

ENGELSK | NEDERLANDSK | ITALIENSK | **NORSK** | POLSK



**TIL:**

språklærere og flerkulturelle formidlere

**MÅLGRUPPER:**

innvandrere, utvekslingsstudenter, språkelever  
og alle som interesserer seg

ENKELT OG KLART TIL Å TA I **BRUK!**

# Innhold

## OM PROSJEKTET

### I. LÆRERVEILEDNING

INTRODUKSJON  
DU TRENGER  
FORBEREDELSE  
REGLER

### II. RESSURSER (SKRIVES UT):

MERKELAPP FOR ESKE  
GJØR-DET-SELV-ESKE  
«HINTKORT»  
DIPLOMMAL

### III. OPPGAVER

NORSK NIVÅ A1  
NORSK KULTUR A2  
VOCABULARY GAME A1

### IV. FASIT

NORSK NIVÅ A1  
NORSK KULTUR A2  
VOCABULARY GAME A1

## BRUKSVILKÅR



# Om prosjektet

Dette læringsmaterialet ble utviklet som en del av et Erasmus+ strategisk partnerskapsprosjekt «**Language and Culture Escape Box**».

Prosjektet ble gjennomført fra 2020 – 2022 av fire organisasjoner:

**Graceland Foundation, Polen**

**Aftenskolen i Kristiansand, Norge**

**TopTaal NT2-experts, Nederland**

**Centro Provinciale per l'Istruzione degli Adulti 2 Bari, Italia**

Prosjektets mål var å gi språklærere nye læringsverktøy for å kunne fremme kultur og språk. Kunnskap om språk og kultur er en nødvendig del av integrering i arbeidslivet og partnerne i prosjektet har derfor prøvd å finne nye, kreative og innovative løsninger som gjør språkopplæring mer interessant og effektiv. Resultatet ble en «**Språk og kultur escape eske**» som kan brukes i opplæring av nederlandsk, norsk, polsk og italiensk så vel som andre språk. Verktøyet kan også brukes til å undervise kultur, religion og tradisjon. Oppgaveark i engelsk kan brukes med flerkulturelle grupper i forbindelse med kurs i tverrkulturell kompetanse.

Prosjektets målgrupper er elever og ansatte ved språkskoler, flerkulturelle sentre og organisasjoner som jobber med innvandrere.

Materialet kan fritt kopieres, skrives ut eller oversettes under Creative Commons. Det kan lett overføres til andre språk, temaer, målgrupper og utdanningsnivåer.

# Introduksjon

Denne «**Språk og kultur escape esken**» er et spill som er utviklet i 5 språk: engelsk, nederlandsk, norsk, polsk og italiensk.

Den norske pakken inkluderer 3 sett med oppgaver til bruk med A1/A2 språkelever, eller i forbindelse med kurs i kulturforståelse.

Oppgavene kan løses i grupper, par eller individuelt, men vi anbefaler at lærerne setter sammen lag av 3 til 4 elever for å fremme teamarbeid, kommunikasjonsferdigheter og sosialkompetanse, i tillegg til språkopplæring.

Spillet krever også esker med lokk og hengelås. Denne bruksanvisningen inkluderer detaljerte instruksjoner om hvordan disse skal klargjøres.

Spillets design er miljøvennlig og det oppmuntres til gjenbruk av materialer, gamle esker og ark. Du kan gjenbruke hengelåsene mange ganger, eller erstatte de med fargerike blonder, binders, sikkerhetsnåler, gummistrikk eller andre kontorrekvisiter. Oppgavearkene er designet slik at de kan lette fylles ut elektronisk slik at du kan velge å sende dem til dine elever via epost eller sms.

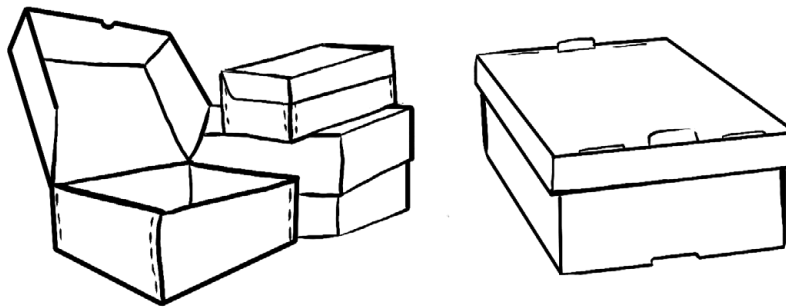
Bruksanvisningen består av 4 deler. Del 1 inkluderer instruksjoner og spillereglene. Del 2 inneholder ressurser som skal skrives ut. Del 3 består av 3 sett med oppgaver til språkopplæring og interkulturell kompetanse. Del 4 er fasit.

**Ha det gøy!**

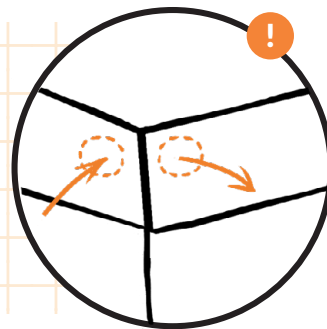
# Nødvendige materialer

## 1 ESKENE

Du trenger esker som kan åpnes. Du kan bruke pappesker fra Posten, men du må lage et hull til hengelåsen. Du kan også bruke skoer eller andre esker. Under, finner du en "Språk og kultur escape eske" merkelapp som du kan skrive ut og klistre på esken.



Lag et hull til hengelåsen her. Pass på at det går gjennom lokket og esken. Du kan lage hull i hvert hjørne.



## ! HINT

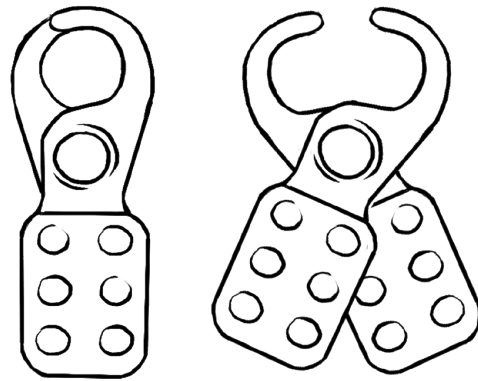
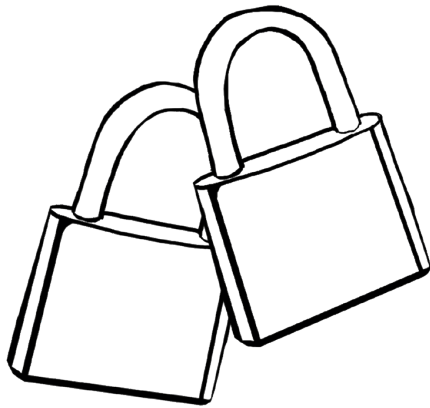
For å gjøre spillet gøyere, gruppér oppgavene etter tema eller vanskelighetsgrad, og lås hvert sett av oppgaver i separate esker. Du kan bruke sett med gaveesker for å gjøre spillet enda mer attraktivt.

## ! HINT

Du kan også lage dine egne esker ved å bruke mønsteret i Del 2 av denne bruksanvisningen, eller lage en origami-eske (bruk YouTube!) og legge en nøkkel til en låst skuff i klasserommet der du har gjemt sertifikatene, godteri eller en annen belønning til elevene.

## 2 HENGELÅS

Hver oppgave bruker 4 hengelås med 4-sifre kombinasjon. Dersom du ikke finner hengelås i forskjellige farger, kan du merkere dem med klistremerker, neglelakk eller en tusj.



Du kan enten feste hengelåsene til esken eller bruk en dings til å feste de.

Et annet alternativ til hengelås er fargerike blonder. Hvis du bruker blonder, pass på at elevene venter med å løsne knyttene til etter at de har fortalt læreren koden.

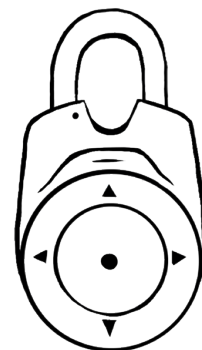
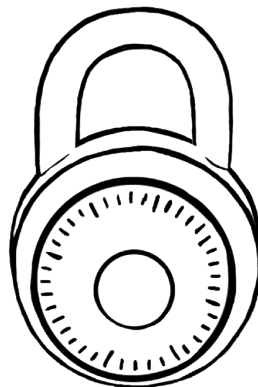
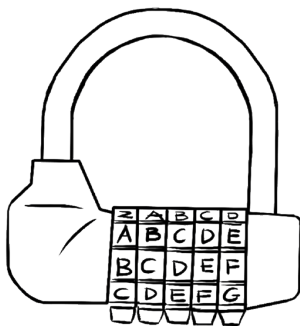


## OBS

Du trenger nok hengelås og esker for hvert lag. (For eksempel, har du 3 lag, så trenger du 3 esker og 12 (3X4) hengelås.

# Gjør det selv!

Du kan bruke den 4-sifrede hengelåsen som mal for å lage dine egne oppgaver, eller bruk andre typer hengelås. Det finnes også andre alternativer: kombinasjoner med bokstaver, digitale låser eller låser med nøkkel.



## ! HINT

Begynn med hengellåsene slik at du kan justere oppgaveløsningene til hengellåsene. Det er mange alternativer, og noen av de kan overraske! Det kan også være vanskelig å finne akkurat de låsene som du ønsker, så få tak i låsene først!

# Forberedelser:

- 1** Bestem deg for hvor mange lag du ønsker å lage.
- 2** Få tak i nok esker og hengelåser.
- 3** Skriv ut oppgavene til hvert lag og pakk dem i konvolutter eller mapper.
- 4** Du kan også bruke oppgavene som utgangspunkt for å lage dine egne oppgaver.
- 5** Skriv ut «hintkortene». Bestem deg for hvor mange kort hvert lag kan få.
- 6** Sett kombinasjonen til hver lås. Sjekk at de fungerer som forventet.
- 7** Velg premier. Premier kan være sertifikater, små gaver, godteri eller hva som helst – enten gruppebelønning eller individuelle belønninger. Velger du sertifikater, husk å skrive, undertegne og gjemme i eskene før spillet begynner. Så kan du ha en ekstra belønning for laget som løser oppgavene og åpner esken først.
- 8** Lag ekstraoppgaver eller selvstendig arbeid for elever som er tidlig ferdig slik at de ikke forstyrrer de andre elevene.

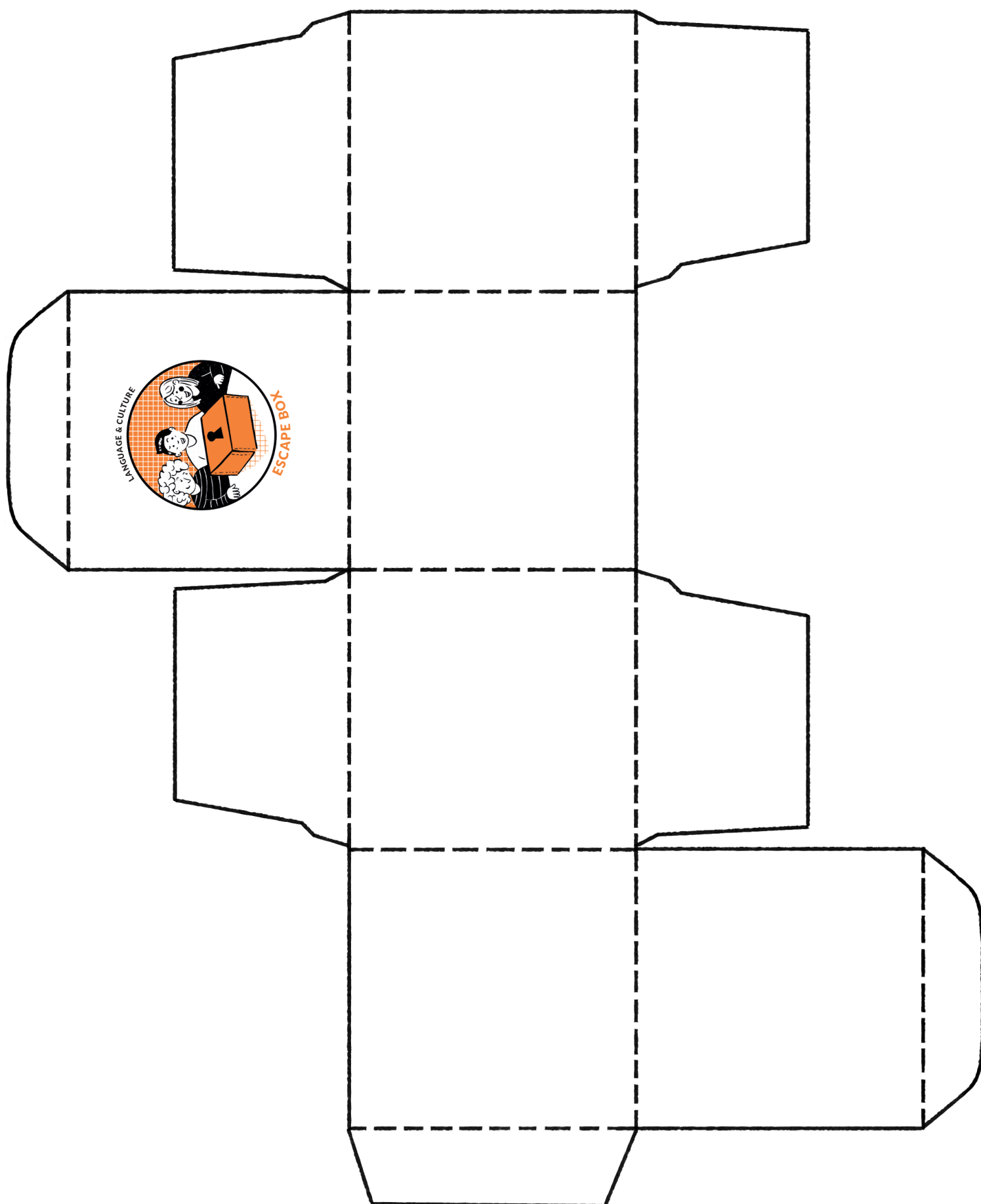
# Spillreglene

- 1 Del elevene inn i lag. Forklar reglene og bruk av «hintkort».
- 2 Fortell elevene hvor mye tid de har til oppgavene.
- 3 Elevene får ikke lov til å stille læreren spørsmål med mindre at de bruker et «hintkort». Hvert «hintkort» kan kun brukes en gang.
- 4 Elevene må jobbe i lag for å utvikle kommunikasjonsferdigheter.
- 5 Instruer elevene om de får lov til å bruke internettet eller ikke, avhengig av språknivået og lagsammensetningen.
- 6 Velg om belønningen er en overraskelse eller om du ønsker å opplyse om innholdet i eskene.
- 7 Minn studentene på at de må jobbe litt stille slik at de andre lagene ikke overhører svarene.
- 8 Spar litt tid til å oppsummere. Spør elevene om deres inntrykk og meninger. De kan hjelpe deg til å forbedre spillet og oppgavene for framtiden.

## ! HINT

Det er ikke nødvendig å skrive ut reglene, men pass på at du har dem tilgjengelig under spillet.





## Hint kort

Skriv ut så mange kort som lag du har, og velg for mange kort hver lag skal få.

**HINT**

**HINT**

**HINT**

**HINT**

**HINT**

# DIPLOM

tildeles

---

**Gratulerer!**

Du har fullført utfordringene i språk  
og kultur og åpnet alle eskene!

**Lær hele livet! Lykke til!**

---

Data

---

Podpis

Språk og kultur escape eske er laget som en del av et  
**Erasmus+ prosjekt.**



# Bruksvilkår

Denne publikasjonen er utviklet som en del av prosjektet: **Language and Culture Escape Box**, delfinansiert av Europakommisjonen.

Prosjektnummer: 2020-1-PL01-KA204-082271

## Forfattere

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.

## Design

Karolina Brzuszek

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

## GRATIS ESKEMLAR



Matriellet er delt under Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 lisens.



Attribusjon. Det lisensiert arbeidet kan kopieres, distribueres, vises fram, og adapteres fritt så lenge som skaperne er identifiserte.



Ikke-kommersielt. Det lisensiert arbeidet kan kopieres, distribueres, vises fram, og adapteres kun for ikke-kommersielle formål.



## Delfinansiert av Erasmus+ programmet

Dette har vært utviklet med økonomisk støtte fra Europakommisjonen. Publikasjonen gjenspeiler meningene av forfatterne. Kommisjonen og nasjonale agenter kan ikke stille til ansvar for broken av produktet.