



Lærervejledning

Kære lærer

Du og din klasse er en del af det fantastiske projekt "Læselab", som er støttet med midler fra Slots- og Kulturstyrelsens Udviklingspulje. Her kan dine elever læse fede bøger og lave sjove og spændende ting, der måske kan inspirere til nye læseoplevelser. Alle materialer findes også på denne side (QR-kode).

Dine elever skal igennem 7 trin:

1

Se introfilmen

Scan QR koden for at se filmen.



2

Læs bogen!

Eleverne skal vælge en bog fra bogkassen. Der er ti forskellige titler i hver kasse. Der er en beskrivelse af bøgerne på plakaten. Der er tre bøger af hver slags, så der er mulighed for makkerlæsning.

3

Anmeld bogen!

Eleverne skal udfylde en læsehilsen og lægge den ind i bogen til den næste læser.

4

Udvælg en af karaktererne fra bogen og lav et karakterkort.

Eleverne kan spille med kortene for evigt. Se reglerne på side 7.

Læselabfestivalen

Den 1. juni 2026 er der en kæmpe Læselab-fest, hvor du er inviteret!



God læselyst fra
Randers Bibliotek og
Skolernes Udviklingscenter

5 vælg et kort med en udfordring

Eleverne kan vælge mellem Tech, Krea og Novel Engineering-kort. Se mere på side 8.

6 Skab!

Eleverne løser nu en (eller flere) af udfordringerne ved at skabe en ting.

7 udvælg!

Eleverne finder i samarbejde med dig ud af hvilke ting, der skal udstilles på Læselab-festivalen i juni 2026. Du kan aflevere dem på Randers Bibliotek eller sende produkterne med runden til Fællessamlingen, når I afleverer bogkasserne.

Har du yderligere spørgsmål? Så send os en mail:

Rie Skamris: rps@randers.dk

Signe Brinkmann: sb@randersbib.dk

Læselab-bogkassen indeholder:

- 30 bøger
(ti forskellige titler)
- Bogplakat
- Diverse materialer
- Udfordringskort
- Læsehilsner
- Karakterkort

Beskrivelse af de forskellige kort:



Læsehilsenkort

Eleverne kan lave en hilsen til bogens næste læser ved at udfylde en læsehilsen.

Her kan eleverne skrive en kort beskrivelse af den læste bog, tegne noget fra bogen og rate niveauet af spænding, sjov, venskab og kærlighed.

Lad kortet blive i bogen, til den næste læser.



Bogtitel: _____

Beskriv din oplevelse af
bogen i en sætning:

(Tegn noget fra bogen)

Spænding:



Sjov:



Venskab:



Kærlighed:



(Dit eget ord)



Samlet rating:



Karakterkort

Eleverne udvælger en karakter fra den læste bog. I det øverste felt er der plads til at skrive noget om karakteren eller tegne vedkommende. I det nederste felt beskriver eleverne karakterens særlige evner. Lad hver elev lave et deck på 3 kort.



Sådan spiller man med karakterkortene:

Træk 3 udfyldte karakterkort ved starten af spillet og 1 kort, hver gang du har spillet et kort. Bland bunken, når du ikke har flere kort.

- Ikoner øverst til venstre: Sten, saks eller papir afgør vinderen. Sten vinder over saks, saks vinder over papir, papir vinder over sten.
- Den, der får flest kort, vinder. Den, der først mister alle sine kort, taber.
- Find flere kort til udprintning her (QR-kode).

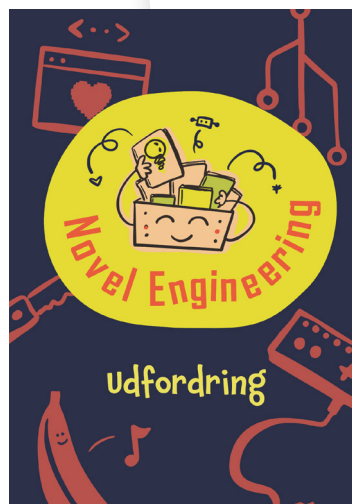


Udfordringskort

Der er tre typer af kort med udfordringer, som kan inspirere eleverne til at lave forskelligartede produkter. Her kan de komme til at tænke som designere, kunstnere, korttegnere og meget mere. Der er forskellige materialer i kassen, der kan bruges til udfordringerne – blandt andet har ReMida leveret en masse dimser og dingener. Men vi forventer, at I selv har pap, karton, lim og deslige ude på skolerne.

I må også meget gerne finde på jeres egne udfordringer og lave andre ting til Læselab-festivalen end kortene lægger op til. I kan blandt andet frit anvende diverse værktøjer fra SkoleTube. Tag fat i Rie eller Signe, hvis du har spørgsmål til dette.

Her finder du en uddybning af de tre typer af udfordringer:



Tech-udfordringer

Eleverne skal her tænke som fx. ingeniører og tech-designere, og anlægge en tankegang, der er præget af teknologiforståelse. I tech-udfordringerne arbejder eleverne med teknologi som en måde at forstå og udtrykke deres læseoplevelser på. De skal bruge deres teknologiske viden og idéer til at bygge, programmere eller modellere noget, der knytter sig til teksten.

Det kan være en løsning på et problem – men det kan også være en personkarakteristik, en vigtig scene, en stemning eller en relation, gjort levende med teknologi.

Novel Engineering-udfordringer

Novel Engineering er en nyere litterær metode. Her skal eleverne tænke som opfindere. Især i de situationer, hvor de i læsningen af bogen har tænkt: "Hvorfor gør de ikke bare noget smart?" Så er de allerede i gang med Novel Engineering. Her skal de bruge deres fantasi og deres hænder. De skal læse en bog (gerne i grupper), finde et problem – og bygge en løsning. Det kan være en opfindelse, en fælde, en redningspakke eller noget, der hjælper en person i bogen.

Der er lavet Novel Engineering-udfordringer til konkrete titler på 3. og 5. årgang. Novel Engineering-udfordringer til 8. årgang er mere frie.

Krea-udfordringer

Eleverne skal tænke som fx. kunstnere og designere og udtrykke deres læseoplevelser på en æstetisk og kunstnerisk måde. Krea-udfordringerne giver eleverne mulighed for at udtrykke deres læseoplevelse med hænderne. I stedet for at analysere med ord, arbejder de med farver, former og materialer.

De skal tænke som kunstnere: Hvad følte jeg, da jeg læste? Hvad ville jeg vise med farver? Hvad gemmer sig bag det, der bliver sagt i bogen?

Kontakt:

Rie Skamris: rps@randers.dk
Signe Brinkmann: sb@randersbib.dk

