



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.

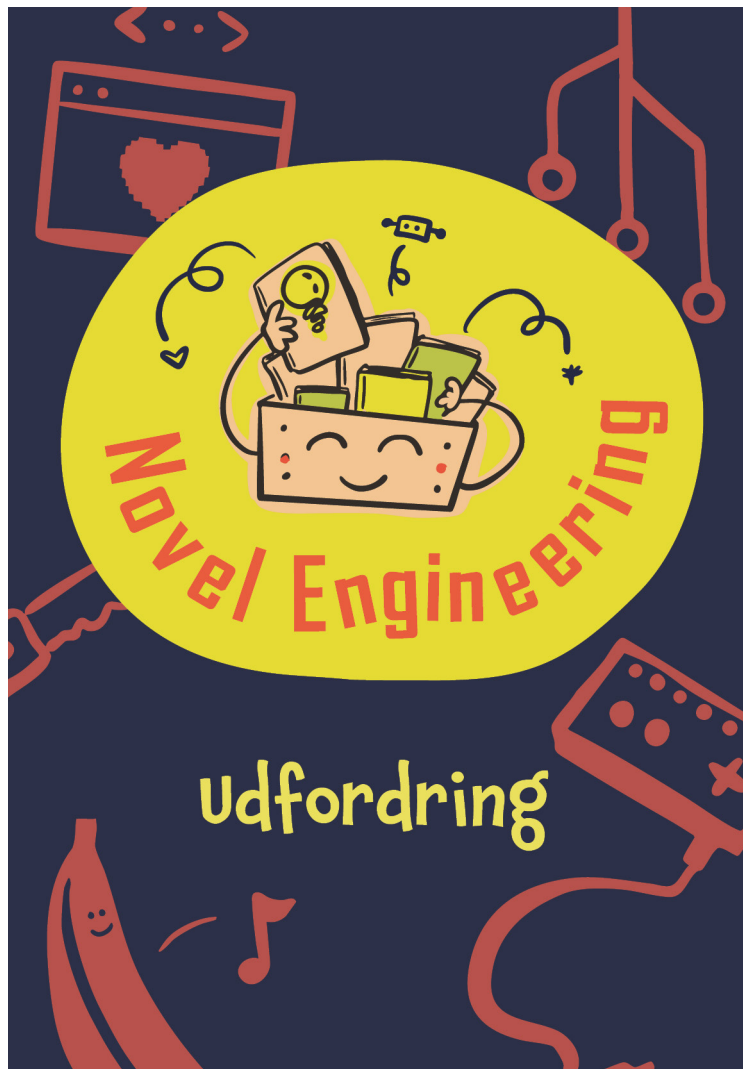
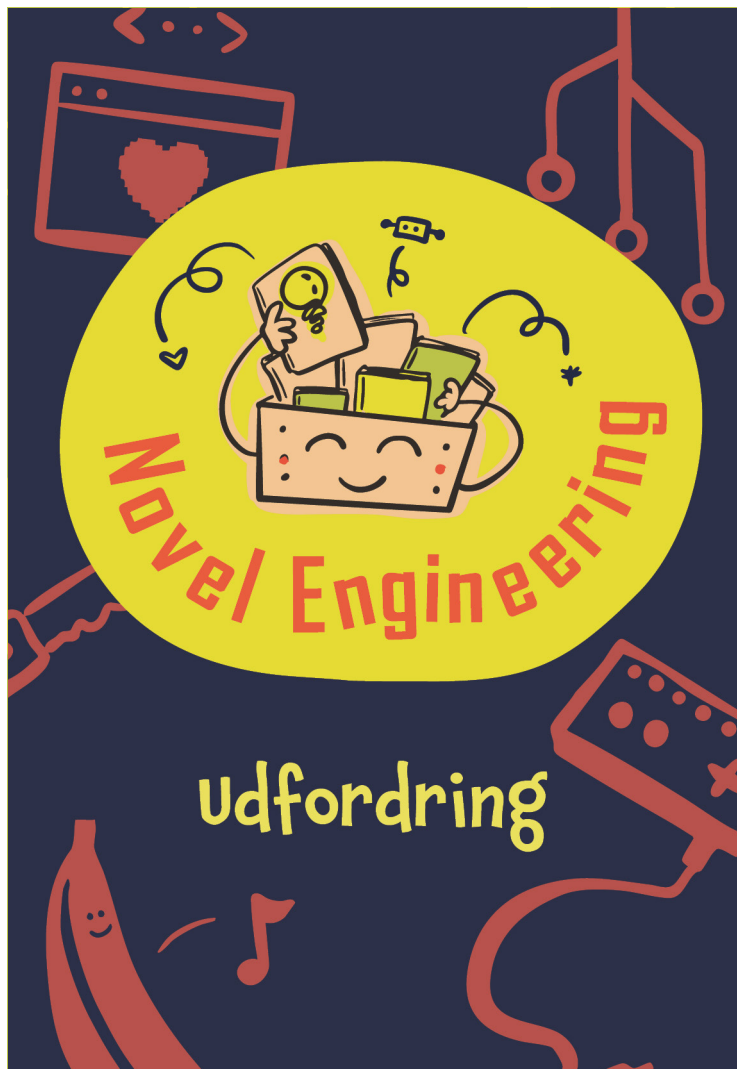
Bog:

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 snu kriger.

Bog:

"Krigerpigen"

Af Jacob Weinreich

Udfordring:

Krigerpigen er fanget i fjendtligt område og har ingen våben. Byg en fælde, der kan stoppe en fjende, uden at hun selv skal være til stede. Fælden skal kunne aktiveres automatisk eller på afstand.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en Minecraft-overlever.

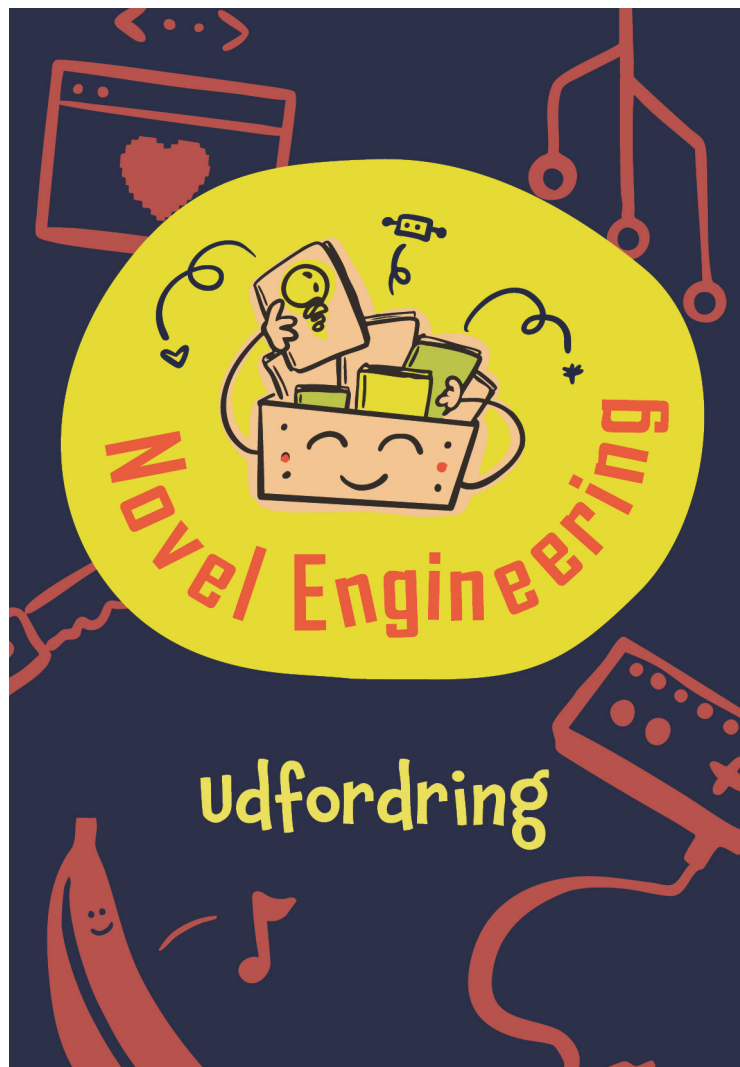
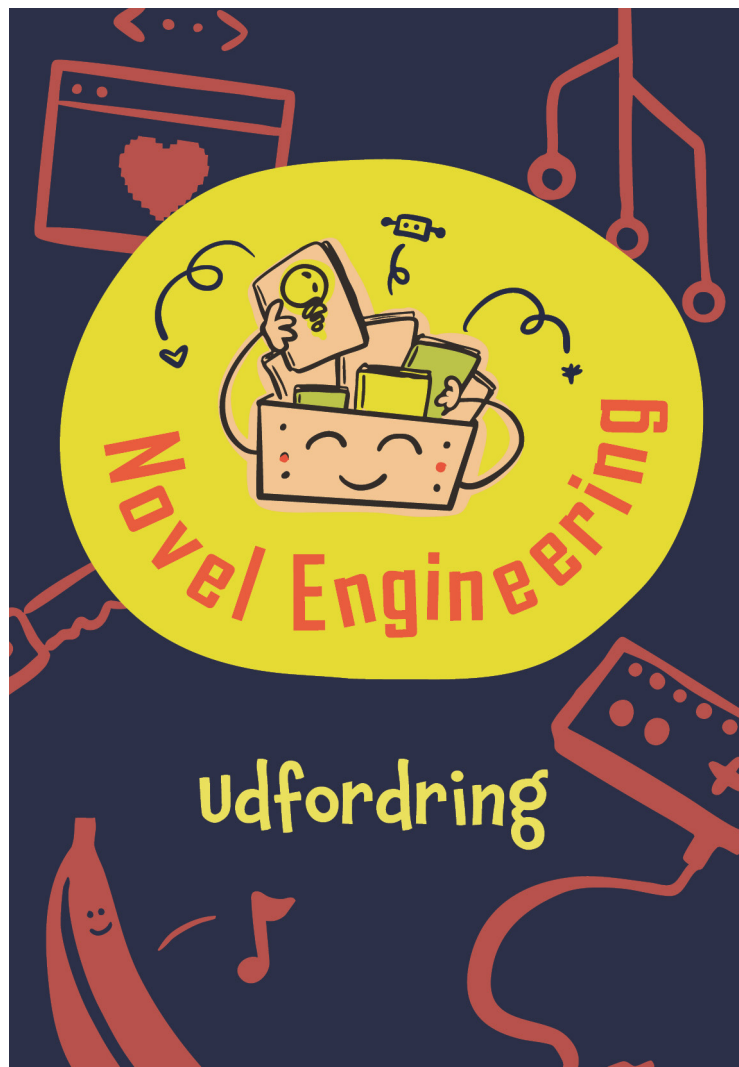
Bog:

"Zombiekamp i Minecraft"

Af Lone Halkjær

Udfordring:

Om natten bliver spillerens base angrebet af zombier. Byg en mini-model af en zombie-sikker base med mindst én fælde og én flugtvej.



NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en overlever i en mystisk grotte.

Bog:

“Grotten”

Af Christina Hesselholdt

Udfordring:

En person er fanget i mørket og har brug for hjælp. Byg et nødoverlevelsessæt, som kan hjælpe i en mørk grotte.

Krea

Tænk:

Som én, 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 “Nikkis dagbog” eller “Wimpy kid”.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som en dæmonjæger i forklædning.

Bog:

“A.S.P.E. - Dæmonhuden”

Af Mette Finderup

Udfordring:

Dæmoner skjuler sig blandt almindelige mennesker. Byg et apparat, der kan afsløre en dæmon – fx ved lys, lyd eller farveskift.

Krea

Tænk:

Som en legetøjsdesigner.

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.



Udfordring



Udfordring



Udfordring



Udfordring

Krea

Tænk:

Som en kunster, der laver 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.

Krea

Tænk:

Som en skulptør.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Lav en skulptur af et overraskende materiale, som forestiller en vigtig ting fra bogen. Fx. en skulptur af sko, bøger, brød, klude, vand, kartofler... Tag et billede af din skulptur.

Krea

Tænk:

Som en væver.

Bog:

Vælg selv en fra bogkassen.

Udfordring:

Væv forsiden eller en karakter fra bogen med garnrester. Dette kan gøres med en væv, der er lavet af et papstykke.