



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.

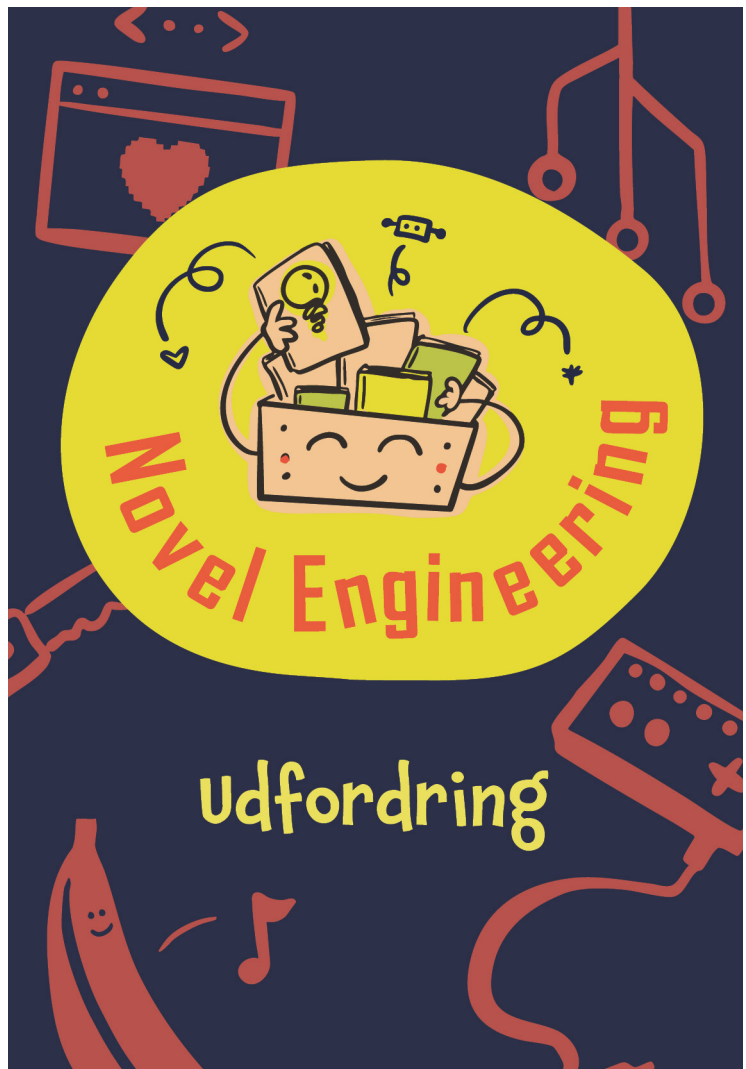
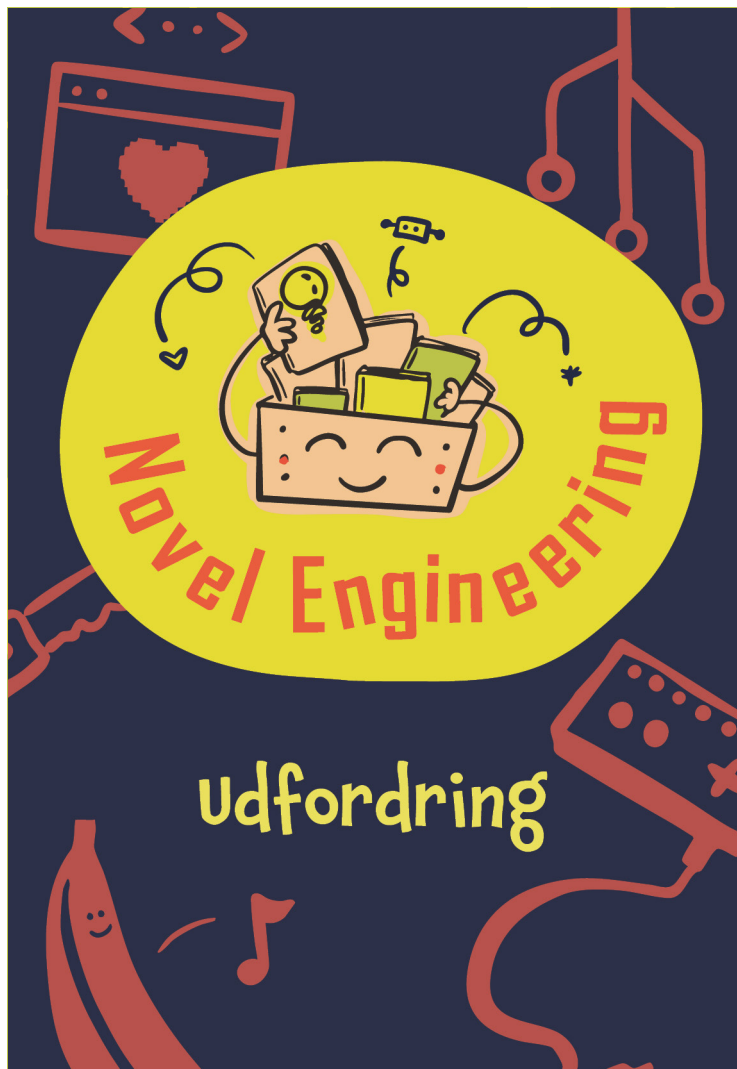
Bog:

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 Hundemand, der altid havner i ballade.

Bog:

"Hundemand" Af Dav Pilkey

Udfordring:

Hundemand mister hele tiden sit udstyr. Byg et bælte eller en rygsæk, hvor han kan opbevare sit politiudstyr, så det ikke falder af.

NOVEL ENGINEERING

Tænk:

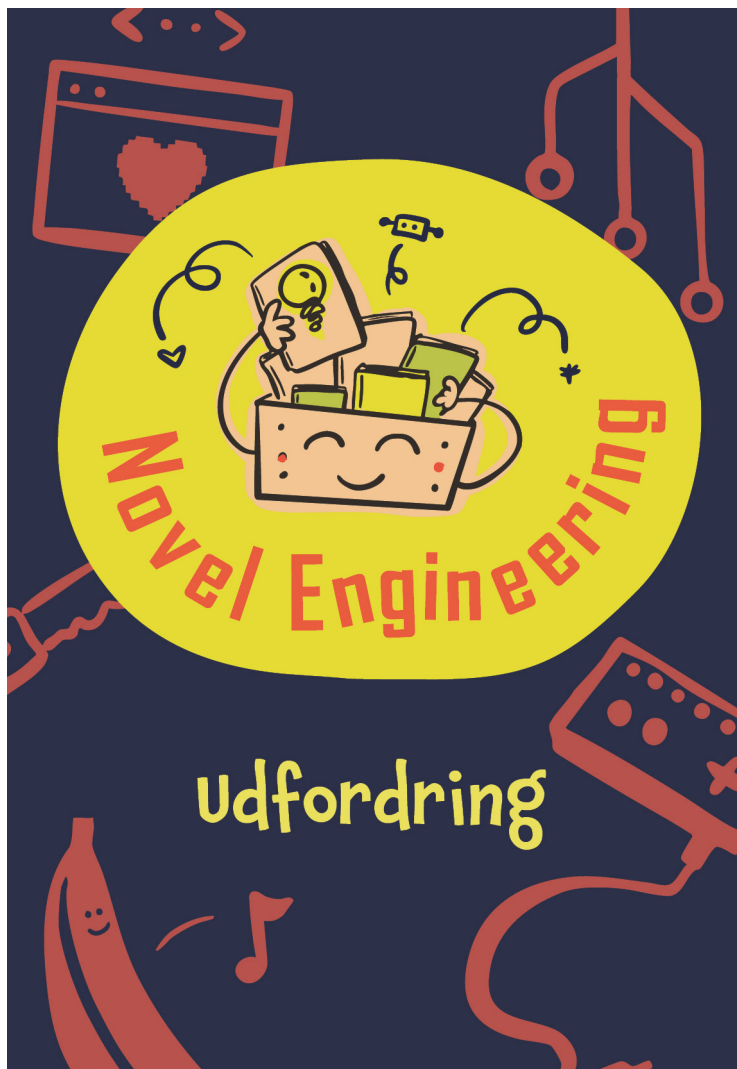
Som Nikki, der har brug for et privat rum.

Bog:

"Nikkis dagbog - Historier fra et ik' specielt fedt liv" Af Rachel Renée Russell

Udfordring:

Nikki vil skrive i fred, men hendes ting bliver rodet i. Byg en hemmelig dagbogsboks med lås eller skjult åbning, som KUN hun kan bruge.



NOVEL ENGINEERING

Tænk:

Som én, med verdens bedste (eller dumme) idé.

Bog:

“Verdens bedste ideer - og et par sygt dårlige” Af Jacob Riising

Udfordring:

En idé er sjov – men virker den? Byg en model af en skør opfindelse, der kan løse et hverdagsproblem – fx en sokketørrer, morgenmads-robot eller sko-rydder.

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

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.



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring



Krea

Udfordring

Krea

Tænk:

Som en landskabsarkitekt.

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.

Krea

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.

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.