graceland Foundation, Polen

Aftenskolen i Kristiansand, Noorwegen

TopTaal NT2-experts, Nederland

Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti 2 Bari, Italië

Het doel van het project was om taaldocenten en interculturele trainers te voorzien van een nieuwe educatieve tool om lokale en nationale culturen en talen te promoten. Aangezien kennis van de taal en cultuur een essentieel onderdeel is van een goede integratie en succesvolle toetreding van immigranten tot de arbeidsmarkt, zochten de projectpartners naar nieuwe, creatieve en innovatieve instrumenten om het leren van talen interessanter en efficiënter te maken. Daarom hebben we een Taal en Cultuur Escape Box ontwikkeld voor het leren van Nederlands, Noors, Pools en Italiaans als tweede taal. De tool kan ook dienen om de lokale culturen, religies en tradities te onderwijzen. Opdrachtbladen in het Engels kunnen worden gebruikt met multiculturele groepen tijdens internationale competentietrainingen.

Het project is gericht op cursisten en docenten van taalscholen, multiculturele centra, migranteninstellingen en andere organisaties die met immigranten werken.

Het geproduceerde materiaal heeft een open licentie onder Creative Commons, zodat iedereen het kan kopiëren, afdrukken of vertalen. Het is gemakkelijk over te zetten naar andere talen, onderwerpen, doelgroepen en sectoren van het onderwijs.

Inleiding

Het educatieve spel **Language and Culture Escape Box** is ontwikkeld in vijf talen: Engels, Nederlands, Noors, Pools en Italiaans.

Het pakket in het Nederlands bevat opdrachten voor drie verschillende escape boxen. Een survival box voor hoogopgeleide cursisten onderweg naar A1, een zelfredzaamheidsbox voor laagopgeleiden (A1 – A2) en een KNM-box (A2) om Kennis van de Nederlandse Maatschappij te oefenen.

De opdrachten kunnen in groepjes, in duo's of individueel worden gemaakt. Wij denken dat het het leukst is om de opdrachten in groepjes van 3 of 4 personen te laten doen, om samenwerkend leren en communicatieve vaardigheden te bevorderen, naast het leren van de taal.

Om het spel te spelen heb je dozen met deksels en combinatiehangsloten nodig. Deze handleiding bevat een gedetailleerde instructie hoe je de dozen kunt maken.

Het ontwerp van het spel is milieubewust. Je kunt gerecyclede materialen, oude dozen en dubbelzijdige kopieën gebruiken. De hangsloten kunnen vele malen worden hergebruikt of vervangen door kleurrijke linten, paperclips, veiligheidsspelden, elastiekjes of andere kantoorbenodigdheden. De opdrachtbladen zijn zo ontworpen dat ze eenvoudig digitaal kunnen worden ingevuld, zodat je ze per e-mail of WhatsApp naar je cursisten kunt sturen.

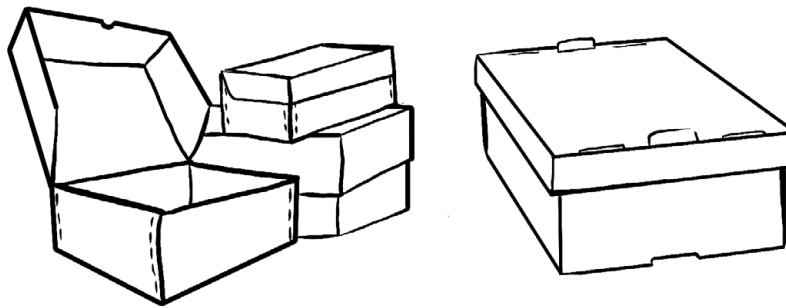
Deze handleiding bestaat uit vier delen. Het eerste deel bevat instructies en de spelregels, het tweede deel bevat materialen om te printen: certificaten, hintkaarten en een etiket voor op de doos. Het derde deel omvat drie sets met opdrachtkaarten, voor het leren van de taal of de ontwikkeling van internationale competenties. Het vierde deel is de antwoordsleutel.

Veel plezier!

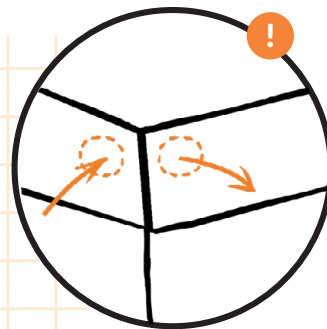
Wat je nodig hebt

1 DE DOZEN

Je hebt dozen nodig die dicht kunnen. Je kunt kartonnen dozen voor postpakketen gebruiken, waar je alleen nog een gat in hoeft te maken voor de hangsloten. Je kunt ook schoenendozen of andere dozen gebruiken, wat maar voorhanden is. Verderop in de handleiding vind je het “Taal en Cultuur Escape Box” etiket dat je op de doos kunt plakken. Druk het af op zelfklevend papier.



Maak hier het gat voor het hangslot. Zorg dat het gat door het deksel en de zijkant gaat. Je kunt gaten maken in alle hoeken van de doos.



! TIP

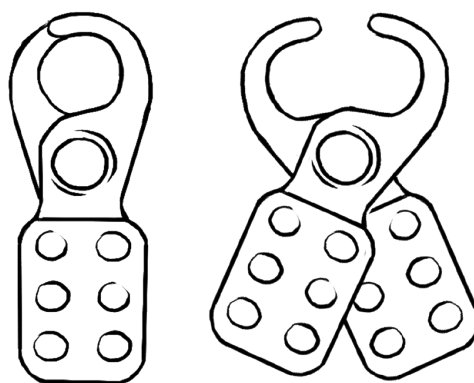
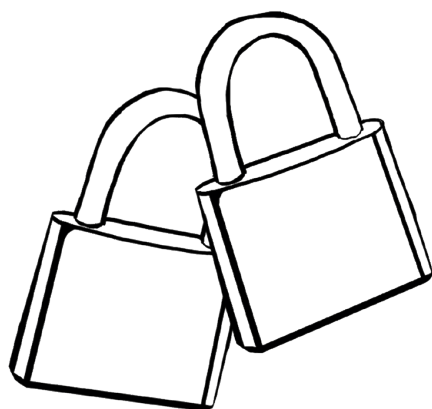
Om het spannender te maken kun je opdrachten op onderwerp of moeilijkheidsgraad groeperen en daar verschillende dozen voor gebruiken. Je kunt bijvoorbeeld kleine geschenkdozen gebruiken die verkrijgbaar zijn in de kantoorboekhandel.

! TIP

Als je geen dozen hebt en je wilt ze niet kopen dan kun je het patroon voor een klein doosje in deel II van de handleiding gebruiken, of een origami doos maken (zie YouTube voor een tutorial). Stop een sleutel in het doosje die past op een kast of locker in de klas waar je de certificaten, snoepjes of andere cadeautjes voor de cursisten verstopt.

2 HANGSLOTEN

Voor elke doos heb je 4 hangsloten met 4 cijfers nodig. Als je geen hangsloten in verschillende kleuren kunt kopen, kun je de sloten markeren met stickers, nagellak of permanent marker.



Je kunt de hangsloten direct aan de doos bevestigen (in verschillende gaten) of je kunt een extra slotbeugel gebruiken.

Je kunt ook gekleurde linten gebruiken in plaats van hangsloten. Zorg wel dat de cursisten de linten pas losmaken als ze de juiste code aan de docent gegeven hebben.

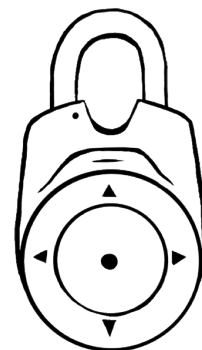
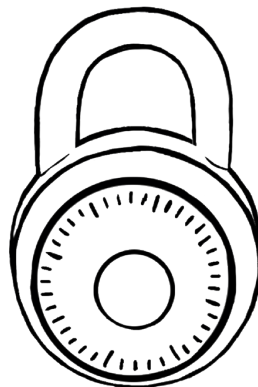
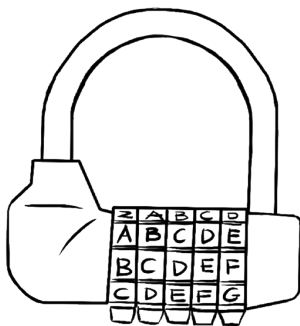


OPMERKING

Je hebt dozen en hangsloten nodig voor alle teams die meespelen. Voor bijvoorbeeld drie teams heb je 3 dozen (3x1) en 12 hangsloten nodig (3x4).

Doe het zelf!

Je kunt de hierboven afgebeelde 4-cijferige hangsloten gebruiken als je zelf opdrachtkaarten maakt, of je kunt andere typen hangsloten gebruiken. Hangsloten die goed werken zijn die met een lettercombinatie, een digitaal slot of een gewoon sleutelhangslot.



TIP

Koop eerst de hangsloten zodat je je opdrachtkaarten eraan kunt aanpassen. Het kan op het laatste moment blijken dat je geen groene hangsloten of 6-cijferige combinaties kunt krijgen. Ook kunnen hangsloten met 8 of 10 knoppen in feite een 4-cijferige combinatie hebben die je niet kunt wijzigen. Of het type hangslot dat je wilde gebruiken blijkt heel erg duur te zijn. De meest gangbare hangsloten gebruiken een sleutel of hebben 3- of 4-cijferige combinaties.

Vorbereiding

- 1** Bepaal hoeveel teams je wilt vormen.
- 2** Bereid het juiste aantal dozen en hangsloten voor.
- 3** Druk de opdrachtkaarten voor elk team af. Je kunt ze in mapjes of snelhechters stoppen.
- 4** Je kunt de bestaande opdrachtkaarten gebruiken of zelf opdrachtkaarten maken.
- 5** Druk de hintkaarten af. Bepaal hoeveel kaarten je aan elk team gaat geven.
- 6** Stel de combinatie in voor elk hangslot. Zorg ervoor dat ze correct werken.
- 7** Bepaal wat de te winnen prijzen zullen zijn. Het kunnen certificaten, kleine cadeautjes of snoepjes zijn, wat je maar kunt bedenken. De certificaten kunnen voor teams of voor individuele cursisten zijn. Print en onderteken de certificaten en stop ze in de dozen voordat het spel begint. Je kunt een extra prijs bedenken voor het team dat als eerste alle puzzels oplost en hun doos open krijgt.
- 8** Bedenk wat de cursisten kunnen doen die als eerste klaar zijn zonder dat ze cursisten die nog bezig zijn storen.

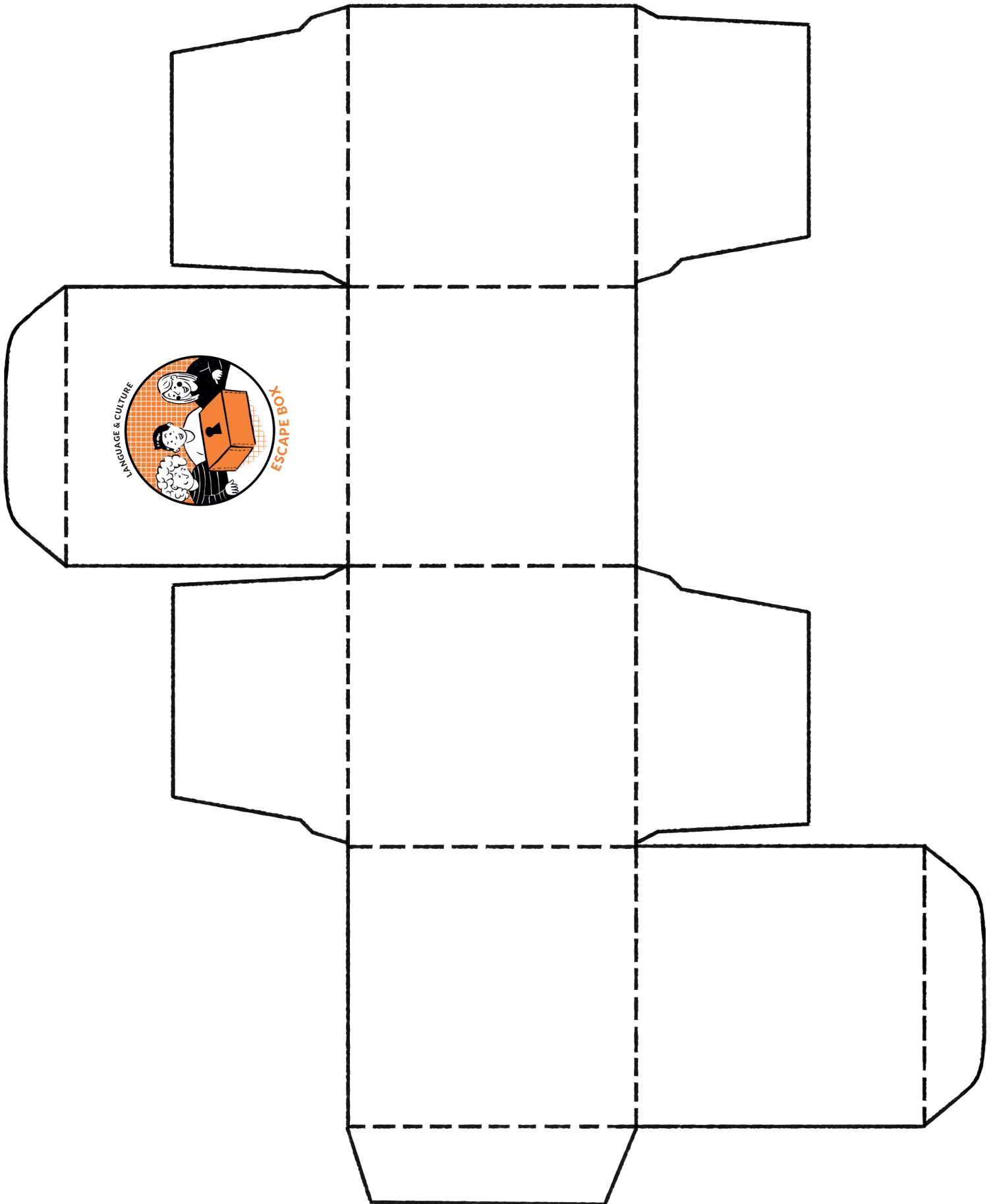
Spelregels

- 1 Verdeel de cursisten in teams. Leg de regels uit, inclusief de regels voor het gebruik van de hintkaarten.
- 2 Vertel de cursisten hoeveel tijd ze hebben voor de opdrachten.
- 3 De cursisten mogen geen vragen stellen aan de docent, tenzij ze een hintkaart omhoog houden. Eén hintkaart mag slechts één keer worden gebruikt.
- 4 De cursisten moeten in teams werken om communicatieve en sociale vaardigheden te ontwikkelen.
- 5 Beslis en vertel de cursisten of ze internet mogen gebruiken tijdens het oplossen van de taken, afhankelijk van hun taalniveau en de samenstelling van het team.
- 6 Beslis of de beloning een verrassing zal zijn, of dat je je cursisten wilt vertellen wat er in de dozen zit.
- 7 Herinner de cursisten eraan dat ze rustig moeten werken om de andere teams hun antwoorden niet te laten horen.
- 8 Plan wat tijd in om terug te kijken. Vraag de cursisten wat ze ervan vonden. Met hun feedback kun je eventueel zelfgemaakte opdrachten verbeteren.

TIP

Je hoeft deze regels niet af te drukken, maar zorg ervoor dat je er toegang toe hebt op je computer of telefoon en dat je ze op elk gewenst moment kunt raadplegen.





Hintkaarten

Stampare un numero di copie sufficienti per le squadre partecipanti. Decidere liberamente quante carte assegnare a ciascuna squadra.

HINTKAART

HINTKAART

HINTKAART

HINTKAART

HINTKAART

CERTIFICAAT

van waardering voor

Gefeliciteerd!

Je hebt de taal- en cultuur opdrachtstaken
met succes gedaan en alle sloten geopend.

Stop nooit met leren. Succes.

Datum

Handtekening

De Taal en Cultuur Escape Box is ontwikkeld als onderdeel van een
Erasmus+ project.



Gebruiksvoorwaarden

Deze publicatie is ontwikkeld als onderdeel van het project getiteld: **Language and Culture Escape Box**, gefinancierd door de Europese Commissie.

Projectnr: 2020-1-PL01-KA204-082271

Auteurs

Vittoria Biallo, Fausta Casanova, Monique Deenik, Indrawati Gunawan, Daphne van der Knaap, Dominika Janik-Hornik, Clare Jortveit, Weronika Kocela, Renata Lipczak, Carmela Minenna, Pauline Pichard, Katarzyna Ploch, Monica Tricarico, Carla Angela Vinella.

Omslagontwerp, lay-out en prepress

Karolina Brzuszek

Katowice (PL) | Altamura - BA (IT) | Kristiansand (NO) | Amsterdam (NL) 2022

GRATIS EXEMPLAAR



Dit materiaal wordt gedeeld onder de Creative Commons Naamsvermelding-NietCommercieel 4.0 licentie.



Naamsvermelding. Het in licentie gegeven werk mag worden gekopieerd, verspreid, weergegeven, uitgevoerd en aangepast op voorwaarde dat de maker van het gelicentieerde materiaal wordt geïdentificeerd.



Non-Commerciale. Il materiale sottoposto a tale licenza può essere fotocopiato, distribuito, esposto in pubblico, rappresentato e riadattato esclusivamente per scopi non commerciali.



Erasmus+

Publicatie gefinancierd door de Europese Commissie in het kader van het Erasmus+- programma

Deze publicatie is tot stand gekomen met financiële steun van de Europese Commissie. Deze publicatie weerspiegelt alleen de standpunten van de auteurs en de Commissie of het Nationaal Agentschap voor het Erasmus+ -programma kan niet verantwoordelijk worden gehouden voor enig gebruik dat kan worden gemaakt van de daarin opgenomen informatie.