

# Let's Go to the Museum!

---

*You're going to listen to Eric, who is a guide at a museum. He's going to tell you about some interesting things.*

*You'll answer some questions, sometimes by putting a cross in the correct box and sometimes by writing one or more words. At the end you'll hear everything Eric says once again without pauses.*

- • • **When you answer questions with alternatives, choose ONE alternative only. All your answers must be in English.** • • •
- 

1. How long has Eric been a guide?

For \_\_\_\_\_

2. What does Eric say about his job?

- |   |  |                          |
|---|--|--------------------------|
| A | It's boring to do the same thing every day | <input type="checkbox"/> |
| B | He's happy every day at his job            | <input type="checkbox"/> |
| C | His friends think he has a great job       | <input type="checkbox"/> |
| D | He doesn't like the questions kids ask     | <input type="checkbox"/> |







11. What was the competition about?

- A Breaking a lot of eggs
- B Starting a space club at school
- C Holding your breath for 45 seconds
- D Making a rocket that could fly

12. How long did Alice and her friends work on the project?

- A Four months
- B Seven days
- C Four weeks
- D One year



Photo: Universeum  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/3.0/>

• • •

13. What is said about the competition?

- A Everybody liked to be a part of it
- B It is difficult to make everybody happy
- C Experts have written books about it
- D Some schools just entered it for money

14. What did Alice and her friends win? (Write two things.)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

• • •

---

15. What does Eric say about oceans?

- A Circulating water has a low temperature
- B Oceans freeze at zero degrees
- C Salt water never freezes
- D Parts of some oceans are always frozen



16. Why don't oceans freeze all the way to the bottom?

They are \_\_\_\_\_



17. What can you learn in the lab? (Give one example.)

\_\_\_\_\_

18. What's one theory about the function of sleep?

- A You lose a lot of your energy
- B It puts you in a very bad mood
- C Your brain organizes information
- D It often makes you wake up too early



---

19. How many minutes of *quiet* sleep are there in a sleep cycle?

About \_\_\_\_\_ minutes

20. What does Eric say about dreaming?

- A Everybody can tell what they've been dreaming
- B The brain never turns off during your sleep
- C Most people have bad dreams every night
- D Dreams are like computer games



21. What things can you buy in the souvenir shop? (Give two examples.)

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



Points  
24

# Bedömning

## Let's Go to the Museum!

(1 eller 2 poäng/riktigt svar)

Eleverna ska besvara frågorna genom att antingen formulera egna svar (1 eller 2 poäng) eller välja ett av fyra svarsalternativ (1 poäng).

Svaren behöver inte vara grammatiskt korrekta eller rätt stavade för att ges poäng. Inga avdrag för stavfel görs i denna uppgift. Svaren måste dock vara begripliga och inte leda till missförstånd för en person med engelska som förstaspråk.

Observera att riktiga/acceptabla svar kan vara formulerade på fler sätt än de som anges nedan.

1. (1p) For ...

**3/three years**

**0 POÄNG**

*three years ago*

Kommentar: Genom tillägget av ordet *ago* blir svaret otydligt. Var Eric guide för tre år sedan? Eller har han arbetat i tre år?

2. (1p) B

3. (1p) **Wednesday**

4. (1p) C

5. (1p) Svaret ska uttrycka innehållet i någon av följande punkter:

Because ...

- the **weather is bad**; of **bad weather**
- the **roads are blocked**

**ACC**

*the weather gets bad; the weather is not good; snow blocks the roads*

**0 POÄNG**

*Christmas; holiday; snow; it's cold; December*

Kommentar: Visserligen är museet stängt runt jul, men julhelgen är inte anledningen till detta.

6. (1p + 1p) För 2 poäng ska svaret uttrycka innehållet i följande två punkter:

- Children \$4 + Adults \$10 (1p)

**ACC**

*4 dollars + 10 dollars;*

*4.00 + 10.00;*

*4,00 + 10,00*

- Ages: **5–15** (1p)

Kommentar: Båda sifferuppgifterna i såväl biljettpris som åldrar måste vara korrekta för att svaret ska ges poäng. Inga halva poäng ges.

---

7. (1p + 1p) För 2 poäng ska svaret uttrycka innehållet i följande två punkter:

They are ...

- **bigger**
- **hotter**      ACC *warmer*

**0 POÄNG**

*big; hot/warm*

Kommentar: Adjektivets komparativform måste användas i svaret.

8. (1p)      A

9. (1p)      B

10.          Frågan har tagits bort.

11. (1p)      D

12. (1p)      C

13. (1p)      A

14. (1p + 1p) För 2 poäng ska svaret uttrycka innehållet i följande två punkter:

- **1,000/one thousand dollars**

ACC *1 000/1.000/1 thousand dollars*      **0 POÄNG** *money; 1000*

- **a trip to New York**

ACC *New York trip*      **0 POÄNG** *trip; New York*

Kommentar: För att svaret ska ges full poäng måste belopp och valuta samt att det handlar om en resa till New York anges.

15. (1p)      D

16. (1p)      They are ...

**so/too/very deep**

**0 POÄNG**

*deep*

Kommentar: Svaret ger inte tillräcklig information. Alla oceaner är djupa.



---

17. (1p) Svaret ska uttrycka innehållet i någon av följande punkter:

- **Why you/we sleep;**
- **Why you/we dream**

**ACC**

*Why you/we are sleeping; Why you/we are dreaming;*

*About sleep/sleeping; About dream/dreaming;*

*The function/theory of sleep*

**0 POÄNG**

*Sleep/sleeping; Dream/dreaming;*

*How you sleep/dream*

Kommentar: I labbet kan man få svar på *varför* man sover och drömmer. *Hur* man sover säger Eric däremot inget om.

18. (1p) C

19. (1p) 90

20. (1p) B

21. (1p + 1p) Svaret ska innehålla två av följande:

- **robots;**
- **lab kits;**
- **games;**
- **science books**

**ACC**

*walking and talking machines*

Kommentar: Om svaret innehåller både *robots* och *walking and talking machines* ges endast 1 poäng eftersom det beskriver samma sak.

**(Max: 24 poäng)**