



Co-funded by
the European Union



ATLAS .LAB

G A M E B A N K



ANMÄRKNING: Detta projekt är medfinansierat av Europeiska unionen. De åsikter som uttrycks är dock endast författarnas och återspeglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska migrationsfonden (AMIF) ståndpunkter. Varken Europeiska unionen eller beviljande myndighet kan hållas ansvariga för dessa åsikter.

Innehållsförteckning

Introduktion till Spelbanken	4
Vem är denna Spelbank till för?	4
Hur använder man Spelbanken?	5
Vilken typ av spel ingår i Spelbanken?	5
Vad är syftet med spelen i Spelbanken?	5
Kan jag anpassa spelen efter mina elevers behov och kontexten?	6
Känslighetsvägledning	6
Socialiseringsspel och isbrytare	8
Interkulturella spel	12
Språkligt område 1 - Personlig presentation	17
Språkligt område 2 - Mat och dryck	23
Språkligt område 3 - I skolan	34
Språkligt område 4 - Kläder och accessoarer	41
Språkligt område 5 - Hälsa och känslor	49
Språkligt område 6 - Stad, grannskap och fritid	53
Referenser	58
Webbografi	60

Introduktion till Spelbanken

Välkommen till Theory of Change – ATLAS.LAB Game Bank för språkinläring! Game Bank produceras av International Rescue Committee (IRC) inom ramen för projektet "Theory of Change: användandet av retorikens konst som ett innovativt verktyg" (ToC). ToC medfinansieras av Europeiska kommissionens asyl-, migrations- och integrationsfond (AMIF) (101141204). Projektet syftar till att adressera de utmaningar som migrerande barn står inför när de ska integreras i mottagarsamhällen, med särskilt fokus på utbildning och språkinläring. Det stämmer överens med Europeiska kommissionens initiativ och EU-strategin för barnets rättigheter, som betonar alla barns rättigheter oavsett bakgrund.

Vem är den här Game Bank till för?

Spelbanken innehåller en samling aktiviteter och spel som är utformade för andraspråkslärare, pedagoger och socialarbetare som arbetar med att främja utbildning och social och språklig inkludering av barn och ungdomar med migrationsbakgrund. Aktiviteterna är designade för barn i åldrarna 11 till 13 år och ungdomar mellan 14 och 18 år, med fokus på de som nyligen anlänt till det nya värdlandet och med en språknivå från CEFR-nivån PREA1 upp till CEFR-nivån A2. De riktar sig specifikt till elever som är läskunniga i sina hemspråk, vilket innebär att eleverna som kommer att använda dem kan läsa och skriva på ett eller flera modersmål. Om det är nödvändigt att undervisa i ett andraspråk för analfabeter eller elever med låg läskunnighet, är det nödvändigt att använda en annan metodik och hänvisa till den nya referenshandboken om läskunnighet och andraspråksinläring, LASLLIAM. Handboken utformades för analfabeter eller vuxna med låg läskunnighet och inte för unga elever, men det är det enda europeiska dokument som för närvarande finns tillgängligt för den specifika målgruppen av elever.

Så använder du Game Bank

Spelbanken är kopplad till Theory of Change Toolkit, som erbjuder en teoretisk ram för att främja andraspråksinläring i flerspråkiga och interkulturella sammanhang. Verktygslådan innehåller också språkliga domäner (t.ex. att presentera sig själv, att handla mat, att röra sig i staden) med aktiviteter baserade på CEFR-nivå A1. För vissa aktiviteter finns det förslag på hur de kan anpassas till andra nivåer, till exempel till en lägre nivå, PreA1, eller till en högre nivå, som A2. Språkaktiviteterna i verktygslådan varierar också beroende på ålder: vissa rekommenderas för elever i åldrarna 11-13, andra för elever i åldrarna 14-18. Inom varje språklig domän ingår titlarna på de kompletterande spelen i denna Spelbank.

Vilken typ av spel ingår i Spelbanken?

Spelbanken är uppdelad i tre sektioner. Först finns det socialiseringslekar, isbrytare, sedan interkulturella lekar och slutligen språklekar kopplade till verktygslådans olika språkliga domäner.

Vad är funktionen med spelen i Spelbanken?

Vissa lekar är användbara för att socialisera, presentera och lära känna varandra mellan lärare/pedagoger och elever. Andra lekar, som är mer interkulturella, tjänar till att förstärka alla de olika språkliga och kulturella repertoarer som finns i klassen eller elevgruppen, utan att någonsin tvinga fram användandet av modersmålet, utan snarare uppmuntra användandet av olika språk utöver andraspråket, för att främja lärande i en mångspråkig kontext som respekterar och välkomnar mångfald.

Språklekar, å andra sidan, är förlängningar av aktiviteterna i verktygslådan.



De anges i verktygslådan med denna symbol

Till exempel, om Toolkit innehåller övningar som använder hälsningsfraser, så innehåller Game Bank spel för att använda dessa språkliga formuler på ett lekfullt sätt. Detta möjliggör för eleverna att återanvända dem i olika sammanhang och att variera inlärningsteknikerna, samtidigt som det är utformat med ett interkulturellt fokus. Dessutom erbjuder språkspel ofta dynamiska alternativ till mer traditionella aktiviteter. Utomhusaktiviteter, digitala, konstnärliga och multimodala aktiviteter, som att skapa en interkulturell och språklig podcast, lekbaserade aktiviteter och samarbetsinlärningsaktiviteter presenteras.

Kan jag anpassa spelen efter mina elevers behov och den aktuella kontexten?

Alla spel i Spelbanken kan anpassas efter sammanhanget, elevernas behov och önskemål samt vad de helst vill göra. Spelens varaktighet är variabel och kan också anpassas efter olika behov. Precis som i Verktygslådan finns det spel i Spelbanken som passar elever i åldrarna 11–13 år och andra som passar elever i åldrarna 14–18 år.

Känslighetsvägledning

Innan man börjar med aktiviteter från Spelbanken är det viktigt att ta hänsyn till metoder som respekterar deltagarnas olika känsligheter. Följande riktlinjer kan hjälpa till att skapa en klassrumsmiljö som erkänner och värderar barns identiteter, förmågor och erfarenheter, vilket främjar inkludering och ömsesidig respekt. Att införliva en psykosocial ansats i språkundervisningen stödjer inte bara eleverna i att hantera stress och trauma utan förbättrar också deras övergripande välbefinnande. Denna grund möjliggör bättre fokus, förbättrad informationsinhämtning och en mer effektiv inlärningsupplevelse.

Genom att följa dessa enkla rekommendationer kan facilitatörer skapa en omtänksam och läkande klassrumsmiljö som främjar både känslomässig och akademisk utveckling. Nedan finns specifika metoder som kan vägleda facilitatörer i att adressera centrala aspekter:

1. Identitet

- ✓ Identifiera och adressera marginalisering av barn från vissa bakgrunder, och säkerställ en likvärdig och inkluderande miljö för alla.
- ✓ Upprätthåll en nolltolerans mot retsamheter eller mobbning baserat på skillnader.
- ✓ Undvik att visa favorisering gentemot någon grupp.
- ✓ Var diskret när du parar ihop barn från olika grupper i början av interventionen. När de blir mer bekanta med varandra kommer integration att kännas mer naturlig.
- ✓ Anpassa aktiviteter med hänsyn till könsdynamik, som att undvika fysisk beröring, dela upp klassen efter kön när det är lämpligt, eller modifiera diskussioner som berör känsliga ämnen.

2. Färdigheter

- ✓ Skapa en trygg och välkomnande atmosfär där alla barn känner sig accepterade och värderade.
- ✓ Ingripa omedelbart för att stoppa alla former av diskriminering.
- ✓ Anpassa aktiviteter så att alla barn kan delta, oavsett deras förmågor.
- ✓ Prioritera inkludering genom att uppmärksamma varje barns unika styrkor och bidrag, barnet.

3. Erfarenheter

- ✓ Ta dig tid att lära dig om barnens bakgrund och eventuella betydelsefulla livshändelser de kan ha upplevt.
- ✓ Undvik att sätta onödig press på barn att svara på frågor eller delta beyond their comfort level.
- ✓ Ge individuellt stöd om ett barn blir upprört, ta hand om dem privat och ge dem trygghet.
- ✓ Var medveten om hur andra barn reagerar på en kamrats upprördhet, och förhindra fördomar eller stigmatisering. Uppmuntra istället empati och förståelse.

Socialiseringslekar och isbrytare

Varför socialiseringslekar vid början av en språkkurs?

Socialiseringslekar är nödvändiga för att skapa en avslappnad och välkomnande inlärningsmiljö för alla elever, lärare och pedagoger. I början av en kurs eller aktivitet är det avgörande att skapa en positiv stämning. Spelen nedan är användbara för att eleverna ska kunna presentera sig själva, främja samarbete, uttrycka sina preferenser och behov. Dessa lekar är också viktiga för lärare och pedagoger i början för att lära känna eleverna bättre, bedöma deras kommunikations- och språkfärdigheter samt ta reda på deras tidigare språkkunskaper.

SPEL 1 - Mitt pass

1A

- ✓ Ge varje elev en tom "pass"-mall, innehållande avsnitt för personuppgifter som namn och ålder, Hobbyn, Favoritdjur, lekar och mat, Länder de drömmer om att besöka. För att underlätta förståelsen, tillhandahåll visuella hjälpmedel (t.ex. ikoner eller bilder) bredvid uppmaningar som "Favoritlek" eller "Favoritdjur."
- ✓ Uppmuntra eleverna att fylla i sina pass med hjälp av teckningar, inklistrade bilder, eller skrivna ord, beroende på deras förmågor och preferenser.
- ✓ För att underlätta förståelsen, tillhandahåll visuella hjälpmedel (t.ex. ikoner eller bilder) bredvid uppmaningar som "Favoritlek" eller "Favoritdjur."
- ✓ Skapa en mural eller utställning som visar alla elevers pass för att fira gruppens mångfald och kreativitet.



Om barn inte känner sig redo eller bekväma med att presentera sig verbalt, insistera inte. Låt dem delta i sin egen takt och på sin egen bekvämlighetsnivå.

SPEL 2 – Presentation med bilder

2A

- ✓ Be eleverna att sätta sig i en cirkel.
- ✓ Ge dem en kortlek – det kan vara vilken kortlek som helst: bilder du väljer från nätet, brädspelskort, teckningar etc.
- ✓ Be alla elever välja en bild de gillar och klistra fast den på ett färgat ark medan de skriver sitt namn på det.
- ✓ Om de har de språkliga förutsättningarna kan eleverna också presentera sig och förklara varför de valde bilden.

SPEL 3 – Presentation med rörelser

3A

- ✓ Be eleverna ställa sig i en ring.
- ✓ Säg ditt namn kombinerat med en specifik rörelse. Till exempel, om du heter Mark, säg 'Mark' och hoppa. Be alla elever göra samma sak med sina namn och de rörelser de föredrar.
- ✓ I tur och ordning ska alla försöka ropa på andra klasskamrater genom att komma ihåg deras namn och den matchande rörelsen.

SPEL 4 – 1, 2, 3 STJÄRNA!

4A

- ✓ Ställ eleverna i rad längs en vägg och förklara att deras mål är att nå väggen enligt instruktioner och att stå helt stilla när du säger "STJÄRNA".
- ✓ Vänd dig mot den motsatta väggen och ropa "1, 2, 3 STJÄRNA!" och vänd dig om.
- ✓ Elever som lyckas stå helt stilla får fortsätta leka.
- ✓ I nästa omgång försöker eleverna nå väggen enligt instruktionerna. Till exempel kan du innan uppräkningsen säga "ELEFANTER... 1,2,3 STJÄRNA!" eller "GRODOR... 1,2,3 STJÄRNA!" eller "HOPPANDE... 1,2,3 STJÄRNA!". Du kan hitta på hur många nya varianter som helst.
- ✓ Fortsätt tills en av eleverna når väggen.

Kom ihåg att:

- Se till att alla kan springa, gå eller hoppa utan några problem.
- Se till att alla känner till de rörelser, handlingar eller djur som de ska följa.
- För att underlätta förståelsen kan du visa bilder på djuren eller rörelserna innan spelet börjar.



SPEL 5 – Resväskor

5A

- ✓ Ge varje elev en bild på en resväska och be dem att dekorera den, måla den eller modifiera den så att den representerar deras egen resväska.
- ✓ Be eleverna att tänka efter och skriva ord i resväskan som är viktiga för dem och som de alltid vill ha med sig på varje resa (t.ex. från hemmet till skolan, eller från mottagningscentret till utbildningscentret). De kan också använda sitt modersmål eller andra språk de kan. Förutom ord kan de också klistra in bilder de gillar eller som representerar dem, etiketter på mat eller produkter de älskar, varumärken de gillar, etc. De kan också ta med föremål att placera bredvid sin "resväska" – till exempel kanske de alltid vill ha med sig en bok, en parfym eller ett armband.
- ✓ Avslutningsvis kan eleverna förklara innehållet i sin resväska för klassen, förklara sina val eller visa vad de har inkluderat.



Detta är en aktivitet som genomfördes i Barcelona under New ABC-projektet. På följande länk hittar du ytterligare instruktioner om hur du förbereder aktiviteten och ser hur de färdiga produkterna kan se ut.

<https://www.mdpi.com/2075-4698/13/10/221>

Interkulturella lekar

Varför interkulturella spel i Spelbanken?

Syftet med dessa aktiviteter är att lyfta fram elevernas hela språkliga repertoar, ge dem synlighet och värde i klassrummet. Detta tillvägagångssätt hjälper eleverna att uppskatta det 'språkliga kapital' de besitter, främjar en känsla av stolthet och stärker deras självkänsla. Dessa aktiviteter skapar ett positivt och stärkande perspektiv på deras språk- och interkulturella kommunikationsfärdigheter genom att fokusera på vad de kan snarare än vad de inte kan. Sådana lekar främjar ömsesidig kunskap men också uppskattning av kulturell mångfald som leder till kulturell medvetenhet, uppmuntrar aktiv lyssnande mellan elever, empati, dialog och ömsesidig respekt.

Som anges i Toolkit är det viktigt att värdera alla olika språk och kulturer i skolan och att se den flerspråkiga talaren som en tillgång, vilket också återspeglar Europeiska kommissionens mål att minska tidiga avhopp från skolan och att ge alla elever samma möjligheter. Att stärka alla intressenter genom att använda olika språkliga och kulturella repertoarer rekommenderas i den pedagogiska processen och språkinläringen. Ett sådant val för även elevernas familjer närmare, så att de känner sig mer välkomna och involverade i sina barns utbildning och kan också främja mer meningsfulla länkar mellan skolor eller utbildningscenter och familjer eller, mer generellt, mellan hela den inblandade utbildningsgemenskapen.

Slutligen gynnar användningen av olika språkliga och kulturella repertoar förvärvet av andra eller fler språk.

Dessa aktiviteter kan också användas som isbrytare för att introducera eleverna för varandra.

SPEL 1 - Språkblomman

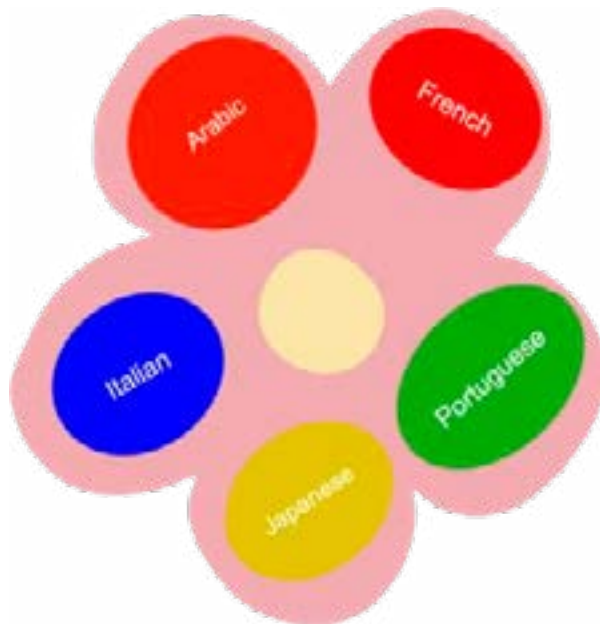
1A

- ✓ Be eleverna att rita sig själva eller skriva sitt namn i mitten av blomman formen.
- ✓ Be dem att reflektera över de olika språk de talar, förstår eller känner till och att skriva språkens namn i de olika kronbladen, enligt följande instruktioner: t
 1. Språken jag talar: röd
 2. Språken jag inte talar men förstår: blå
 3. Språken jag kan läsa och förstå: grön
 4. Språken jag inte talar men har hört: vit
 5. Språken jag inte talar men kan se skrivna: gul
 6. Språken jag skulle vilja lära mig: orange
- ✓ Alla kan sedan förklara sin egen blomma
- ✓ Bygg en affisch eller en mural med alla de olika blommorna och skapa en 'pappersblomsters trädgård'.
- ✓ Om möjligt, reflektera tillsammans över de olika existerande språken, över de språk eleverna skulle vilja lära sig och över de färdigheter de har i andra språk (till exempel kanske de kan förstå tre språk men bara tala två). Ni kan också reflektera över de språk som används i er kontext (t.ex. i skolan, grannskapet, staden)



Vad behöver jag?

- Sax.
- Vita ark.
- Färgade kort.
- Blanka blomformer.
- Lim.
- Sax.
- Pennor.



Du kan hitta många versioner av denna aktivitet online. Vi erbjuder den ursprungliga nuvarande versionen av [CARAP/FREPA](#): en referensram för pluralistiska tillvägagångssätt, framtagna av Masat D. och Moore E. från GREIP-gruppen (UAB, Universitat de Barcelona) och omprövad under New ABC-projektet i Spanien och Italien.



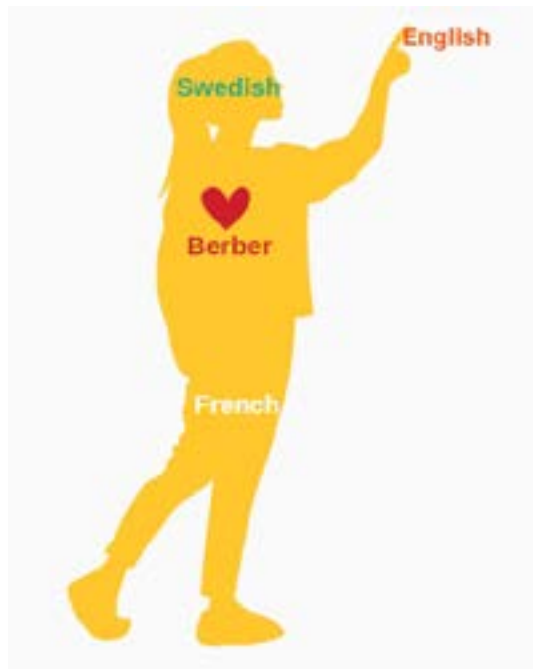
SPEL 1 - Den lingvistiska biografin eller det flerspråkiga porträttet.

Språkbiografi är ett alternativ till språkblomman (SPEL 1) och är särskilt lämpligt för elever i åldern 14-18,,

2A

- ✓ Ge varje elev en kontur av en människa.
- ✓ Alla ska skriva ner de språk de talar, kan och skriver inommänniskans kontur, inklusive dialekter och språkvarianter. Eleverna kan använda sitt modersmål eller vilket annat språk de än kan.
- ✓ Placeringen av språken i kroppen bestäms av eleverna, till exempel kan en elev skriva sitt modersmål i benen och det språk de håller på att lära sig i handen, en annan kan välja att skriva sitt modersmål i hjärtat och det språk som studeras i huvudet.
- ✓ Läraren kan vägleda eleverna om kroppsdelarna och be dem att tilldela värdetill olika områden som hjärtat. Genom att tilldela betydelse åt olika kroppsdelar kan de sedan dra slutsatser om hur viktigt varje språk är för dem.

Aktiviteten gör det möjligt för lärare och deltagare att utveckla alla språkliga repertoarer i klassrummet men också att förstå vilka språk barnen kan, skulle vilja använda i klassrummet eller inte. Ett exempel på det språkliga porträttet är följande:



Bilden är skapad för att förklara aktiviteten.

Den unga flickan har skrivit namnet på sitt modersmål i sitt hjärta, berbiska. I sina ben har hon infogat det franska språket eftersom det är ett språk som har stöttat och hjälpt henne i hennes studier och resor. I sina händer ser vi det engelska språket eftersom hon nu använder det som ett fordon och kommunikationsspråk. Slutligen, i huvudet finner vi det svenska språket eftersom det är det andra språk hon lär sig, och det är mycket tröttsamt för henne och orsakar henne vissa huvudvärk.

Mer information och ytterligare instruktioner hittar du här:

[Europeisk verktygslåda för språkundervisning till flyktingar](#)



Språklig domän 1

Personlig presentation

I den här modulen hittar du spel och övningar som hör till det första språkliga området i ATLAS.LAB-verktygslådan.

SPEL 1 - Världskarta

1A

- ✓ Visa eleverna en världskarta och fråga om de vet namnen på andra länder runt om i världen.
- ✓ För varje land de väljer, fråga om de vet vilket språk som talas i landet och om de kan skriva ett ord eller en hälsning på det språket. Till exempel, om de känner till Spanien, kan de skriva "*hola*".

HOLA



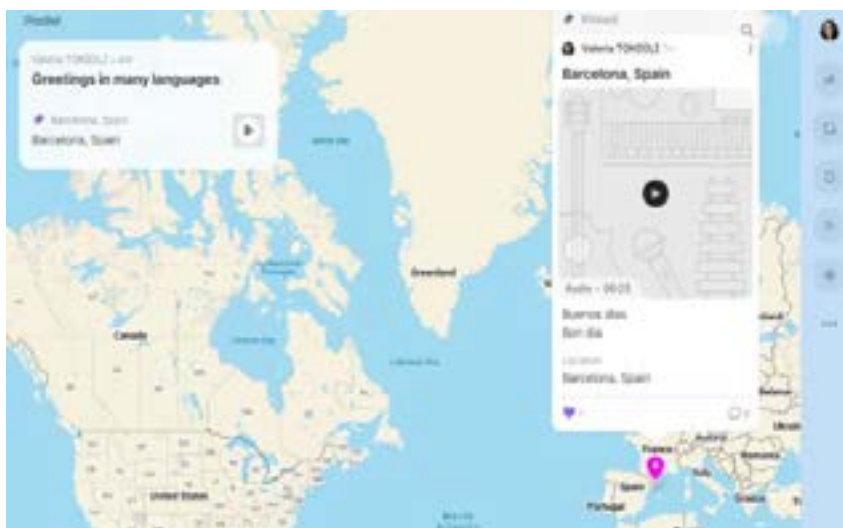
Utöka aktiviteten genom att använda den GRATIS PADLET-APPEN för att skapa en interaktiv världskarta som visar vilka språk eleverna kan. Börja med att sätta upp en karta på Padlet (gratiskonton tillåter upp till tre projekt). Eleverna kan använda mobila enheter för att lägga till ett ord eller en fras på ett språk de kan, och fästa det på den region där språket talas.

Till exempel kan de lägga till "God morgon" på både spanska och katalanska för Barcelona, tillsammans med en ljudinspelning eller skriven text. De kan utforska hälsningsfraser på andra platser, som att lägga till "Buongiorno" för Rom eller anteckningar om kommunikationsstilar i New York.

Eleverna kan också engagera sig genom att gilla eller kommentera varandras inlägg med text, ljud eller video. Hemma kan de forska mer om språk och kulturella detaljer för att utöka kartan.

Kolla in detta exempel på en hälsningskarta: [Hälsningar på många språk](#).

Denna enkla aktivitet uppmuntrar till språkutbyte, kulturell utforskning och kreativt uttryck, även för nybörjare.



SPEL 2 – Hälsningsgester

2A

- ✓ Be eleverna hur människor hälsar på varandra i de länder de känner till – inklusive deras ursprungsland om det är lämpligt. Fråga dem om det är lämpligt att hälsa genom att skaka hand eller kramas.
- ✓ Be dem att förklara hur de presenterar sig själva i olika länder, (till exempel kan en elev förklara att man i Italien vanligtvis skakar hand medan det i Spanien är allmänt accepterat att ge två kyssar på kinden, börjat med höger kind, även när man träffar någon för första gången).
- ✓ För att stödja diskussionen, använd bilderna nedan för att diskutera olika sätt som människor hälsar på varandra i världen.



SPEL 3 – Visuellt minne

3A

- ✓ Visa de två bilderna nedan för eleverna i 30 sekunder. Be dem att komma ihåg så många detaljer från bilderna som möjligt.
- ✓ Förbered en uppsättning frågor som de ska svara på utan att titta på bilderna igen. Den som kommer ihåg mest information vinner.

Till exempel kan du fråga: Hur många pojkar finns det? Hur många flickor? Är det dag eller natt?



SPEL 4 – Hitta orden

4A

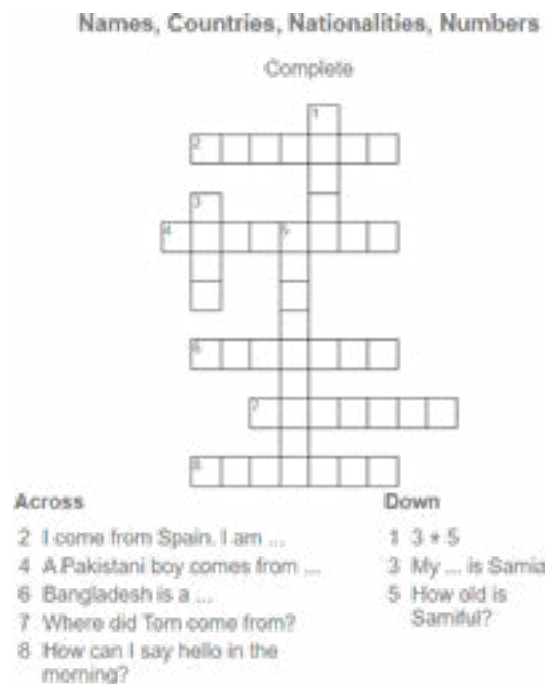
- ✓ Förbered ett pussel som i exemplet nedan och skriv ut lika många korsord som det finns elever i din klass.
- ✓ Be eleverna att hitta orden både horisontellt och vertikalt.

I detta exempel måste de hitta följande ord: **NAMN** – NATIONALITET – LAND – ÅLDER – GODMORGON – HEJ – NATT – FLICKOR – POJKE

(I gult hittar du exemplet och i fetstil lösningarna).

X	X	R	N	A	M	E	X	X	F	R	X	A	X	X
E	R	T	A	T	T	T	U	I	U	U	U	U	U	U
X	C	V	T	V	X	X	X	X	G	I	R	L	S	Z
Z	Z	W	I	Q	Q	Q	R	T	Y	Y	I	O	P	G
X	X	C	O	U	N	T	R	Y	U	U	U	U	U	U
C	C	C	N	Q	W	R	T	T	T	U	H	I	I	O
C	C	B	A	G	E	V	B	E	R	T	E	T	T	P
X	X	X	L	Y	Y	Y	U	T	T	T	L	T	T	B
X	R	N	I	G	H	T	C	C	C	A	L	E	G	U
W	R	A	T	A	V	B	T	G	H	B	O	Y	H	J
J	J	K	Y	L	O	P	E	R	W	A	D	R	G	H
G	O	O	D	M	O	R	N	I	N	G	X	X	W	W

- ✓ Förbered sedan ett korsord som i exemplet nedan och skriv ut lika många korsord som det finns elever i din klass.
- ✓ Be eleverna att lösa ledtrådarna för att fylla i korsordet.



För att skapa gratis korsord kan du göra det för hand på en tavla eller använda gratisappar som finns på nätet, till exempel [LearningApps.org](https://www.learningapps.org/), [Puzzle-marker](https://www.puzzle-marker.com/), [Wordwall](https://www.wordwall.net/), och många fler.



Språklig domän 2

Mat och dryck

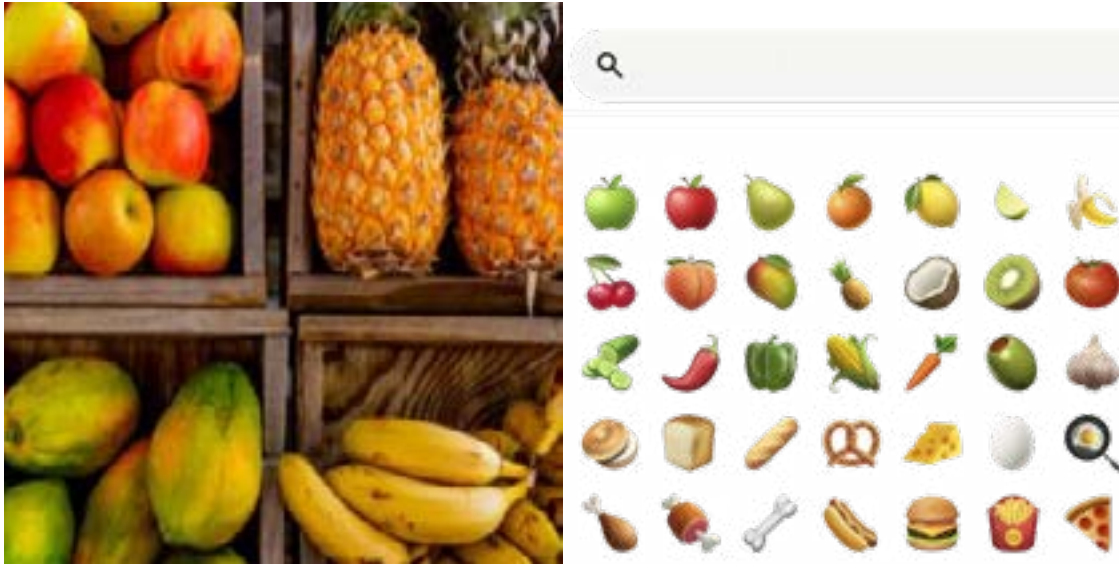
SPEL 1 - Laga mat och ta ett foto

1A

- ✓ Be eleverna att förbereda en rätt eller dryck de gillar, till exempel en smoothie, och att ta ett foto på den och lägga upp det på sociala medier eller dela det med resten av klassen. Om eleverna inte vill eller kan laga mat kan de också dela en rätt som har tillagats av andra.
- ✓ Be de andra klasskamraterna att gissa vilka ingredienser som användes i receptet. Föreslå att de använder de mat- och dryckesvaror de lärde sig från Aktivitet 1 i verktygslådan.
- ✓ Kolla tillsammans om ingredienserna har gissats rätt.
- ✓ Räkna och ange hur många elever som gillar eller ogillar de delade rätterna.

1B

- ✓ Om möjligt, organisera en klassutflykt till marknaden tillsammans.
- ✓ Be eleverna förbereda en inköpslista med saker de skulle behöva för att tillreda sin maträtt.
- ✓ När ni är på marknaden, dela upp eleverna i lag och be dem ta bilder på alla nödvändiga ingredienser på så kort tid som möjligt och ladda upp dem i klassens WhatsApp-chatt eller Drive-mapp.
- ✓ Be eleverna kombinera alla bilder de tog med de emojis som vanligtvis finns tillgängliga online, som i följande exempel.



Om eleverna är för unga eller inte har tillgång till sociala medier ska varje grupp åtföljas av en handledare eller lärare som tar bilder åt dem utan att ladda upp dem till sociala medier eller WhatsApp-grupper.



SPEL 2 - Nu spelar vi!

2A

- ✓ Dela in eleverna i två lag och låt dem stå på rad.
- ✓ Varje lag har bilder på mat och dryck på färgade kort. Till exempel, Lag 1 har 10 mat- och dryckesvaror på ett gult kort, Lag 2 har 10 mat- och dryckesvaror på ett rött kort.
- ✓ Ställ upp två behållare, en för mat och en för dryck.
- ✓ Låt varje elev i tur och ordning springa och lägga ett kort i rätt låda.
- ✓ Det lag som har placerat maten och drycken i rätt låda vinner.



Du kan också anpassa aktiviteten på följande sätt:

1. Du kan utföra aktiviteten antingen i klassrummet eller utomhus.
2. Du kan också välja att separera frukt från grönsaker, eller använda olika kategorier baserat på gruppens specifika inlärningsbehov.

SPEL 3 - Vad finns i mitt kylskåp?



Som en förutsättning för denna aktivitet måste eleverna kunna:

1. alla matvaror och drycker du kommer att använda
2. det finns, höger, vänster, under, ovanför, bredvid, nära eller långt borta.

3A

- ✓ Dela in eleverna i två lag.
- ✓ Ge varje lag bilder på mat och dryck samt tejp eller lim.
- ✓ Häng upp två stora utskrivna bilder av kylskåp (minst A3-storlek) på väggarna i klassrummet eller utanför.
- ✓ Ge eleverna instruktioner om vad och var maten eller drycken ska placeras. I tur och ordning springer en medlem från varje lag till kylskåpet och sätter fast maten eller drycken i sitt lags kylskåp enligt instruktionerna. Till exempel: det finns en banan på den översta hyllan. Det finns två tomater under bananen. Det finns en höna till höger om bananen. Det finns en flaska vatten till vänster om tomaterna.
- ✓ Det lag som har placerat maten och dryckerna på rätt ställe vinner.



Du kan också anpassa aktiviteten på följande sätt:

1. Du kan spela spelet utan att säga positionen för de olika matvarorna utan bara genom att säga vilka mat- och dryckesvaror som finns i kylskåpet.
2. Du kan också be eleverna att göra aktiviteten hemma med LearningApps ('Gruppuppgift'-avsnittet), genom att använda bilder på kylskåpet och de olika mat- och dryckesvarorna.



SPEL 4 - Dominospel med mat och dryck

4A

- ✓ Tillsammans med eleverna, skapa dominobrickor med mat och dryck som i exemplet från A4-pappersark.
- ✓ Be eleverna ställa sig i en cirkel och ge var och en av dem fyra eller fem dominobrickor.
- ✓ Lägg en dominobricka på golvet – till exempel en med en banan och mjölk på den.
- ✓ I tur och ordning börjar eleverna lägga ut de dominobrickor de har som matchar de som ligger på golvet. Till exempel, om en elev har en dominobricka med en banan på sig, kan de fästa den vid den som ligger på golvet. Om de inte har en matchande bricka hoppar de över sin tur.
- ✓ Spelet fortsätter tills en elev har slut på dominobrickor. Den som får slut på dominobrickor först vinner.



När eleverna placerar dominobrickorna på golvet upprepar de namnen på maträtterna eller dryckerna. Läraren kan också arbeta med uttrycken: Jag har den, jag har inte den.



SPEL 5 – Bingo med mat och dryck

5A

- ✓ Tillsammans med eleverna, skapa bingobrädor med all mat och dryck från Aktivitet 1 i Verktygslådan, som i exemplet nedan. Förbered även en påse med kort som visar samma föremål som finns på bingobrädorna.
- ✓ Ge varje elev en bingobricka.
- ✓ Börja dra ett kort i taget från påsen och säg högt vad som står på det.
- ✓ Elever som har den maten eller drycken markerar den med ett kryss (X) på sin bingobricka.bräda.
- ✓ Den elev som blir klar först vinner spelet. De måste upprepa namnen på maten och dryckerna på sin bingobricka för att säkerställa att de är korrekta.

Du kan också designa denna aktivitet som en hemuppgift med hjälp av LearningApps eller Wordwall.



SPEL 6 – Äta i världen

6A

- ✓ Skriv ut bilderna nedan (eller liknande).
- ✓ Be eleverna titta på dessa ställen där man kan äta. Led konversationen genom att säga: *Var tycker du om att äta? Var tycker du inte om att äta? Kan du namnen på föremålen i bilderna?*



Guida eleverna att utvidga sitt språk genom följande frågor: Tänk dig ett dukat bord – vilka föremål ser du? Kanske tallrikar, skålar, glas, eller till och med pinnar eller gafflar. Kan du komma på mat som äts med händerna eller sådan som kräver bestick? Vilket föredrar du, och varför? I det här landet kan bord vara dukade på specifika sätt – har du lagt märke till något intressant? Gör ingen explicit hänvisning till elevernas ursprungsländer men lämna utrymme för interkulturell reflektion.



SPEL 7 – Hosta en fest



Som förkunskap för denna aktivitet behöver eleverna kunna:

1. **namnen på olika måltider (t.ex.: lunch, middag, mellanmål)**
2. **dygnets tider**
3. **platser och lokaler**



- ✓ Dela in eleverna i grupper.
- ✓ Varje grupp ska fundera på att organisera en lunch. Varje grupp måste bestämma:
 1. Platsen: t.ex. en park för en picknick att äta på marken, en väns hus för att äta vid bordet eller soffan medan man tittar på film, ett vardagsrum hemma för att äta på mattor och kuddar.
 2. Vad man ska äta.
 3. Vad man ska dricka.
 4. Vilken tid serveras lunchen?
- ✓ Tillsammans ska de förbereda en lunchinbjudan med hjälp av meningarna i bilden nedan. För att hjälpa dem, skriv på en tavla andra meningar de kan behöva för att slutföra aktiviteten.

SPEL 8 – Använd alla dina 5 sinnen!

Innan du börjar med aktiviteterna, tänk på följande:

1. **Var medveten om allergier och kosthinder:** Kontrollera med eleverna och deras familjer i förväg för att säkerställa att all mat som används är säker och inkluderande för alla. Märk alla ingredienser tydligt och undvik vanliga allergener om möjligt.
2. **Prioritera återanvändbara eller komposterbara material:** Använd återanvändbara tallrikar, muggar och bestick för att minimera avfallet. Om engångsartiklar är nödvändiga, välj komposterbara eller nedbrytbara alternativ.
3. **Uppmuntra respekt för mat:** Betona vikten av att inte slösa mat genom att använda små portioner och integrera rester i andra aktiviteter eller måltider när det är möjligt.
4. **Säkerställ renlighet och säkerhet:** Håll matberedningsytor rena, tvätta händerna innan aktiviteten och förvara maten vid rätt temperatur för att upprätthålla hygien.





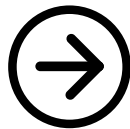
8A

- ✓ Dela in eleverna i lag och guid dem genom de olika stegen i spelet.
- ✓ Vid varje steg i spelet måste eleverna turas om att svara på en fråga eller gissa maten eller drycken. Det lag som gissar först och ger rätt svar vinner.
- ✓ **STEG 1:** Be eleverna att blunda och lukta på kaffe och gissa vad det är. Du kan guida dem genom att ställa frågor som: Är det te? Tror du det är apelsinjuice?
- ✓ **STEG 2:** Be eleverna att blunda och lyssna på olika ljud. Du kan skaka vatten i en plastflaska eller ris i en behållare. Be dem gissa vad det är.
- ✓ **STEG 3:** Be eleverna att blunda och låt dem smaka på lite salt och socker och gissa vad det är.
- ✓ **STEG 4:** Be eleverna att blunda och känna på en banan, en apelsin, en tomat eller ett äpple och gissa vilken mat det är.
- ✓ **STEG 5:** Eleverna med öppna ögon tittar på en maträtt och gissar namnet. Till exempel yoghurt, aubergine, pasta. I det här fallet kan du variera maträtterna och presentera de svåraste att gissa.

SPEL 9 – Pizzareceptet

9A

- ✓ Visa eleverna bilden nedan och be dem sätta dem i rätt ordning. Ordna receptet i rätt följd.
- ✓ Fråga eleverna om de någonsin har ätit pizza, vilken version de föredrar, och T



A2-elever kan skriva receptet och kan inte bara sätta in bilder utan också ordna meningar i rätt ordning.



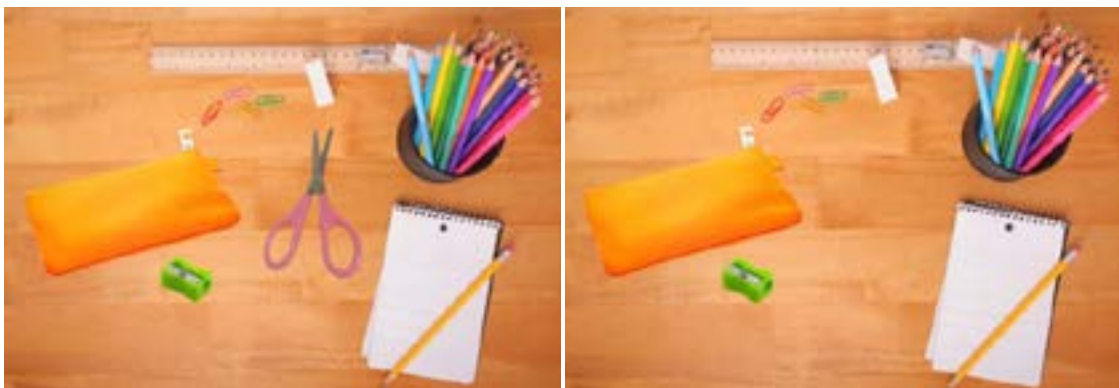
AKTIVITET 1 – Visuellt minne: vad saknas?

1A

- ✓ Dela in eleverna i små grupper.
- ✓ Visa dem ett foto, som det du ser nedan, och visa sedan ett andra, identiskt foto där ett föremål saknas. Eleverna ska gissa vad som saknas.

1B

- ✓ Ordna på ett bord föremål som eleverna använder i skolan, inklusive en bok och en övningsbok.
- ✓ En efter en går varje elev ut ur rummet efter att ha tittat noga på vad som finns på bordet.
- ✓ De andra eleverna bestämmer vad som ska tas bort, till exempel saxen (se foto nedan).
- ✓ När eleven kommer tillbaka måste de gissa vilket föremål som saknas.
- ✓ Du kan göra aktiviteten alltmer utmanande genom att successivt ta bort fler föremål.



AKTIVITET 2 – Näsduksleken

2A

- ✓ Dela in eleverna i två grupper, ställda mittemot varandra. Ge varje spelare ett nummer.
- ✓ Håll i en stor behållare med föremål som eleverna använder i skolan (t.ex.: en ryggsäck, en rödpenna och en grön penna, ett suddgummi, lim, etc.).
- ✓ Säg namnet på ett föremål och sedan numret. De personer som motsvarar det utropade numret i de två lagen springer för att hämta det namngivna föremålet.
- ✓ Vinnaren är den som lyckas plocka upp föremålet och återvända till sitt lag utan att bli berörd av sin motståndare.

AKTIVITET 3 – Låt oss leka

3A

- ✓ Eleverna delas in i par.
- ✓ Varje par har ett schema för Yussufs skola med viss information som saknas. Paren måste gissa när Yussuf har bildlektion. Svar: bildlektionen är på fredag mellan 8:30 och 9:30 på morgonen.
- ✓ Elev A har ett papper med viss information och elev B har ett papper med annan information. För att fylla i schemat och veta vilken dag och tid Yussuf har bildlektion måste elev A och B kommunicera och lyssna på varandra för att gissa rätt.
- ✓ Det par som först fyller i schemat med korrekt information vinner.

Schema för studenter:

Yussuf's timetable					
Time	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
8:30-9:30	ENGLISH	WRITING		FRENCH	
9:30-10:30	HISTORY				
10:30-10:45	BREAK				
10:45-11:45	GEOGRAPHY	PHYSICAL EDUCATION			
11:45-12:45	READING		MATHS		FRENCH

Information for student A
- On Fridays after the break there is English - English is studied 3 times a week - Physical education is in the last hour on Thursday - Tuesdays end with Maths - On Thursday between French and Maths there is writing - Art education is studied once a week only
Information for student B
- On Fridays before the break is geography - English is studied on Wednesdays between first and third hour - On Thursdays before Physical Education there is Maths - Wednesday starts with English - On Tuesdays before Physical Education there is Reading - On Wednesday after the break there is French

AKTIVITET 4 – Kommunikativ läsning

4A

- ✓ Dela in eleverna i lag och ge dem ett bankpapper att skriva på.
- ✓ För varje grupp, förbered och skriv enkla texter på ett papper. Häng upp de förberedda texterna på en vägg.
- ✓ En i taget springer varje elev för att läsa en mening från pappret som hänger på väggen, kommer tillbaka, berättar för laget vad de kommer ihåg, och de skriver tillsammans på pappret. Läraren sätter en tidsgräns för när grupperna ska gå och komma tillbaka från väggen. När tiden är ute vinner det lag som har lyckats skriva flest korrekta meningar.

Du kan också anpassa aktiviteten på följande sätt:

1. **Häng upp en bild på väggen. De elever som har bättre språkliga färdigheter kan springa fram, titta på bilden, springa tillbaka och förklara för gruppen vad de har sett. Gruppen ritar sedan det som beskrivs.**
2. **Om eleverna inte har tillräckliga språkliga färdigheter kan de i stället titta på bilden, gå tillbaka till gruppen och rita vad de såg på bilden.**



AKTIVITET 5 – Hitta inkräktaren

5A

- ✓ Förbered tabeller enligt följande: varje tabell ska innehålla olika föremål – tre som liknar varandra och en inkräktare.
- ✓ För varje tabell ska eleverna gissa vilket föremål som är inkräktaren.



A2-elever måste förklara varför det föremål de valt ut är en inkräktare.

PENNA 	ÄPPLE 	GUM 	BLYERTSPENNA 
ANTECKNINGSBOK 	BOOK 	PENNA 	APELSIN 

ANTECKNINGSBOK 	PENNA 	MJÖLK 	BOK 
CAFÉ 	KLASSRUM 	PAPPER 	INGÅNG 

Språklig domän 4

Kläder och accessoarer

SPEL 1 - Klä ut sig för ett evenemang

1A

- ✓ Ta med några modemagasin eller livsmedelsbutikstidningar till klassrummet
- ✓ Förbered flera färgglada bildkort med följande information:
 1. **orange**färgade bildkort: plats (t.ex. park, bio, fest för att fira Ramadan, nyårsfest, fest för att fira slutet på språkkursen, språkprov, födelsedagsfest, etc.). Du kan lägga till så många platser och festtyper du vill. Du kan ange om det är varmt eller kallt, sommar eller vinter, eller låta eleverna välja när och var evenemanget ska äga rum.
 2. **rosa** bildkort: personer (t.ex. Samia, 13 år, José, 15 år, etc.). Anpassa korten för evenemang och personer efter elevernas ålder.
 3. **blå** bildkort: kläder och accessoarer (t.ex. byxor, halsduk, tofflor, T-shirt, hijab, bälte, örhängen, skor, strumpor, etc.).
- ✓ Dela in eleverna i grupper om 2 eller 3 personer.
- ✓ Varje grupp tar 1 orangefärgat kort, 1 rosa kort och 1 blått kort. Beroende på vad som står på varje kort kan gruppen beskriva eller skriva vem personen är, var de ska och hur de ska klä sig. Sedan måste de förklara om de har alla nödvändiga kläder eller accessoarer eller om något saknas. Till exempel, om de har en fest i parken men bara har fina kläder, kan eleverna säga: vi har inga tennisskor, vi har inga jeans, etc.
- ✓ Nedan finns några exempel, men kom ihåg att på varje orangefärgat kort finns en plats, på varje rosa kort finns en person och på varje blått kort kläder och accessoarer.

Orange flashcards Park - summer Cinema - winter New Year's Eve party Birthday party	Pink flashcards Samia, 13 years old Yussuf, 16 years old Marta, 12 years old Mirda, 17 years old	Blue flashcards Trousers and pink shoes Hijab, shirt, flip-flops Belt, earrings, socks. Scarf, pullover.
--	---	---

SPEL 2 – Gissa ordet

2A

- ✓ Besök [LearningApps](https://learningapps.org/) för att skapa en interaktiv aktivitet och välj bild-ords matchningsalternativ.
- ✓ Ladda upp en bild (t.ex. en affär, klassrums- eller parkmiljö); lägg till symboler (t.ex. röda prickar) på bilden, där varje symbol motsvarar ett föremål eller ord (t.ex. väska, hatt, penna etc.) och ange flervalsalternativ för varje symbol så att eleverna kan matcha orden till bilden.
- ✓ Som exempel kan du gå in på exempelaktiviteten nedan via länken eller genom att skanna QR-koden. Du kommer att se en bild på en affär med en butiksbiträde och en person som vill köpa kläder. Du kan klicka på de fyra prickarna nära varje föremål och välja rätt ord. Du kan också skapa aktiviteten gratis genom att välja åldersanpassade bilder som innehåller ord som dina elever har arbetat med. Aktiviteten förblir privat och synlig endast för dem som har länken eller QR-koden. Se till att du väljer alternativet 'privat' och inte 'offentlig' när du avslutar aktiviteten.



<https://learningapps.org/watch?v=p8bg7cghj24>

Going shopping



22



✚ Edit again

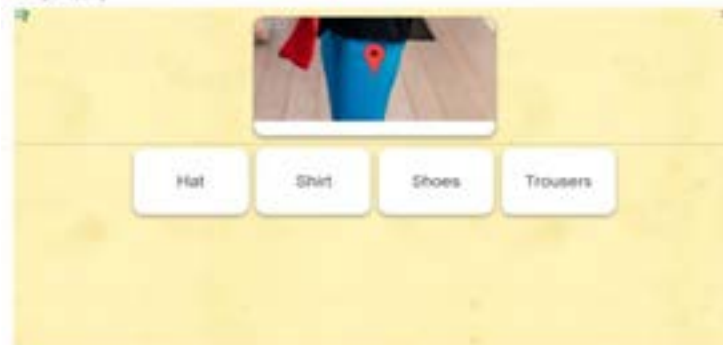
✔ Save App



Going shopping



22



SPEL 3 – Gissa föremålet eller klänningen

3A

- ✓ Välj en uppsättning ord relaterade till kläder eller accessoarer (t.ex. hatt, bälte, byxor).
- ✓ Välj en lista med personer som eleverna känner till (läraren, en klasskamrat, en pedagog, eller karaktärer från läromedel
- ✓ Skriv varje namn på en post-it-lapp. För att stödja nybörjarelever kan du skriva de valda namnen på personer, kläder och accessoarer på svarta tavlan.
- ✓ Dela upp eleverna i små grupper eller spela som en hel klass.
- ✓ Varje elev tar tur att plocka en post-it-lapp och placera den på sin panna utan att läsa ordet.
- ✓ Eleven ställer sedan frågor för att gissa ordet på sin lapp, till exempel:
 1. "Är det en person?"
 2. "Är det ett klädesplagg?"
 3. "Är det någon jag känner?"
 4. "Är det en accessoar?"
- ✓ För mer avancerade elever svarar kamraterna bara med "ja" eller "nej".
- ✓ För nybörjarnivåer (t.ex. PreA1 eller A1) kan du ge ledtrådar eller ge fullständiga meningar som svar för att göra övningen enklare.

SPEL 4 – Låt oss leka med konst!

4A

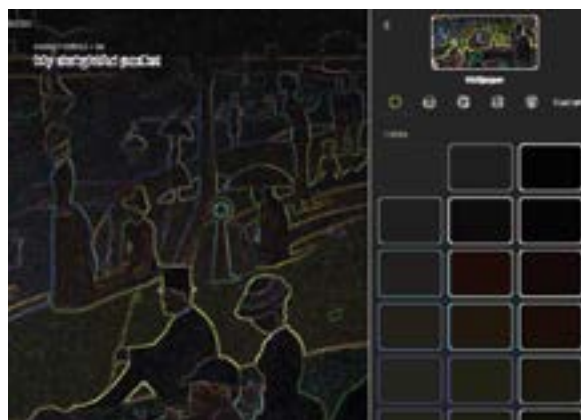
- ✓ Skapa din egen svart tavla på Padlet med hjälp av målningen du ser på bilden nedan. Det här alternativet låter dig leka med konst.
- ✓ Fråga eleverna om de känner igen målningen. Visa den först i svartvitt. Fråga dem vilka färger de ser på objekten och att namnge varje objekt. Säg och/eller skriv: *Georges Seurat är en konstnär, och han är målaren bakom: En söndagseftermiddag på La Grande Jatte. Den målades år 1884. Du kan hitta den på Metropolitan Museum of Art i New York, USA.*



- ✓ Be sedan eleverna leta i målningen efter kläder och accessoarer de redan känner till som: ORANGA KLÄDER, PARAPLY, HATT.



En annan möjlighet är att leka med målningen och återskapa den digitalt i olika versioner. Det kan du göra i Word genom att klicka på bilden och välja konstnärliga effekter. Du kan fråga eleverna om de gillar den mer eller mindre och varför samt vilka förändringar som har skett.



4B

- ✓ Skriv ut bilderna nedan. De föreställer ön Île de la Jatte i Frankrike, nära Paris där de kan hitta målningen i spelet ovan.
- ✓ Ställ eleverna frågan: *Vet ni var Paris ligger? Har ni någonsin besökt Paris?*
- ✓ Ge eleverna surfplattor eller smartphones eller låt dem använda sina egna mobila enheter och be dem söka upp platsen på Google Maps. Fråga dem: *Vad ser de? Är målningen lik bilderna på Google Maps? Skiljer den sig? Finns det människor på platsen som ni kan se med Google Earth? Är de klädda som på bilden eller är det annorlunda?*



- ✓ Ställ sedan frågan till eleverna: Känner ni till andra liknande platser i närheten av floden? Finns det liknande platser nära er skola eller där ni bor?
- ✓ Ni kan sedan leta efter andra målningar som föreställer verkliga föremål eller platser av olika konstnärer, samtida eller från andra år. Som i den tidigare övningen, be eleverna att leta upp de avbildade platserna eller rekonstruera dem i klassrummet. Tänk er till exempel en målning som föreställer en man som skriver vid ett bord, klädd i svart kavaj, stor hatt etc. Eleverna kan arbeta i par eller grupper för att återskapa vad som syns i målningen och beskriva det, antingen skriftligt eller muntligt. Till exempel kan följande målning observeras, beskrivas och återskapas. Vissa elever kan göra en fullständig beskrivning, andra kan känna igen färger, mat eller föremål. Eleverna kan också måla om med olika färger, olika matvaror eller återskapa målningen med vissa ändringar och sedan förklara de olika valen för klassen.
- ✓ Som i den tidigare aktiviteten kan ni undersöka var målningen finns och fråga eleverna om de känner till platsen, om de gillar den.



Still Life with Peaches and Grapes

Pierre Auguste Renoir, 1881

Du kan också anpassa aktiviteten på följande sätt:

- 1. Du kan söka efter museer nära den skola eller utbildningsplats där du arbetar. Du kan besöka dem och till exempel be om att få titta på alla målningar där det finns kvinnor klädda i långa kjolar eller män med hattar.**
- 2. I skolan kan aktiviteten involvera flera lärare, inte bara språkspecialisten utan även bildläraren, litteraturläraren eller andra professionella som en fotograf eller konstnär. Aktiviteten kan också ingå i en kurs i samhällskunskap där eleverna i slutet genom en målning, en muralmålning eller en teckning kan förmedla ett budskap till samhället, grannskapet eller skolan med hjälp av olika språk.**
- 3. Aktiviteten öppnar möjligheten att arbeta med hur mode har förändrats genom åren, beroende på klassens intressen. Det går att titta på olika klädesplagg, från ett land eller flera länder, och placera dem i kronologisk ordning på en tidslinje.**



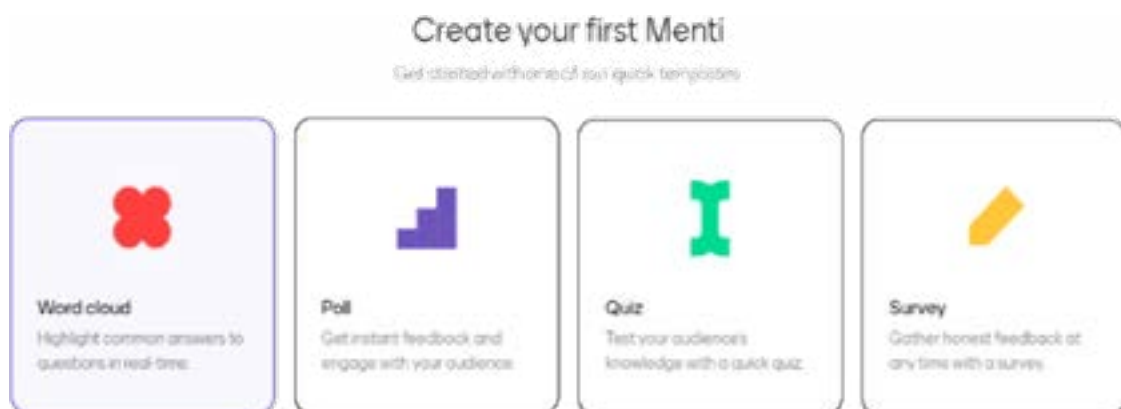
Språklig domän 5

Hälsa och känslor

SPEL 1 - Mentimeter: ordet HÄLSA

1A

- ✓ Diskutera med eleverna innebörden av ordet HÄLSA. Ni kan skapa ett ord-moln med hjälp av den kostnadsfria versionen av appen Mentimeter.
- ✓ När du har registrerat dig och skapat ditt ord-moln, dela länken till ord-molnet med dina elever och se deras svar.
- ✓ Fråga klassen i allmänhet varför de valde de orden, om de håller med eller inte. Kom ihåg att de också kan använda andra ord på olika språk.



Health

Health

12 responses



hospital
positive thinking
body
therapy
doctors
medicines
mind
pizza
dentist
food
sadness
friends

SPEL 2 - Rollspel: läkare, sjukdom, medicin

2A

- ✓ Skapa kort i olika färger där du placerar mediciner, läkare och sjukdomar, enligt följande:
 1. På de **röda korten** kan du skriva namn på sjukdomar eller besvär såsom förkylning, huvudvärk, magont, tandvärk, influensa, allergi, mensvärk, illamående, etc.
 2. På de **bruna korten** kan du skriva namn på medicinska specialister såsom barnläkare, gynekologer, tandläkare, optiker, allmänläkare, etc.
 3. På de **lila korten** kan du skriva namn på möjliga mediciner eller naturliga botemedel såsom tabletter, sirap, honung, ingefära, varmvattenflaska
- ✓ Dela in eleverna i grupper om 3 eller 2.
- ✓ Ge varje grupp 3 kort för att skapa en rolllek. Ge exempel på språkliga formler som ska användas i rollleken, t.ex. 'Jag är sjuk, jag behöver medicin, jag har...!', 'Hur många gånger om dagen ska jag ta medicinen?', etc.

SPEL 3 - Tips till en vän

3A

- ✓ Dela upp eleverna i par.
- ✓ Ge varje par följande scenario: "Din vän Samir har skickat dig ett meddelande. Han hostar, har ont i halsen och är förkyld idag. Han har redan besökt läkaren och tar medicin men undrar om det finns något mer han kan göra för att bli frisk snabbare. Kan du ge honom råd?"
- ✓ Varje par skriver ett svar på Samirs meddelande på ett papper.
- ✓ Uppmuntra eleverna att ge råd som:
 1. *"Du kan dricka varmt vatten med honung och ingefära."*
 2. *"Du borde vila, sova ordentligt och lyssna på avslappnande musik."*
- ✓ Aktiviteten är anonym – eleverna ska inte skriva sina namn på pappret. När de är klara viker paren ihop sina papper och lämnar dem till läraren.
- ✓ Läs upp alla råd för klassen.
- ✓ På svarta tavlan räknar läraren vilka förslag som nämndes mest frekvent.

Kom ihåg att eleverna måste kunna namnen på mat och dryck och redan ha arbetat med några vardagliga handlingar som att sova, vila, läsa och lyssna på musik



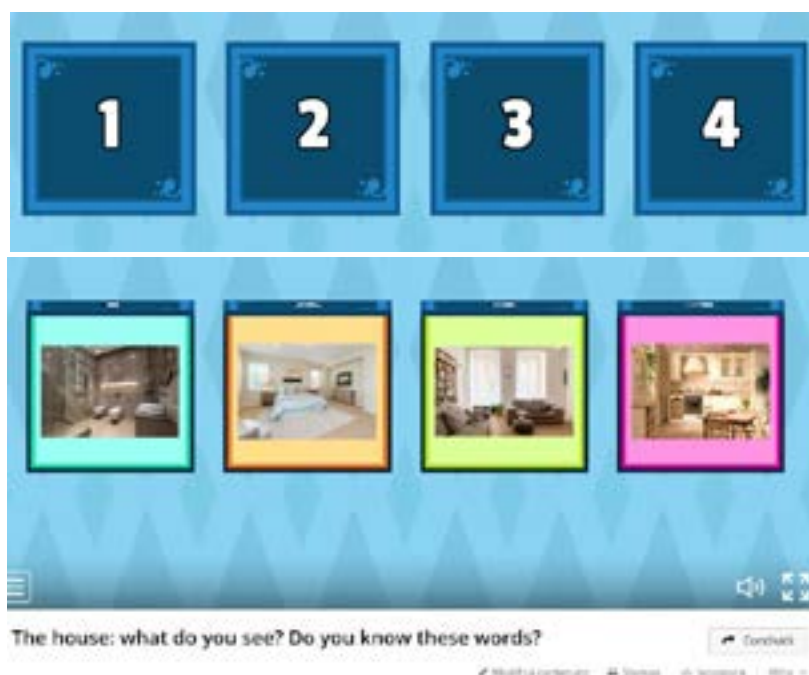
Språkdomän 6

Stad, stadsdel och fritid

SPEL 1 – Gissa vad som finns i lådan

1A

- ✓ Använd Wordwall eller andra kostnadsfria onlineappar för att förbereda fyra/fem rutor som motsvarar olika rum i huset.
- ✓ Visa eleverna de olika rutorna och be dem öppna en.
- ✓ När rutan har öppnats, be eleverna gissa vilka ord de känner till som hör till det specifika rummet. Om de inte känner till några ord, förklara och ge dem nödvändigt vokabulär och visa hur de stavas.
- ✓ Guida dem tillsammans i att skapa en flerspråkig ordlista för de olika rummen i huset.
- ✓ Du hittar aktiviteten som exempel på följande länk:
<https://wordwall.net/it/resource/83860246>



SPEL 2 – Matcha ord och bilder i staden

2A

- ✓ Använd Wordwall eller andra gratis online-appar, välj en eller flera bilder av en plats eller ett landskap och välj några ord som fönster, byggnad, gata, gatumarknad, etc.
- ✓ Be eleverna att matcha rätt ord till de vita prickarna på bilden. Du kan skapa en vokabuläraktivitet där eleverna ska matcha ord till vita prickar på en bild eller bild.
- ✓ Du hittar aktiviteten som ett exempel på följande länk:
<https://wordwall.net/it/resource/83859870>

Kathmandu: names and places

• Istruzioni

Diagramma



Etichette

1.	Street market	☐	☐	☐	☐
2.	Temple	☐	☐	☐	☐
3.	Building	☐	☐	☐	☐
4.	Cars	☐	☐	☐	☐
5.	Street	☐	☐	☐	☐
6.	Windows	☐	☐	☐	☐
7.	Roofs	☐	☐	☐	☐

Bilden bör vara användbar i undervisningssyfte och innehålla ord som dina elever känner till och som är användbara för dem.



SPEL 3 – Flerspråkig landskap

Vad är flerspråkiga landskap?

För att besvara denna fråga och lära dig mer om potentialen och betydelsen av att använda flerspråkiga landskap i utbildning rekommenderar vi att läsa artikeln skriven av Lisa Marie Brinkmann, Joana Duarte och Sílvia Melo-Pfeifer från 2022, tillgänglig via följande länk:

<https://teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/view/1475/1313>

I artikeln nämner författarna även andra författare som definierar flerspråkiga landskap som:



”Språket på offentliga vägskyltar, reklam-tavlor, gatunamn, platsnamn, affärsskyltar och offentliga skyltar på statliga byggnader [som] tillsammans utgör det språkliga landskapet i ett visst territorium, region eller tätort” (Landry & Bourhis, 1997, s. 25).

Betydelsen av att synliggöra språkligt och kulturellt arv nämns också i artikeln:

”Språkanvändning på skyltar i offentliga utrymmen inverkar på språkens synlighet och kan vara både en markör för och en bidragande faktor till ett språks etnolinguistiska vitalitet” (Kuipers-Zandberg & Kircher, 2020).

3A

- ✓ Välj ut bilder som visar på ett flerspråkigt landskap i ett mångkulturellt och flerspråkigt bostadsområde, som i exemplet nedan. Använd bilder från din stad eller ditt område för att göra aktiviteten mer meningsfull och motiverande för eleverna.
- ✓ Fråga eleverna om de känner igen språken på bilderna och förklara för dem vad flerspråkiga landskap är.
- ✓ Ge eleverna surfplattor, smartphones eller andra enheter, antingen egna eller från skolan eller utbildningscentret, som låter dem ta bilder i staden och dokumentera det flerspråkiga landskapet.
- ✓ Led eleverna utanför klassrummet och ställ följande frågor till dem:
 1. *Vilka delar av staden gillar ni mest? Varför? Cosa fate di solito in quelle aree?*
 2. *Vad brukar ni göra i dessa områden?*
 3. *Vilka språk finns representerade i dessa områden? Tycker ni att det saknas några språk?*
- ✓ Be dem att anteckna vilka språk de ser mest och fråga om och vad de skulle vilja ändra.





Du kan också anpassa aktiviteten på följande sätt:

1. **Aktiviteten kan också inkludera muraler, graffiti och urban konst i din reflektion. Ställ följande frågor till eleverna: Vilket språk används? Används den icke-verbala dimensionen? Gillar du dem? På vilka andra språk och/eller med vilka andra bilder skulle du modifiera dem?**
2. **Aktiviteten kan också innefatta ett besök till grannskapets bibliotek för att se vilka böcker som finns och på vilka språk. Ställ följande frågor till eleverna: Vad skulle du vilja ha på biblioteket? Vissa bibliotek har också ett mediearkiv och ett spelrum. På vilka språk finns de? Vad skulle du vilja läsa eller göra?**

SPEL 4 – Flerspråkig Podcast

4A

- ✓ Använd den kostnadsfria versionen av Padlet för att skapa en podcast med dina elever om berättelsen om staden, området, grannskapet eller skolan, ur elevernas perspektiv.
- ✓ Du kan dela in eleverna i arbetsgrupper, följa med dem till platser i staden där de kan ta foton, filma eller samla material de behöver och hjälpa dem att omvandla det de har samlat till en text, en ljud- eller videofil. De kan berätta små historier eller beskriva en rutt, hur en tjänst fungerar, beroende på deras ålder, behov, intressen och språknivå.
- ✓ Tvinga inte eleverna att använda sitt modersmål utan guida dem att välja ett eller flera språk som de gillar och som är tillgängliga för dem.
- ✓ Du hittar aktiviteten som exempel på följande länk:
<https://padlet.com/valeriatonioli/podcast-plurilingual-cities-fsqj7yqvvhhaqy93s>.
- ✓ Guida eleverna att interagera med den redan skapade podcasten genom att ställa följande frågor: Kan du gissa vilka språk som används i denna podcast? Känner du till de platser som nämns?

Referenser

Michel Candelier, M., Camilleri-Grima, A., Castellotti, V., De Pietro J., F., Lőrincz, I., Meißner, F., J., Noguerol, A., Schröder-Sura, A. (2012). *FREPA En referensram för pluralistiska tillvägagångssätt för språk och kulturer: Kompetenser och resurser*. Graz, European Centre for Modern Languages / Europarådet.

www.ecml.at/portals/1/documents/ecml-resources/carap-en.pdf

Europarådet. (2020). *GEMENSAM EUROPISK REFERENSRAM FÖR SPRÅK: INLÄRNING, UNDERVISNING, BEDÖMNING*. Komplementvolym.

<https://rm.coe.int/common-european-framework-of-reference-for-languages-learning-teaching/16809ea0d4>

Cummins, J. (1980). Psykologisk bedömning av invandrarbarn: Logik eller intuition? *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 1, s. 97-III.

Cummins, J. (2008). BICS och CALP: Empirisk och teoretisk status för distinktionen. I: Hornberger, N.H. (red.) *Encyclopaedia of Language and Education*. Springer, Boston, MA.

https://doi.org/10.1007/978-0-387-30424-3_36.

Baker, C. (1996). *Grunderna för tvåspråkig utbildning och tvåspråkighet. 2:a uppl.*. Clevedon, Multilingual Matters

Bligh, A. C. (2014). *De tysta erfarenheterna hos unga tvåspråkiga elever: En sociokulturell studie av den tysta perioden*. Sense Publishers.

Brinkmann, L. M., Duarte, J., & Melo-Pfeifer, S. (2022). Främjande av flerspråkighet genom språkliga landskap: En multimodell och flerplatsstudie i Tyskland och Nederländerna. *TESL Canada Journal*, 38(2), 88-112.

<https://doi.org/10.18806/tesl.v38i2.1358>

Dörnyei, Z. (2001). *Motiverande strategier i språkklassrummet*. Cambridge, Cambridge University Press.

Europeiska kommissionen, Generaldirektoratet för utbildning, ungdom, idrott och kultur. (2016-2017). *Omprövning av språkundervisning och språklig mångfald i skolan*.

[Omprövning av språkundervisning och språklig mångfald i skolan - Publications Office of the UE](#)

Europeiska kommissionen, Generaldirektoratet för utbildning, ungdom, idrott och kultur. (2019-2020). *Utbildning börjar med språk*.

[Utbildning börjar med språk - Publications Office of the EU](#)

García, O., Wei, L. (2014). *Transspråkande: Språk, tvåspråkighet och utbildning*. Palgrave Macmillan, Basingstoke, Storbritannien.

Harmer, J. (2015). *Praktisk engelskundervisning* - 1:a upplagan. Pearson.

Krashen, S. (1981). *Andraspråksinläring och andraspråkslärande*. Toronto, Pergamon Press.

Vallejo, Rubinstein, C.; Tonioli, V. (2023). Utforskande av språkliga och kulturella identiteter hos barn med transnationell bakgrund i Katalonien, Spanien. *SOCIETIES*, vol. 13 (ISSN 2075-4698),

<https://doi.org/10.3390/soc13100221>

Webografi

Projektet New ABC. Tillgängligt på:

<https://newabc.eu/>

UNESCO:s webbplats om modersmål och flerspråkig pedagogik finns tillgänglig på:

<https://www.unesco.org/en/articles/why-mother-language-based-education-essential>

Europeiska kommissionens riktlinjer för nyckelkompetenser för livslångt lärande är tillgängliga på:

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

Europeiska kommissionens riktlinjer för läs- och skrivkunnighet samt andraspråksinlärning

för språklig integration av vuxna migranter (LASLLIAM) finns tillgängliga på:

[konferens om den nya referensguiden LASLIAM - Linguistic Integration of Adult Migrants \(LIAM\)](#)

Europeiska kommissionens bank av kompletterande beskrivningar av GERS för unga elever finns tillgänglig på:

[Europeisk referensram för språk \(GERS\)](#)



Co-funded by
the European Union

SE