

Motiverende rammefortællinger

Ofte kan det være motiverende og meningsfuldt for børnene med en historie, der sætter rammen for det, de skal lave. Det kan være en fortælling, der er lavet til en enkelt legesession, eller én, der dækker et længere forløb og inkluderer mange forskellige slags opgaver. Nedenstående er eksempler på rammefortællinger lavet som videoer samt tips til at skabe gode rammefortællinger. På næste side findes inspiration til temaer.

Videofortællinger

Eksempel 1



Fortælling

De to kongeriger, Exodus og Newcastle, har længe været i krig mod hinanden og en forbandelse er faldet over dem. Kan de mon nu samarbejde om at forenes?

Eksempler på opgaver

1. Byg kongerigerne.
2. Byg broen mellem kongerigerne.
3. Lav en stop-motion film over fredsaftalen mellem de to kongeriger.
4. Byg en tunnel (kuglebane) mellem kongerigerne.

Link: <https://eu.wevideo.com/view/1424485>

Eksempel 2



Fortælling

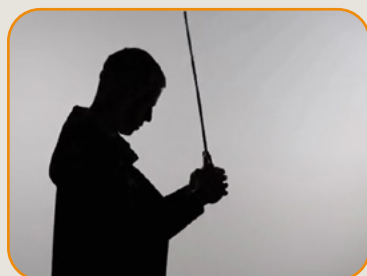
I er opfindere, som vil lave det sjoveste spil i verden. Det er derfor vigtigt at teste spillet undervejs. Spillet skal senere sælges til en investor, så det kommer på spilmarkedet til andre.

Eksempler på opgaver

1. Opfind et spil med materialer.
2. Test spillet.
3. Sælg spillet til en investor. En elev eller underviseren får rollen som investor. De andre er opfinderne.

Link: <https://eu.wevideo.com/view/3247064>

Eksempel 3



Fortælling

Hjælp den opdagelsesrejsende, Arthur, med at få de magiske dyr tilbage til deres verden, så de og menneskene kan leve side om side igen.

Eksempler på opgaver

1. Byg forskellige magiske dyr.
2. Kuglebane: Få de magiske dyr sikkert hjem, uden at de onde mennesker opdager dem.
3. Byg en sikker og fredsfyldt verden til de magiske dyr.

Link: <https://eu.wevideo.com/view/3163327>

Tips til en god rammefortælling

1. Åben

Den er åben nok til at mange forskellige opgaver kan høre ind under temaet.

3. Visuel

Brug gerne noget visuelt til at understrege temaet - det kan være billeder eller video.



2. Interessant

Den kan med fordel tage udgangspunkt i noget, børnene selv er interesserede i, f.eks. superhelte eller sci-fi.

4. Engagerende

Hvis børnene er med på den, kan de selv finde på mere til temaet - på den måde får de ejerskab over opgaven, hvilket skaber engagement.



De hemmelige agenter

Kuglebane: Byg en bane, hvor beskederne kan blive transporteret.

Byg skjult: Hjælp hinanden med at bygge en kopi af det, fjenden har bygget (den skjulte figur fx et våben eller en computer).

Tårn: Byg et tårn, hvor I kan overvåge fjenden.

Superheltene redder verden

Model: Byg heltens superbil.



Kuglebane: Byg en flugtrute til superskurken.

Temabyg: Byg en kur til at neutralisere fjenden.



Beskyt kongeriet

Model: Byg en katapult til slottet.

Tårn: Byg et tårn, prinsessen kan bo i.

Temabyg: Byg monstre, der kan skræmme folk væk fra slottet.

Bro: Byg bro over voldgraven.

Byg skjult: Genskab Trolldmandens trylledrik.



På rejse til det ydre rum

Model: Byg køretøjer, så I kan køre rundt på planeten.

Tårn: Byg et tårn til at kommunikere med Jorden.

Kuglebane: Byg en bane, der kan transportere forsyninger fra toppen af et bjerg ned i en dal til basen.

Temabyg: Byg en base på Mars.



Red internettet

Model: Byg en computer og forbind kablerne.

Bro: Byg en bro, så vi kan transportere reservedele over til den ø, hvor internettet skal repareres.

Kuglebane: Forbind to computere (plader), så signalet (kuglen) kan løbe fra den ene til den anden og tilbage igen.

Tårn: Byg en internetmast til at kommunikere med satellitter.



Robotterne kommer!



Model: Byg forskellige robotter.

Bro: Byg en bro, der forbinder to menneskebyer, så de kan gå sammen mod robotterne.

Kuglebane: Byg en sikker vej uden om robotterne.

Tårn: Byg en mast, så I kan kommunikere med robotterne.

Strandet på en øde ø

Model: Byg en tømmerflåde/båd/fly kun med de klodser, der er på øen.

Bro: Byg en bro over til fastlandet.

Temabyg: Byg ting, I gerne ville have med på en øde ø.



Idéer til temaer

Sliktyvene

Model/Tema: Byg forskelligt, slik du/I godt kan lide og fyld det i slikposen.

Bro: Byg en bro væk fra slikbutikken, så du/I kan stikke af.

Kuglebane: Byg en bane, der kan transportere slikket væk fra butikken.

I Tivoli

Model: Byg et spøgelseshus.

Kuglebane: Byg en rutsjebane.

Tårn: Byg Det Gyldne Tårn.

Temabyg: Forlystelser med vikingetema.

