TRINMÅL EFTER 6. KLASSETRIN

Det talte sprog

Det skrevne sprog - skrive

StoryStarter

Det skrevne sprog - læse

Sprog, litteratur og kommunikation

LEGO® EDUCATION

StoryStarter
Lærervejledning

StoryStarter
2045100

LEGO education

Indholdsfortegnelse

1. Introduktion

Hvem er materialets målgruppe? 4
Hvad kan materialet bruges til? 4
Hvad består materialet af? 5
StoryStarter grundsæt 5
Spinneren 7
Hvordan kan materialet bruges? 8
Aktivitetstyper 8
Fremgangsmåde 10
Hv-modellen 12

2. Fælles Mål

Fælles Mål 13
Trinmål efter 6. klassetrin 14
Arbejdsformer 18
Evalueringsskema 19

3. StoryVisualizer software

StoryVisualizer softwaren i klasselokalet 21
Systemkrav 22
Sådan installeres StoryVisualizer 23
StoryVisualizer softwaren – detaljer 24
Arbejd med layoutskabeloner 25
Arbejd med brugerdefinerede layoutskabeloner 25
Arbejd med tekst 26
Arbejd med billeder 27
Arbejd med billedmaskering 28
Tag billeder i softwaren 29
Andre billedenheder 30
Arbejd med clipart 30
Gem og publicer 31
Opret nye projekter, eller åbn en projektfil 31

4. Tips og ideér

Bygopedia 32
Baggrunde 33
Tips til fotografer 33
Byggevejledning til spinner 34
Bygopedia – modeller 35

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

5. Aktiviteter

Sådan kommer du i gang

Bare spin løs! 42

Skab den rette stemning 44

Dag til dag-aktiviteter

En god oplevelse 46

Bevar det store figentræ 48

Vulkanudbrud i Lavakøbing 50

Den mystiske mand 53

Det hjemsøgte hus 55

Den øde ø 57

OL i Vinterbyøster 59

Et superstadion 62

Under åben himmel 65

Dagens nyheder 68

Supersejt cirkus 71

Byg og fortæl historier

Uheld i parken 74

Simon skater i parken 77

Roberta den ensomme robot 80

Williams drøm 83

Det hemmelige skattekort 86

Vælg mig, vælg mig! 89

En nat på museet 92

Genfortæl og analyser historier

Den lille havfrue 95

Gys og gru 97

Mit eget lille digt 99

Mystiske sagn 101

6. Ofte stillede spørgsmål 103

7. Oversigt over LEGO® elementer 105

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Introduktion

LEGO® Education er glade for at kunne præsentere lærervejledningen til 45100 StoryStarter grundsættet.

Hvem er materialets målgruppe?

StoryStarter er lavet til brug i danskundervisningen for elever på 2.-6. klassetrin med det formål at udvikle elevernes tale-, læse-, skrive- og sprogfærdigheder samt færdigheder inden for it og medier.

Hvad kan materialet bruges til?

StoryStarter er et unikt og kreativt læringsværktøj, der på en naturlig måde giver det eleverne mulighed for at fortælle historier, således at deres tale-, lytte-, læse- og skrivefærdigheder styrkes. StoryStarter involverer eleverne og motiverer dem til at bruge deres fantasi og udvikle fortællinger, personer og storylines.

Historiefortælling og -skrivning med StoryStarter er et effektivt værktøj til at forbedre elevernes læsefærdighed. Samtidig udfordrer det dem til at fortælle autentiske og/eller fiktive historier baseret på deres egne oplevelser og erfaringer. Ved at strukturere handlingen i en naturlig rækkefølge fremmer eleverne forståelsen og stimulerer fantasien, således at deres kreativitet øges, og de finder på nye og innovative idéer, der styrker læring og opfylder kravene i Fælles Mål.

Eleverne udvikler danskkundskaber, kreativitet og kritisk tankegang, alt imens de laver storyboards, dialoger og personkarakteristikker og skaber scener, ting og væsner, vendinger, spændende handlinger, fastlagte indledninger og afslutninger, tidslinjer og strukturerede hændelser. StoryStarter aktiviteterne, der kan fastlægges alt efter fagligt niveau og klassetrin, er meget alsidige og opfordrer eleverne til at samarbejde samt udveksle erfaringer og idéer.

StoryStarter giver eleverne mulighed for at:
- Tale med selvtillid i forskellige sammenhænge
- Skabe, strukturere og genfortælle historier
- Forberede elevernes tale- og lyttefærdigheder samt læseforståelse
- Udvikle elevernes læse- og skrivefærdigheder
- Analysere historier, personer og handlinger
- Finde frem til og forstå genrebegrebet
- Integrere it og medier på en naturlig måde.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Hvad består materialet af?

StoryStarter består af et sæt LEGO® elementer i en robust opbevaringsboks, to elementbakker, et klistermærkeark samt en oversigt over LEGO elementer, der kan bruges som en tjekliste og hjælpe eleverne til at få overblik og holde styr på deres StoryStarter sæt. StoryStarter er lavet således, at op til fem elever kan arbejde sammen om at lave en historie.

StoryStarter materialet indeholder desuden en lærervejledning og StoryVisualizer software, som sammen byder på 24 aktiviteter med en lang række pensumrelaterede emner inden for danskfaget. Materialet er også velegnet til brug i større tværfaglige sammenhænge.

StoryStarter grundsæt

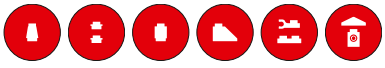
StoryStarter grundsættet består af 1.144 nøje udvalgte LEGO elementer, bl.a. diverse figurer, dyr, tilbehør, ikoniske elementer, grundlæggende klodser, byggeplader, der kan bruges i op til fem scener, og en ekstra byggeplade til StoryStarter spinneren. Sættet indeholder også to elementbakker med separate rum til sortering af elementer efter kategori. Rummene er lavet som en hjælp til historiefortællingsprocessen. Elementerne kan sorteres på mange forskellige måder – der er ingen rigtig eller forkert måde. Vi anbefaler dog, at du bruger lidt tid på at sortere elementerne, enten ved hjælp af strukturen herunder eller efter dit eget system.

Personer
Disse rum kan f.eks. indeholde bestemte dyr og elementer til at bygge personer, såsom hoveder, overkroppe, ben, hår og hatte.

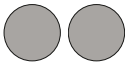
Rekvisitter
Disse rum kan f.eks. indeholde ting, som personerne kan bære, såsom mad, værktøj, ild, vand, krystal osv. Rekvisitterne kan også bruges til ikoniske elementer som f.eks. kæder, hjuldele, kasser og flag.

Miljø
Disse rum kan f.eks. indeholde et udvalg af grundlæggende LEGO klodser til at bygge scener og scenarier, der illustrerer naturen.

Detaljer
Disse rum kan f.eks. indeholde en blanding af mindre elementer. Disse kan med fordel bruges til at gøre scenarierne mere detaljerede.

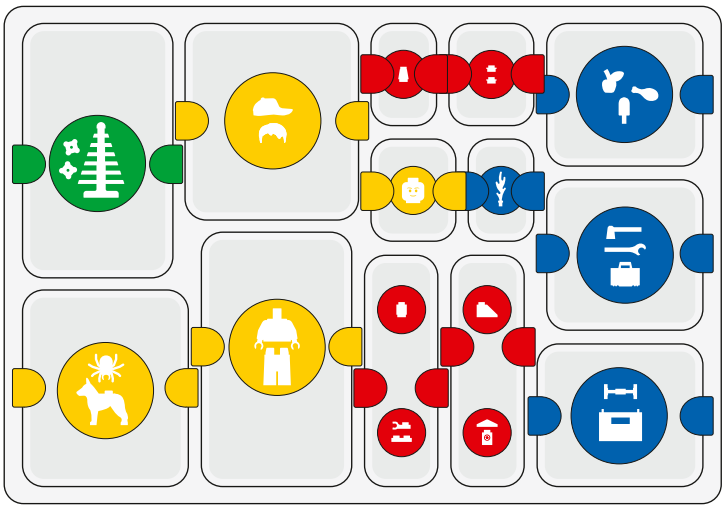


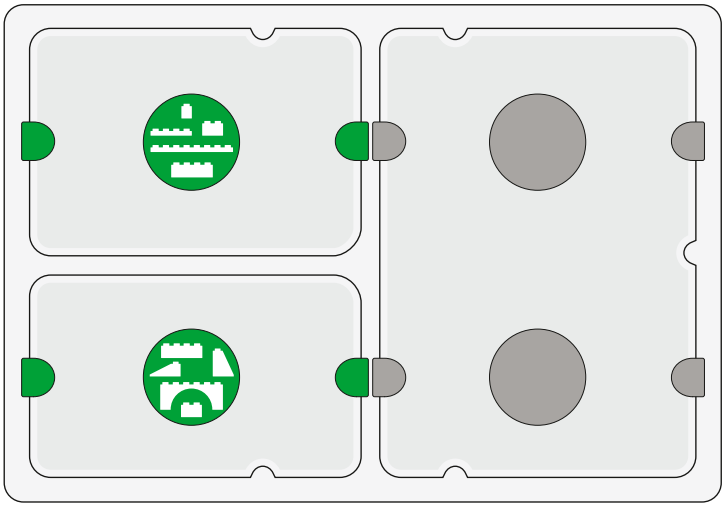
Scener
Disse rum kan f.eks. indeholde byggepladerne til scenerne samt den byggeplade og de tilhørende elementer, der skal bruges til at bygge StoryStarter spinneren. En StoryStarter historie kan bestå af en, tre eller fem scener.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Sæt klistermærkerne på
Start med at sætte klistermærkerne på deres tilhørende rum som vist på illustrationen. Sorter derefter elementerne i deres respektive rum. Denne proces kan tage noget tid, men set ud fra et læringsmæssigt perspektiv, forbedrer den undervisningssituationen væsentligt.

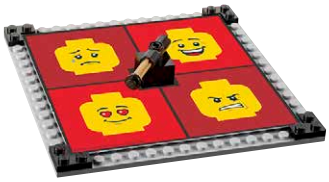




LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Spinneren

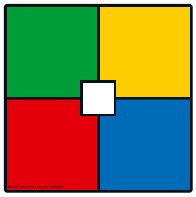
Den unikke spinner med fire spinnerkort (to kort med illustrationer på begge sider) giver eleverne mulighed for at opbygge en historie ved at introducere personer, et miljø og en handling. Spinneren er en smart og sjov spilgenstand, der tilføjer et chanceelement. Den hjælper med at motivere eleverne og føjer variation og kreativitet til historiefortællingen.



De fire spinnerkort hedder:

Kategorispinner

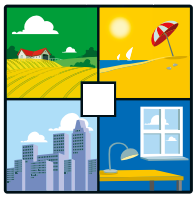
Dette spinnerkort gør det nemt at komme i gang. Eleverne snurrer spinneren og vælger derefter elementer fra den farvekategori, spinneren peger på:



- grøn = miljø
- gul = personer (eleverne må gerne vælge samlede personer eller dyr)
- blå = rekvisitter (eleverne må gerne vælge en samlet rekvisit, f.eks. et flag på en flagstang)
- rød = detaljeelementer.

Miljøspinner

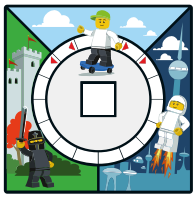
Dette spinnerkort anviser historiens miljø:



- grøn = en park, skov, have, by eller stue
- gul = en strand, ørken, ø eller et varmt/eksotisk sted
- blå = indenfor, udenfor, et hav eller en flod
- lyseblå = en by eller et fremmed miljø.

Tidsspinner

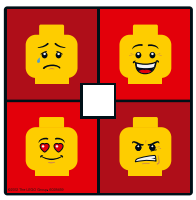
Dette spinnerkort anviser historiens tid:



- grøn = fortid
- lyseblå = nutid
- mørkeblå = fremtid.

Stemningsspinner

Dette spinnerkort anviser både personernes og historiens stemning. Brug spinneren til at finde ud af, om historien skal være:



- trist (øverst til venstre)
- glad (øverst til højre)
- romantisk (nederst til venstre)
- vred (nederst til højre).

Eleverne kan også lave deres egne spinnerkort, så de passer til deres behov.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Hvordan kan materialet bruges?

Aktivitetstyper

Der findes fire aktivitetstyper:

- Sådan kommer du i gang
- Dag til dag-aktiviteter
- Byg og fortæl historier
- Genfortæl og analyser historier.

Sådan kommer du i gang

Det er meget vigtigt, at eleverne bliver fortrolige med materialet og de individuelle elementer. Hvis de ikke er tilpas fortrolige med materialet, kan de ikke bruge det konstruktivt i historiefortællingen. Sådan kommer du i gang-aktiviteterne har til formål at gøre det nemt for læreren og eleverne at komme i gang.

Dag til dag-aktiviteter

Disse aktiviteter giver læreren mulighed for at lade eleverne diskutere relevante begivenheder og oplevelser, såsom fødselsdagsfester, udflugter, TV-dokumentarer, samfundsbegivenheder og bog- og avisanmeldelser. I afsnittet Sæt scenen bliver der foreslået en række problemstillinger, der ligger op til, at eleverne skal opbygge en enkelt scene.

Byg og fortæl historier

Her udforsker eleverne de grundlæggende dele i en histories komposition. En komposition (også kaldet et handlingsforløb) består af en række scener, som hver især illustrerer en selvstændig del af handlingen.

Afhængigt af klassetrin og fagligt niveau kan en komposition indeholde tre scener: en indledning (præsentation), en midte (handling) og en afslutning (løsning); eller fem scener: en indledning, en uddybning, en konfliktoptrapning, et klimaks og en afslutning. En historie kan laves af op til fem elever, der i fællesskab bliver enige om handlingen og derefter bygger hver deres scene af historien.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Genfortæl og analyser historier
Disse aktiviteter giver mulighed for at tilpasse en velkendt historie til elevernes faglige niveau, således at den fungerer som et fundament til det videre arbejde med tekstanalyse og genrekendskab. Læs en historie højt for eleverne, og bed dem om at genopbygge og genfortælle handlingen. Brug dette til at analysere genretræk og lave personkarakteristik.

Eleverne kan også tilføre deres egne handlingssekvenser og slutninger. Det er også muligt at føje en ny begyndelse til en velkendt historie, ligesom det er muligt at ændre personernes følelser, stemningen eller miljøet. Eleverne kan derefter undersøge, hvilken konsekvens deres ændringer kan have på historiens handling.

education

GENFORTÆL OG ANALYSER HISTORIER

Den lille havfrue

Læringsmål

- Udvikl og forbind ideer om gruppesamarbejdsevnen
- Øvelse i at arbejde af en historie, hvor de typiske genrer
- Øvelse i at identificere og beskrive karakterer og skabe teorierude, som hjælper
- Ny dramatisk gestaltgivelse af en fortælling
- Øvelse i at lave en personkarakteristik
- Ny fortælling af sprogligt critterfilm hovedtræk figurativt sprog

Hvad kan du bruge til:
Kort tekst sprog
Kort tekstlæsning – tekst
Kort tekstskrivning – tekst
Sprog, kommunikation og medier

Start scenen

- Lad deltagerne lægge Den lille havfrue individuelt, eller lave den med klassen
- Diskuter i fællesskab de vigtigste detaljer i historien
- Hvilke personer er der i historien og hvilke karakterer?
- Hvilke dele af historien ville du ikke gemme/fortælle og hvorfor/hvilken virkeri? Hvad er historien til at sikre sammenhængende?

Byg historien

Lad deltagerne lægge/tegne/gå sammen i grupper, brainstorme over ideer, og lave en storyboard over scenerne Den lille havfrue, ny efter hver scener. Lad eleverne fremvise og gå sprogligt critterrollen og indlæse med enkelte Tilø ser engang.

Hvor er nogle forslag til de sprogiske scener:
- Havfruen og hendes familie i havet
- Prinsessen ville forlader i verenen.
- Havfruen ser prinsen og bliver forelsket i ham og er skuldre.
- Hendelsen gjorde, men Ella havfrue en mulighed udlånt, der vil forrandte hende vil at mennesker.
- Prinsen gifter og med den Ella havfrue (eller en anden)

Refleksion

Disse spørgsmål skal fungere som inspiration til elevernes refleksion:

- Hvordan fremhæver de enestående gennemlæsninger, og hvad er de?
- Findes scenen er det dansk? Hvad forsøgte den at?
- Hvad var der for og efter det henskrevne?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

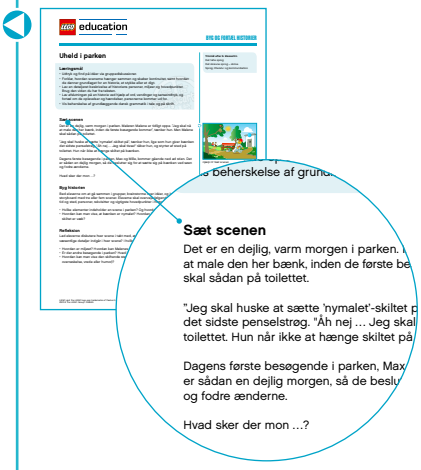
Fremgangsmåde

Hver aktivitet er struktureret således, at den fremmer naturlig progression og en succesfuld læringsoplevelse.

Sæt scenen

Afsnittet Sæt scenen etablerer en præmisse/scene med en åben problemstilling, et opdrag eller en historie. Den kan læses højt for klassen eller bare genfortælles ved hjælp af StoryStarter illustrationen. Illustrationerne har helt bevidst ingen korrekt løsning. Formålet er at opfordre til diskussion og give eleverne mulighed for at beslutte historiens handling.

Der ligger som regel en problemstilling, en udfordring eller en mulighed gemt i teksten eller den evt. tilhørende illustration. Denne er altid uspecifik og anses som værende tilstrækkelig vejledning for de elever, der skal have ekstra udfordring. Ellers refereres der almindeligvis til de nedenstående afsnit Byg historien og Refleksion. Bed eleverne om at forklare mundtligt, hvordan de forstår aktivitetens problemstillinger, og lad dem foreslå mulige løsninger.



Byg historien

At bygge med LEGO® klodser er en organisk og flydende proces. Eleverne kan planlægge på et stykke papir, ved hjælp af storyboards eller bare i hovedet, men deres planer udvikles helt naturligt i den kreative byggeprocess.

Efterhånden som eleverne begynder at bygge, sporer de sig ind på personer, miljø, rekvisitter osv., og de begynder at udvikle historien – herunder om den skal spænde over en, tre eller fem scener.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Refleksion
Afsnittet Refleksion omfatter gennemlæsning, ændringer, spørgsmål, tilpasning og videre byggeri. Eleverne får til opgave at skabe en række stærke og stemningsfulde scenarier, hvor et spændende og varierende persongalleri udspiller et bestemt handlingsforløb. I løbet af denne bygge- og refleksionsproces får eleverne mulighed for at bruge og udvikle deres sproglige færdigheder.

I takt med, at eleverne bygger, bliver de stillet over for nye og spændende udfordringer, som de ikke har kunnet forudse under udarbejdelsen af deres storyboard eller første dialogudkast. For at imødekomme dette bør eleverne ikke følge nogen fastlagt plan til punkt og prikke, men i stedet fortælle om og udvikle deres historie i takt med, at de bygger den.

Hjælp eleverne med at holde fokus, mens de reflekterer over deres arbejde, og hold øje med fokusområder fra Fælles Mål, når de skriver historier ved hjælp af StoryVisualizer softwaren.

Her er nogle generelle spørgsmål, der kan bruges til at hjælpe eleverne med deres selvevaluering, efterhånden som de bygger. Spørgsmålene kan også give læreren indsigt i elevernes detaljeopmærksomhed, samt hvorledes der leves op til de tiltænkte læringsmål:

- Kan du kort beskrive historiens overordnede scenarie og handling?
- Hvilken scene er din favorit af alle dem, du har bygget? Og hvorfor?
- Hvad føler personerne i din historie i hver scene?
- Hvordan får du de følelser frem i historien?
- Hvordan opbygger du spændingen igennem handlingen?
- Kan du give et eksempel på replikkerne og det sprog, du benytter dig af? (Her bedes eleven komme med eksempler på tillægsord og beskrivelser, stedord osv., afhængigt af formålet med undervisningen).
- Hvem er din yndlingsperson i historien, og hvorfor?

Del og dokumentér
I løbet af delings- og dokumenteringsprocessen skal eleverne præsentere deres historieforløb over for et publikum eller hinanden. Sørg altid for, at der er tid til spørgsmål efter hver præsentation. Mind eleverne om, at hver eneste historie er unik, og at der ikke findes nogen "forkert" historie – men at den som regel kan tydeliggøres, justeres og uddybes. En historie kan præsenteres ved at fremvise scenerne, eller ved at bruge en projektor til præsentationen.

Dokumentering af storyboards, historier og læringsudbytte kan udarbejdes i kladder, før eleverne går i gang med at bruge StoryVisualizer softwaren.

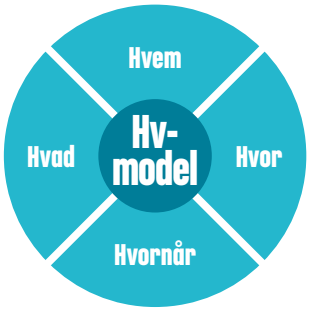
Videre arbejde og inspiration
Dette afsnit giver idéer til, hvordan eleverne kan arbejde videre med den pågældende StoryStarter aktivitet og derved videreudvikle deres historie. Disse forslag kan bruges til alle elever som ekstra udfordringer og inspiration.

Denne sektion inkluderer ekstra it-baserede aktiviteter for at sikre flere fortælle- og skriveoplevelser.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Hv-modellen

Du kan med fordel bruge en hv-model til alle aktiviteter. Modellen giver en historie struktur og hjælper eleverne med at bevare fokus på de vigtigste historieskabende elementer. Gør det klart for eleverne, at alle fire elementer skal overvejes i løbet af historieskrivningen.



Hvem handler historien om?
Dette spørgsmål skal få eleverne til at tænke over personerne i deres historie.

Hvor foregår historien?
Dette spørgsmål skal få eleverne til at tænke over et passende miljø.

Hvornår foregår historien?
Dette spørgsmål skal få eleverne til at tænke over tiden, som historien foregår i.

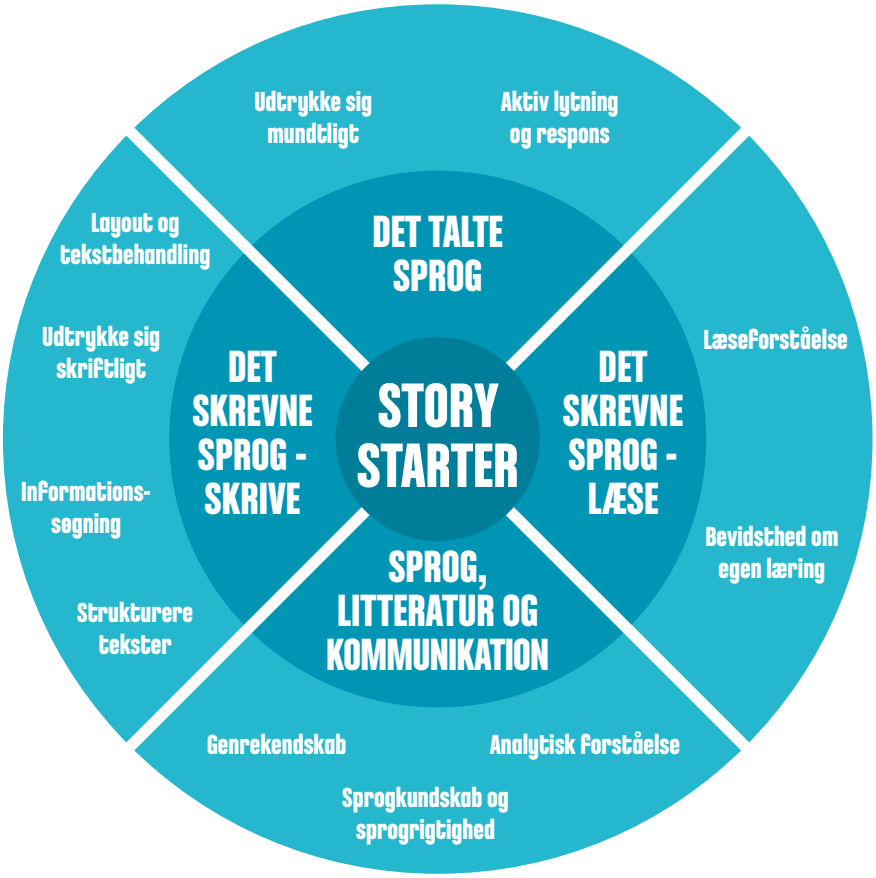
Hvad sker der?
Dette spørgsmål skal få eleverne til at fokusere på beskrivelsen af historiens handling, dvs. de hændelser, der udgør historieforløbet, og hvordan de hænger sammen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Fælles Mål

Trinmål efter 2., 4. og 6. klassetrin

Aktivitetsmaterialet tilgodeser trinmålene for faget dansk efter 2., 4. og 6. klassetrin. Når eleverne er aktive i egen læringsproces dvs. undersøger, kreerer, bygger, fortæller historier, spørger ind til emner og kommunikerer, udvikler de en lang række danskfaglige færdigheder. Således hjælper StoryStarter eleverne med at udvikle de færdigheder og den viden og forståelse, som er nødvendige i forbindelse med Fælles Måls fire kerneområder: Det talte sprog, Det skrevne sprog - skrive, Det skrevne sprog - læse samt Sprog, litteratur og kommunikation (se Fælles Mål-hjulet nedenfor).



Hver enkelt StoryStarter aktivitet er lavet sådan, at den kan differentieres alt efter det pågældende klassetrin og tilgodeser derved trinmålene efter både 2., 4. og 6. klassetrin. Til hver enkel aktivitet er der henvisninger til Fælles Måls fire kerneområder.

Få et nærmere overblik over de specifikke henvisninger til trinmålene efter 6. klassetrin på side 14-18.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Trinmål efter 6. klassetrin

Det talte sprog	Bruge talesproget forståeligt og klart i samtale, samarbejde og diskussion og fungere som ordstyrer	Udvikle et nuanceret ord- og begrebsforråd	Argumentere, debattere og informere	Udtrykke fantasi, følelser, tanker, erfaringer og viden i sammenhængende form	Læse op med tydelig artikulation og fortolkende betoning	Lytte aktivt til andre og følge op med analytiske spørgsmål	Bruge kropssprog og stemme som udtryksmiddel afpasset efter genre og format	Forstå lette norske og svenske tekster og andre udtryksformer og kende til nogle ligheder og forskelle mellem nabosprogene
Bare spin løs!	●		●	●		●	●	
Skab den rette stemning	●		●	●		●	●	
En god oplevelse	●		●	●		●	●	
Bevar det store figentræ	●		●	●		●	●	
Vulkanudbrud i Lavakøbing	●		●	●		●	●	
Den mystiske mand	●		●	●		●	●	
Det hjemsøgte hus	●		●	●		●	●	
Den øde ø	●		●	●		●		
OL i Vinterbyøster	●		●	●		●		
Et superstadion	●		●	●		●		
Under åben himmel	●		●	●		●	●	
Dagens nyheder	●		●	●		●		
Supersejt cirkus	●		●	●		●	●	
Uheld i parken	●		●	●		●	●	
Simon skater i parken	●		●	●		●	●	
Roberta den ensomme robot	●		●	●		●	●	
Williams drøm	●		●	●		●	●	
Det hemmelige skattekort	●		●	●		●	●	
Vælg mig, vælg mig!	●		●	●		●	●	
En nat på museet	●		●	●		●	●	
Den lille havfrue	●		●	●		●		
Gys og gru	●		●	●		●	●	
Mit eget lille digt	●		●	●		●	●	
Mystiske sagn	●		●	●		●	●	

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Det skrevne sprog – læse	Beherske sikre og automatiserede afkodningsstrategier til læsning af kendte og nye ord i forskellige tekster	Læse sprogligt udviklende tekster og bruge varierede læseforståelsesstrategier	Søge forklaringer på ord og fagudtryk i trykte og elektroniske ordbøger	Anvende forskellige læseteknikker	Udvikle læsehastighed og tilpasse læsemåde til genre og sværhedsgrad	Fastholde hovedindholdet af det læste i skriftlig form	Læse alderssvarende skøn- og faglitteratur og digitale tekster hurtigt og sikkert med god forståelse og indlevelse	Læse sig til danskfaglig viden	Læse med øget bevidsthed om eget udbytte af det læste	Udvikle og vedligeholde hensigtsmæssige læserutiner og oparbejde læsekultur	Søge skøn- og faglitteratur på bibliotek og internet til egen læsning og opgaveløsning	Læse lette norske og svenske tekster
Bare spin løs!												
Skab den rette stemning												
En god oplevelse												
Bevar det store figentræ												
Vulkanudbrud i Lavakøbing		●				●	●		●		●	
Den mystiske mand		●				●	●		●		●	
Det hjemsøgte hus												
Den øde ø												
OL i Vinterbyøster												
Et superstadion												
Under åben himmel						●	●				●	
Dagens nyheder		●				●	●		●		●	
Supersejt cirkus												
Uheld i parken												
Simon skater i parken												
Roberta den ensomme robot												
Williams drøm												
Det hemmelige skattekort												
Vælg mig, vælg mig!												
En nat på museet		●				●	●		●		●	
Den lille havfrue		●				●	●		●			
Gys og gru		●				●	●		●		●	
Mit eget lille digt		●				●	●		●		●	
Mystiske sagn		●				●	●		●		●	

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Det skrevne sprog - skrive	Strukturere og skrive tekster i forskellige fiktive og ikke-fiktive genrer	Indsamle og disponere stof før skrivning samt skrive fra ide til færdig tekst	Strukturere og variere eget skriftsprog og skabe sammenhæng mellem sætninger og afsnit	Skrive kommenterende, forklarende og argumenterende med et ordforråd tilpasset forskellige teksttyper	Stave alle almindelige ord sikkert, bruge korrekte bøjningsformer og anvende afsnit og hensigtsmæssig tegnsætning	Lave grafisk opsætning af tekster til bestemte formål og modtagere	Skrive med sammenbundet og funktionel håndskrift	Skrive på computer med funktionel skriveteknik	Søge hensigtsmæssigt på internettet og bruge tekstbehandling varieret i egne skriveprocesser	Bruge skrivning bevidst som støtte for tænkning
Bare spin løs!	●			●		●			●	
Skab den rette stemning	●		●	●		●			●	
En god oplevelse			●	●	●	●			●	
Bevar det store figentræ				●		●			●	
Vulkanudbrud i Lavakøbing	●	●		●		●			●	
Den mystiske mand	●	●		●		●			●	●
Det hjemsøgte hus	●	●	●	●		●			●	●
Den øde ø	●		●	●		●			●	
OL I i Vinterbyøster	●			●	●	●			●	
Et superstadion	●			●		●			●	
Under åben himmel	●	●		●		●			●	
Dagens nyheder	●	●	●	●		●			●	
Supersejt cirkus			●		●	●			●	●
Uheld i parken			●			●			●	●
Simon skater i parken			●	●	●	●			●	●
Roberta den ensomme robot	●	●	●	●		●			●	●
Williams drøm			●	●		●			●	●
Det hemmelige skattekort	●		●	●		●			●	●
Vælg mig, vælg mig!	●			●		●			●	
En nat på museet	●		●	●		●				●
Den lille havfrue			●	●						●
Gys og gru			●	●					●	●
Mit eget lille digt	●		●	●		●				●
Mystiske sagn		●	●	●		●			●	●

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Sprog, litteratur og kommuni-kation	Bruge sproget til kommunikation, argumentation, problemløsning og formidling af viden	Vise kendskab til sprogets spændvidde fra hverdagssprog til kunstneriske udtryksformer	Kende forskelle og ligheder mellem det talte og det skrevne sprog og karakterisere dem	Skelne mellem hel- og ledsætninger, kende de vigtigste sætningsled og have viden om forskellige ordklasser og deres funktion i sproget	Kende betydningen af tekniske og abstrakte ord og fagtermer	Forklare samspillet mellem genre, sprog, indhold og situation	Vise indsigt i sprog, sprogbrug og sprogrigtighed i egne og andres tekster	Karakterisere og anvende forskellige genrer inden for fiktion og ikke-fiktion	Fortolke, perspektivere og forholde sig til tekster og andre udtryksformer ud fra både oplevelse og analyse	Kende betydningen af sproglige og stilistiske virkemidler	Vise kendskab til både genrers og enkelte forfatterskabers særpræg	Finde og forholde sig til udtryk for værdier i andres udsagn og i tekster og andre udtryksformer	Kende til litteraturens foranderlighed gennem tiderne, og til at litteratur afspejler den tid, den er blevet til i	Udtrykke sig i billeder, lyd og tekst i forskelligartede produktioner samt i dramatisk form	Søge information på en systematisk og kritisk made	Forstå samspillet mellem sprog og kultur og betydningen af sproglig mangfoldighed
Bare spin løs!	●		●			●	●	●	●		●			●		
Skab den rette stemning	●		●			●	●	●	●		●			●		
En god oplevelse	●		●	●		●	●	●	●	●	●			●		
Bevar det store figentræ	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Vulkanudbrud i Lavaköbing	●		●			●	●	●	●	●	●			●	●	
Den mystiske mand	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●	●	
Det hjemsøgte hus	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Den øde ø	●		●			●	●	●		●	●	●		●		
Ol i Vinterbyøster	●		●	●		●	●	●		●	●	●		●		
Et superstadion	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Under åben himmel	●		●				●	●	●	●	●	●		●	●	
Dagens nyheder	●		●			●	●	●		●		●		●	●	
Supersejt cirkus	●		●	●		●	●		●	●		●		●		
Uheld I parken	●		●			●	●		●	●		●		●		
Simon skater i parken	●		●				●		●	●		●		●		
Roberta den ensomme robot	●		●			●	●		●	●		●		●	●	
Williams drøm	●		●			●	●		●	●				●		
Det hemmelige skattekort	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Vælg mig, vælg mig!	●		●			●	●	●	●	●		●		●		
En nat på museet	●		●			●	●			●		●		●	●	
Den lille havfrue	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Gys og gru	●		●			●	●	●	●	●	●	●		●		
Mit eget lille digt	●		●			●	●	●	●	●	●	●				
Mystiske sagn	●		●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●		

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Arbejds-former	Story Visualizer	Boganmeldelse	Reklame	Planche, plakat og/eller opslag	Folder og/eller brochure	Drama	Manuskript	Artikel, avis, interview og/eller reportage	Dagbog	Dokumentar	Digt og/eller sagn	Brev	Tidslinje	Meddigtning og/eller omskrivning	Tegneserie	Politirapport
Bare spin løs!	●															
Skab den rette stemning	●													●		
En god oplevelse	●			●												
Bevar det store figentræ	●							●						●		
Vulkanudbrud i Lavaköbing	●		●					●								
Den mystiske mand	●	●						●						●		
Det hjemsøgte hus	●									●				●		
Den øde ø	●							●						●		
OL i Vinterbyøster	●							●						●		
Et superstadion	●				●			●								
Under åben himmel	●				●						●					
Dagens nyheder	●			●				●								
Supersejt cirkus	●		●			●									●	
Simon skater i parken	●			●										●		
Roberta den ensomme robot	●											●				
Williams drøm	●			●										●		
Det hemmelige skattekort	●										●			●		
Vælg mig, vælg mig!	●											●		●		
En nat på museet	●				●				●				●			
Den lille havfrue	●	●			●											
Gys og gru	●							●						●		●
Mit eget lille digt	●										●					
Mystiske sagn	●				●		●	●		●				●		

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Evalueringsskema

Evalueringsskemaet er sammen med StoryStarter et effektivt værktøj til at:

- Fremlægge forventningerne til elevernes
  - kvalitet i arbejdet
  - fokuspunkter
  - mål

- Fungere som et værktøj til selvevaluering for eleverne

- Udvikle elevernes selvstændighed

- Give eleverne feedback på opgaver og projekter hvad angår
  - længerevarende (have styr på opgaven/projektet)
  - fremskridtsevaluering
  - vurdering af det endelige resultat.

Evalueringsskemaerne er forskellige afhængigt af klassetrin og læringsmål. Eksemplet på næste side viser et evalueringsskema med fokus på personkarakteristik. Denne type evalueringsskema kan nemt tilpasses, så det stemmer overens med målene i Fælles Mål og kan bruges sammen med andre former for evaluerings- og vurderingsværktøjer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Evalueringsskema

Elementer	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Point
Overvejer historiens personer	Beskriver personen, men ikke dennes følelser.	Beskriver personens følelser, men benytter ikke denne viden i sin videre fortolkning.	Beskriver personens følelser og benytter denne viden i sin videre fortolkning, hvis der bliver spurgt ind til det.	Beskriver personens følelser og benytter selvstændigt denne viden i sin videre fortolkning.	
Fortællersynsvinkel	Har svært ved at beskrive fortællersynsvinklen.	Beskriver fortællersynsvinklen.	Beskriver fortællersynsvinklen og kan sammenkæde den med historiens overordnede betydning.	Beskriver detaljeret fortællersynsvinklen og benytter denne viden til at forstå historiens overordnede betydning.	
Skaber sammenhænge	Kan ikke formidle en relevant sammenhæng mellem historien og dens personer.	Skaber en relevant sammenhæng mellem historien og dens personer.	Udnytter fortællersynsvinklen til at skabe en relevant sammenhæng mellem historien og dens personer.	Analyserer personernes synsvinkel for at skabe en tydelig sammenhæng mellem dem og historien.	

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

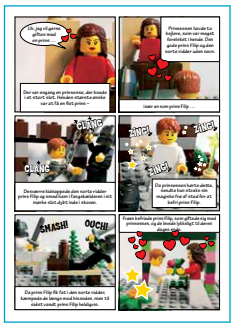
StoryVisualizer software

StoryVisualizer softwaren i klasselokalet

Eleverne lærer at udtrykke sig skriftligt ved at skrive autentiske og fiktive historier, hvor de beskriver oplevelser og begivenheder skriftligt samt giver udtryk for og underbygger deres holdninger og forståelse af et bearbejdet emne. De lærer også at værdsætte et af hovedformålene med at skrive, nemlig at videregive information til andre på en enkel og letforståelig måde. Desuden lærer eleverne gradvist at tilpasse deres stil og indhold til opgaven. Eleverne udvikler også evnen til at søge efter viden og have en analytisk tilgang til litterære og informative kilder. For at opnå disse kompetencer skal eleverne bruge en del tid og engagement i at skrive og øve sig.

Mange elever er dygtige læsere, men har svært ved at skrive. De har gode idéer til indholdet i historien, men mangler de skriftlige færdigheder, der skal til for at skabe begyndelsen, strukturere ideerne og skrive sig frem imod en konklusion. Disse elever foretrækker at lave tegninger, der illustrerer historien og understøtter deres idéer.

Med StoryVisualizer softwaren kan eleverne kombinere ord og billeder til at løse problemstillinger i historiefortællingen, som de ellers ikke ville kunne have løst. Softwaren byder på en lang række layoutskabeloner, der alle er designet til at fungere som en velegnet arbejdsplatform for eleverne tilpasset deres faglige niveau. For eksempel giver tegneserieskabelonen eleverne mulighed for at fortælle en historie ved hjælp af en række billeder med tilhørende tekst. Med denne skabelon kan eleverne overføre bestemte elementer direkte ind i tekstdokumenter, så f.eks. teksten fra en taleboble kan bruges i anførselstegn. Skabelonerne kan også tilpasses brugerens ønsker og behov.



StoryVisualizer softwaren fungerer som et nyt præsentationsværktøj for eleverne. Softwaren gør det nemt at skrive, udskrive, offentliggøre og dele historier med andre elever. Dokumenterne kan også e-mailes til forældre eller lægges ud på hjemmesider.

StoryVisualizer softwaren

- Giver en flot, visuel gengivelse af elevernes viden
- Illustrerer vigtige informationer, så de er nemme at huske
- Aktiverer elevernes kreative tankegang og skriftlige færdigheder
- Giver en perfekt indgangsvinkel til at skrive replikker
- Fremmer elevernes skrivelyst
- Fremmer organisatoriske evner via historiefortælling og storyboarding
- Indeholder billeder, som kan bidrage til at give en historie eller et emne mere mening
- Styrker elevernes kreative tankegange
- Styrker elevernes skrivefærdigheder via visuel/verbal-sammenhænge
- Øger elevernes læse- og skrivefærdigheder samt kognitive kompetencer
- Fungerer som vurderings- og evalueringsværktøj.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

StoryVisualizer softwaren giver dig mulighed for at lave dine egne StoryStarter historier. Den enkle og intuitive brugerflade gør det nemt for eleverne at skabe deres egne historier i høj kvalitet til udskrivning eller deling.

StoryVisualizer softwaren tilbyder en lang række funktioner, der giver eleverne mulighed for at videreudvikle deres historier ved at bruge importerede billeder, webcambilleder, baggrunde, clipartgrafik og det brugervenlige tekstværktøj. Softwaren øger ganske enkelt brugerens kreativitet og hjælper ham eller hende med at realisere sine kreative ideer og skrivefærdigheder.

Systemkrav

Windows

- 2,33 GHz eller hurtigere x86-kompatibel processor
- 512 MB RAM
- 128 MB grafisk hukommelse
- Microsoft® Windows® XP (32-bit), Windows Vista® (32-bit), Windows 7 (32- og 64-bit) eller Windows 8 (desktop-tilstand; metro-tilstand understøttes ikke)
- Bredbåndsforbindelse (til at downloade softwaren)
- Min. skærmopløsning: 1024 × 768 pixels.

Mac OS

- Intel Core™ Duo 1,33 GHz eller hurtigere processor
- 512 MB RAM
- 128 MB grafisk hukommelse
- Mac OS X 10.7 eller 10.8
- Bredbåndsforbindelse (til at downloade softwaren)
- Min. skærmopløsning: 1024 × 768 pixels.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Sådan installeres StoryVisualizer

PC- og Mac-version:
Download og installer StoryVisualizer softwaren fra hjemmesiden LEGO® Education Resources Online (LERO): **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Du kan kopiere og installere StoryVisualizer softwaren på flere PC'er/Mac-computere på din skole. Se installationsvejledningen, som også findes på LERO hjemmesiden.

Tabletversion:
Find LEGO Education StoryVisualizer appen på din tablet, og installer den.
Kør appen ved at indtaste din adgangskode til tablet-appen.

Du kan få flere oplysninger om StoryVisualizer tablet-appen og din adgangskode på **http://legoeducation.com/LERO**.

http://legoeducation.com/LERO

Tabletversionen af StoryVisualizer softwaren har de samme overordnede funktioner som PC- og Mac-versionen, men den er udviklet specielt til tabletplatformen. Hvis du har problemer med at bruge tabletversionen, bedes du læse softwareafsnittet i lærervejledningen.

Skift sprog eller tjek for softwareopdateringer til PC- og Mac-version:
Hvis du vil skifte sprog, skal du klikke på "Skift sprog" i den øverste menulinje og vælge et andet sprog.

Hvis du har internetadgang, og der er en nyere softwareversion tilgængelig, vises meddelelsen "Opdateringer tilgængelige" i øverste menulinje. Når du klikker på "Opdateringer tilgængelige", kommer du til LEGO Education Resource Online hjemmesiden, hvor du kan se alle tilgængelige opdateringer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

StoryVisualizer softwaren – detaljer

Softwareoversigt

StoryVisualizer softwaren består af følgende:

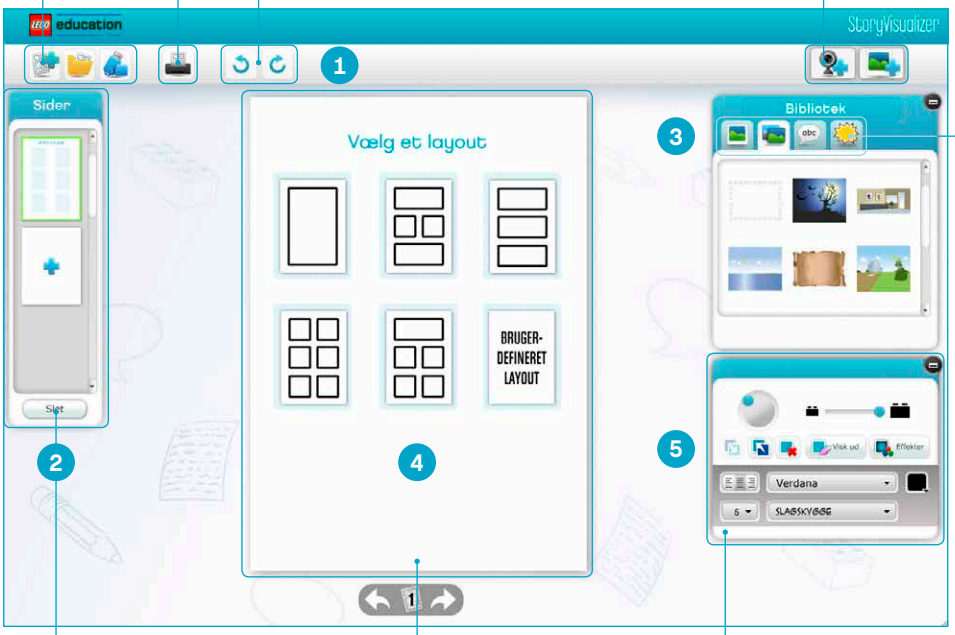
1. Menulinje med forskellige funktioner.
2. Sideoversigt med hurtig adgang til en valgt StoryVisualizer side. Her kan du også sortere dine sider.
3. Bibliotek med forskellige StoryVisualizer elementer, f.eks. talebobler, billeder, webcambilleder, baggrunde og tekstværktøjer.
4. Skrivebord med en række layoutskabeloner til din historie.
5. Panelet Egenskaber med mulighed for f.eks. at skifte tekstfarve, tekststørrelse osv.

Opret nyt projekt
Åbn projekt
Gem som projekt
eller pdf

Udskriv projekt

Fortryd
Annuller fortryd

Tag billede
Importer billede



Faner:
Importerede billeder
Baggrunde
Tekst
Clipart

Tilføj side
Sorter sider

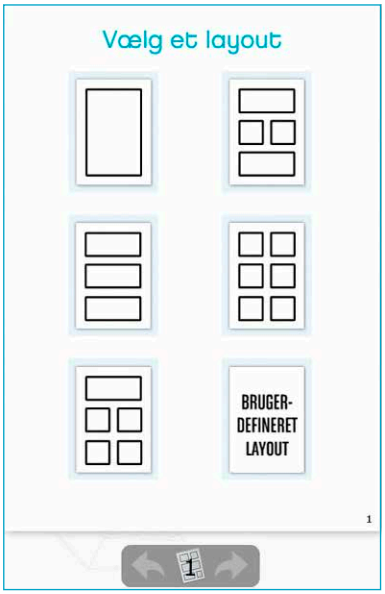
Vælg layoutskabelon
Opret brugerdefineret
layoutskabelon
Gå til næste side
Gå til forrige side

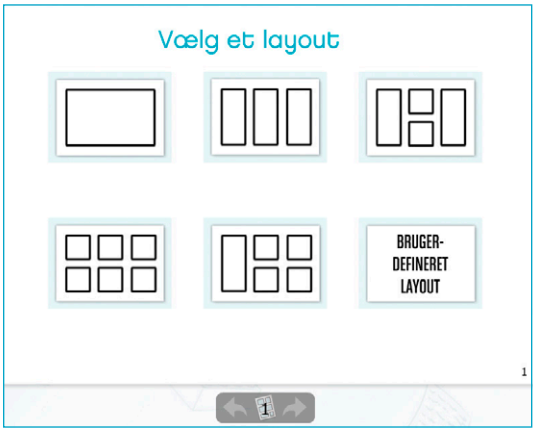
Drej objekt
Skaler objekt
Placer forrest
Placer bagerst
Slet objekt
Billedmaskering
Billedeffekt
Venstrejuster, centrer eller
højrejuster tekst
Vælg skrifttype, tekstfarve
og effekt

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Arbejd med layoutskabeloner

Vælg først sideretningen (stående/liggende) og derefter et layout ved at klikke på en af layoutskabelonerne. Vælg blandt en række standardskabeloner, eller lav din egen brugerdefinerede skabelon. Vælg forskellige skabeloner til hver side eller det samme igennem hele projektet.

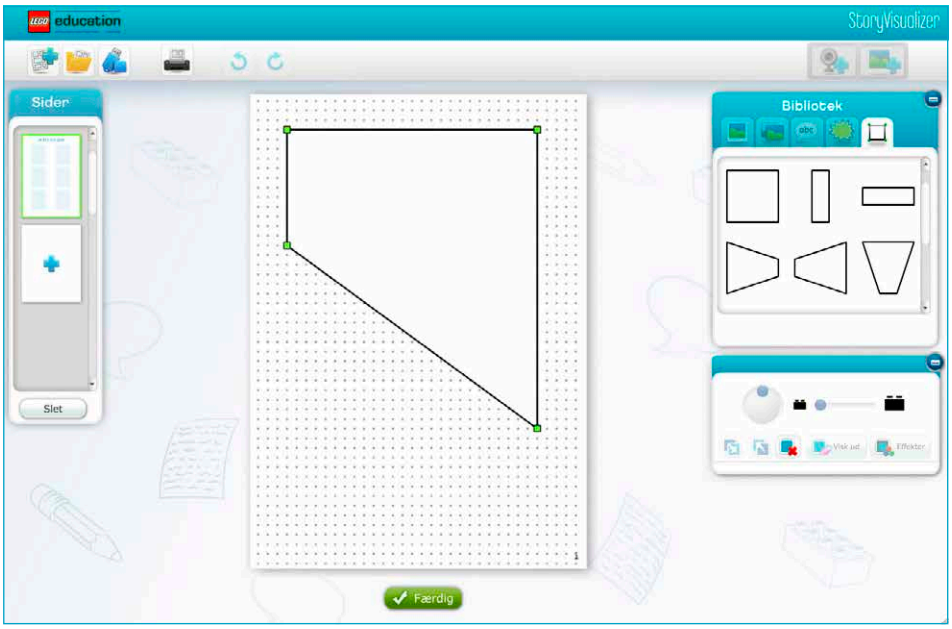




Klik på knappen Tilføj side i sideoversigten for at tilføje en ny skabelonside til et projekt.

Arbejd med brugerdefinerede layoutskabeloner

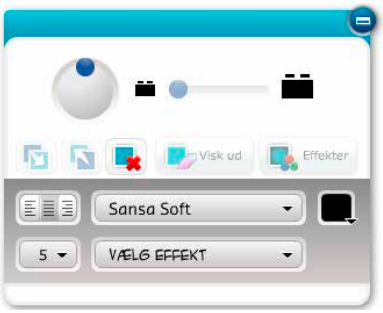
Lav din egen layoutskabelon ved at klikke på knappen Brugerdefineret layout i layoutpanelet.
Træk derefter objekter fra panelet Bibliotek til din skabelon.
Klik på et objekt for at aktivere det, og brug de grønne kontrolpunkter til at justere størrelse og form. Det er muligt at oprette flere skabeloner.
Husk at klikke på knappen Færdig for at acceptere din brugerdefinerede skabelon.
Bemærk, at du ikke længere kan redigere et brugerdefineret layout, når du har klikket på knappen Færdig.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Arbejd med tekst

Klik på fanen Tekst i panelet Bibliotek. Træk en taleboble eller tekstboks til skrivebordet. Teksten "Skriv noget sejt" vises inden i taleboblen. Dobbeltklik på taleboblen for at redigere teksten. Taleboblens/tekstboksens størrelse justeres automatisk efter tekstens længde.



Brug panelet Tekst til at
- dreje tekst
- ændre skrifttype og -størrelse
- ændre skriftfarve
- justere tekst.

Talebobler kan flyttes til en hvilken som helst placering i layoutet. Brug musen til at trække i det grønne kontrolpunkt for at flytte taleboblens pil.

Klik på taleboblens pil for at flytte taleboblen.

Eksempler på tekstformatering.

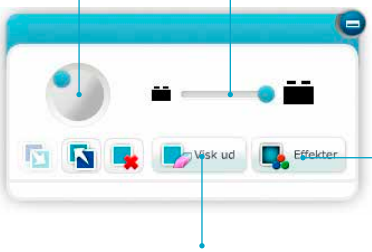
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Arbejd med billeder

For at føje et billede til dit projekt skal du først importere det i dit billedbibliotek. Klik på knappen Importer billede i menulinjen, og gennemse din computer for billeder, du vil bruge. StoryVisualizer softwaren viser kun understøttede billedfilformater (.jpg og .png).

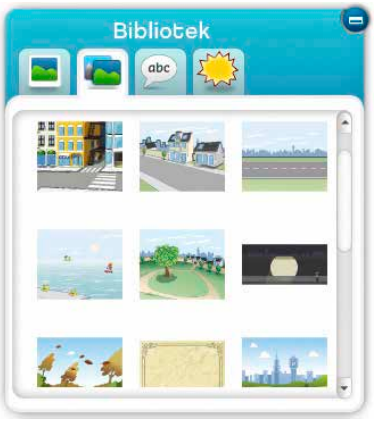
Tilføj billede.

Træk billedet fra biblioteket til skrivebordet.
Du kan flytte billedet rundt i layoutet, som du ønsker.
For at slette et importeret billede skal du først klikke i afkrydsningsfeltet og derefter på knappen Slet billede.
Du kan kun slette importerede billeder fra biblioteket, hvis de ikke bruges i dit projekt.



Klik på knappen Effekter for at ændre billedets udseende. Du kan vælge blandt flere forskellige billedeffekter.

Vælg mellem forskellige billedstile.



Vælg mellem forskellige baggrunde.

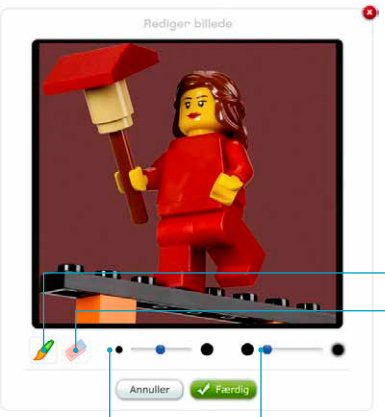
Klik på fanen Baggrunde for at vælge standardbaggrunde til din historie.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Arbejd med billedmaskering

Med denne funktion kan du fjerne baggrunden i et billede.
Træk billedet fra biblioteket til skrivebordet, og klik på knappen Visk ud for at arbejde med viskelæderet.

Der er to viskelædere: et hårdt rundt og et blødt rundt. Brug skyderen til at justere viskelæderets størrelse.



Fortryd sletning af billedet

Slet en del af billedet

Hård rund pensel

Blødt rundt viskelæder

Før billedmaskering

Efter billedmaskering

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Tag billeder i softwaren

Med denne funktion kan du tage og importere billeder direkte fra et eksternt eller indbygget webcam.
Klik på knappen Tag billede i menulinjen for at importere et billede via dit webcam.

Første gang, du klikker på knappen Tag billede, leder StoryVisualizer softwaren efter et installeret webcam. Når søgningen er færdig, vises en liste over fundne webcams.

Klik på det, du vil bruge.

Nu er du klar til tage billeder med det valgte webcam. Klik på kameraknappen for at føje et billede til biblioteket.
Hvis du vil tage flere billeder, skal du bare klikke på kameraknappen igen. Klik på knappen Luk for at forlade billedtagningen.

Nu kan du trække billederne til skrivebordet og arbejde med dem som beskrevet i afsnittet Billeder.

Klik på knappen Tag billede.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Andre billedenheder

Du kan bruge et digitalkamera, en smartphone eller en mobiltelefon med kamera som billedenhed.

Følg disse trin, hvis du bruger en smartphone:

- Tag et billede.
- Slut smartphonen til computeren.
- Kopier billedet fra smartphonen til computerens harddisk.
- Klik på knappen Importer billede i StoryVisualizer, og gå til mappen med smartphonebilledet.

Arbejd med clipart

Klik på fanen Clipart i biblioteksspanelet, og træk et clipartbillede til skrivebordet. Clipartbilledet kan bruges på samme måde som et importeret jpg- eller png-billede.

Brug panelet Egenskaber til at

- dreje
- skalere
- ændre stil.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Gem og publicer

StoryVisualizer softwaren giver dig mulighed for at gemme dine projekter i to formater.
Klik på knappen Gem for at gemme projektet som en StoryVisualizer projektfil (.lsp) eller som en pdf-fil.
Filerne gemmes på din computers harddisk.

Bemærk, at du kun kan genåbne StoryVisualizer projektfiler (.lsp)!

Hvis du vil dele dit projekt via e-mail, skal du åbne dit mailprogram og vedhæfte den gemte fil.
Du kan også udskrive dit projekt ved hjælp af knappen Udskriv projekt i menulinjen.

Brug knappen Udskriv projekt til at udskrive dit projekt.

Opret nye projekter, eller åbn en projektfil

For at åbne et nyt StoryVisualizer projekt, skal du klikke på den blå "+"-knap i menulinjen.
For at åbne et eksisterende StoryVisualizer projekt, skal du klikke på Åbn projekt i menulinjen.

Opret eller åbn et projekt.

Du kan kun åbne et StoryVisualizer projekt i StoryVisualizer softwaren.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Tips og ideér

Bygopedia

Det anbefales at give eleverne en række hurtige og nemme idéer til historiefortællingen og udarbejdelsen af scener tidligt i processen.

Bygopediaen indeholder billeder af enkle modeller, som kan inspirere eleverne og opfordre til refleksion og nytænkning. Den er opdelt i syv kategorier:

- Dyr
- Personer
- Bygninger
- Køretøjer
- Indendørs
- Udendørs
- Naturen.

Brug bygopediaen

Billederne kan udskrives i farve, lamineres og uddeles til eleverne enkeltvis eller i grupper for at give inspiration. De kan også hænges på væggene i klasselokalet som plakater med inspiration til scener og historiefortælling.

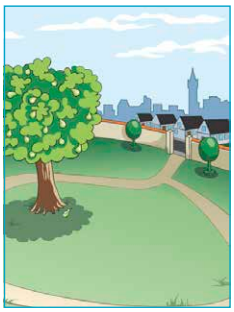
Efter et stykke tid begynder eleverne at udvikle deres egne kreative tips og idéer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Det er en god idé at tage billeder af elevernes egne idéer. Billederne kan også udskrives og lamineres og derefter bruges til at sammensætte et ide-katalog til inspiration for andre elever. Dette er en effektiv måde at give eleverne en følelse af, at de samarbejder og bliver inspireret i takt med, at de fortæller om og deler deres idéer.

Baggrunde

De eksisterende baggrunde i StoryVisualizer softwaren viser en række standardbilleder, der kan bruges i mange forskellige historier. De kan også tilpasses, så de passer til elevernes scener, og bruges under billedtagning og arbejde med softwaren. Baggrunde kan udskrives og lamineres, så de kan bruges igen og igen.



Bed eleverne om at lave deres egne baggrunde med samme format, som kan udskrives og lamineres til et klasse katalog af baggrunde.

Tips til fotografer

Efter deres præsentationer vil eleverne måske gerne ændre på deres historie eller enkelte scener. Det kan være en god idé at tage billeder af elevernes scener, før de ændres. Her er webcams oplagte, men et hvilket som helst digitalkamera er fint. Det anbefales at tage et billede af hver scene og i enkelte tilfælde nærbilleder af særlige detaljer.

Snak med eleverne om billedets virkemidler, såsom brug af nærbilleder, kameravinkler og billedeffekter. Her er et par eksempler:

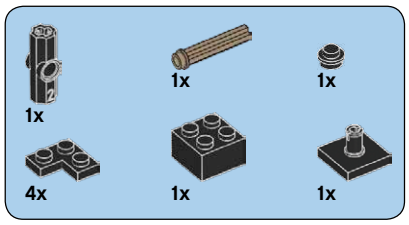
Natteeffekt
Tag et billede af en scene i et delvist mørkt rum. Brug en mørk/sort baggrund og en lommelygte til at oplyse bestemte dele af scenen.

Frøperspektiv
Placer scenen i en passende højde, og tag et billede af den nedefra.

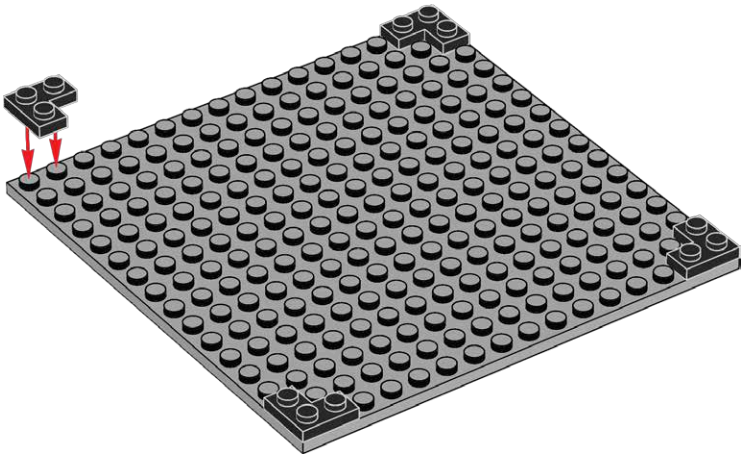
Portræt
Tag et nærbillede af historiens personer, særlige situationer eller vigtige detaljer. Dette er særligt effektivt i forbindelse med personkarakteristik og -analyse.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

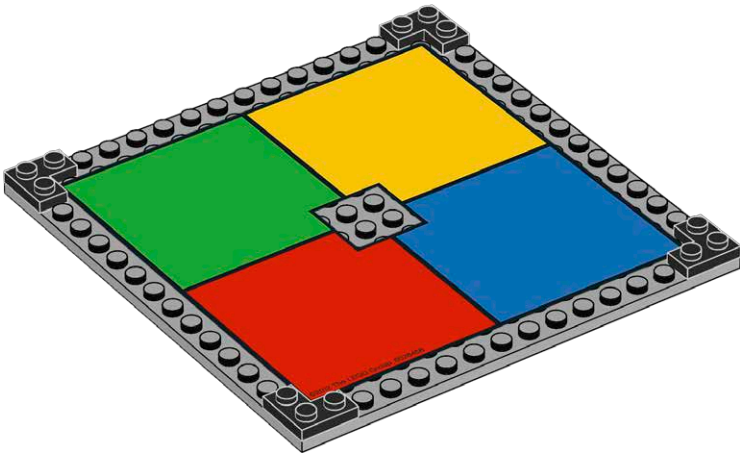
BYGGEVEJLEDNING TIL SPINNER

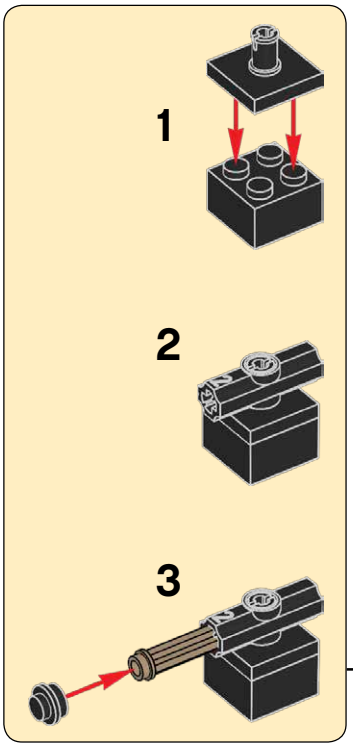


1

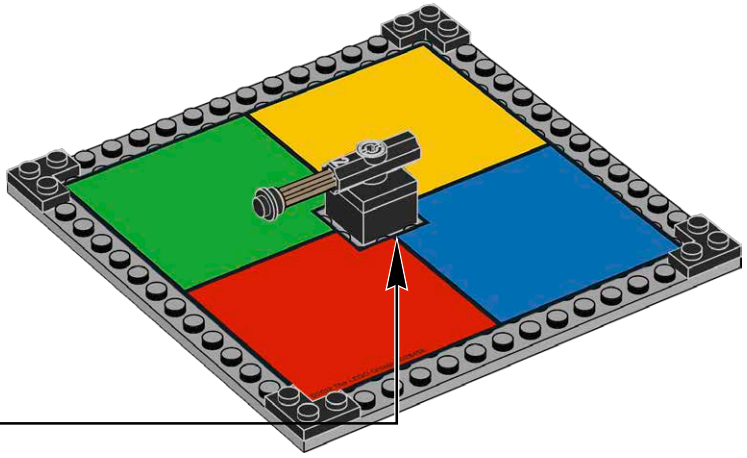


2





3

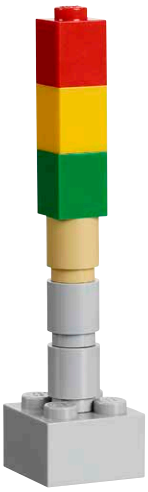


LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

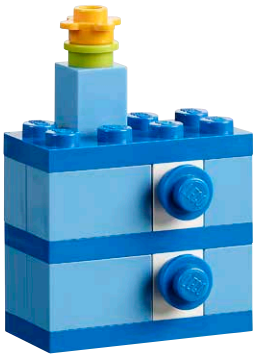
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

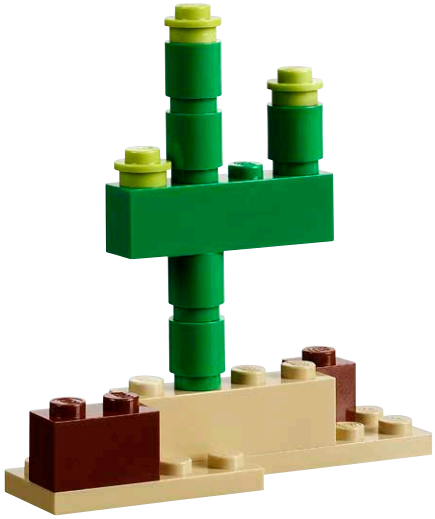


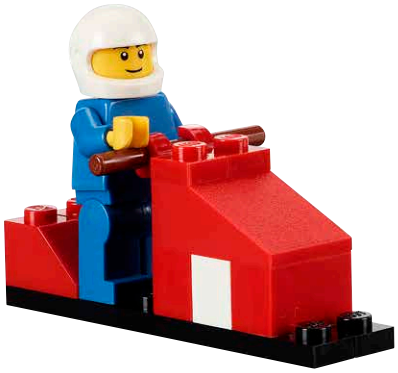
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.





LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Bare spin løs!

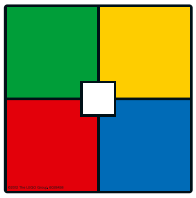
Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Fortæl en historie, hvor hovedpunkterne drages frem. Gør brug af relevante beskrivende detaljer.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden, du har fra teksten.
- Skriv en fortælling, der skaber en handling og introducerer historiens personer.
- Vis mundtlige sprogfærdigheder.

Sæt scenen

- Bed eleverne om at danne en gruppe omkring ét StoryStarter grundsæt.
- Byg spinneren, og sæt det firefarvede spinnerkort fast.
- Spinneren har nu en pil og fire farvede sektioner, der svarer til farverne på elementbakkens rum. Eleverne skiftes nu til at snurre spinneren. Når pilen standser, peger den på en farve. Eleven, der snurrede spinneren, vælger nu to klodser fra et af rummene med den tilsvarende farve.
- Eleverne må også frit vælge to samlede personer, dvs. en figur med tilbehør.
- Hver elev snurrer spinneren fem gange, udvælger klodser og tager til sidst en byggeplade.



Byg historien

Lad eleverne bygge deres første historie på deres byggeplader.

- Sørg for, at eleverne husker på de to hv-ord: hvem (personer) og hvor (miljø).
- Bed eleverne om at være præcise, når de beskriver personernes udseende og handlinger.
- Hvor foregår historien? Og hvordan er det beskrevet?

Refleksion

Bed eleverne om at reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de? Bed eleverne om at vise, hvordan modellen hjælper dem med at udtrykke deres ideer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

- Bed eleverne om at øve deres historier med en klassekammerat, før de fremlægger dem for de andre. Historierne kan fremlægges i grupper eller for hele klassen. Giv derefter eleverne mulighed for at stille spørgsmål og svare.
- Tag et billede af hver scene, og importer disse i StoryVisualizer softwaren. Vælg en af layoutskabelonerne alt efter elevernes klassetrin og faglige niveau, og bed dem skrive en historie ud fra det, de har bygget.

Videre arbejde og inspiration

- Giv eleverne lov til at tilføje detaljer i form af ekstra elementer.
- Giv eleverne mulighed for at udskifte elementer efter historiens formål.
- Bed eleverne om at gå sammen i par eller grupper og lave en historie, der kombinerer hele gruppens elementer og byggeplader. Bed eleverne om at blive enige om personer og miljø, før de begynder at bygge. Forklar dem, at scenerne bør hænge sammen ved at sikre, at de samme personer, dyr og miljøer indgår i hver enkelt scene, så historien indholdsmæssigt hænger sammen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Skab den rette stemning

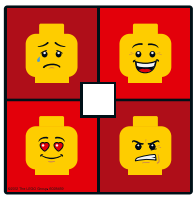
Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

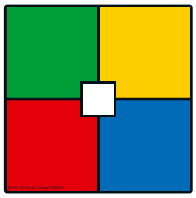
Læringsmål

- Fortæl en historie, hvor hovedpunkterne drages frem. Gør brug af relevante beskrivende detaljer.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Forklar, hvordan bestemte aspekter i en historie bidrager til tekstens stemning, personerne eller miljøet.
- Bibehold og fortsæt historiens sprog og stil.
- Skriv en fortælling med beskrivende detaljer og følelser, hvor historiens handling udvikles eller personernes reaktioner beskrives.

Sæt scenen

- Bed eleverne om at danne en gruppe omkring ét StoryStarter grundsæt.
- Byg spinneren, og sæt stemningsspinnerkortet fast. Spin én gang for at bestemme, om historien skal være lykkelig, sørgelig, vred eller romantisk.
- Skift derefter stemningsspinnerkortet ud med kategorispinnerkortet.
- Spinneren har nu fire farvede sektioner, der svarer til farverne på elementbakkens rum. Eleverne skiftes nu til at snurre spinneren. Når pilen standser, peger den på en farve. Eleven, der snurrede spinneren, vælger nu to klodser fra rummene med den tilsvarende farve.
- Eleverne må også frit vælge to samlede personer, dvs. en figur med tilbehør.
- Hver elev snurrer spinneren fem gange, udvælger klodser og tager til sidst en byggeplade.


Stemningsspinner


Kategorispinner

Byg historien

Bed eleverne om at bygge en historie på deres byggeplade.

- Sørg for, at eleverne husker på de tre hv-ord: hvem (personer), hvor (miljø) og hvad (stemning).
- Hvor foregår historien? Og hvordan fremstår det?
- Bed eleverne om at øve deres historie med en klassekammerat, før de præsenterer den for de andre.

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de? Bed eleverne om at vise, hvordan modellen hjælper dem med at udtrykke deres idéer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

- Historierne kan præsenteres i grupper eller for hele klassen. Giv derefter eleverne mulighed for at stille spørgsmål og svare.
- Tag et billede af hver scene, og importer den i StoryVisualizer softwaren. Vælg en af layoutskabelonerne alt efter elevernes klassetrin og faglige niveau, og bed dem skrive en historie ud fra det, de har bygget.

Videre arbejde og inspiration

- Giv eleverne lov til at tilføje detaljer i form af ekstra elementer.
- Giv eleverne mulighed for at udskifte elementer alt efter historiens formål.
- Fortæl eleverne, at deres scener udgør indledningen af en historie, og bed nogle andre elever om at tage sig af midten og afslutningen.
- Fortæl eleverne, at de kun skal bygge afslutningen på en historie. Bed eleverne om at udfordre deres klassekammerater til at finde på en indledning og en midte.
- Bed eleverne om at gå sammen i par eller grupper og lave en historie, der kombinerer hele gruppens elementer og byggeplader. Bed eleverne om at blive enige om personerne og miljøet, før de begynder at bygge. Forklar dem, at scenerne bør hænge sammen ved at sikre, at de samme personer, dyr og miljøer indgår i hver enkelt scene, så historien indholdsmæssigt hænger sammen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

En god oplevelse

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Fortæl om en oplevelse på en struktureret måde og med brug af relevante fakta og beskrivelser.
- Konstruer en korrekt form af et udsagnsord skriftligt og mundtligt.
- Skriv en fortælling, der indeholder autentiske eller opdigtede hændelser.
- Brug konkrete ord, vendinger og sanseindtryk til at fortælle om en hændelse eller oplevelse.
- Bøj udsagnsord i tid (jeg går, jeg gik, jeg vil gå …).

Sæt scenen

Saml klassen eller gruppen i en rundkreds, og stil nogle af nedenstående spørgsmål. Sæt fokus på udsagnsordets betydning og dets bøjning.

- Hvad lavede du i weekenden/ferien/helligdagene?
- Hvilke aktiviteter deltog du i?
- Hvem var du sammen med?
- Var det sjovt?
- Hvor var du henne?
- Har du en historie, du vil dele?

Byg historien

Bed eleverne om at bygge en historie, der illustrerer deres oplevelser.

- Hvad var højdepunkterne?
- Hvem var du sammen med?
- Kan du beskrive omgivelserne og hvad der skete?

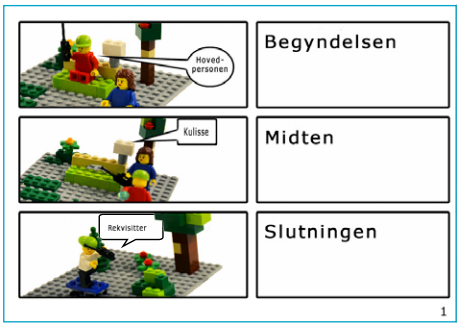
Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de? Bed eleverne om at vise, hvordan deres modeller hjælper dem med at udtrykke deres idéer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at vælge en skabelon i StoryVisualizer softwaren, afhængigt af hvilket fokus fortællingen har, og hvilken model der anvendes, så de kan dokumentere oplevelsen og dele den med klassen.



Videre arbejde og inspiration

- Præsenter og udstil de gode oplevelser, eleverne har haft. Lav store plakater med deres StoryVisualizer fortællinger, og hæng dem op i klassen og/eller andre steder på skolen, hvor andre elever også kan se dem. Inviter evt. andre personer på en præsentation.

- To og to: Bed eleverne om at finde 5-10 udsagnsord, som de har brugt i deres historier. Lad dem i fællesskab bøje udsagnsordene.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Bevar det store figentræ

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Redegør for de forskellige synspunkter i en tekst.
- Find årsager og argumenter, der understøtter bestemte synspunkter.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning til at skabe spænding og troværdighed
- Analyser hvordan en teksts handling og mening ændres, alt efter personernes synsvinkel, holdning og mening.
- Skriv en artikel, hvor du med årsager og information, argumenterer for et bestemt synspunkt.
- Redegør for forskellene mellem fortællerens formelle sprog og personernes uformelle sprog.

Sæt scenen

En gruppe demonstranter tørner sammen med skovfogeden under det berømte, kæmpestore figentræ.

Kommunen hævder, at træets slimede blade gør det farligt at gå i området. Desuden er kommunen bekymret for, at børn falder ned fra træet, og at bilerne i nærheden kan tage skade af faldende grene. Så kommunen har planer om at fælde træet i dag. Demonstranterne, som er medlemmer af organisationen Frels Fignerne, mener, at problemet kan løses på en anden måde. Træet har altid været et populært klatretræ for byens børn og et yndet skovtursted. Sjældne fugle bygger rede i træet og lever af fignerne. Desuden er træet en turistattraktion, der er nævnt i adskillige turistvejledninger, og det er oven i købet med i byens turistbrochure. Tænk på træet – frels fignerne!

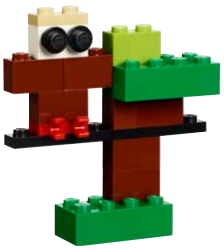
Hvordan kan vi hjælpe demonstranterne med at finde frem til en gyldig grund til at bevare træet?

Bed eleverne om at diskutere de forskellige problemstillinger samt bygge og præsentere en historie, der illustrerer de forskellige synspunkter.

Byg historien

Bed eleverne om at:

- bygge deres eget særlige kæmpestore figentræ
- tilføje demonstranter
- bruge en masse forskellige personer
- beslutte, hvilken slags mennesker, der vil bevare træet, samt om hvad og hvorfor de protesterer.



Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de? Bed eleverne om at udtrykke deres idéer og synspunkter via deres scener.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at vise de forskellige synspunkter i historien og lad dem efterfølgende fremlægge deres historie på klassen. Eleverne bør fremhæve personernes forskelle, såsom deres alder, holdninger og meninger omkring det kæmpestore figentræ.

Forslag til replikker:

"En sjælden ugle har bygget rede i træet, så det er beskyttet ved lov."

"Min bedstefar tager os tit med herud på skovtur, og så klatrer vi i træet, og det er bare så sjovt! Må vi ikke nok beholde det?"

"Træet er meget gammelt, grenene er svækkede, og de nedfaldne blade gør vejen glat. Hvis der sker en ulykke, giver folk kommunen skylden. Beklager, men træet skal fældes."

"Hvor skal jeg stille barnevognen uden et træ, der giver skygge?"

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Spring ti år frem i tiden. De samme personer er samlet under træet til en hyggelig skovtur. Hvad sker der? Hvad er personernes synspunkter, meninger og tanker? Er det en lykkelig slutning? Byg en afslutning på historien.

- En TV-journalist har hørt om figentræet. Forestil dig, at han fortæller, hvad der er sket på stedet. Skriv en artikel, hvori TV-journalistens udlægning af historien kommer til udtryk.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Vulkanudbrud i Lavakøbing

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Forklar indholdet af faglige tekster, herunder hvad der skete og hvorfor.
- Find de vigtigste fakta, informationer og detaljer i en oplæst tekst eller i forskellige faglitterære medier.
- Lav replikker, der omhandler oplevelser, hændelser og personernes reaktioner i disse situationer.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning til at skabe mere spænding og troværdighed.

Sæt scenen

"Jeg står her i fru Bertramsens have i en rolig forstad til Lavakøbing. Som I nok kan se, kommer skyerne ikke fra øst eller vest, men fra haven her! Ja, tro det eller ej: En vulkan er skudt op af jorden – midt i fru Bertramsens have! Geologer og journalister fra nær og fjern er kommet for at se begivenheden, som hele byen snakker om."

Hvad betyder begivenheden for stakkels fru Bertramsen? Hvad sker der med Lavakøbing? Hvem skal indbyggerne ringe til for at få hjælp? Kan nogen forestille sig scenen, hvor …?

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres egen særlige vulkan samt en TV-journalist og kameramand.

- Hvordan kan eleverne vise, at det er en vulkan?
- Hvilke rekvisitter kan bruges til at lave en vulkan?
- Hvem kommer for at se vulkanen? Det kunne f.eks. være TV-journalist, geologer, indbyggere, borgmesteren, forsikringsmænd …
- Hvem er urolige over vulkanen? Og hvorfor?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger.

- Hvor er fru Bertramsen? Hvor er hendes familie?
- Hvad siger og gør hun?
- Hvad føler fru Bertramsen og hendes familie?
- Hvordan bliver det fremstillet i nyhederne?

DAGENS NYHEDER

LANDETS STEMME SIDEN 1864

Lørdag den 23. februar

VULKAN

skyder op i baghave

Bente Bertramsen kunne knap nok trosine egne øjne og ører, da hun tidligt torsdag morgen blev vækket af en høj rumlen fra baghaven. En revne var kommet til syne i jorden og sendte dampende askе og brøgende sten op i luften. Fru Bertramsen var vidne til en vulkans fødsel – i sin baghave!

HVAD SKER DER NU?
En vulkanolog forklarer:
.....
.....
.....
.....
.....

VORES UDSENDTE BESKRIVER STEMEN SÅLEDES: …

Hjælp til: Sæt scenen

VIDSTE DU, AT …
I februar 1943 brød en ny vulkan op af jorden midt i en farmers majsmark i Mexico. Det var første gang i nyere tid, at folk var vidne til, at en vulkan blev dannet på land. Geologer og vulkanologer fra hele verden var henrykte. Vulkanen havde en spæd start, som vist på illustrationen side 52. Vulkanen gjorde farmeren og hans familie berømte, men ødelagde deres gård og de nærtliggende marker og landsbyer.
På mirakuløs vis kom ingen til skade, men askeskyen skabte lynnedslag, der slog tre mennesker ihjel. Året efter havde asken begravet gården og to landsbyer. Sådanne ting sker faktisk i virkeligheden.

http://www.vulkaneksperten.dk/print.asp?id=2469

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at fortælle historien og vise TV-journalistens udlægning af historien. Bed eleverne om at fremlægge deres historie på klassen.

Forslag til replikker:

"Jeg står over for et af naturens mirakler: En vulkan fødes! Den er kun en uge gammel. Det er utrolig spændende at være vidne til."

"Det, vi er vidne til her, er naturens altødelæggende kraft. Bertramsens gård bliver jævnet med jorden. Det er meget trist."

"Som TV-journalist er min opgave at opsøge stedet, hvor tingene sker – også selvom det kræver, at jeg udsætter mig selv for fare. Det bliver ikke farligere. Det regner med lava omkring mig."

"Vi har forsøgt at få en kommentar fra fru Bertramsen, men hun er for oprevet."

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Lav TV-journalistens interview med fru Bertramsen og andre personer med StoryVisualizer softwaren. Hvad tænker de? Har de noget at fortælle om den frygtindgydende vulkan?
- Undersøg virkelige begivenheder og lav herefter et nyhedsindlæg med udgangspunkt i disse. Fremlæg efterfølgende på klassen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

DAGENS NYHEDER

LANDETS STEMME SIDEN 1864 Lørdag den 21. februar

VULKAN

skyder op i baghave

Bente Bertramsen kunne knap nok tro sine egne øjne og ører, da hun tidligt torsdag morgen blev vækket af en høj rumlen fra baghaven. En revne var kommet til syne i jorden og sendte dampende aske og kogende sten op i luften. Fru Bertramsen var vidne til en vulkans fødsel – i sin baghave!

HVAD SKER DER NU?

En vulkanolog forklarer:

.....

.....

.....

.....

.....

VORES UDSENDTE BESKRIVER SCENEN SÅLEDES: ...

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Den mystiske mand

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Find årsager og argumenter, der understøtter handlingen eller bestemte synspunkter.
- Beskriv en histories personer, og forklar, hvordan deres handlinger bidrager til fortællingen.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for at skabe mere spænding og troværdighed.
- Forestil dig og fortæl om en efterfølgende hændelse.
- Formuler en fortælling, der indeholder en opdigtet oplevelse eller hændelse.
- Vis forskellene mellem formelt og uformelt sprog på skrift og i tale.

Sæt scenen

"Tak fordi du hjælper en gammel mand over gaden," sagde den mystiske sortklædte fremmede. Sanne var allerede for sent på den til skole, men den gamle mand insisterede på, at hun ventede lidt længere.

"Jeg vil gerne give dig noget som tak," sagde manden. "Tag denne magiske fisk og disse gyldne krystaller med i skole, så skal der nok ske noget helt specielt, og alt vil blive anderledes." Den gamle mand grinede og forsvandt så i en røgsky.

Hvad tror du, der sker, når Sanne kommer i skole med den gamle mands gaver?

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres egen scene, som illustrerer, hvad der sker i skolen, når Sanne kommer med den magiske fisk og de gyldne krystaller.

- Hvem er involveret – og hvordan?
- Hvad tænker Sannes klassekammerater? Og hvordan reagerer de?
- Hvordan bliver de en del af de efterfølgende hændelser?
- Brug en masse forskellige personer.

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger.

- Hvad laver de? Hvad siger de?
- Hvad er det for noget "helt specielt", der sker i skolen?
- Hvordan reagerer de andre personer? Hvad føler de?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at lave en historie om magi, der finder sted på skolen. Bed dem fortælle deres historie for deres klassekammerater på dramatisk vis med lydeffekter og uventede elementer.

Forslag til replikker:

"Da solens stråler ramte de gyldne krystaller, begyndte de at …"

"Først virkede fisken stendød. Men så begyndte den at bevæge sig, og et mærkeligt lys skinnede bag ved dens ene finne. Så åbnede fiskens bug sig, og ud kom …"

"Idet jeg svingede de gyldne krystaller i luften, blev alle i klassen stille. Pludselig lød en klik-klak-lyd uden for døren. Hvad var det? Ville mit ønske virkelig gå i opfyldelse?"

"Lærerinden så på mig med øjne, der var lige så varme og venlige som de gyldne krystaller, mens hun fortalte mig, at jeg – som den eneste elev på hele skolen – var blevet udvalgt til at deltage i det store …"

Videre arbejde og inspiration

- Kender du andre historier, der handler om magiske personer, f.eks. spåkoner og troldmænd?
- Lav en liste over kendte bøger, læs én af dem, og lav en boganmeldelse. Del derefter din boganmeldelse med resten af klassen.
- Vælg to fantasybøger fra forskellige lande. Undersøg historien, legenderne og videnskaben bag magiens popularitet i litteratur.
- Lad som om, du er en TV-journalist, der er ved at afsløre magiens hemmelighed! Lav en reportage for den lokale avis.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Det hjemsøgte hus

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Analyser en histories afslutning for at lave en relevant indledning.
- Lav indledningen på en historie ved hjælp af ord og sanseindtryk, der beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for. Find frem til de væsentligste kendetegn i en fiktiv historie.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning til at skabe spænding og troværdighed.
- Lær at finde frem til og uddybe gyserens genrekendetegn.
- Fremlæg oplevelser over for andre via artikler og dokumentarer.

Sæt scenen

"Sikke et eventyr!" sagde Josefine, mens hun bar sin killing hjem, efter den var stukket af hjemmefra. Hun glædede sig meget til at fortælle om sine oplevelser. Det havde været fantastisk. Hun havde reddet Kisser fra det store, uhyggelige hus oppe på bakken. Folk sagde, at huset var hjemsøgt, og nogen sagde, at det tilhørte en gammel heks. Faktisk var der ingen, der vidste, hvad der foregik i det store, gamle hus … før i dag.

Hvad tror du, Josefine og Kisser oplevede i det store, gamle hus? Hvordan lykkedes det Josefine at redde Kisser?

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres eget Det hjemsøgte hus-scenarie ud fra en lykkelig slutning.

- Hvordan kan det store, gamle hus bygges, så det virker uhyggeligt?
- Hvilke rekvisitter kan man bruge?
- Hvilke eventyr oplever killingen Kisser i det store, gamle hus?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere sammenhængen i historien, mens de bygger:

- Hvad førte til, at Josefine reddede Kisser?
- Hvad kom Josefine og Kisser ud for?
- Hvilke genrekendetegn hjælper med at skabe den rigtige stemning og det rigtige miljø i historien?
- Bed eleverne om at strukturere deres scener, så de skaber en sammenhængende historie.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Brug StoryVisualizer softwaren til at skrive en gyser, der tydeligt beskriver, hvad der foregik i det store, gamle hus, og hvad der førte til, at Josefine reddede Kisser. Bed eleverne om at fokusere på sprog og stil, når de i deres gyserhistorier skal beskrive, hvor farligt og uhyggeligt huset var.

Videre arbejde og inspiration

- Find på nogle uhyggelige ting, som Kisser kom ud for, mens hun var alene i det store, gamle hus. Faldt hun ned i en stor balje vand? Kisser hader jo vand, så det må have været skræmmende! Lav en liste over de uhyggelige ting, der skete i huset.
- Denne gyser har en lykkelig slutning. Lav en kort TV-dokumentar om Kissers redning fra det store, gamle hus. Fremlæg efterfølgende for klassen.
- Forfattere tænker nøje over deres ord, for de skal gøre historien levende. De skriver en masse kladder og retter teksten til, før historien er, som den skal være. Lav et kort storyboard over din Killing på flugt-historie med tre illustrationer (indledning, midte og afslutning). Lad eleverne øve sig i at skrive præcise formuleringer ved at skrive en række billedtekster og talebobler, der beskriver illustrationernes mening og stemning.

Du kan f.eks. bruge:
Eksempler på figurativt sprog:
- sammenligninger
- metaforer

Eksempler på nuancerede tillægsord:
- forskrækket, skræmt, rædselsslagen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Den øde ø

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Find frem til særlige input og kriterier, og brug disse til at lave en historie.
- Find på et naturligt flow til historiens handling.
- Giv udtryk for individuelle tanker og ideer, diskuter dem i gruppen, og byg videre på nogle udvalgte.
- Lav en afslutning, der ved hjælp af ord og sanseindtryk beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Beskriv hvordan en persons holdninger og meninger kan påvirke historiens handlingsforløb, samt læserens læseforståelse.

Sæt scenen

"Hvad gør vi nu?" sagde Pernille. "Her er vi så, midt på havet sammen med en skør sørøver, der tror, han er konge af en øde ø.

"Og hvad værre er: Vi er alle sammen bundet fast!" sagde Peter.

"Næ, hov! Ikke os alle sammen. Se lige hunden Tangesen – han er stadig fri!" udbrød Pernille. "Jeg har en god idé."

Hvad tror du, Pernilles gode idé er? Hvad tror du, der sker?

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres helt egen redningshistorie. Hvordan arbejder personerne sammen for at slippe væk fra den øde ø?

- Beskriv historiens eksisterende personer: den skøre sørøver, Pernille, Peter og hunden Tangesen. Beskriv også deres roller og handlinger.
- Brug stemningsspinneren til at fastsætte sørøverens personlighed: Er han elskelig, ulækker, skør eller klog?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de?

- Lad eleverne diskutere mulighederne for at slippe væk fra den øde ø, og give udtryk for deres idéer og historiens forskellige synspunkter via historiens scener.
- Hvordan kommer man sikrest væk fra den øde ø, og hvorfor?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at vise de forskellige synspunkter i historien. Bed eleverne om at fremlægge deres historie på klassen. Fokuser på de forskellige synspunkter, løsninger og interesseområder i historien.

Forslag til replikker:

"Hvad med, om vi prøver at lokke den skøre sørøver væk herfra ved at …"

"Måske kan vi få ham til at falde i søvn på en eller anden måde, så vi kan slippe fri og bygge en […] og slippe væk herfra."

“Pernille, jeg prøver at snakke med ham. Det kan være, jeg kan lokke ham over til …"

Videre arbejde og inspiration

- Forestil dig, at du har læst om Pernille og Peter i avisen. Forestil dig, hvordan artiklens layout så ud. Hvordan var artiklen bygget op med billeder og tekst for at gøre den iøjnefaldende og spændende? Skriv artiklen og fokuser på tekst- og billed-layout, som gør den spændende at læse. Artiklen kunne f.eks. indeholde en overskrift, billeder, billedtekster, diagrammer, kort osv.

- En kvindelig TV-journalist kredser kredser rundt om den øde ø i en helikopter og rapporterer live i fjernsynet. Husk, at hendes reportage bliver sendt i TV og set af millioner af mennesker.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

OL i Vinterbyøster

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Fortæl om en oplevelse på en struktureret måde og ved at bruge relevante fakta og detaljerede beskrivelser.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for at skabe spænding og troværdighed.
- Skriv en artikel, hvor du med årsager og information argumenterer for et bestemt synspunkt.
- Vis forskellene mellem personernes formelle og uformelle sprog.
- Konstruer en korrekt form af et udsagnsord skriftligt og mundtligt.
- Lav en artikel, med et spændende og begivenhedsrigt indhold, hvor der bliver benyttet direkte tale.
- Beskriv hvordan en teksts handling og mening ændres, alt efter personernes synsvinkel, holdning og mening.

Sæt scenen

"Endelig! Det er holdt op med at sne. Byens gader og parker er dækket af en ordentlig dyne sne. Nu skal fodboldene en tur på loftet."

"Men hvad i alverden skal byens små sportsfans dog finde på i al den sne?"

"De har alle sammen set vinter-OL i fjernsynet. Hvad kan de gøre for at bringe vinter-OL til deres hjemby?"

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres helt egen Vinter-OL-udfordring i baghaven.

- Hvordan vil du få det til at se koldt og vinteragtigt ud?
- Hvilket vintersportsudstyr skal børnene have?
- Skal der være en konkurrence? Og er der en sportskommentator?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de?

- Hvordan koncentrerer personerne sig?
- Konkurrerer de mod andre?
- Er det en skisportsbegivenhed?
- Hvad sker der som regel i skisport?
- Er der helt styr på sikkerheden?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Lad eleverne bruge StoryVisualizer softwaren til at lave en artikel, der omhandler vinter-OL-begivenheden, set ud fra forskellige synsvinkler. Bed eleverne om at fremlægge deres historie på klassen, og i deres artikel have særligt fokus på sprog og stil.

Forslag til replikker:

Sportskommentator: "Det er en smuk, iskold morgen her ved skihopkonkurrencen i Vinterbyøster. Nu går vi over til de første deltagere."

Starter: "Rød, er du klar? Blå, er du klar?"

Rød og blå deltager: "Glatte ski og klar til hop!"

Starter: "Parat … start …"

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Tilføj en TV-journalist. Forestil dig, at han dækker sportsbegivenhederne. Taler TV-journalisten ligesom de andre personer? Hvad fokuserer han på?
- Et vinter-OL er fuld af spænding og overraskelser. Hvilken sjov hændelse sker der ved dit vinter-OL? Byg og fremfør denne hændelse.
- Kan du finde på en helt unik vintersport, der er både sjov og spændende? Find på dine egne regler, og fortæl alle om det!
- To og to: Bed eleverne om at finde 5-10 udsagnsord, som de har brugt i deres historier. Lad dem i fællesskab bøje udsagnsordene.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Et superstadion

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

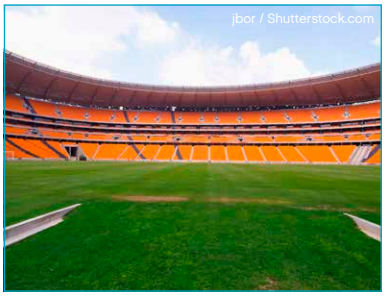
- Analyser og præsenter forskellige synspunkter.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for at skabe spænding og troværdighed.
- Lav en detaljeret beskrivelse af en histories personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Undersøg, hvordan personer og handlinger i historien viser følelser.
- Vis forskellene mellem formelt og uformelt sprog på skrift og i tale.

Sæt scenen

De fleste storbyer har ikke plads til et stort stadion. I nogle storbyer findes der f.eks. ingen parker.

Men børn elsker at dyrke sport, og deres forældre vil helst have, at de leger i nærheden, f.eks. i baghaven eller på gaden udenfor.

Lav et minisportsområde, hvor børnene kan tage til spændende sportsbegivenheder sammen med deres venner og familie.



Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres helt eget minisportsområde.

- Er der mål på banen?
- Hvor skal tilskuerne sidde?
- Hvordan kan man kende forskel på holdene?
- Er der en dommer og en sportskommentator?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger.
Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de?

- Hvad kendetegner et superstadion?
- Hvad skal der bygges for at give plads til spillerne og tilskuerne?
- Alle sportsgrene har regler. Kender du f.eks. fodboldreglerne?
- Hvad laver spillerne og dommeren?
- Er der et særligt område til medierne og sportskommentatoren?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at beskrive minisportsområdet, hvad der foregår der, og hvad personerne siger og føler. Bed eleverne om at have fokus på sprog og stil, og efterfølgende fremlægge deres historie på klassen.

Forslag til replikker:

Sportskommentator: "Og den røde angriber rykker ned ad banen her, det er smuk fodbold, vi er vidne til, og dér trækker han forbi en tydeligvis målløs blå forsvarsspiller, og …"

Rød målmand: "Skyd, skyd, skyd!"

Blå målmand: "Offside! Der var offside! Dommer, hvordan kunne du ikke se det?!"

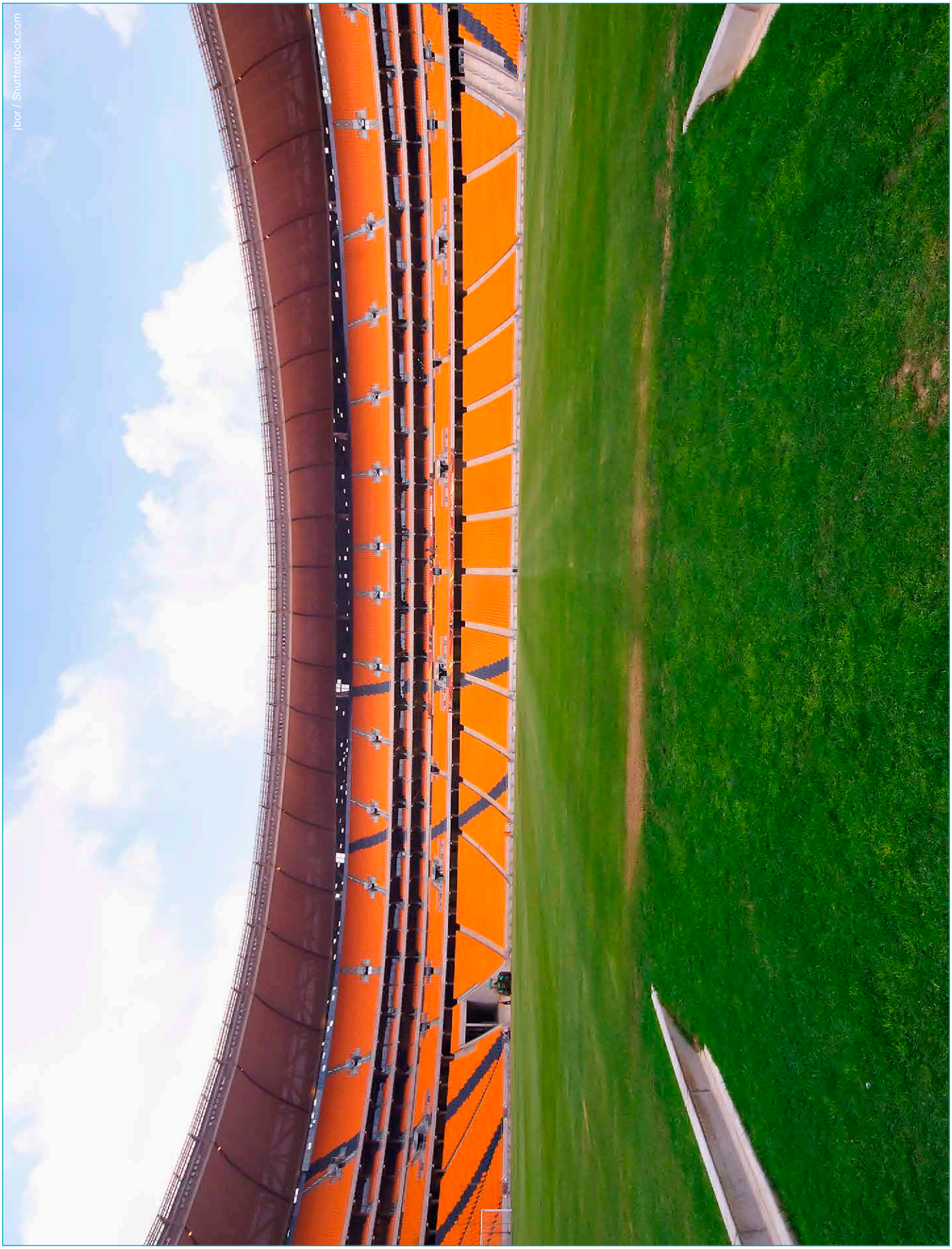
Fans af det røde hold: *"Weeeee are the chaaaaampions …"*

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Find på et tilråb til jeres hold, som I kan fremføre på klassen.
- Skriv sportsbegivenheden ind i jeres stadionkalender.
- Lav en folder, som I kan dele ud i nabolaget, der annoncerer åbningen af det nye stadion. Læg vægt på fordelene for forældrene, børnene og hele lokalsamfundet.
- Der er åbningsceremoni på stadionet, og alle er spændte! Lad som om, du er en TV-journalist. Interview nogle udvalgte tilskuere i forskellige aldre. Skriv en artikel om stadionets betydning for de personer, du interviewede, og for lokalsamfundet.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Under åben himmel

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for mere spænding og troværdighed.
- Undersøg, hvordan handlingen i en historie, kan frembringe bestemte følelser og reaktioner.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Lav replikker, der omhandler oplevelser, hændelser og personernes reaktioner i disse situationer.
- Vis forskellene mellem formelt og uformelt sprog på skrift og i tale.

Sæt scenen

For mange storbybørn er det en drøm at komme til landet eller sidde omkring et lejrbål. Der er ingen spændende vilde dyr i storbyen, og alt lyset udvisker stjernehimlen. På landet har himlen ingen ende (sådan da), og det bliver rigtig mørkt om natten. Stjernerne funkler, og bittesmå kryb kravler rundt i mørket. Forestil dig, at du og dine venner er på telttur, og at I skal lave jeres allerførste lejrbål.

Hvordan slår I lejr? Hvad gør I, når det bliver mørkt?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres helt egen lejrplads i baghaven.

- Hvordan vil du illustrere, at handlingen foregår på landet?
- Hvad sker der, når det bliver mørkt?
- Kommer der vilde dyr på besøg? Hvilken slags?

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger. Hvad laver de? Hvad siger de? Hvad føler de?

- Hvordan reagerer de på dyrelivet, og hvilke dyr møder de?
- Nogle bliver bange eller får hjemve, når de er på tur, og andre bliver så spændte, at de ikke kan sove. Hvad sker der rundt om dit lejrbål?
- Hvad får personerne at spise?
- Hvilken mad laver de, og hvordan?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at fortælle historien. Lad eleverne beskrive samspillet mellem personerne om lejrbålet og have særligt fokus på sprog og stil. Lad efterfølgende eleverne fremlægge deres historie på klassen.

Forslag til replikker:

Person 1: "Se alle de stjerner … Man kan se Mælkevejen!"

Person 2: "Har jeg nogensinde fortalt jer historien om de to campister og spøgelsesbjørnen? Min ven fortalte mig den, og han sværger, den er sand!"

Person 3: "Jeg elsker den fred og ro, der er på landet. Der er kun lyden af lejrbålet, græshopperne om natten og duften af snobrød. Nam!"

Person 4: "… og de summende myg og de snerrende ulve …"

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Skriv en sjov lejrbålssang. Versene skal handle om det positive og det negative ved at tage på telttur. Få evt. de forskellige personer i historien til at synge og udøve hver sit vers.
- Planlæg teltture i weekender, hvor du inviterer venner og familie til din egen særlige lejrplads. Er der mon plads til alle? Hvordan kan du gøre lejrpladsen rigtig hyggelig? Lav en reklamebrochure for din lejrplads. Hvor og hvordan har du tænkt dig at reklamere for den?
- Undersøg og skriv om et dyr, der lever i det område, hvor din lejrplads ligger. Samarbejd med dine klassekammerater, så hver fokuserer på et af dyrets særlige kendetegn.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Dagens nyheder

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Indsaml information fra fiktive eller faglige tekster, og skriv på baggrund af dette en artikel.
- Illustrer den overordnede struktur (problemstilling, årsag, konsekvens og løsning) i tekstens begivenheder og informationer.
- Beskriv hvordan en teksts handling og mening ændres, alt efter personernes synsvinkel, holdning og mening.
- Lav en artikel med et spændende og begivenhedsrigt indhold, hvor der bliver benyttet direkte tale.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for at bidrage til budskabet og gøre artiklen mere spændende og troværdig.

Sæt scenen

"Han er en vaskeægte mestertyv," fortalte gamle fru Olsen.

Den kendte tyv Lars Langfinger er gentagne gange undsluppet fra fængslet – sidste gang så sent som i går. Denne gang blev han dog fanget i akten, da han var i færd med at rapse fru Olsens middag.

Foran fængslet er en vred menneskeflok stimlet sammen. Nogle kræver svar, mens andre kræver, at tyverierne ikke må gentage sig. Er Lars Langfinger en moderne Robin Hood, der tager fra de rige og giver til de fattige? Er han bare forvirret? Eller er han en rigtig skidt fyr?

Byens indbyggere stiller spørgsmål: "Hvordan slap han væk *denne* gang?!" "Hvor var politiet, da det skete?" "Hvordan blev han fanget?" "Vi vil have svar!"

Lad eventuelt eleverne søge yderligere inspiration til deres historier, ved at lade dem, læse om den danske indbrudstyv og flugtkonge August Lorentzen (**http://da.wikipedia.org/wiki/Carl_August_ Lorentzen**).

Byg historien

Bed eleverne om at bygge deres helt eget fængsel og fortælle, hvordan Lars Langfinger brød ud af fængslet.

- Hvem er til stede (f.eks. TV-journalister, politiet og Lars Langfinger)?
- Hvordan vil du vise Lars Langfingers flugt?
- Hvordan vil du vise, at han bliver fanget igen?
- Tilføj nogle af byens indbyggere. Hvad tænker de? Hvad siger de? Hvordan reagerer de?

DAGENS NYHEDER

VERDENS FORETRUKNE AVIS — FREDAG DEN 21. APRIL

Lars Langfinger på flugt – IGEN. Og fanget – IGEN.

STANDS HAM

– ELLERS GØR VI!

Politiet på hæl bund
"Han fik en tredobbelt burger til aftensmad. Vi gav ham den igennem lågen i døren, og da vi kiggede ind i hans celle, da lyset skulle slukkes, var han væk!" fortæller betjent Vogther.

Samfundet i oprør
Fru Olsen, en lokal butiksejer og Langfingers seneste ofre, fortæller: "Nu må det være nok! Når vi fanger ham, vil han ønske, at han aldrig var undsluppet fra fængslet!"

Hjælp til: Sæt scenen

VIDSTE DU, AT ...
Carl August Lorentzen (1896-1958) var en dansk stortyv og flugtkonge med speciale i juveltyverier. Lorentzen tilbragte over halvdelen af sit liv i fængsel og endte også sine sidste dage her. Han gennemførte mindst ni flugtforsøg, hvoraf det mest opsigtsvækkende fandt sted lillejuleaften 1949, gennem en 20 m lang tunnel, som han på ni måneder havde udgravet med en ske, under Horsens Statsfængsels gård. Han blev pågrebet en uge efter flugten i gang med at stjæle mad på en nærliggende gård.

http://da.wikipedia.org/wiki/Carl_August_ Lorentzen

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Refleksion

Lad eleverne reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger.

- Hvad laver historiens personer? Er Lars Langfinger med i scenen, eller er han stukket af igen?
- Hvordan reagerer politiet? Hvad siger betjentene?
- Er nogen vrede over situationen? Hvorfor er de vrede?
- Hvordan spiller personerne sammen?

Del og dokumentér

Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til at lave en avisartikel om begivenheden. Eleverne skal selv finde på, hvilke egenskaber og karakterer personerne i deres artikel har. Fortællerens sprog bør være almindeligt, men personerne i artiklen kan sagtens tale med forskellige dialekter eller accenter.

Forslag til replikker:

Politibetjent Voghter: "Heldigvis havde vi Lars Langfingers svedige T-shirt, så vores sporhunde var ikke længe om at finde ham. Denne gang skal han nok blive, hvor han er."

TV-journalist: "Spørgsmålet er, hvordan det lykkedes Lars Langfinger at slippe ud gennem tremmerne. Fik han hjælp udefra?"

Indbygger: "Den skurk er tilbage bag tremmer i løbet af en dag. Hans flugt varer ikke længe denne gang!"

Historieeksempel

Videre arbejde og inspiration

- Hjælp politiet med at finde Lars Langfinger. Lav et opslag, hvor politiet beder om hjælp til at fange Lars Langfinger og udlover en dusør.

- Brug StoryVisualizer softwaren og en brugerdefineret layoutskabelon til at lave dit helt eget brugerdefinerede opslag. Tilpas billed-layoutet og brug clipart-billederne til at gøre opslaget fængende og spændende. Eksperimenter med skrifttyper, -størrelser og -effekter samt billed-layout

- Find en af dagens aviser, undersøg og udvælg et af emnerne og skriv herefter en artikel med udgangspunkt her i. Gør brug af StoryVisualizer softwarens layoutskabeloner.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

DAGENS NYHEDER

VERDENS FORETRUKNE AVIS — FREDAG DEN 21. APRIL

Lars Langfinger på flugt – IGEN. Og fanget – IGEN.

Politiet på bar bund
"Han fik en tredobbelt burger til aftensmad. Vi gav ham den igennem lågen i døren, og da vi kiggede ind i hans celle, da lyset skulle slukkes, var han væk!" fortæller betjent Voghter.

Samfundet i oprør
Fru Olsen, en lokal butiksejer og Langfingers seneste offer, fortæller: "Nu må det være nok! Når vi fanger ham, vil han ønske, at han aldrig var undsluppet fra fængslet!"

STANDS HAM

– ELLERS GØR VI!

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Supersejt cirkus

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Fortæl en historie, eller genfortæl en oplevelse på en struktureret og beskrivende måde.
- Formuler spørgsmål og svar, således at der demonstreres fuld forståelse af teksten.
- Konstruer en korrekt form af et udsagnsord skriftligt og mundtligt.
- Beskriv hvordan en persons holdninger og meninger kan påvirke reaktioner og hændelser, samt læserens læseforståelse.
- Lav dialoger, der omhandler oplevelser, hændelser og personernes reaktioner i disse situationer.
- Brug ord, vendinger, dialekter og tegnsætning for at understøtte budskabet og gøre artiklen mere spændende og troværdig.

Sæt scenen

Børnene gider ikke spille computer længere. Det har regnet i dagevis, og nu skal der altså snart ske noget! Mor og far har for længe siden lovet, at de ville tage børnene med i cirkus, næste gang det kom til byen. Nu er det her endelig, så hele familien tager af sted på udflugt!

Da de er hjemme igen, snakker de om cirkusopvisningen.
"Hvad med, om vi lavede vores eget cirkus?!" råber børnene begejstret. "Vi kan bruge ting her i huset som rekvisitter! Vi øver numrene først, og så laver vi en cirkusopvisning for vores familie og venner!"

Hvilke superseje cirkusnumre finder børnene mon på?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Lad eleverne bygge deres helt eget minicirkus.

- Hvordan skal cirkusnumrene præsenteres?
- Er der en sprechstallmeister?
- Hvad kan en evt. sprechstallmeister sige for at opbygge spændingen?
- Hvor skal publikum sidde, så de bedst kan se opvisningen?

Refleksion

Bed eleverne om at reflektere over og diskutere hver person, imens de bygger.

- Hvad laver de? Hvad siger de?
- Hvad gør et cirkusnummer sjovt, og hvad fungerer ikke?
- Hvordan fanger sprechstallmeisteren publikums opmærksomhed og opbygger spændingen?
- Skal der være musik, trommer og lydeffekter?

Bed eleverne om at vise, hvordan deres scener hjælper dem med at udtrykke deres tanker og ideer.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at fortælle deres historie, ved hjælp af StoryVisualizer softwaren. Eleverne skal fokusere på de forskellige personers holdninger og meninger, sprog og stil, samt tegnsætning. Bed eleverne om at præsentere deres fortælling på klassen (brug evt. en projektor).

Forslag til replikker:

Sprechstallmeister: "Velkommen, alle sammen! Se den fantastiske Balancerende Bertha vandre på planken. Falder hun mon ned? Næh, ikke i dag … Takket være hendes utrolige talent!"

Mikkel Muskelbundt: "Hvis I spiser jeres grøntsager, så kan I også løfte 100 bildæk uden at blive trætte!"

Børnene i publikum: "Nøj, det ser sejt ud. Det vil jeg prøve, når jeg kommer hjem!"

Cirkusklovn: "Hvem kunne tænke sig at være mit næste off-… øh, jeg mener min næste assistent? Hvem kunne tænke sig at gribe et flyvende æg med hoved-… øh, jeg mener med en kasse!"

Historieeksempel

Find ud af, hvordan man tager dramatiske billeder i afsnittet Tips til fotografer på side 33.

Videre arbejde og inspiration

- Lav en reklame eller tegneserie til cirkusset for at trække en masse mennesker til. Gør evt. brug af StoryVisualizer softwarens layoutskabeloner.
- Lad en gruppe dramatisere deres helt eget superseje minicirkus. Tip: Dæmp lyset i rummet, hvor cirkusopvisningen finder sted for at gøre det mere dramatisk. Brug en lommelygte som spotlys.
- To og to: Lad eleverne udvælge 5-10 udsagnsord fra hver deres historie og lad dem efterfølgende bøje ordene i fællesskab.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Uheld i parken

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for en historie, et stykke eller et digt.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Lav afslutningen på en historie ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk, og fortæl om de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Vis beherskelse af grundlæggende dansk grammatik i tale og på skrift.

Sæt scenen

Det er en dejlig, varm morgen i parken. Maleren Malene er tidligt oppe. ”Jeg skal nå at male den her bænk, inden de første besøgende kommer”, tænker hun. Men Malene skal sådan på toilettet.

”Jeg skal huske at sætte ’nymalet’-skiltet på”, tænker hun, lige som hun giver bænken det sidste penselstrøg. "Åh nej … Jeg skal tisse!" råber hun, og styrter af sted på toilettet. Hun når ikke at hænge skiltet på bænken.

Dagens første besøgende i parken, Max og Mille, kommer gående ned ad stien. Det er sådan en dejlig morgen, så de beslutter sig for at sætte sig på bænken ved søen og fodre ænderne.

Hvad sker der mon …?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og vigtigste hovedpunkter i historien.

- Hvilke elementer indeholder en scene i parken? Og hvordan kan den illustreres?
- Hvordan kan man vise, at bænken er nymalet? Hvordan kan man vise, at "nymalet"-skiltet er væk?

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

- Hvordan er miljøet? Hvordan kan Malenes vanskelige situation afbildes?
- Er der andre besøgende i parken? Hvad laver de?
- Hvordan kan man vise den skiftende stemning i hver scene (f.eks. afslapning, overraskelse, vrede eller humor)?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Lad eleverne fremlægge deres historier på klassen. Mind dem om at bruge et beskrivende sprog, og anvende korrekt tegnsætning, når de skriver deres historier.

Historieeksempel

1.

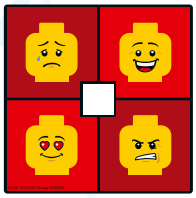
2.

3.

1. Maleren Malene har lige malet bænken i parken.
2. Max sætter sig på den nymalede bænk og snakker videre, mens Mille sætter sig på søbredden.
3. Max sætter sig i vandet for at prøve at vaske malingen af. Mille tager billeder af Max med hans mobiltelefon til minde om den sjove dag.

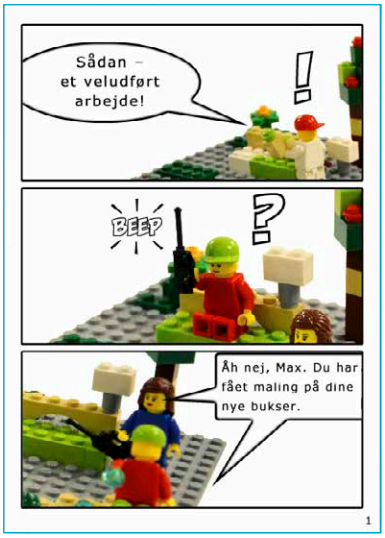
Videre arbejde og inspiration

- Brug stemningsspinnerkortet til at fastlægge de to personers humør i den sidste scene. Fortæl derefter historien fra start til slut, og vær opmærksom på sammenhængen.



- Brug StoryVisualizer softwaren til at lave en tegneserie om Max og Milles sjove dag i parken.

Gør evt. opgaven mere udfordrende ved at fortælle eleverne, at de skal bruge to forskellige layoutskabeloner.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Simon skater i parken

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

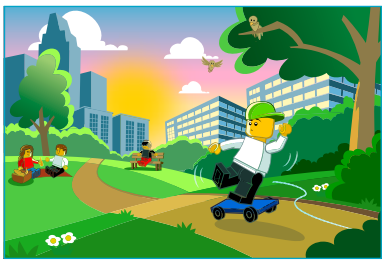
- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Strukturer og genfortæl hændelser i historien, og evaluer sproglige færdigheder.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Lav en afslutning på historien, og fortæl, ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk, om de oplevelser og hændelser personerne kommer ud for.
- Styrk brugen af tillægsord og beskrivende sprog.

Sæt scenen

Simon har lige fået sit allerførste skateboard. Han er ikke meget for, at andre ser ham øve sig, så en tidlig, diset morgen tager han af sted til den lokale park. Han regner med, at parken er mennesketom så tidligt på dagen. Men da han ankommer, ser han, at parken er fuld af mennesker. Det er weekend, og derfor er der mange, der er taget tidligt i parken med deres madkurve for at sikre sig en god plads.

Simon træder forsigtigt op på sit skateboard og begynder at rulle langsomt ned ad en våd sti. Simon opdager, at han kører hurtigere og hurtigere, og da han med flagrende arme suser rundt om et hjørne, står der pludselig …

Lav en indledning og en afslutning på historien.



Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og vigtigste hovedpunkter i historien.

- Hvem eller hvad kører Simon lige imod? Hvordan tackler han den vanskelige situation? Hvad er historien?

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

- Hvad føler Simon i begyndelsen af historien? Er han glad, spændt eller trist? Keder han sig? Hvorfor?
- Hvordan er Simons forhold til de andre personer i historien?
- Hvordan opbygges stemningen?
- Hvordan har Simon det i slutningen af historien?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Lad eleverne fremlægge deres historie på klassen. Mind dem om at bruge et beskrivende sprog og anvende korrekt tegnsætning, når de skriver deres historier.

Historieeksempel

1. Simon ringer til sin mor og fortæller, at han står på skateboard.
2. En lille kattekilling løber ud foran ham.
3. Han undviger, men styrter lige ind i en genert pige på skovtur.
4. Han undskylder og hjælper hende med at rydde op.
5. De bliver venner og ender med at dele pigens frokost.

Videre arbejde og inspiration

- Hvad ville der være sket, hvis Simon havde mødt en anden person i et andet humør? Brug stemningsspinneren til at ændre personens humør og dermed historien. Overvej historiens forløb, og forklar, hvordan historien ville være anderledes, afhængigt af personernes humør. Hvordan ville de nye replikker lyde?

- Lad som om, du er en forlægger. Du skal publicere en ny bog om Simons oplevelse i parken. Lav en plakat, der skal reklamere for bogen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Roberta den ensomme robot

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

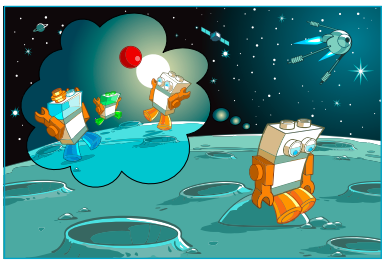
- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for en historie, et drama eller et digt.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Lav en afslutning på historien, og fortæl ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk om de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.

Sæt scenen

Roberta den ensomme robot er ensom. Hun spekulerer på, om der et eller andet sted derude i den store, vide verden findes en anden robot ligesom hende, der også leder efter en ven. Hvor kan hun mon finde sådan en ven? Hvordan ville de mødes? Hvordan ville hendes nye ven se ud?

Heldigvis er Roberta en 'morferobot' – hun kan forvandle sig til hvad som helst og rejse hvorhen det skulle være. Hun har bare brug for lidt hjælp.

Kan vi hjælpe Roberta med at finde en ven? Eller skal hun bare forblive ensom? Hvor, hvornår og hvordan finder hun en ven? Hvordan ser hendes nye ven se ud? Hvad laver hendes nye ven?



Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og vigtigste hovedpunkter i historien.

- Roberta kan forvandle sig selv, men dele af hendes robotkrop er altid synlige, uanset hvad hun forvandler sig til.

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

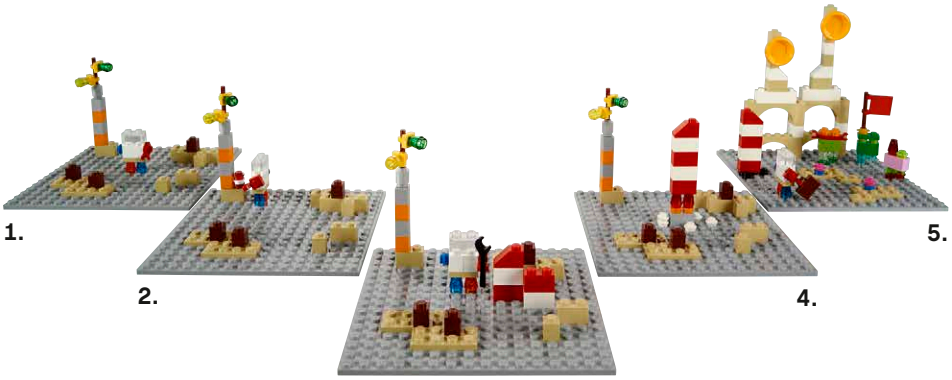
- Hvordan vil du vise Roberta den ensomme robots humør?
- Kan hun tale? Eller fortæller du, hvad hun tænker?
- Hvordan vil du vise, at historien finder sted på en fjern planet?
- Hvor mange robotvenner får Roberta? Og hvordan fejrer de deres venskab?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

- Bed eleverne om at fremlægge deres historier på klassen. Giv dem efterfølgende mulighed for at stille spørgsmål, og få dem til at uddybe eller genfortælle deres historier. De må gerne ændre på deres storyline.
- Bed eleverne om at bruge StoryVisualizer softwaren til deres historier. De skal fokusere på at beskrive Roberta og de personer, hun møder, når de skriver deres fortælling.

Historieeksempel



1. Roberta ser ked af det og ensom ud, mens hun sidder i det golde landskab på den fjerne planet. Hun bliver nødt til at finde en ven, ellers ruster hun af sine robottårer.
2. Roberta forvandler sig til en raket og suser ud i rummet.
3. Hun tager af sted for at udforske verdensrummet i sin jagt på en ven. Man kan se, at Roberta er en del af raketten.
4. Efter mange år i rummet, lander Roberta på en anden fjern planet med et kæmpestort slot. Hendes sensorer opfanger nogle radiosignaler, der kommer inde fra slottet. Hun udforsker slottet og finder tre nye venner.
5. Roberta og hendes nye venner er ved at planlægge en ordentlig fest. Alt er godt … eller er det?

Videre arbejde og inspiration

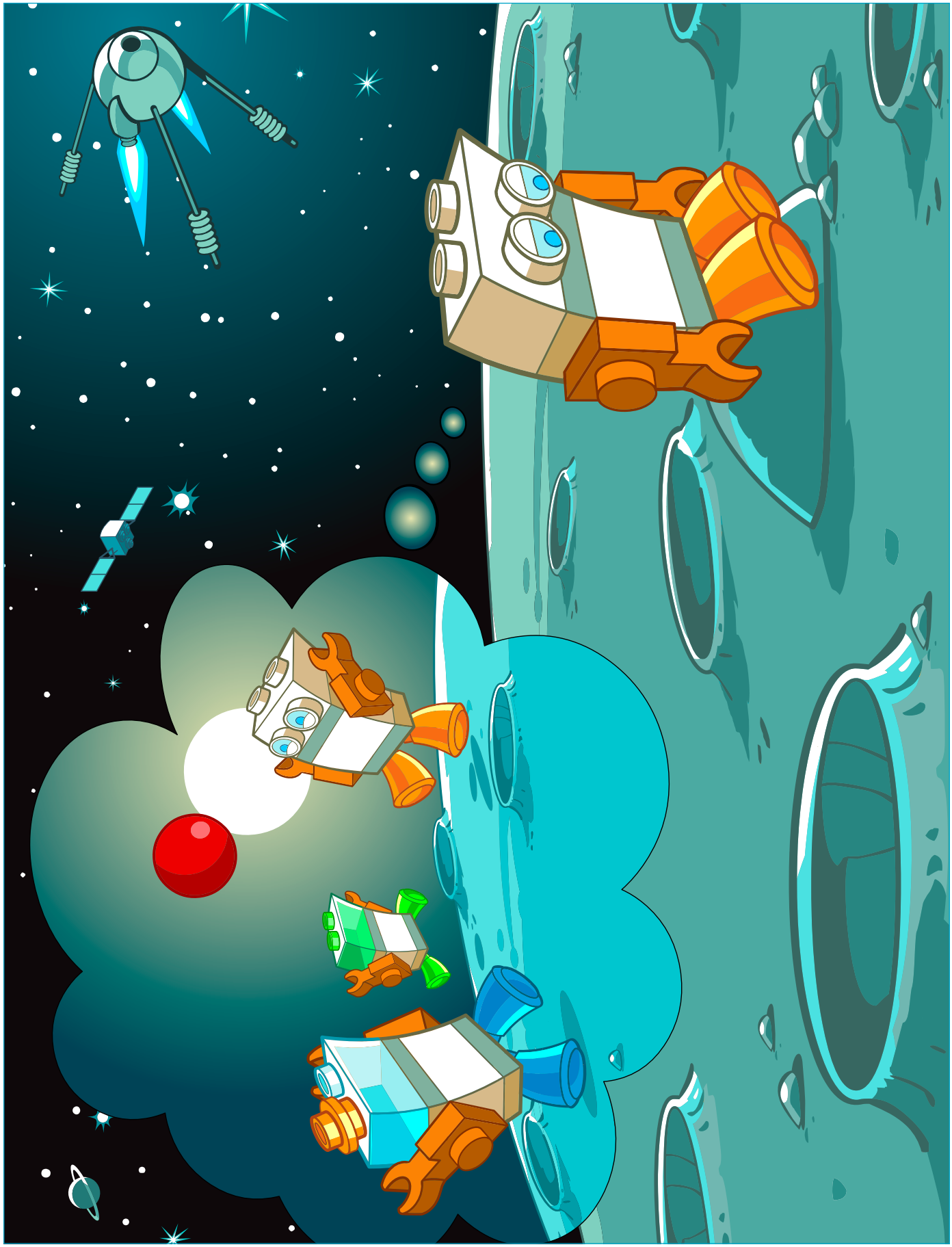
- Brug StoryVisualizer softwaren til at skrive et brev til en fantasiven i rummet. Fortæl din ven, hvordan det er at bo på Jorden. Undersøg og find billeder af en fjern planet og af Jorden.

Til min ven i rummet

Lad mig fortælle dig lidt om livet her på Jorden. Jeg er 9 år gammel og bor i et hus sammen med min mor og min far og min storesøster. Min storesøster er for det meste sød, men nogle gange driller hun mig for meget. Vi har også en kat. Vi bor i en by, hvor der bor 65.000 mennesker.
Jeg går i skole hver dag og har masser af venner. Det er koldt om vinteren, men om sommeren er det rigtig dejligt. Jeg kan godt lide at svømme i søen uden for byen, og jeg kan også godt lide at spille fodbold.

1

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Williams drøm

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for en historie, et drama eller et digt.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Lav en afslutning, der ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk, beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Brug ord og bogstaver, der rimer.

Sæt scenen

William sidder på en bænk og dagdrømmer. En dreng på skateboard kører forbi, og William tænker: "Williams Vilde Skatepark – gratis for alle!"

Mens drengen på skateboardet ruller væk, tænker William: "Hvis bare jeg kunne finde en forsvundet skat, så ville mine drømme blive til virkelighed!"

William bliver edderspændt ved tanken og drømmer videre. "Jeg er kong William Erobreren på skattejagt! Af sted til skoven! Af sted til skoven!"

Lad os hjælpe William med at gøre hans drøm til virkelighed. Hvordan finder han skatten? Hvad sker der ellers? Kommer han nogensinde til at bygge den skatepark, han drømmer om? Hvordan ville den se ud? Hvem ville kunne bruge den?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Lad eleverne gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og historiens vigtigste hovedpunkter.

- Husk, at historien handler om at bygge sine drømme! Der kan ske fantastiske ting, som ellers ikke kunne lade sig gøre i virkeligheden. Brug fantasien og kreativiteten.

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

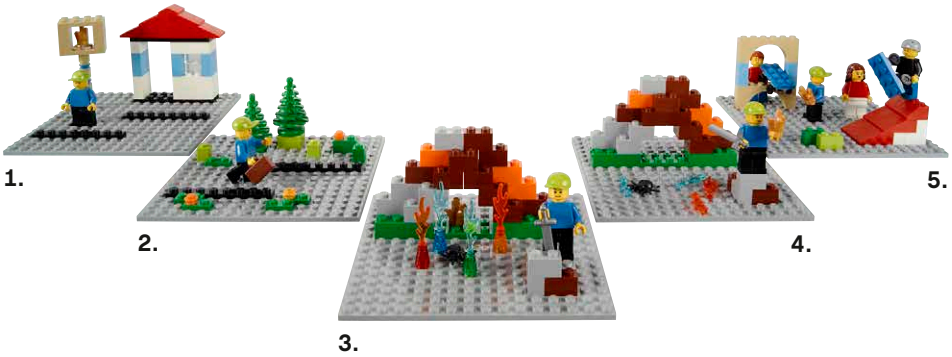
- Hvordan skal scenerne vise en drøm?
- Hvordan forholder de andre personer sig til William, hvis de er med i hans drøm?
- Findes der en "William Drømmeren" i det virkelige liv og en "William Erobreren" i drømmen?
- Hvordan finder William sin skat?
- Beskriv og analyser Williams følelser i de forskellige scener.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Lad eleverne fremlægge deres historie på klassen. Bed dem om at fokusere på at variere sprog og stil, imens de fremlægger.

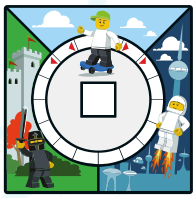
Historieeksempel



1. William løber hen til skoven.
2. Inde i skoven finder han en mystisk grotte, hvor det brænder indeni. "Nøj, det er varmt!" Store ildedderkopper og ildtunger vogter indgangen til grotten.
3. William finder et sværd i en brønd et stykke fra ildgrotten. Sværdet er magisk!
4. William bruger sværdet til at nedkæmpe ildedderkopperne og slukke flammerne. Han går ind i grotten, hvor han finder en skattekiste fyldt med guld!
5. Nu er William styrtende rig, og han bruger guldet til at betale for sin skatepark, som er gratis for alle. Han renoverer også grotten og gør den til en turistattraktion, hvor folk betaler for at komme ind og se de døde ildedderkopper.

Videre arbejde og inspiration

- Brug spinneren til at fastsætte historiens scenarie. Skift tidsperioden, som historien foregår i. Genfortæl historien i den nye tidsperiode.



- Lav en reklameplakat til Williams nye skatepark med StoryVisualizer softwaren.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Det hemmelige skattekort

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter med den viden, du har fra teksten.
- Lav en afslutning, der ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Analyser, hvordan grafik bidrager til tekstens mening, sprog og stil.
- Brug korte digte, rim eller vers.

Sæt scenen

KLONK! KLONK! Georg Guldgravers spade støder på noget hårdt. Eventyreren Emil har ventet i årevis på at høre den lyd. Denne gang er Emil og hans kammerat Georg stødt på noget stort!

For nylig fandt de det hemmelige skattekort som alle har snakket om. Det var skjult i et hul i væggen på en ældgammel pyramide inde i junglen. Selvom Georg Guldgraver er vant til at læse kort (også de rigtig gamle, der er svære at tyde), var kortet i pyramiden så forvirrende, at han endte med at grave huller alle mulige steder i byen – uden held. Men nu har Georg og Emil fundet noget!

De er begge så spændte, at de ikke kan vente med at grave ned til skatten. Kortet giver kun én ledetråd om skattens indhold: et kort digt, som man skal fremsige, mens man graver:

"Grav og grav, så stærkt du kan
Skatten gør dig en lykkelig mand"

Hvad tror du, de finder?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og de vigtigste hovedpunkter i historien.

- Hvordan skal scenerne danne historiens fortælling? Hvilke farer rummer skatten måske? Kunne man eventuelt give digtet flere linjer? Hvordan skal de i så fald lyde? Hvordan vil du vise, at personerne er bange, spændte og forundrede? Hvad finder Eventyreren Emil og Georg Guldgraver?

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

- Hvad tror Georg Guldgraver, de finder?
- Bliver de rige? Hvad vil de i så fald bruge rigdommen til?
- Kan man opbygge spændingen yderligere? Hvordan?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

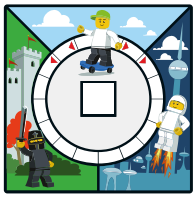
Del og dokumentér

Lad eleverne fremlægge deres historie på klassen. Mind dem om, at tilpasse og variere sprog og stil, i mens de fremlægger, alt efter om de har rollen som fortæller eller spiller en af personerne i deres historie. Bed eleverne om at bruge beskrivende sprog, når de skriver.

Videre arbejde og inspiration

- Brug spinneren til at fastsætte historiens scenarie. Skift tidsperioden, som historien foregår i. Genfortæl historien i den nye tidsperiode. Hvordan ser Det hemmelige skattekort? Hvad finder Georg Guldgraver og Eventyreren Emil?

- Brug StoryVisualizer softwaren til at skrive historien. Tag billeder, og brug dem i historien sammen med et lille digt eller en lille sang.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Vælg mig, vælg mig!

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Strukturer og genfortæl hovedpunkterne i historien, og evaluer sprogfærdigheder.
- Lav en detaljeret beskrivelse af tekstens personer, miljøer og hovedpunkter. Brug den viden du har fra teksten.
- Giv udtryk for individuelle tanker og ideer, diskuter dem i gruppen, og byg derefter videre på gruppens udvalgte ideer.
- Lav en afslutning, der ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Analyser, hvordan grafik understøtter tekstens mening, sprog og stil.

Sæt scenen

Der var engang to riddere, der boede på hver sin side af en dyb dal. De var bedste venner – indtil den dag, en smuk prinsesse flyttede ind i det store slot i dalen.

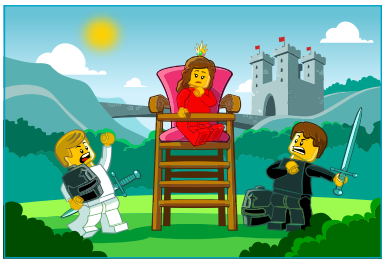
En dag tog de to riddere deres fineste rustning på, og red ned i dalen til prinsessen i håbet om, at hun ville forelske sig i en af dem.

"Vælg mig, vælg mig!" sagde den mørkhårede ridder. "Min skinnende rustning er lige så lydløs, som den er stærk, og jeg vil holde din hånd for evigt uden så meget som et knirk."

"Vælg mig, vælg mig!" sagde den rødhårede ridder. "Jeg er kongens førsteridder og vil beskytte dig mod al ondskab!"

Men prinsessen kunne ikke bestemme sig. De to riddere blev mere og mere jaloux på hinanden, indtil …

Hvad tror du så, der skete? Hvordan udvikler historien sig, og hvordan ender den?



Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og vigtigste hovedpunkter i historien.

- Hvordan kan man illustrere et slot eller en historisk scene?
- Hvad vil ridderne gøre for at vinde den smukke prinsesses hånd? Konkurrerer de på retfærdig vis?

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

- Hvordan vil du vise, at prinsessen er i en vanskelig situation? Hvad føler hun? Og hvordan viser hun det?
- Beskriv historiens handling og dens uventede drejninger. Indeholder den en god og en ond person?
- Er det en "lykkeligt til deres dages ende"-historie eller en historie med en overraskende slutning?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at fremlægge deres historie på klassen ved hjælp af StoryVisualizer softwaren. Mind dem om at tilpasse og variere sprog og stil, i mens de fremlægger, alt efter om de har rollen som fortæller eller spiller en af personerne i deres historie. Bed eleverne om at bruge et beskrivende sprog og lydord, når de skriver.

Historieeksempel

1. 2. 3. 4. 5.

1. De to riddere gør alt for at vise sig for prinsessen. Men hun keder sig og kigger bare den anden vej.
2. Den mørkhårede ridder kidnapper den rødhårede ridder og smider ham i sin fangekælder. Han tænder bål rundt om slottet for at afskrække sin konkurrent fra at flygte.
3. En tryllefrø får ondt af den rødhårede ridder og låser hans kæder op med et magisk kvæk.
4. Den rødhårede ridder sætter en stopper for den mørkhårede ridders planer og udfordrer ham til en ridderturnering.
5. Den rødhårede ridder vinder over den mørkhårede ridder og smider ham i sin fangekælder. Derefter gifter han sig med den smukke prinsesse, og de lever lykkeligt til deres dages ende.

Videre arbejde og inspiration

- "I gamle dage fandtes der masser af riddere, hekse og troldmænd. For et par guldstykker kunne man forvandle sig selv – eller en anden – til et hvilket som helst dyr." Forestil dig, at dette er sandt i din historie – personer, der kan forvandle sig til dyr! Hvordan ville det ændre historien?

- Gå sammen med en klassekammerat og lev jer ind i rollen som de to riddere i historien. Skriv hver jeres brev til prinsessen, hvor I forklarer, hvorfor hun bør tage imod *jeres* hånd. Kæreste prinsesse …

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

En nat på museet

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Strukturer og genfortæl hændelser i historien og evaluer sprogfærdigheder.
- Lav en detaljeret beskrivelse af historiens personer, miljøer og hovedpunkter med den viden, du har fra teksten.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for en historie.
- Lav en afslutning, der ved hjælp af ord, vendinger og sanseindtryk beskriver de oplevelser og hændelser, personerne kommer ud for.
- Styrk brugen af tillægsord og beskrivende sprog.
- Analyser, hvordan grafik understøtter tekstens mening, sprog eller stil.

Sæt scenen

Knage … rasle … kniiiiiirk … rasle … skramle …

"Hvad er det for en larm? Hvor er alle sammen? Hvor er jeg?

Det sidste, jeg husker, er busturen … Vi skulle på den der kedelige udflugt til museet. Jeg må være faldet i søvn. Hvor er alle sammen henne? Er de taget hjem uden mig?"

Det er næsten mørkt, og du er låst inde på museet – og det åbner ikke før i morgen tidlig! Den larm, du hørte, lød som noget, der bevægede sig. Og det lød som om, det kom fra rundt om hjørnet …

Hvad sker der på museet mellem solnedgang og solopgang? Hvad er det, der laver den mystiske lyd? Hvad vil du gøre?

Hjælp til: Sæt scenen

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal overveje følgende: scenarie, tid og sted, personer, rekvisitter og vigtigste hovedpunkter i historien.

- Hvad er det, der laver den mystiske lyd? Er museet farligt om natten? Hvorfor? Hvorfor ikke?
- Hvilken slags museum befinder du dig på? Hvilken slags overraskelser kan du støde på herinde?
- Lav en sammenhængende historie om dine oplevelser under din nat på museet.

Refleksion

Lad eleverne diskutere hver scene i takt med, at de bygger historien. Hvilke væsentlige detaljer indgår i hver scene? I hvilken rækkefølge skal scenerne vises?

- Hvilket humør er du i i begyndelsen af historien? Er du glad, spændt eller trist, eller keder du dig? Hvorfor? Skifter du humør?
- Hvordan vil du opbygge spændingen i løbet af historien?
- Hvordan vil du illustrere nattens mørke?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne fremlægge deres historie på klassen. Mind dem om at tilpasse og variere sprog og stil, i mens de fremlægger, alt efter om de har rollen som fortæller eller spiller en af personerne i historien. Lad eleverne dokumentere deres historie, ved hjælp af StoryVisualizeren. Bed dem om at benytte et beskrivende sprog, når de skriver, samt at beskrive lydene på museet og personernes humør igennem historien.

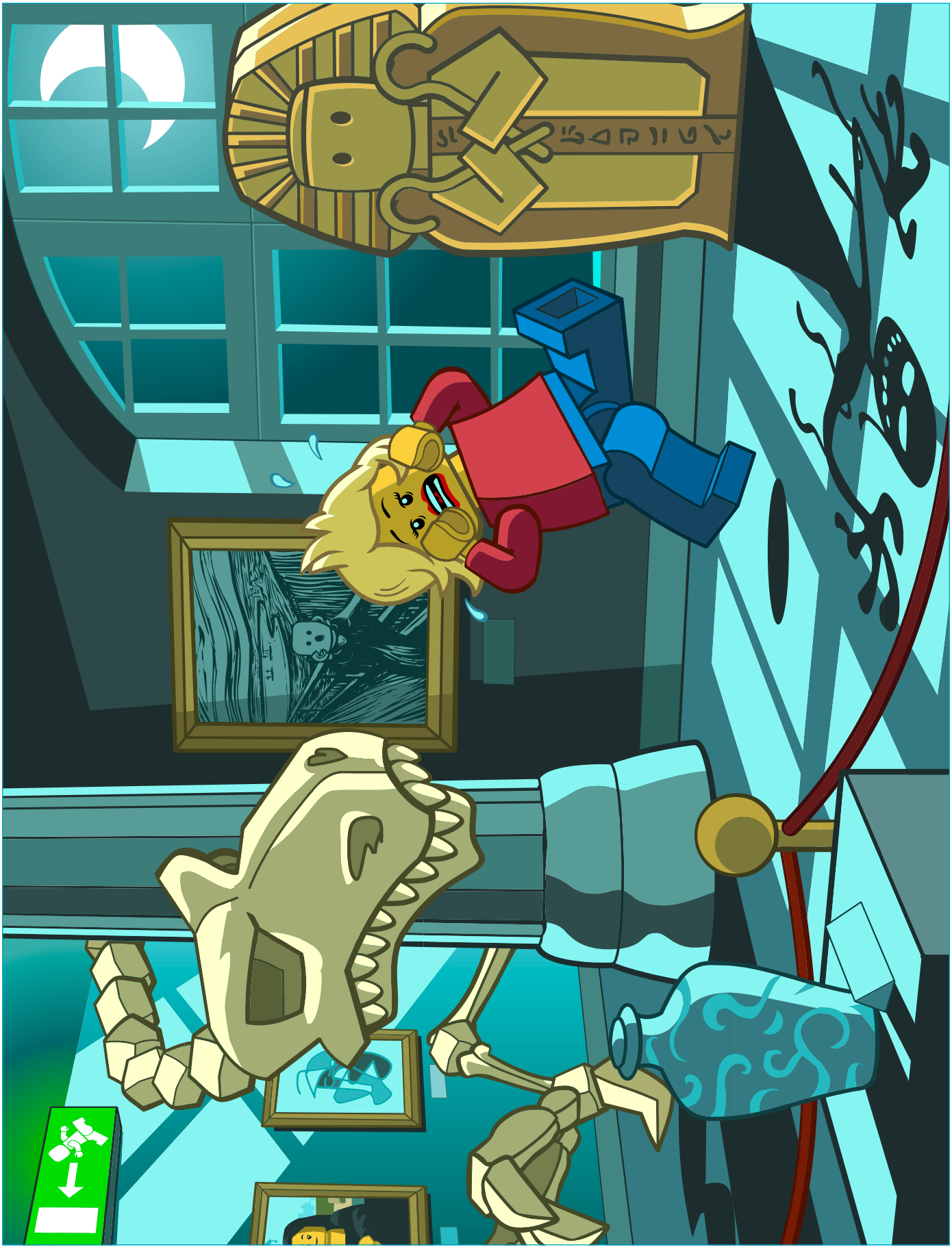
Videre arbejde og inspiration

- Lav en dagbog over de ting, du oplevede under din nat på museet. Hvad fortæller du dine venner i skolen næste dag? Hvad var de tre uhyggeligste ting, du oplevede?

- Vælg én udstilling på museet. Lav en præsentation, hvor du kort refererer udstillingen. Husk at tage relevante fakta og oplysninger med. Søg evt. på biblioteket og internet.

- Udvælg nogle udstillinger eller en bestemt tidsperiode på museet. Lav en tidslinje, der viser de vigtigste historiske begivenheder eller personer i den periode. Lav en kort billedtekst med dato og årstal til hvert punkt på tidslinjen (kan laves skriftligt eller bygges).

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.



LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Den lille havfrue

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Udtryk og find på idéer via gruppediskussioner.
- Skriv et referat af en historie, hvor du tydeliggør temaet.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinutet, samt hvordan de danner grundlaget for en historie.
- Bliv bedre til at lave en personkarakteristik.
- Vis forståelse af sproglige virkemidler, herunder figurativt sprog.

Sæt scenen

- Lad eleverne læse Den lille havfrue individuelt, eller læs den højt klassen.
- Diskuter i fællesskab de vigtigste detaljer i historien.
- Diskuter og find frem til eventyrets genrekendetegn.
- Hvilke dele af historien får en til at forestille sig handlingen visuelt? Hvad får historien til at virke sammenhængende?

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard over eventyret Den lille havfrue, tre eller fem scener. Lad eleverne benytte sig af sproglige virkemidler og indlede med ordene "Der var engang …".

Her er nogle forslag til de vigtigste scener:
- Havkongens slot med alle havfruerne.
- Prinsens skib forliser i stormen.
- Den lille havfrue redder prinsen fra at drukne.
- Havheksen giver den lille havfrue en magisk eliksir, der vil forvandle hende til et menneske.
- Prinsen gifter sig med den lille havfrue (eller en anden).

Refleksion

Disse spørgsmål skal fungere som inspiration til elevernes refleksion:

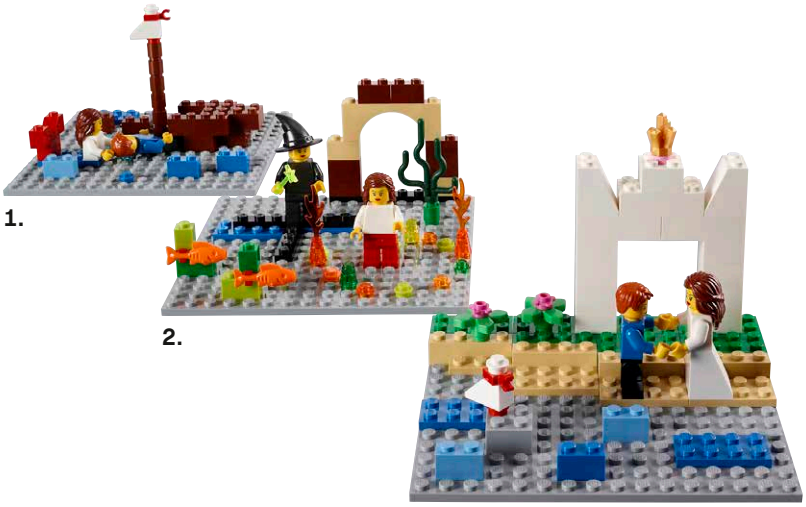
- Hvordan fremhæver du eventyrets genrekendetegn, og hvad er de?
- Hvilken scene er din favorit? Hvad fortæller den os?
- Hvad sker der før og efter din favoritscene?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at skrive et referat af deres eventyr, hvor de har særligt fokus på eventyrgenren og personkarakteristik.

Historieeksempel



1.

2.

3.

Videre arbejde og inspiration

- De fleste eventyr har en lykkelig afslutning, men nogle ender trist – ligesom mange af H.C. Andersens historier. Giv eleverne mulighed for at ændre afslutningen på historien, men så den stadig er genkendelig.
- Lav en anderledes version af Den lille havfrue med en uventet drejning i handlingen. Gå sammen i grupper og skiftes til at bygge historiens scener, uden at de har en afslutning.
- Brug StoryVisualizer softwaren til at designe en folder med din anmeldelse af Den lille havfrue. Brug folderen til at invitere børn fra andre klasser til din fremlæggelse af anmeldelsen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Gys og gru

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Læs en tekst og skriv et referat, som du læser højt på klassen.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for bestemte genrer, f.eks. krimi, science fiction og gysere.
- Brug fakta fra litterære tekster til at understøtte analyser og refleksioner.
- Bliv bedre til at lave en personkarakteristik ved at lave en detaljeret beskrivelse af personen, miljøet og handlingen. Brug specifikke detaljer fra teksten.
- Sammenlign temaer, miljøer og handlinger.
- Vis forståelse af sproglige virkemidler, ordrelationer og ords betydningsnuancer.

Sæt scenen

- Lad eleverne læse en krimi-, science fiction- eller gyserhistorie individuelt, eller læs den høj for klassen.
- Diskuter i fællesskab, de vigtigste detaljer i historien.
- Snak om genrens særlige kendetegn på klassen. Find frem til de typiske genretræk.
- Hvilke dele af historien får en til at forestille sig handlingen visuelt? Hvad får historien til at flyde?

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Eleverne skal gøre brug af forskellige sproglige virkemidler og indlede deres storyboard med sætningen "Jeg glemmer aldrig den mørke, dystre dag, da jeg pludselig …".

Her er nogle forslag til de vigtigste scener:
- Følelsen af noget overnaturligt, der kommer ind.
- Sære lyde, der kommer fra … Hvor kom de fra?
- Et rum, der pludselig bliver koldt, og følelsen af ikke at være alene.
- En lyd fra vinduet, der bliver ved og ved.

Refleksion

Disse forslag skal fungere som inspiration til elevernes refleksion:

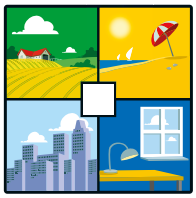
- Hvordan finder du frem til genrens kendetegn, og hvad er de?
- Hvilken scene er din favorit? Hvad fortæller den os?
- Hvad sker der før og efter din favoritscene?

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at skrive en tekst (gyser, science fiction, eller krimi) og efterfølgende lave et referat, der har særligt fokus på personkarakteristik. Læs referatet højt på klassen.

Videre arbejde og inspiration



- Lad eleverne lave en omskrivning af deres storyboards. Sæt miljøkortet fast på spinneren, og snur den for at lave et skift i historiens omgivelser. Hvordan kan scenerne ændres, så de passer ind i det nye miljø? Hvilken indvirkning har det på historiens eksisterende personer?

- Brug StoryVisualizer softwaren til at lave en politirapport om en uventet og meget uhyggelig hændelse. Læs rapporten højt for klassen, og svar på eventuelle spørgsmål.

- Forestil dig, at du er en kriminalassistent, som er blevet hyret til at løse et mysterium. Skriv en politirapport, der indeholder følgende:

  - En analyse af den aktuelle situation.
  - En beskrivelse af bevismaterialet og ledetrådene.
  - En beskrivelse af hændelserne, personerne og scenen ud fra din synsvinkel som kriminalassistent.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mit eget lille digt

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Lav et digt, som du læser højt på klassen.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for bestemte genrer, f.eks. digte.
- Find på et tema til et digt.
- Find frem til, hvilken betydning sproglige virkemidler har for teksten, f.eks. om der bliver gjort brug af metaforer, sammenligninger og figurativt sprog.
- Vis forståelse for ord, der rimer.
- Forklar, hvordan digte og strofer er opbygget.
- Skriv en forståelig og sammenhængende tekst efter opgave, formål og modtagere.

Sæt scenen

- Læs et digt højt for klassen, og bed eleverne om at finde frem til de ord, der rimer.
- Diskuter de vigtigste detaljer i et digt på klassen.
- Find frem til og diskuter digtets genrekendetegn.
- Hvad vil det sige at rime, og hvordan kan det bruges?
- Hvad gør et digt godt? Hvad gør et digt dårligt?

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og derefter bygge og skrive et digt, der rimer. Digtet kan enten danne en historie med en indledning, en midte og en afslutning eller være baseret på én enkelt scene. Lad gruppen blive enige om digtets tema.

Refleksion

Disse forslag skal fungere som inspiration til elevernes refleksion:

- Hvordan finder du frem til digtets genrekendetegn?
- Hvilken scene er din favorit? Hvad fortæller den os?
- Vis eleverne eksempler på strofer, vers og versefødder.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at finde genretrækkene i deres digt. Lad dem b.la. finde eksempler på rim og versefødder.

Videre arbejde og inspiration

- Brug StoryVisualizer softwaren til at illustrere dit digt og tilføje elementer, som understøtter digtets betydning. Øv dig i at fremsige digtet, før du gør det foran klassen.
- Digtere bruger sproget, som en maler bruger farver. Lad eleverne skrive et digt, med et bestemt tema og med særligt fokus på enkelte sproglige virkemidler, som f.eks. rim, bogstavrim og figurativt sprog (sammenligninger, metafoer eller talemåder).
- Forestil dig, at du skal skrive et digt eller en jingle til en reklame. Start med at finde ud af, hvilket produkt du reklamerer for. Tænk derefter over den synsvinkel, du vil bruge – f.eks. forbrugerens eller producentens. Vælg en synsvinkel, og skriv et digt eller en jingle til en reklame.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Mystiske sagn

Trinmål efter 6. klassetrin
Det talte sprog
Det skrevne sprog – læse
Det skrevne sprog – skrive
Sprog, litteratur og kommunikation

Læringsmål

- Læs et sagn og skriv et referat, som du læser højt på klassen.
- Forklar, hvordan scenerne hænger sammen og skaber kontinuitet, samt hvordan de danner grundlaget for bestemte genrer, f.eks. sagn.
- Bliv bedre til at lave en personkarakteristik.
- Sammenlign temaer, emner, genrer og komposition i sagn, myter og/eller andre traditionelle fortællinger.
- Vis forståelse af traditionel historiefortælling.
- Vis forskellene mellem formelt og uformelt sprog på skrift eller i tale.
- Skriv en fantasyfortælling eller et sagn.

Sæt scenen

- Bed eleverne om at læse et udvalgt sagn, og/eller læs det højt på klassen. Diskuter efterfølgende dets handling.
- Diskuter i fællesskab de vigtigste detaljer i sagnet.
- Find på klassen frem til, hvilke genrekendetegn et sagn har.
- Hvad betyder det, at noget er autentisk? Hvad er fiktion?
- Hvad vil det sige, når en tekst har et historisk indhold og en historisk synsvinkel?

Byg historien

Bed eleverne om at gå sammen i grupper, brainstorme over idéer, og lave et storyboard med tre eller fem scener. Byg et sagn eller en fantasyfortælling. Begynd med sætningen "For lang, lang tid siden …".

Refleksion

Disse forslag skal fungere som inspiration til elevernes refleksion:

- Hvordan finder du frem til sagnets genrekendetegn og hvad er de?
- Hvilken scene er din favorit? Hvad fortæller den os?
- Hvad sker der før og efter din favoritscene?
- Fremhæv de autentiske, fiktive og historiske dele i sagnet.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Del og dokumentér

Bed eleverne om at læse et sagn og efterfølgende skrive et referat, hvori de fokusere på sagnets genrekendetegn, særligt personkarakteristik.

Videre arbejde og inspiration

- Brug StoryVisualizer softwaren til at lave en præsentation af Mystiske sagn inklusive historiske detaljer og inviter andre klasser til at se præsentationerne.
- Sagn er *baseret* på sandhed, som regel en historisk kendsgerning. Vælg et sagn, og undersøg dets historiske baggrund. Lav en folder, en nyhedstavle eller en dokumentar ved hjælp af StoryVisualizer softwaren.
- Lav en anderledes version af Mystiske sagn med en uventet drejning i handlingen. Gå sammen i grupper og skiftes til at bygge historiens scener uden at kende afslutningen.
- Lav et filmmanuskript ud fra et sagn, og forbered detaljerede replikker og sceneopsætninger. Opfør sagnets handling ud fra filmmanuskriptet sammen med gruppen.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Ofte stillede spørgsmål

Skal jeg sætte klistermærkerne på elementbakkerne, eller skal eleverne?

Det er vigtigt, at klistermærkerne sættes rigtigt på, og derfor anbefaler vi, at læreren gør det. Sæt tid af til dette.

Hvor meget tid skal jeg sætte af til hver aktivitet?

I begyndelsen af processen, mens eleverne bliver fortrolige med materialet og historiefortællingen, tager det formentlig en hel lektion eller mere at få scenerne og historierne på plads. Derefter tager det endnu en lektion at udvikle, skrive og dokumentere historierne med StoryVisualizer softwaren. Med tiden bliver eleverne dygtige til denne proces, hvilket reducerer den tid, det tager at gennemføre en StoryStarter aktivitet.

Kan jeg udbygge disse aktiviteter, så de dækker mere end bare danskfaget?

StoryStarter er lavet til at udvikle danskkundskaber og læringsområder indenfor Fælles Mål hos elever på forskellige klassetrin. Der er dog en naturlig fagintegration med historie, geografi og diverse samfundsrelaterede emner. Læringsprocessen, tværfagligheden og det at arbejde konstruktivt sammen bidrager også til kreativ og kritisk tænkning og til en mere problemløsende og undersøgende adfærd.

Hvordan hjælper jeg grupper af elever med at bevare fokus, mens de arbejder sammen om en historie?

At arbejde sammen i grupper er en en proces, der tager tid at mestre. I begyndelsen af processen er det en god idé at give eleverne individuelle opgaver. Giv evt. hver elev en specifik opgave, efter introduktionen og Sæt scenen er præsenteret på klassen. For eksempel kan en elev lave begyndelsen af historien, mens en anden laver midten og en tredje slutningen. På den måde bevarer eleverne fokus på opgaven i de første stadier af aktiviteten.

Det kan være en god idé at udpege en StoryStarter-ansvarlig i grupper med yngre elever. Den ansvarlige har til opgave at gøre sættet klar til brug. En anden elev kan gøres til sorterings-ansvarlig – den, der sørger for at sortere elementerne og rydde op efter brug. En tredje elev kan få rollen Spinner-ansvarlig og stå for at vælge det rigtige spinnerkort under aktiviteten.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Hvordan kan jeg bruge StoryVisualizer, hvis jeg kun har få computere i klasselokalet?

Hver elev arbejder på sit niveau og i sit tempo. Nogle bruger lang tid på at finpudse detaljerne i deres scener og forfine deres historie, mens andre bygger hurtigt. Med andre ord: Eleverne bliver aldrig færdige på samme tidspunkt. Mens nogle elever har travlt med at lave historier, tegneserier, reklamer osv. på computeren, kan de andre skrive deres idéer ned på et stykke papir eller tage billeder af deres scener.

Skal eleverne tage deres egne billeder af scenerne?

For de mindre klasser anbefaler vi, at læreren tager billederne. Men da vi testede StoryStarter fandt vi ud af, at eleverne hurtigt lærte at tage deres egne billeder og importere dem i StoryVisualizer softwaren. Et webcam og StoryVisualizer softwaren giver eleverne mulighed for at ændre, tilpasse og arbejde individuelt på deres eget niveau.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Oversigt over LEGO® elementer

For at gøre det nemmere at bruge StoryStarter sættet i klassen og holde styr på alle LEGO® elementerne er der vedlagt en oversigt. Denne oversigt fungerer samtidig som tjekliste og giver overblik over alle sættets elementer. For at lette sortering og kategorisering anbefaler vi, at du giver hver elev eller gruppe en lamineret kopi af oversigten.

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

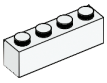
Miljø

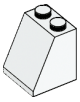
5x
306540

20x
300501

10x
300401

10x
300301


10x
301001


5x
4234525

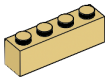
20x
4211389

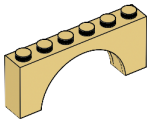
20x
4211388

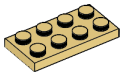
10x
4211387

20x
4113915

20x
4109995


10x
4113916


5x
4114073


10x
4114309

20x
4211242

20x
4211149

10x
4211210

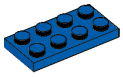
10x
346026

10x
4179830

10x
4179833

10x
300523

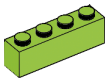
10x
300423

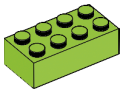

10x
302023

10x
4220634

10x
4164022

5x
4220632

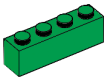

10x
4234716

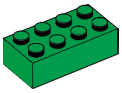

5x
4165967

20x
300528

10x
4107736

5x
300328


10x
4112838


10x
4106356

10x
302028

10x
4143562

5x
243528

5x
4569217

10x
300524

10x
300424

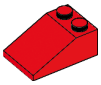
10x
4624184

10x
4173805

10x
4121739

10x
300521

10x
300421


10x
329821

10x
4286050

10x
4517993

10x
4216479

10x
4492224

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Personer og dyr

5x
4526110

5x
4529755

5x
4655371

5x
4506003

5x
4157270

5x
4540652

5x
4298609

5x
4540107

5x
4587557

5x
4249063

5x
4105175

5x
613201

5x
4522668

10x
4651441

5x
4106513

5x
4539951

5x
4198316

5x
4567911

10x
4651442

5x
4113209

5x
4492341

5x
4617224

5x
4562544

5x
4174743

5x
4623481

5x
4502268

5x
4275461

5x
4275872

5x
4275815

5x
4220184

5x
9339

5x
9327

5x
9342

5x
9341

5x
4614195

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Rekvisitter

5x
4179876

5x
4641048

10x
4262974

5x
4155537

5x
4114584

5x
383526

5x
6020190

5x
4507139

5x
4261397

5x
4243920

5x
400626

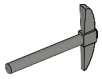
5x
4211006

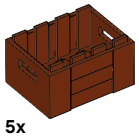
5x
4211235

5x
4516816

5x
4278013

5x
6012466


5x
4211007


5x
4211185

5x
4568173

5x
389921

5x
396226

10x
4211373

5x
4218642

5x
4599453

10x
249626

5x
4516456

5x
4107050

5x
4582437

5x
6011814

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Detaljer

10x
614101

11x
614126

10x
614123

10x
614124

10x
614121

10x
4157103

10x
4183133

10x
4566522

10x
4517996

5x
3005741

5x
4222960

5x
4163917

5x
3005749

5x
3005748

5x
3005740

5x
4544720

5x
4567338

5x
4567331

5x
4567332

5x
4567333

10x
4117070

10x
306228

10x
4211183

10x
4211412

10x
4558952

10x
4113917

10x
302328

10x
6030719

10x
4524644

5x
4121932

5x
4121934

5x
330021

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Scene

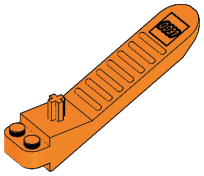
4x
242026

1x
300326

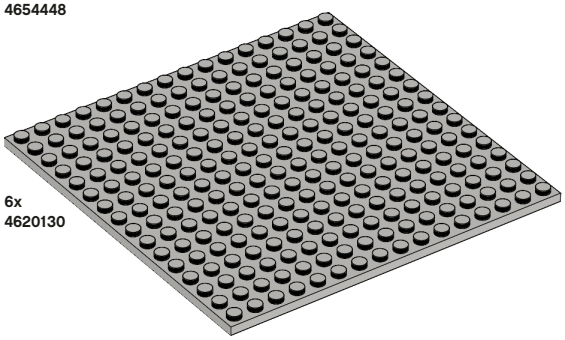
2x
4107783

2x
4258354

2x
4566927



1x
4654448



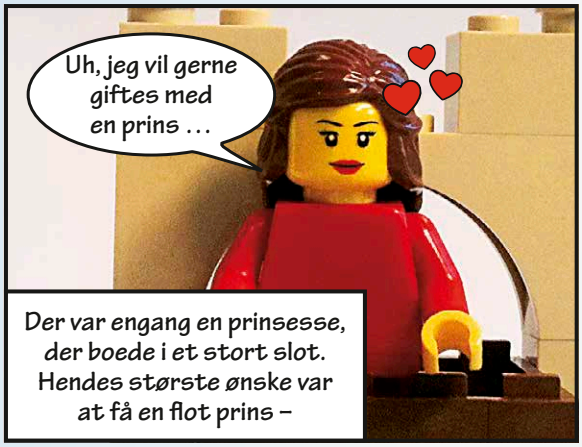
6x
4620130

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

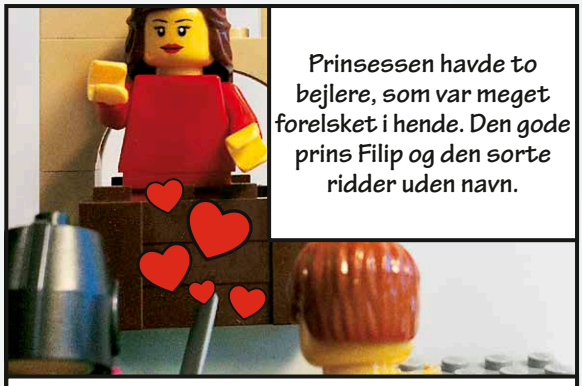
LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569.

Alle har en historie at fortælle...

LEGO® Education StoryStarter sætter gang i både kreativitet og læsefærdigheder inden for danskfaget.



Der var engang en prinsesse, der boede i et stort slot. Hendes største ønske var at få en flot prins –



Prinsessen havde to bejlere, som var meget forelsket i hende. Den gode prins Filip og den sorte ridder uden navn.

især en som prins Filip ...

Desværre kidnappede den sorte ridder prins Filip og smed ham i fangekælderen i sit mørke slot dybt inde i skoven.

Da prinsessen hørte dette, sendte hun straks sin magiske frø af sted for at befri prins Filip.

Da prins Filip fik fat i den sorte ridder, kæmpede de længe mod hinanden, men til sidst vandt prins Filip heldigvis.

Frøen befriede prins Filip, som giftede sig med prinsessen, og de levede lykkeligt til deres dages ende.

LEGOeducation.com

LEGO and the LEGO logo are trademarks of the/sont des marques de commerce de/son marcas registradas de LEGO Group.
©2014 The LEGO Group. 058569. Version 2.

LEGO education