

FRA GAMINGROM TIL KLASSEROM



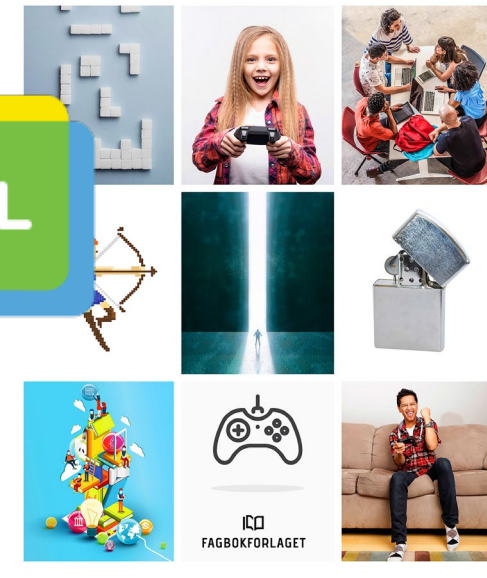
Idé-



Jørund Høie Skaug, Aleksander Husøy, Tobias Staaby og Odin Nosen

SPILLPEDAGOGIKK

Dataspill i undervisningen



NKUL



Hvor kom idéen fra?

- NKUL 2022: [Spillkino i klasserommet](#) Odin Nøsen og Jørund Høie Skaug
- Boka [Spillpedagogikk](#) av Spillpedagogene
- [Statped](#) har mange gode tanker om bruk av spill og inkludering
- [Barnevakten](#) har tips til foreldre og skoler rundt spilling på fritid og i klasserom



- Dataspill
- Teater
- Dans
- Litteratur
- Film
- Musikk

Kulturuttrykk

Dataspill som kulturuttrykk

Dataspill er et kulturuttrykk på lik linje med film, musikk, bøker, teater, dans. På samme måte som vi har undervisningsopplegg rundt de andre uttrykkene, er det naturlig å ha det rundt dataspill. Dataspill er også interaktivt, noe som kan bidra til å engasjere, og det er ungdommenes kulturuttrykk i form av at de aller fleste elevene spiller eller har spilt dataspill.



- Litteratur
- Ekskursjoner
- Rollespill
- Skapende verktøy
- Samarbeid

Hva kan spill brukes som?

Dataspill kan brukes der du ville brukt litteratur, der du ville dratt på ekskursjon, til å trene på kommunikasjon og samarbeid, eller for å ta en annen rolle enn din vanlige. Det kan være vanskelig å ta med en skoleklasse til Egypt for å se pyramidene.

Planlegging



- Maskinvare
 - Brukervennlighet
 - Stabilitet
 - Holdbarhet
- Programvare
 - Oppsett
 - Kjøp/abonnement

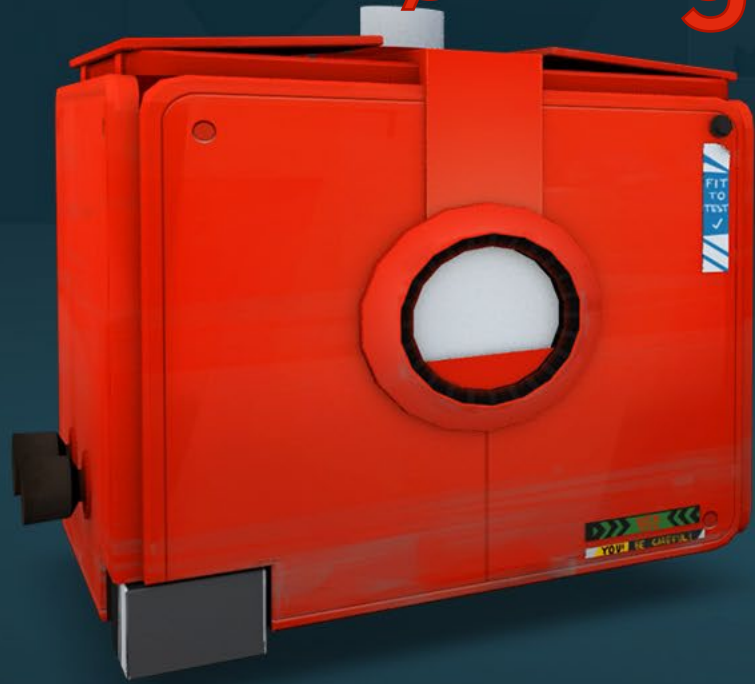
Maskinvare

Vi ønsket en løsning i klasserommene som var enkel og stabil å sette opp for lærerne. Spillkonsoller er rendyrkede spillmaskiner med forenklet brukergrensesnitt. Xbox fordi den var priset litt lavere enn ps5. Maskinene kjøres offline. Lærerne trenger bare plugge i strøm og HDMI, trykke på strøm og velge spill.

Innføring

- Introduksjon

- Endringsagenter



- Utprøving



Innføring i personalgruppa

- Forelesning om teorien bak bruk av spill
- Workshops der lærerne fikk prøve spill, og etterpå reflektert hvordan det kan brukes i klasserommet.
- Noen av lærerne som viste stor interesse ble endringsagenter, som vi senere inkluderte i å vise frem nye spill til de ansatte.

Spillbibliotek



Transport



Lading



Veiledninger



Bookingsystem

DRIFF

LOVERS
IN A DANGEROUS SPACETIME

Drift

- Bygge opp et spillbibliotek, basert på noen enkle kriterier. Spillbarhet, innhold, vanskelighetsgrad, språk. Det enkleste er spill som kan styres med spak og to knapper, da elevene bytter på å spille.
- Bookingsystem slik at det er forutsigbart når man kan bruke det.
- Veiledninger til spillene, slik at lærerne raskt får et overblikk over spillene.



Lagring/transport

- Solide transportkasser minsker sjansen for skade på utstyr, eller at det blir rotet bort.
- Ser ut som man jobber i militæret når man bærer rundt på det.



Spillkino

- Vi spiller med elevene i hel eller mindre grupper
- Alle ser på skjermen når det spilles
- En elev styrer av gangen
- Unntaket er samarbeidsspill der fire og fire spiller sammen.



Spillsamtalen

- Spill kan selvsagt bare også nytes som en opplevelse, men noen ganger kan man også få mye ut av en god samtale rundt spillet og refleksjon rundt tematikken.
- Samtalen kan også være med på å utvide elevenes forståelse av spillet, og dermed også utbyttet av spillingen.



Eksempler i
klasserommet

++++

++++

JOURNEY™



Journey



Aldersgrense: Alle

Språk: Engelsk (ingen dialog eller tekst)

Sjanger: Eventyr, ~~fantasy~~

Aktuelle fokusområder: Kreativ skriving,
felles opplevelse

Tidsbruk: ca. 2,5 timer på å fullføre hele spillet.

Kort om spillet:

Journey starter med at en kappekledd figur er plassert midt i en ørken i en øde verden. Uten noe mer informasjon ledes skikkelsen mot et fjell i det fjerne med et sterkt lys på toppen. Det er minimalt av farer i spillet og spillopplevelsen dreier seg om utforskingen og nysgjerrigheten i selve reisen mot fjellet.

Underveis får skikkelsen økte krefter da den kan fly lengre etter hvert som også skjerfet blir lengre. Tempoet og musikken i spillet er rolig og behagelig. Spillet gir lite svar på hvem figuren er, bakgrunnshistorien og hva som har skjedd i denne verdenen. Dette gir et godt utgangspunkt for undring, tolkning og videre kreativ bearbeidelse.

Undervisningstips

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - Bli enig om når man kan gi, og hvordan man kan gi tips
 - Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Gjerne skriv opp de ulike ~~spillmekanikene~~ på tavla underveis (X for fly, O for «rop».)
- Spillet egner seg ypperlig som en felles opplevelse i klassen.
- La elevene styre fremdriften. Hold på nysgjerrigheten og gi minimalt av hint.
- Vurder om dere skal fortsette der dere ender i spillet med samme klasse neste gang eller om en annen gruppe overtar progresjonen.
- Egner seg godt til en prosess med kreativ skriving, der elevene kan undre seg over figuren, verdenen, hva de tror har skjedd og hva som kommer til å skje videre. Aktuelle spørsmål:
 - Hvem er figuren? Hva er «greia» med skjerfet?
 - Hva har skjedd? Hvorfor er figuren i ørkenen?
 - Hva tror du skjer på fjellet? Hva er lyset på toppen?
 - Hva betyr symbolene når du trykker du «O»-knappen?

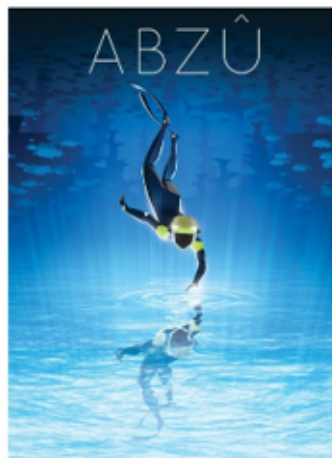
JOURNEY

- 6.trinn - Kreativ skriving
- Skrivestartere med skjermbilder
- Arbeid med innledning, hoveddel, avslutning
- Fra Word til bok i Book Creator
- Generert bilder til bøkene med KI



ABZÛ





Aldersgrense: Alle

Språk: Engelsk (minimalt med tekst)

Sjanger: Eventyr, utforskning

Aktuelle fokusområder: Livet i havet, [kreativ skriving](#), bærekraftig utvikling

Tidsbruk: ca. 2 timer å fullføre hele spillet.

Kort om spillet:

En dykker våkner opp ved havoverflaten. Spilleren står fritt til å utforske havområdene rundt seg, men blir alltid ledet videre mot et bestemt sted. Man kan utforske ulike maritime arter, livet i havet og urgamle ruiner i et avslappende tempo med behagelig musikk.

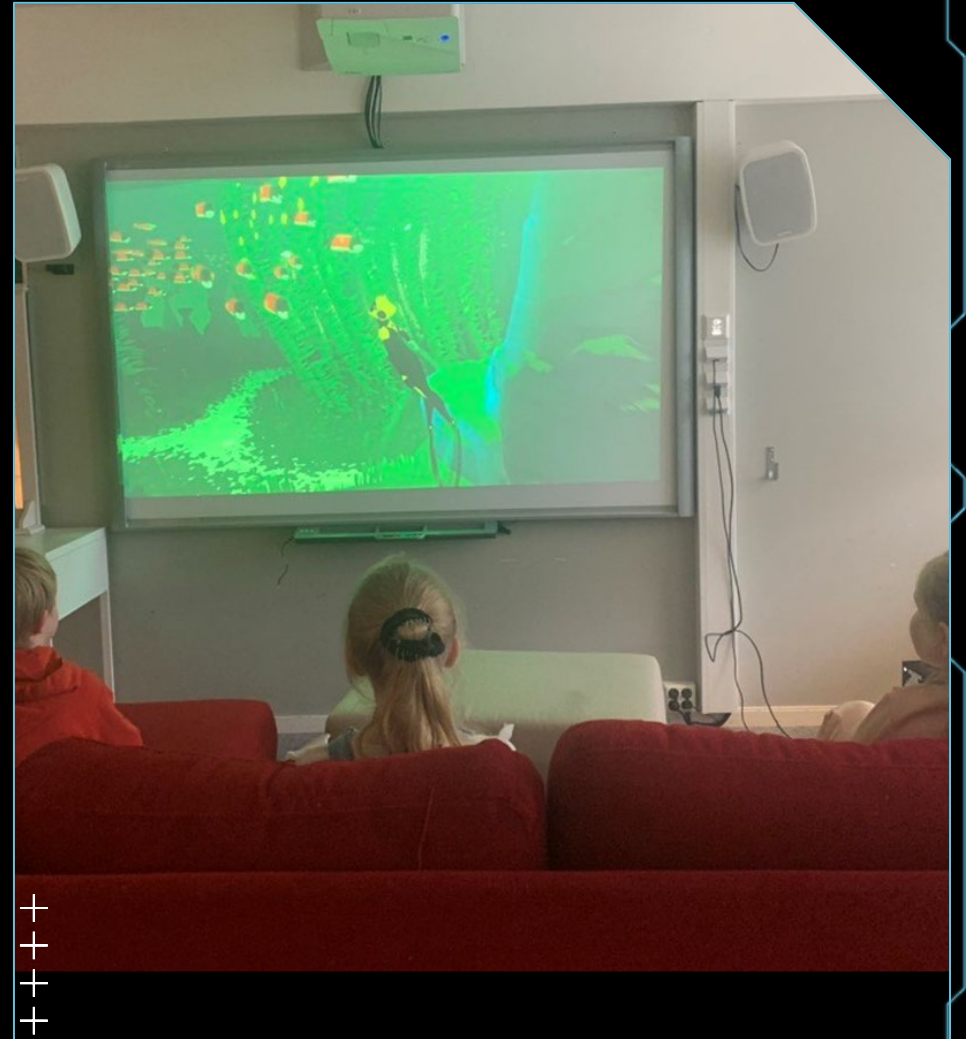
Etter hvert i spillet oppdages det at det er noe som skader det maritime miljøet og har forstyrret balansen i havet, representert ved små teknologiske pyramider. Det blir etter hvert klart at dykkeren er nøkkel for å forsøke å redde livet i havet.

Undervisningstips

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - Bli enig om når man kan gi, og hvordan man kan gi tips
 - Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Gjerne skriv opp de ulike ~~spillmekanismene~~ på tavla underveis (R2 for å svømme, firkant for å kommunisere, X for «boost»)
- Spillet egner seg yppertlig som en felles opplevelse i klassen.
- La elevene styre fremdriften. Hold på nysgjerrigheten og gi minimalt av hint.
- Vurder om dere skal fortsette der dere ender i spillet med samme klasse neste gang eller om en annen gruppe overtar progresjonen.
- Egner seg godt til en prosess med kreativ skriving, der elevene kan undre seg over figuren, verdenen, hva de tror har skjedd og hva som kommer til å skje videre. Aktuelle spørsmål:
 - Hva har skjedd? Hvem er figuren? Hva tror du skjer videre?
- Spillet kan godt brukes som en introduksjon til livet i havet. Noter ned navn på ulike arter dere ser, finn videre ut mer informasjon om de ulike artene.
- Spillet kan gjerne brukes som utgangspunkt for etiske diskusjoner rundt menneskelig påvirkning på livet i havet etter hvert som det blir klart hva dykkerens oppdrag er.

ABZU

- 2.trinn
- Grupper på 3-4 elever
- Tema: Livet i havet
- Elevene jakter på objekter de ser i spillet, lager tankekart
- Utgangspunkt før større arbeid med temaet



+
+
+
+

SNOFKIN

MELODY OF MOOMINVALLEY



Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen



Aldersgrense: 3 år

Språk: Norsk og engelsk

Sjanger: Eventyrspill

Aktuelle fokusområder: Tove Jansson, Mummitrollet og Mummidalen-universet, naturvern og bærekraftig utvikling

Tidsbruk: 5-6 timer

Kort om spillet:

Snusmumrikken: Melodien i Mummidalen er et eventyrspill inspirert av Tove Janssons verdensberømte Mummifamilie. Snusmumrikken vender tilbake til Mummidalen igjen etter sin årlige vandring når Mummifamilien går i hi. Når han kommer tilbake og skal møte Mummitrollet ved brua slik han gjør hvert år, oppdager han at ikke alt er som det skal være. Mummidalen har blitt offer for store naturinngrep.

Med en fengende musikalsk atmosfære og vakker grafikk er spillet designet for både barn og voksne som vil finne glede i å utforske Tove Janssons fantastiske univers i et levende og interaktivt format. En vakker fortelling om vennskap og det å ta vare på naturen!

Undervisningstips:

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - o Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - o Bli enig om når man kan gi, og hvordan man kan gi tips
 - o Hvilke ord bruker vi når vi kommuniserer med hverandre
 - o Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Skriv opp de ulike spillmekanismene på tavla underveis (A for å hoppe osv.)
- Spill gjennom deler, eller hele, av spillet selv for å identifisere de gode stedene å stoppe opp for en spillsamtale.
 - o Eksempelvis når Snusmumrikken først kommer over naturinngrepene som er skjedd, eller når edderkoppa er et «monster» i Sniffs øyne.
- Tenk over på forhånd hvor lenge hver enkelt skal få styre
- Ha en liste over elevene og forhåndsbestemt rekkefølge på hvem som får styre

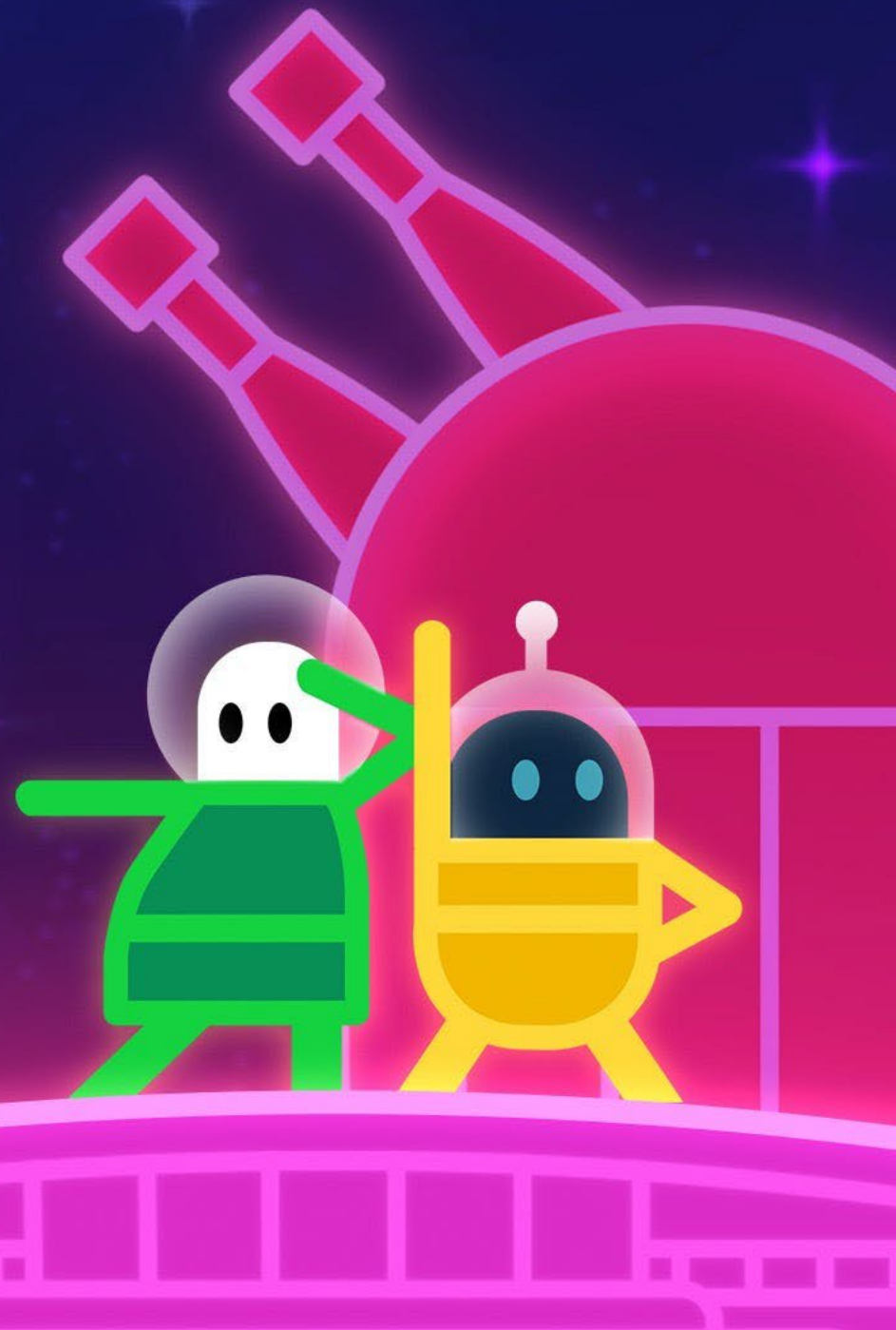
SNUSMUMRIKKEN

- 1.trinn - Tverrfaglig prosjekt om Mummidalen
- Elevene laget mummihuset og viktigste karakterer i kunst&håndverk
- Beskrev karakterene - arbeid med adjektiv



LOVERS

IN A DANGEROUS SPACETIME



Lovers in a Dangerous Spacetime



Aldersgrense: 7 år

Språk: Engelsk

Sjanger: Space shooter, samarbeidsspill

Aktuelle fokusområder:

Tidsbruk: 5-6 timer

Kort om spillet:

I "Lovers in a Dangerous Spacetime" utspiller handlingen seg i et fargerikt univers hvor kjærlighetens kraft er kilden til fred og harmoni. Denne freden og harmonien blir ødelagt når Anti-kjærlighet, en ond kraft, frigjør fiendtlige vesener og stjeler kjærlighetsvesenene.

Spillerne inntar rollene som piloter på et romskip, for å bekjempe Anti-kjærlighet og frigjøre kjærlighetsvesenene. Oppdraget går ut på å reise gjennom ulike galakser, bekjempe fiender, redde de fangede vennene, og gjenopprette balansen i universet ved å bruke kjærlighetens kraft til å bekjempe mørket og ondskapen.

For å kunne lykkes må spillerne samarbeide og kommunisere godt. Intensiteten er høy når kampene pågår, men man får hvilepauser underveis mens man styrer romskipet til et nytt område.

Undervisningstips:

- Snakk sammen på forhånd om kommunikasjon og valg av ord
 - o Gi tips til hvordan man kan takle frustrasjon og hjelpe medelever ved behov
- Spillet passer veldig godt til å spilles som bare en gruppe av gangen med sikte på relasjonsskapende arbeid.
 - o Er det noen i klassen som er litt utenfor og skulle gjort noe sammen med de andre og vise at de mestrer og føle at de hører til?
 - o Er det noen sjenerte eller dels asosiale som kan åpne seg og trives i mindre gruppe
- Fungerer også godt i klasserom der man samles om en felles opplevelse og følelse av at man jobber på lag
- Skriv opp de ulike spillmekanismene på tavla underveis (A for å gå inn/ut av stasjon osv.)

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

- 7.trinn - Samarbeidstrening
- Spill i hel klasse, fire om gangen, bytter spillere etter gjennomført oppdrag



+
+
+
+

RAJI™

AN
ANCIENT EPIC
ENHANCED EDITION



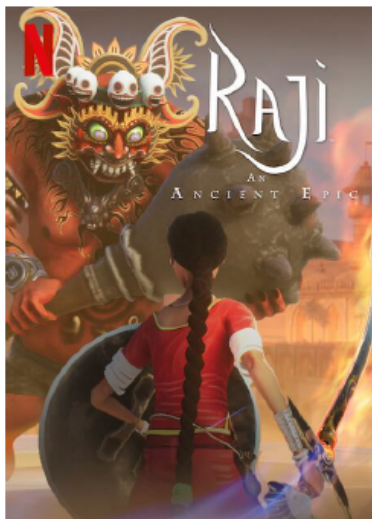
Raji

AN
ANCIENT EPIC

OFFICIAL TRAILER

The background of the poster is a desert landscape with rolling sand dunes under a hazy, golden sky. In the foreground, a woman in a red dress leads a camel. On the camel, a young boy is riding. In the distance, a large, ancient stone structure is visible, and a large, dark, winged creature is flying in the sky.

Raji – An Ancient Epic



Aldersgrense: 7 år

Språk: Engelsk

Sjanger: Eventyrspill

Aktuelle fokusområder: Guder, hinduisme, indisk kultur og musikk, samarbeid og problemløsning

Tidsbruk: 5-6 timer

Kort om spillet:

Raji – An ancient epic er et action- og eventyrspill som inneholder elementer av plattformspilling, løsing av gåter og slåssing. Handlingen utspiller seg i det gamle India og følger reisen til Raji, en ung jente som er utvalgt av gudene til å stå imot en invaderende demonhær ledet av demonherren Mahabalasura. Bevæpnet med guddommelige våpen og krefter som er gitt henne av gudene, begir Raji seg ut på en oppgave for å redde sin yngre bror, Golu, som har blitt fanget av demonene. Gjennom reisen møter Raji ulike mytiske skapninger, løser puslespill og kjemper mot mektige fiender i forbløffende omgivelser inspirert av indisk mytologi og arkitektur. Spillet tilbyr ikke bare engasjerende gameplay, men viser også den rike kulturarven til India gjennom sin fortelling og visuelle utforming.

Undervisningstips:

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - o Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - o Bli enig om når man kan gi, og hvordan man kan gi tips
 - o Hvilke ord bruker vi når vi kommuniserer med hverandre
 - o Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Skriv opp de ulike spillmekanismene på tavla underveis (Y for kraftig angrep osv.)
- Skriv opp navn på de ulike gudene som nevnes
 - o *Shiva, Vishnu, Brahma, Durga, Kashmunda* osv.
- Skriv opp navn på kulturelle artefakter fra indisk kultur etter hvert som de dukker opp
 - o *Trishul, mandala, mantra* osv.
- Spill gjennom spillet/kapitlene du tenker å bruke i undervisningen til å identifisere steder i spillingen der du vil stoppe opp for å ha en kort samtale
 - o Når Raji får Trishulen kan man eksempelvis stoppe opp for å snakke om våpenet. Enten som en informasjonsbit eller for å snakke om de kjenner til lignende våpen og trekke paralleller til romersk mytologi med Neptune eller Poseidons trident i gresk

RAJI

- 7.trinn i KRLE - Hinduisme
- Oppdrag: Lete etter symboler, guder
- Elevene noterte underveis i eget tankekart som utgangspunkt til videre arbeid med hinduisme



+
+
+
+

OVERCOOKED!

ALL YOU CAN EAT

WORLD FOOD FESTIVAL



OVERCOOKED!



Overcooked 1+2



Aldersgrense: 3 år

Språk: Engelsk

Sjanger: Samarbeidsspill

Aktuelle fokusområder: Konflikt håndtering, samarbeid, problemløsning, relasjonsarbeid

Tidsbruk: Fra 3 minutter.

Kort om spillet:

Overcooked er et kaotisk matlagingspill for én til fire spillere. Jobb sammen som et lag for å forberede, tilberede og servere ulike bestillinger før kundene stormer ut.

I Overcooked 1 kan du i oppstarten velge å spille på ulike måter, men anbefaler «Story Mode». Hvert brett/opdrag varer fra 3 minutter og du kan spille deg gjennom hvert brett så mange ganger du vil. Dette gir et godt utgangspunkt for at ulike grupper av elever må samarbeide for å klare samme oppdrag på best mulig måte.

Undervisningstips

- Snakk sammen på forhånd om kommunikasjon og valg av ord
 - Gi tips til hvordan man kan takle frustrasjon og hjelpe medelever ved behov
- Spillet passer veldig godt til å spilles som bare en gruppe av gangen med sikte på relasjonsskapende arbeid.
- Fungerer også godt i klasserom der man samles om en felles opplevelse og følelse av at man jobber på lag.
 - Alle følger med, bytter kontroller etter hver runde (hver runde fra 3 min)
 - variasjoner:
 - Alle grupper spiller samme brett
 - Gjerne noter poengsum på tavle.
 - Felles prosjekt: Prøve å komme seg videre og ta så mange brett som mulig
- Diskusjoner i etterkant:
 - Hvilke grupper fikk til oppdraget best? Hvorfor? Hva kjennetegner et godt samarbeid?

OVERCOOKED 1+2

- 5.trinn / 6.trinn / 7.trinn
- Oppdrag: Samarbeid
- 4 om gangen spiller, bytter etter runde på 3min
- «Spillkino» / Mindre grupper / enkeltelever
- Stress, frustrasjon, mestring



+
+
+
+



DISCOVERY TOUR

A UBISOFT ORIGINAL

VIKING AGE

A UBISOFT ORIGINAL

ASSASSIN'S CREED VALHALLA



DISCOVERY TOUR TRAILER

Assassin's Creed – Valhalla



Aldersgrense: Discovery Tour – Viking Age er for alle aldre
Valhalla har 18-årsgrense

Språk: Engelsk

Sjanger: Eventyr, historisk

Aktuelle fokusområder: Vikingtid, samfunn i fortiden

Tidsbruk: 4 timer

Kort om spillet: Assassin's Creed Valhalla: Discovery Tour Viking Age" er en pedagogisk opplevelse som lar spillere dykke ned i den historiske og kulturelle bakgrunnen til vikingtiden. Spillere kan utforske en nøyе gjenskapt versjon av det niende århundrets England og Norge, og lære om alt fra vikingenes dagligliv og kultur til deres politiske system, handel, tro og kunst.

Gjennom en serie quester får spillerne muligheten til å utforske ulike aspekter ved vikingenes liv og samfunn gjennom interaktive fortellinger. Fra å lære om deres skipsbyggingsteknikker og navigasjonsferdigheter til deres sosiale strukturer og religiøse tro, gir spillet en grundig og engasjerende utforskning av vikingtiden.

I noen av questene spiller man som vikingen Thorsteinn og får et innblikk i vikinglivet, og i andre spiller man som munken Ealric og får oppleve hvordan det er å være på den andre siden av et vikingraid. Fremveksten av kristendom er også et sentralt element i spillet

Undervisningstips:

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - o Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - o Bli enig om når man kan gi, og hvordan man kan gi tips
 - o Hvilke ord bruker vi når vi kommuniserer med hverandre
 - o Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Skriv opp de ulike spillmekanismene på tavla underveis (A for å hoppe opp/klatre opp osv.)
- Tenk over på forhånd hvor lenge hver enkelt skal få styre
- Ha en liste over elevene og forhåndsbestemt rekkefølge på hvem som får styre
- Skriv opp navn på de ulike ord og interessante ting som nevnes underveis
 - o *Flyte, felag, exiled, honeymoon osv.*
- Gjerne stopp opp ved *discovery sites* for en samtale
- Spill gjennom hele spillet eller de questene du tenker å bruke i undervisningen til å identifisere steder i spillingen der du vil stoppe opp for å ha en samtale
 - o I questen «Into the west» får Tryggv tilbudet om å bli en fri mann. Hva vil det si å være en fri mann? I vikingtid vs. Trekanthandelen vs. status i dag



Into the West

In a race against time and the elements, Thorsteinn and Gunnhilda must gather the final people and provisions - and a new navigator - for their journey across the sea, or risk losing everything for a dream that will never come to pass.

Estimated Time: 24 minutes

Region: 871 CE, Avaldsnes, Norway

Tour Guide: Thorsteinn and Gunnhilda

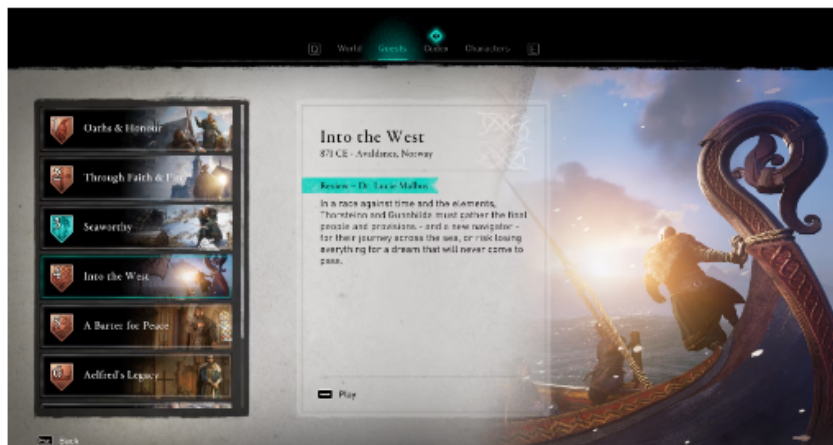
Key Questions:

1. Who was the navigator Thorsteinn identified?
2. Why was Gunnhilda unhappy with Thorsteinn's choice?
3. Did Bjorn agree to ride with Thorsteinn and Gunnhilda? Why or why not?

Quest Highlights:

Learn about

1. The skills, knowledge, and importance of a navigator in sailing.
2. Life at sea.
3. Traditions and taboos related to seafaring.
4. Colonizing and settling outside of Scandinavia during the early Medieval period.



DISCOVERY TOUR: VIKING AGE

- 4.trinn
- Oppdrag: Utforsking / Båtbygging
- «Spillkino»
- Tydeligere narrativ
- Dypdykk / Supplement
- Tematiske undervisningsopplegg...

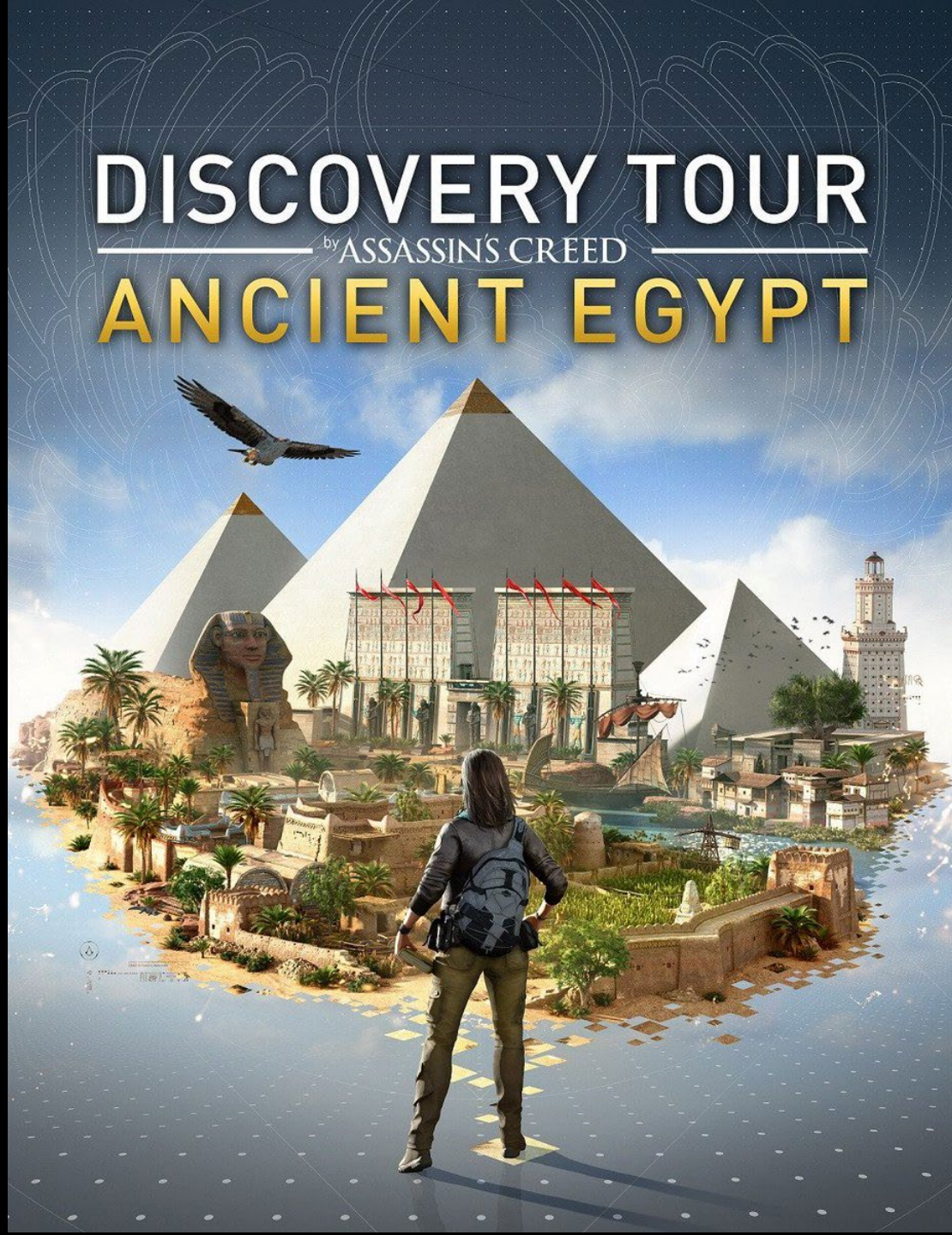


+
+
+
+

DISCOVERY TOUR

by ASSASSIN'S CREED

ANCIENT EGYPT



ASSASSIN'S CREED ORIGINS



Assassin's Creed – Origins



Aldersgrense: *Discovery Tour – Ancient Egypt* er for alle aldre. Hovedspillet *Assassin's Creed – Origins* har 18-årsgrense.

Språk: Engelsk

Sjanger: Historisk

Aktuelle fokusområder: Oldtidens Egypt, de gamle elvekulturene, samfunn i fortiden

Tidsbruk: Valgfritt. Økter på 10–30 minutter.

Kort om spillet:

Assassin's Creed Origins: Discovery Tour Ancient Egypt er en pedagogisk utvidelse av hovedspillet som lar spillere dykke ned i den historiske og kulturelle bakgrunnen til oldtidens Egypt.

Spillere kan utforske en nøye gjenskapt versjon av det gamle Egypt, og lære om alt fra egypternes dagligliv og kultur til deres politiske system, handel, tro og kunst. Man kan fritt utforske et åpent kart sentrert rundt Alexandria og videre nedover Nilen. Videre kan man oppsøke mange ulike «guided tours» for å lære mer om ulike steder og tema (f.eks. Sfinxen, Giza-pyramiden, Alexander den store, hieroglyfene, oppbygningen av pyramidene, Cleopatra, Julius Cæsar, påvirkningen fra Romerriket). Spillere kan også ri på hester og kameler, kjøre båt på Nilen, fly som en ørn, utforske ørkenen, klatre på toppen av pyramider.

Undervisningstips

- Snakk sammen på forhånd hvordan vi spiller når vi spiller sammen som klasse
 - Respektere at den som styrer selv skal få lov til å finne ut av ting
 - Hvilke ord bruker vi når vi kommuniserer med hverandre
 - Er det lov å komme med kommentarer underveis til det som skjer i spillet?
- Skriv opp de ulike spillmekanikene på tavla underveis (A for å hoppe opp/klatre opp osv.)
- Tenk over på forhånd hvor lenge hver enkelt skal få styre
- Ha en forhåndsbestemt rekkefølge på hvem som får styre
- Vurder om du første økt vil la elevene få velge selv hvor de vil utforske eller om du velger deg ut ulike steder å besøke
- Skriv opp navn og interessante ting som nevnes underveis
- Velg deg ut «guided tours» for dypere utforsking. F.eks. kan dere ta en «tour» inn i Giza-pyramiden når dere jobber med pyramidene. Det er mye informasjon å gå gjennom/oversette, så velg deg ut det som er vesentlig.
- Spillet fungerer ypperlig som et supplement for et større samarbeid om oldtidens Egypt.

DISCOVERY TOUR: ORIGINS

- 6.trinn
- Oppdrag: Økt 1: Utforsking, økt 2: Pyramidene + sfinxen
- «Spillkino» - 1 elev om gangen styrer, lærer styrer og oversetter under «guided tour»
- Rolig utforskning
- «Dypdykk» / Supplement - Som «krydder» til et større temaarbeid om det gamle Egypt



Er det noe mer du lurer på? ta gjerne kontakt!

aslak.skardderud@skaun.kommune.no

daniel.s.bjerke@skaun.kommune.no

petter.andreas.rabben@skaun.kommune.no