

MATERIAL A – LÄRARHANDLEDNING

Hej! Vad roligt att din klass vill göra vårt Escape room för att lära sig mer om den första kristna påskan. Detta är ett Escape room som är både fysiskt och digitalt, så innan du börjar är det därför viktigt att du läst igenom dessa instruktioner samt ser till att du har allt material nära till hands. Dubbelkolla gärna att allt är "som det ska vara" genom att se punkten **Förberedelse** på sida 2 samt läsa **Checklistan** som finns sist i dokumentet.

Tanken är att eleverna ska göra olika uppgifter för att kunna ta sig till nästa "rum". Eleverna utför uppgifterna både i helklass samt i mindre grupper. Det går att variera svårighetsgraden för uppgifterna genom att välja hur mycket information du vill lämna till klassen. Det finns tre olika svårighetsnivåer att välja mellan och du får själv avgöra hur mycket stöd din klass behöver samt hur mycket tid ni kan avsätta till att genomföra uppgifterna. **Vi rekommenderar även att ni använder er av ledtrådkorten som följer med, där klassen får välja att lämna in ett sådant om de fastnar.** Du hittar då själv på en ledtråd som hjälper klassen att komma vidare, alternativt läser upp instruktionerna till en enklare svårighetsgrad.

Det går även att tävla mot varandra klassvis om ni väljer att ta tid på hur lång tid det tar för er att genomföra alla uppdrag. Vi rekommenderar då att starta tidtagningen efter första filmen (från och med bild 3 i Bildspelet) och avsluta den så fort kodlåset är öppnat. Väljer ni att tävla på tid kan ni även låta klassen få +1 minuts tidstillägg för varje använd ledtråd.

Det kan vara en god idé att ha Lärarhandledningen nära till hands under tiden ni genomför Påskens mysterium, samt allt material i ordning och så att det är lätt att ta fram.

OBS! Tänk på att allt material ska kunna lämnas till nästa klass.
Ni ska alltså inte skriva på något, ta sönder något eller på annat sätt förstöra materialet.

Lycka till!

INNEHÅLL

MATERIAL A – LÄRARHANDLEDNING	1
Medskickat	3
Ni behöver.....	3
Förberedelse.....	3
INSTRUKTIONER BILD FÖR BILD.....	4
BILD 1 i BILDSPEL- UPPSTART.....	4
BILD 2 i BILDSPEL – INTROFILM.....	4
BILD 3 i BILDSPEL – NATTVARDEN.....	4
Uppgift 1a – Para ihop bågare med tallrik.....	4
Uppgift 1b – Slå upp rätt psalm i psalmboken.....	5
Uppgift 1c – Hitta pappret i psalmboken.....	5
BILD 4 i BILDSPEL – GETSEMANE.....	5
BILD 5 i BILDSPEL – FINN FEM FEL.....	5
Uppgift 2a – Finn Fem Fel.....	5
Uppgift 2b – Läs på skylten	6
BILD 6 i BILDSPEL – PONTIUS PILATUS.....	6
Uppgift 3a – Lös chiffret	6
BILD 7 i BILDSPEL – GOLGATA.....	7
Uppgift 4a – Få fram rätt mening.....	7
Uppgift 4b – Välj rätt skriftrulle.....	7
BILD 8 i BILDSPEL – GRAVEN.....	8
Uppgift 5a – Öppna kodlåset.....	8
BILD 9 i BILDSPEL – OUTROFILM	8
SIDA 10 i BILDSPEL – AVSLUTNING	8
ATT PRATA VIDARE OM EFTER SLUTFÖRT UPPDRAG	9
Faktafrågor	9
Diskussionsfrågor	9
CHECKLISTA.....	10

MATERIAL

Medskickat

- Lärarhandledning (Material A)
- Handbok (Material B)
- Länk till Bildspel samt övrigt material att skriva ut vid behov (Material C)
- 1 tält (som ska föreställa graven) med kodlås (Material D)
- 5 ledtrådkort (Material E)
- 25 stycken kort med bilder på bägare och tallrikar (Uppgift 1a)
- 1 psalmbok (Uppgift 1b)
- 1 kort med matematiska tecken (Uppgift 1c/5a)
- 10 chifferkort (Uppgift 3a)
- 1 papper med bokstäver (Uppgift 3a/4a)
- 1 papper med labyrint/karta (Uppgift 4a)
- 3 hopknutna rullar (Uppgift 4b)
- Påskgodis (Material F)

Ni behöver

- Projektor och dator för att visa ett Bildspel i Google Presentation, med ljud
- Papper och penna till varje elev
- Eventuellt en miniräknare

Förberedelse

1. Ta fram tältet (se instruktion Material D)
2. Starta Bildspel och dubbelkolla att allt fungerar (se instruktion Material C)
3. Ta fram övrigt material och stäm av med checklistan så att allt stämmer (se längst bak i Lärarhandledningen)

INSTRUKTIONER BILD FÖR BILD

BILD 1 i Bildspel- UPPSTART

Starta upp Bildspelet (Material C) på helskärm i klassrummet. Glöm inte att sätta på ljudet!

Läs aktuell text i handboken (Material B).

Dela ut ledtrådkort (Material E).

BILD 2 i BILDSPEL - INTROFILM

När klassen är redo byter du till bild 2 där en film börjar spelas upp automatiskt. I filmen förklarar vi mer om vad som ska hända, men komplettera gärna om din klass behöver mer information.

BILD 3 i BILDSPEL – NATTVARDEN

(Vid eventuell tidtagning startar den här)

Uppgift 1a – Para ihop bägare med tallrik

Läs högt texten i handboken (Material B).

Ta fram de 25 korten med bilder på bägare och tallrikar och dela ut till eleverna enligt den svårighetsnivå du valt.

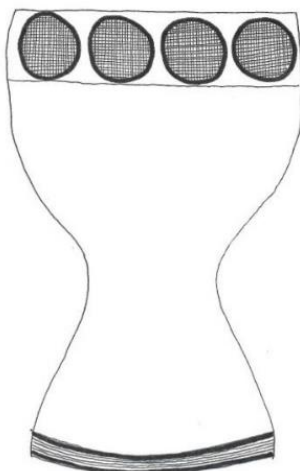
På baksidan av varje kort står det olika nummer.

Dessa nummer kommer att användas i uppgift 1b.

Lägg fram psalmboken synligt.

Eleverna ska para ihop tallrikarna med den matchande bägaren.

En bägare kommer att bli över. Den ser ut så här:



När eleverna har förstått att det är muggen ovan som blir över, går ni vidare till uppgift 1b.

Uppgift 1b – Slå upp rätt psalm i psalmboken

Numret på baksidan av den överblivna bägaren, 139, är ett psalmnummer.

Detta psalmnummer ska slås upp i psalmboken, enligt den svårighetsnivå du valt.

Observera att det är **psalmnummer** 139, **inte** sidnummer.

Uppgift 1c – Hitta pappret i psalmboken

I psalmboken ligger ett kort med olika matematiska symboler (Uppgift 1c/5a).

Eleverna ska spara det kortet, det ska användas senare i Uppgift 5a .

Psalmnumret ska skrivas ner och sparas.

Beroende på den svårighetsnivå du valt ska eleverna eventuellt komma fram till detta själva.

Om de inte gör det så kan ni gå vidare ändå, men då kan de behöva hjälp med att komma på detta längre fram i spelet.

I namnet på psalmen finns platsen dit ni ska nu, Getsemane.

Läs högt texten i handboken (Material B).

BILD 4 i BILDSPEL – GETSEMANE

Läs högt texten i handboken (Material B).

Byt bild på PP.

BILD 5 i BILDSPEL – FINN FEM FEL

Uppgift 2a – Finn Fem Fel

På PP har 5 saker dykt upp som inte var där nyss.

Låt eleverna säga vilka saker det är (kudde, skriftrulle, rep, lykta & svärd).

Hjälp dem enligt den svårighetsnivå du valt.



Uppgift 2b – Läs på skylten

Läs högt texten i handboken (Material B).

På skylten står det Pontius Pilatus, och det är dit ni ska nu.

Låt barnen komma fram till det enligt den svårighetsnivå du valt.

Numret som ska sparas är det som syns på skylten, alltså 17.

Läs högt texten i handboken (Material B).

BILD 6 i BILDSPEL – PONTIUS PILATUS

Uppgift 3a – Lös chiffret

Läs högt texten i handboken (Material B).

Dela ut de 10 lapparna med chiffer till eleverna (Uppgift 3a), enligt den svårighetsnivå du valt.

Ta även fram lappen med bokstäver och ett kors (Uppgift 3a/4a) och lägg fram det, men det ska inte användas nu utan sparas till senare.

Eleverna ska nu komma fram till vad orden på de lappar som ser likadana ut betyder.

Högst upp i högra hörnet finns en siffra som berättar vilken ordning som orden ska läsas när alla är klara.

1. Jesus
2. Är
3. På
4. Berget
5. Golgata.
6. Han
7. Blev
8. Dömd
9. Till
10. Döden

På baksidan av chiffer nr. 5, ordet Golgata, står siffran 32.
Det är den siffran som ska skrivas upp och sparas till senare.

Läs högt texten i handboken (Material B).

BILD 7 i BILDSPEL – GOLGATA

Uppgift 4a – Få fram rätt mening

Läs högt texten i handboken (material B).

Lägg fram pappret med kartan (Uppgift 4a) samt de tre skriftrullarna (Uppgift 4b).
Eleverna ska nu, enligt den svårighetsnivå du valt, komma fram till en mening.
Det gör de genom att lägga pappret med bokstäver och kors som de hittade hos Pontius Pilatus (Uppgift 3a/4a) över pappret med kartan (Uppgift 4a), så att korsen ligger rakt ovanpå varandra.

Därefter ska de hålla upp lapparna mot ett fönster och läsa bokstäverna i den ordning som de kommer när man följer den rätta vägen i labyrinten utifrån och in.
Meningen som bildas är: Välj nummer ett.

Detta är även den siffra som de ska spara till senare (alltså 1).

Uppgift 4b – Välj rätt skriftrulle

Gör eleverna uppmärksamma på skriftrullarna igen.

De ska välja skriftrullen som det står nummer ett på.

Låt någon av eleverna läsa vad som står där.

Väljer de fel skriftrulle får de 1 minuts tidstillägg/rulle om ni tar tid.

Läs högt texten i handboken (material B).

BILD 8 i BILDSPEL – GRAVEN

Läs högt texten i handboken (material B).

Uppgift 5a – Öppna kodlåset

Eleverna ska nu räkna ut koden för att öppna kodlåset.

Till sin hjälp behöver de kortet med matematiska symboler (Uppgift 1c/5a).

De ska nu placera in talen som de samlat in i rätt ordning på varje tom plats på kortet.

OBS! Ni ska inte skriva på kortet, utan gör det på tavlan eller på ett lösblad.

Därefter ska de räkna ut totalsumman:

$$139 - 17 + 32 + 1 = 155$$

Du får själv välja om eleverna ska få tillgång till miniräknare eller inte.

När eleverna fått fram en summa ska de testa att öppna kodlåset genom att välja rätt siffror.

Blir det fel, får de testa att räkna om.

Beroende på hur det har gått för eleverna kan du behöva göra dem uppmärksam på om de missat någon siffra, skrivit ner fel etc. och att de i så fall får gå tillbaka till uppgifterna de slutfört och se om de kan hitta rätt.

BILD 9 i BILDSPEL – OUTROFILM

När eleverna öppnat kodlåset och märker att det var tomt, kan du byta sida på Bildspelet.

Där börjar en film att spelas upp automatiskt.

I den berättar vi att de lyckats med uppdraget, att graven skulle vara tom, och att Jesus lever.

SIDA 10 i BILDSPEL – AVSLUTNING

Dela ut en varsin godisbit till alla elever och tacka dem för ett väl utfört arbete.

Prata gärna vidare utifrån det vi skrivit på nästa sida, där vi på ett tydligare sätt förklarar påskens mysterium.

På skärmen visas var alla bilder och musik är hämtad från.

ATT PRATA VIDARE OM EFTER SLUTFÖRT UPPDRAG

LÄS HÖGT:

Påskens mysterium handlar om att Jesus blev dödad men sedan började att leva igen. Detta kan man läsa mer om i Bibeln. I kyrkan tror man att Jesus började att leva igen för att han är Guds son, och att han gjorde det för att vi alla ska få känna Guds kärlek.

När Jesus hade börjat leva igen var han på jorden i 40 dagar med sina vänner lärjungarna. Därefter berättas det i Bibeln att Jesus lämnade jorden och finns hos Gud nu. *(Det är detta som Kristi Himmelfärd handlar om.)* Det är därför vi inte kan se Jesus idag, men Bibeln säger att Jesus ändå alltid finns med oss alla dagar.

Det här kan verka konstigt och svårt att förstå. Det är därför kyrkan pratar om tro, att tro på det vi inte kan se och förstå och att du själv får välja vad du vill tro på.

Faktafrågor

- Hur många var Jesu lärjungar?
(12 stycken, lika många som det fanns tallrikar i Uppgift 1a)
- Vad gjorde Jesus i Getsemane?
(Han bad, hans lärjungar somnade och Jesus blev tillfångatagen)
- Var blev Jesus dömd till döden?
(Hos Pontius Pilatus)
- Vad hände på berget Golgata?
(Jesus blev hängd på ett kors tills han dog)
- Vad fanns inne i graven?
(Ingenting, graven var tom för att Jesus hade börjat leva igen)

Diskussionsfrågor

- Vilka var det som tillfångatog Jesus och varför?
(Några av de ledande bland judarna, för dem ville förhöra honom)
- Varför tror du att blev Jesus dömd till döden?
(Några av de ledande bland judarna ansåg att Jesus gjorde fel som kallade sig för Guds son)
- Varför tror du att graven var tom efter tre dagar?
(I Bibeln står det att den var tom för att Jesus började att leva igen)
- Vad tror du hände sen?
(I Bibeln står det att Jesus vandrade på jorden i 40 dagar innan han lämnade jorden och sände den Heliga Anden för att hjälpa de kristna)

CHECKLISTA

Innan du lämnar över detta Påskens mysterium till nästa klass vill vi att du gör följande:

- Samla in alla bilder på bägare och tallrikar (Uppgift 1a) och lägg dem huller om buller (totalt 25 stycken)
- Lägg in kortet med matematiska symboler (Uppgift 1c) på rätt sida i psalmboken (psalm 139)
- Samla in alla chifferkort (Uppgift 4a)
- Samla in alla ledtråds kort (Material E)
- Rulla ihop de öppnade skriftrullarna (Uppgift 4b)
- Stäng kodlåset och vrid på siffrorna så att de blandas (Material D)

