



Tech

Tænk:

Som en filminstruktør.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en stop motion-film om bogens handling eller vælg en scene, som du synes er spændende. Du kan bruge Stop Motion Studio fra Skoletube. Du kan evt. bruge LEGO-figurer som karaktererne fra bogen.

Tech

Tænk:

Som en app-udvikler.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en idé til en app, der kan hjælpe hovedpersonen i bogen. Tegn på papir eller i et tegneprogram, hvordan app'en ser ud (fx startskærm og knapper). Forklar, hvad app'en kan, og hvordan den gør hovedpersonens liv nemmere eller sjovere.

Tech

Tænk:

Som en robotdesigner.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en model af en robot, der kan hjælpe i bogens univers. Byg robotten af LEGO, pap, genbrugsmaterialer eller tegn den. Fortæl, hvilke funktioner den har, og hvordan den passer ind i historien.

Tech

Tænk:

Som en spildesigner.

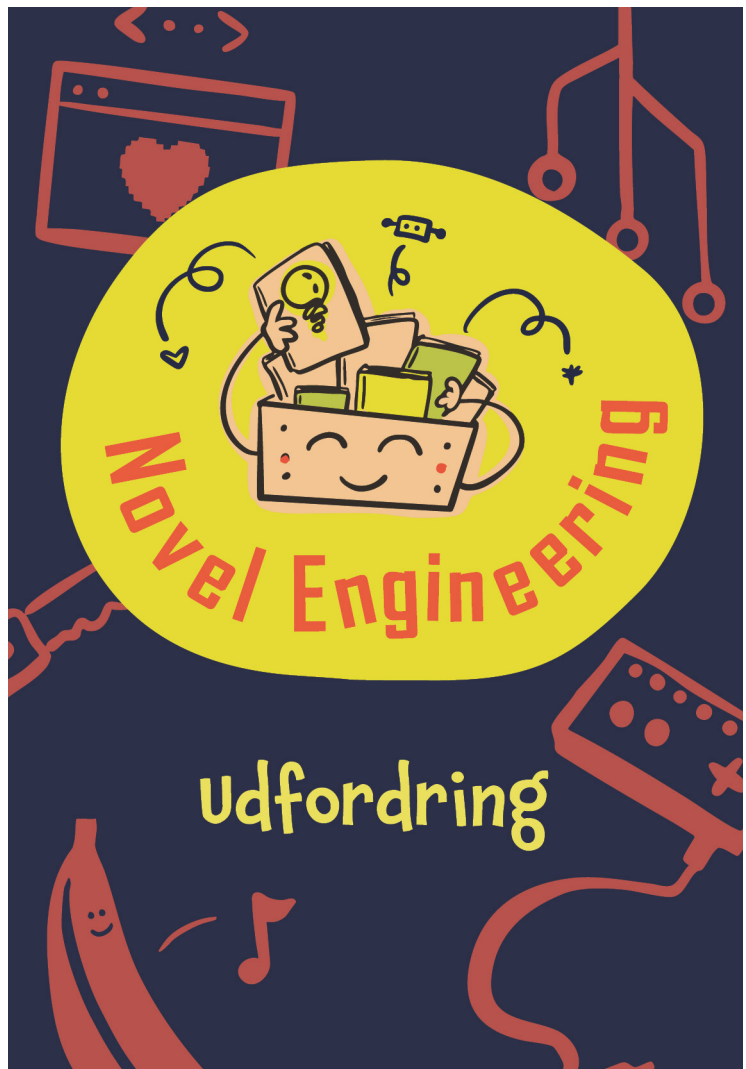
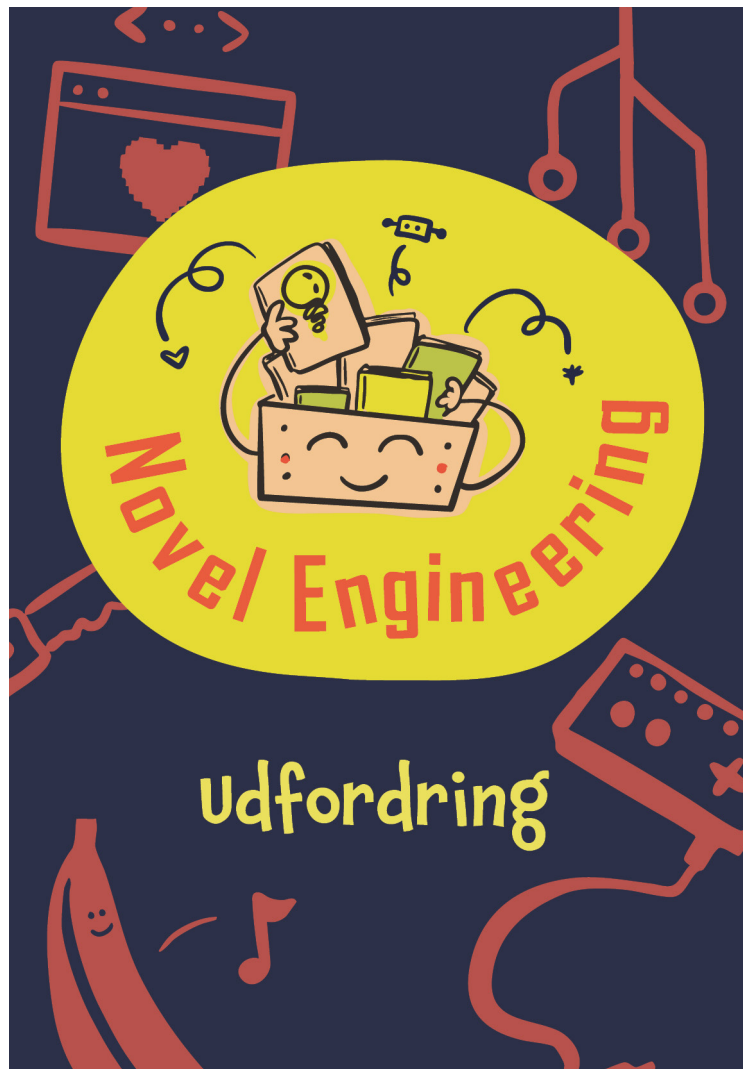
Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Find på et spil, der viser bogens vigtigste tema eller handling. Lav en plan for spillet (fx en bane, figurer, regler). Tegn et kort eller lav et brætspil, som klassen kan prøve. Fortæl, hvordan man vinder, og hvorfor spillet passer til bogen.

Brug evt Coding Labs fra SkoleTube.



Tech

Tænk:

Som en kort-designer (map-designer).

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav et digitalt eller fysisk kort over de steder, hvor historien foregår. Tegn eller brug fx Google Maps-skærbilleder (hvis muligt), og sæt små "tech-ikoner" (fx QR-koder eller små symboler) på kortet, der viser vigtige steder i historien. Fortæl, hvad der sker de forskellige steder.

Tech

Tænk:

Som en podcast-skaber.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en "lydteaser" eller en kort podcast, der reklamerer for bogen. Optag dig selv eller din gruppe, hvor I fortæller om bogen, laver lydeffekter eller små interviews med "bogens personer". Brug en tablet eller mobil til at optage.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en superhelte-gris.

Bog:

"Batgris 1 - Når grise flyver"
Af Rob Harrell

Udfordring:

Hvordan kan en gris komme til at flyve? Design en flyvemaskine eller en raket-rygsæk – eller måske finder du på noget endnu smartere?

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

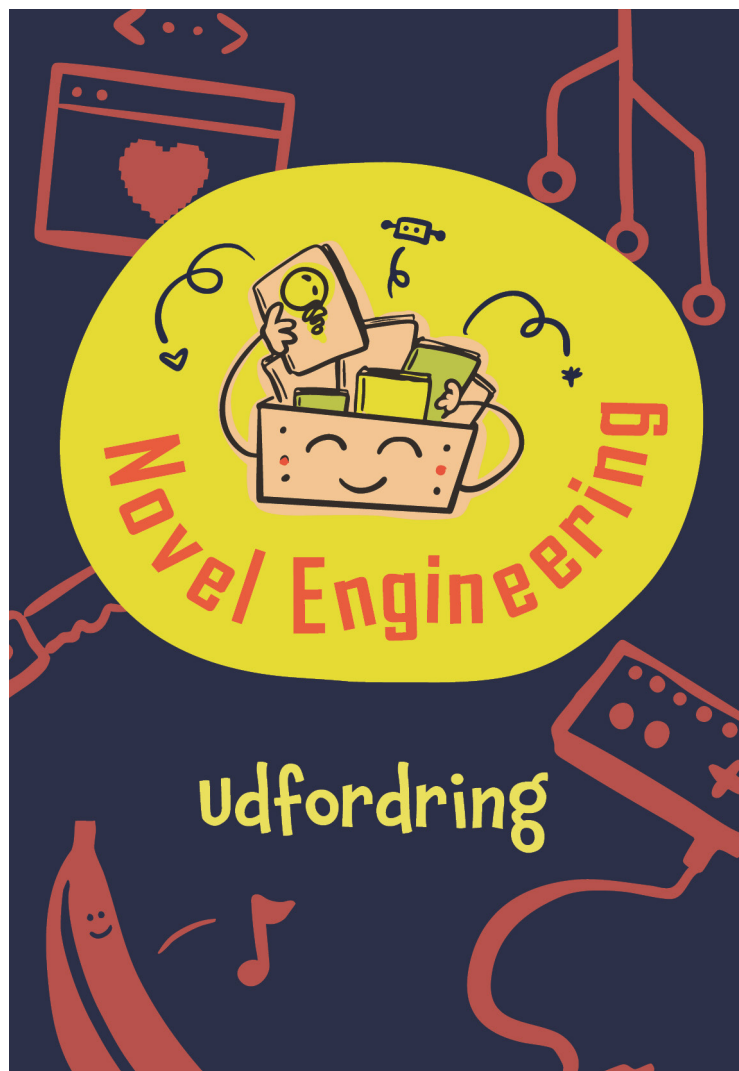
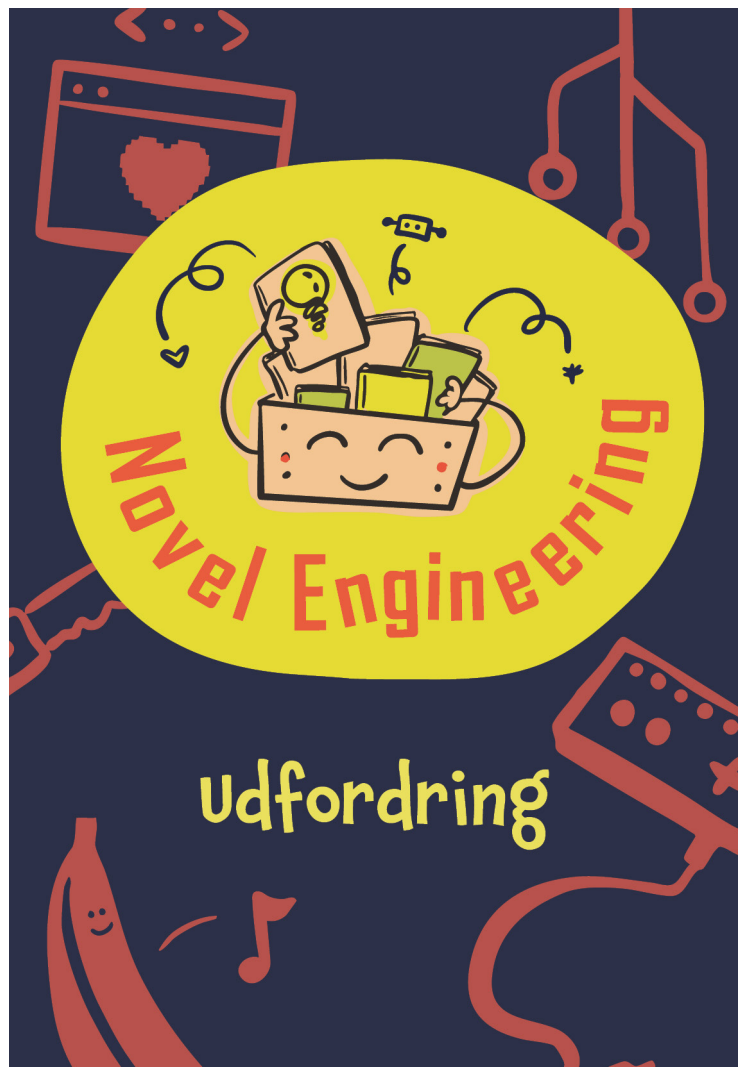
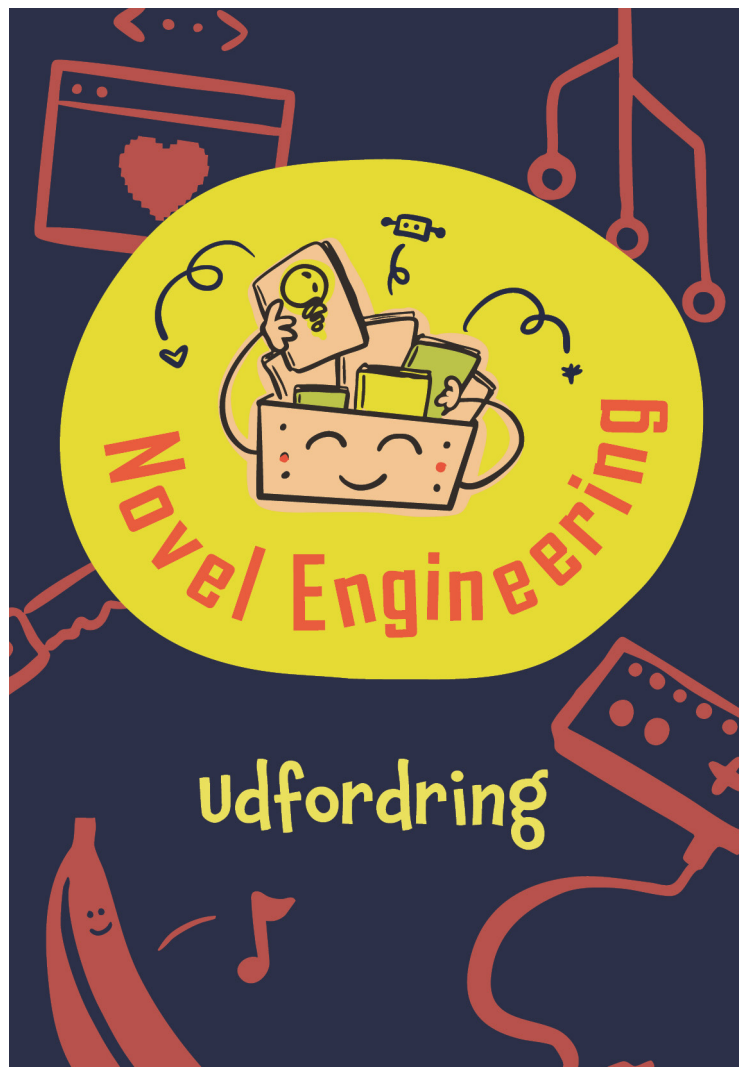
Som en superhelt i hundeformat.

Bog:

"Super-Vuffer - Skraldespandens helt"
Af Judith Allert

Udfordring:

Hvad har en superhund brug for? Byg en superhundegadgets – fx en kappe med gadgets, en redningsvogn eller en alarm.



NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en superhurtig vuffer-ingeniør.

Bog:

“Super-Vuffer - Skraldespandens helt ”
Af Judith Allert

Udfordring:

Super-Vuffer redder andre, men hvordan kommer han hurtigt rundt i byen? Byg et superhundekøretøj – måske med affald som tema. Det skal være både hurtigt, praktisk og sjovt.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en fræk kat med for meget energi.

Bog:

“Møgmis - Hævnen er sød og stinker af fisk” Af Sophie Souid

Udfordring:

Møgmis keder sig og laver ballade. Lav en opfindelse, der kan underholde og aktivere en fræk kat – måske noget den kan jage, rive i eller klatre på?

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som et supergnaskende action-egern.

Bog:

“Super-Egern og den drivvåde opfindelse”
Af Russell Punter

Udfordring:

Super-Egern kæmper mod skurke og har brug for hjælp. Design et redskab, der hjælper – fx klatreudstyr, flyvekappe eller nødknap.

Krea

Tænk:

Som en, der skriver dagbog.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Vælg en spændende dag i bogen og lav en dagbog for hovedpersonen i bogen. Du kan vælge at lave den som en tegneserie, som du har set i ”Myntes Dagbog” eller ”Wimpy Kid”.



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring

Krea

Tænk:

Som en legetøjs-designer.

Bog:

Vælg en bog med en nuttet eller sjov karakter.

Udfordring:

Lav den nuttede eller sjove karakter fra bogen om til en bamse eller en figur.

Du kan fx lave den i pap, filt/stof med fyld eller i modellervoks. Sørg for, at karakterens særlige kendetegn er tydelige.

Krea

Tænk:

Som en kunstner, der tegner kort.

Bog:

Vælg en bog, hvor man får noget at vide om omgivelserne.

Udfordring:

Tegn et kort over bogen omgivelser. Der kan være landskaber, skove eller byer. Du kan evt. male med kaffe for at få det til at ligne et kort fra gamle dage.

Krea

Tænk:

Som en scenograf.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Udvælg en scene fra bogen, som du synes godt om. Byg scenen i en skotøjsæske med personer, møbler, talebobler og hvad du ellers finder på.