



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 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 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 spildesigner.

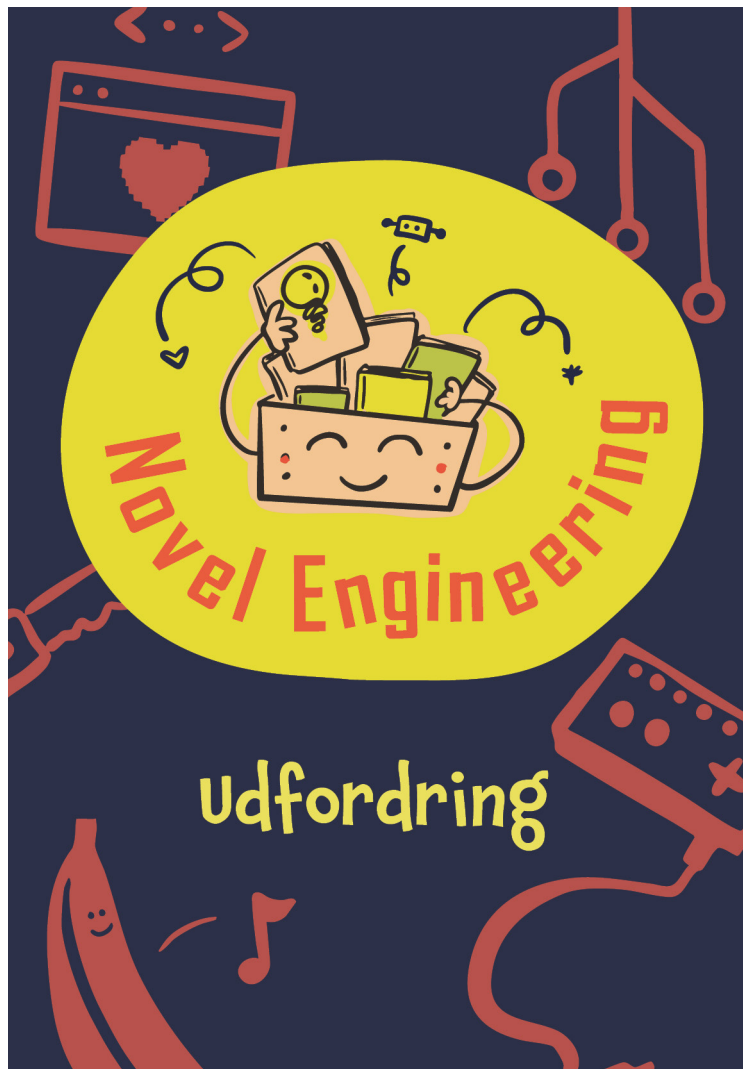
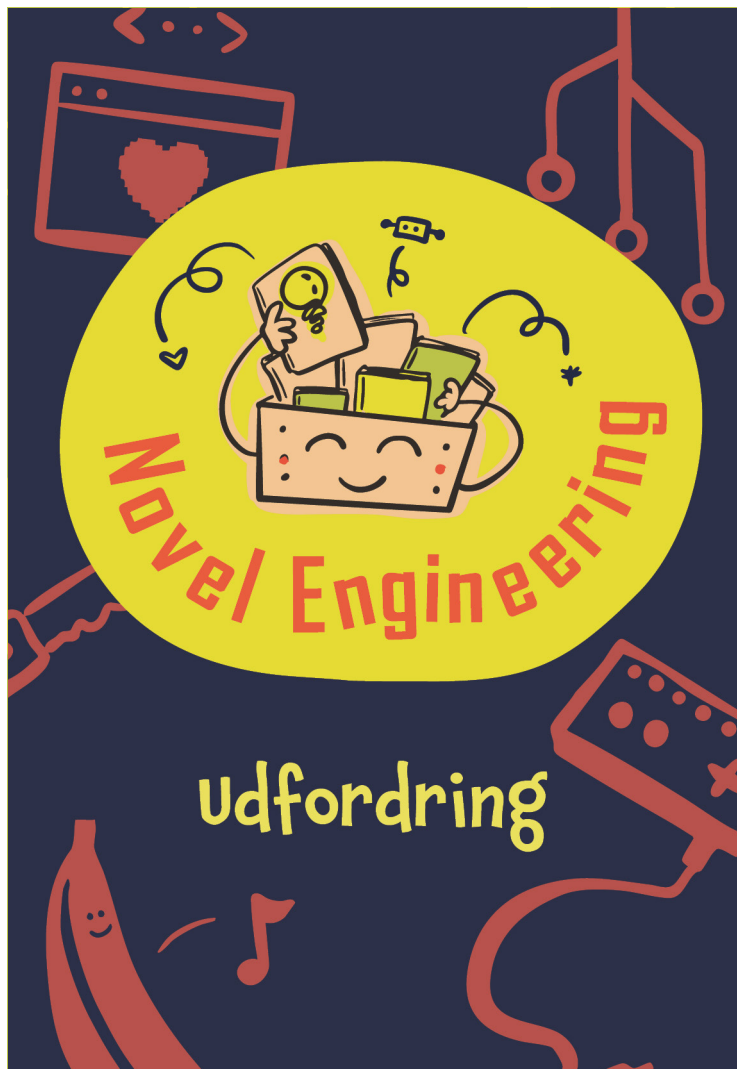
Bog:

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-skærm billeder (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 kaos-klar babysitter-superhelt.

Bog:

"Super Frank - Er babysitter"
Af Mats Eldøen

Udfordring:

Hvordan overlever man en dag som babysitter med superproblemer? Design et redningsbælte med alt, en babysitter-superhelt kan få brug for.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

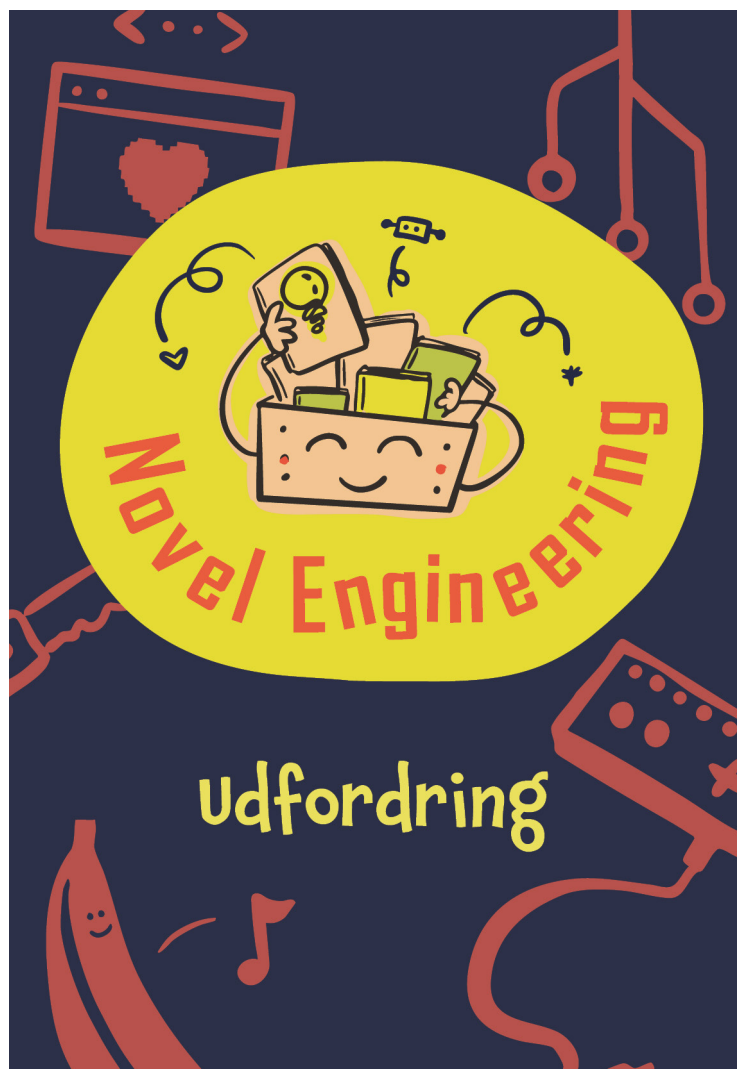
Som en modig monsterfælde-mester.

Bog:

"Vitello bygger en monsterfælde"
Af Kim Fupz Aakeson

Udfordring:

Hvordan fanger man et monster uden selv at blive fanget? Byg en monsterfælde med snore, hemmelige døre og smarte tricks.



NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en modig robot med menneskehjerne.

Bog:

“Robot Øen - Venner og fjender”
Af Salina Schjødt Larsen

Udfordring:

Hvordan overlever man på en ø med onde robotter – og måske finder nye venner?
Lav en overlevelsespakke til Felix, så han kan klare sig og finde ud af, hvem han kan stole på.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en opfindsom ferieoverlever.

Bog:

“Brødrene Fjeldsted - På ferie”
Af Kristoffer Jacob Andersen

Udfordring:

Hvordan klarer man sig, når alting går galt på ferien? Design en alt-i-en ferieoverlevelseskasse, som Brødrene Fjeldsted kan bruge i nødsituationer.

Krea

Tænk:

Som en billedkunstner.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Mal eller tegn et billede, der viser den vigtigste scene i bogen. Brug farver, der passer til stemningen i scenen. Skriv en kort tekst under billedet, der forklarer, hvorfor du har valgt netop denne scene.

Krea

Tænk:

Som en teaterinstruktør.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en lille dukketeaterforestilling eller skuespil, der viser et spændende øjeblik fra bogen. Lav figurerne af pap, stof eller genbrugsmaterialer. Skriv et kort manuskript, og vis stykket for klassen eller en makker.



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring

**Tænk:**

Som en gave-designer.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Find på en gave, som du ville give til bogens hovedperson. Tegn gaven, lav den af modellervoks eller byg den af pap. Skriv et kort brev til hovedpersonen, hvor du forklarer, hvorfor du har valgt netop den gave.

**Tænk:**

Som en landskabs-arkitekt.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Byg en model af det vigtigste sted i bogen (fx en skov, et hus eller en by). Brug pap, naturmaterialer, små figurer eller modellervoks. Fortæl, hvad der sker i det sted, og hvorfor det er vigtigt for historien.

**Tænk:**

Som en grafiker, der laver bogforsider.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en ny forside til bogen. Tegn og farvelæg forsiden, så den passer til, hvad du synes, bogen handler om. Husk titel og forfatter. Bagpå kan du skrive en kort "bagsidetekst", der giver andre lyst til at læse bogen.