

UNG:LITT

# BOGDAG I KLASSEN

BIBLIOTEKERNES  
LÆSESPOR



# BOGDAG I KLASSEN:

Her er nogle forslag til, hvordan et besøg i klassen kan planlægges.

## FORMÅL:

At præsentere en række bøger gennem samtale og konkurrence. Eleverne får en masse forskellige bøger mellem hænderne, og de bliver introduceret for dem gennem interaktion og gruppearbejde.

## VARIGHED:

Cirka 1 – 1,5 time

## FORBEREDELSE:

- Sammensæt en varieret bogkasse. Det kan ske i dialog med klassens lærer.
- Vedlæg en seddel med titler til læreren, så vedkommende kan organisere udlånet i klassen.
- Forbered Powerpoint/Prezi med formål, program og videoer.
- Find videoer og interviews der understøtter bøgerne. Det kan være trailers for serier og film baseret på bøger og youtubeklip med eller om virkelige mennesker.
- Køb snacks.
- Lav "stemmekort".
- Print UNG:LITT spilleplader og pak brikker/terninger.
- Aftal kørsel af bøger til skolen.
- Forventningsafstem med læreren i forhold til formål for besøget. Det kan f.eks. være en fordel at vide, om eleverne får tid i klassen til at læse bøgerne efterfølgende.

## INDHOLD I BOGKASSEN:

Sammensæt et udvalg af bøger, så de rammer så bredt som muligt både i forhold til målgruppe og genre. Det er vigtigt, at der er noget at vælge imellem for eleverne, så der skal være minimum 30 bøger i en bogkasse. Man kan vælge at indkøbe særlige bogkasser, som kan blive på skolen og fungere som en form for bogreol, mens bøgerne er i klassen.

- Tænk i repræsentation - vælg bøger der dækker bredt ift. etnicitet, seksualitet, køn mv.
- Tænk i flotte forsider.
- Forskellige sværhedsgrader / lix + tykke og tynde bøger.
- Forskellige typer (romaner, noveller, tegneserier, digtsamlinger osv.).
- Forskellige genrer (fantasy, kærlighed, gys osv.).

## UNG:LITT SPILLET:

Spillet har til formål at præsentere en bogkasse for eleverne på en måde, så de får en masse bøger i hænderne og skal orientere sig i dem. Spiller I UNG:LITT-spillet skal der tages højde for de genrer og emner, der fremgår på spillepladen. Følgende skal være repræsenteret:

- Graphic novels
- Tegneserie
- Seksualitet
- Sport
- Faktabøger
- Biografier
- Novellesamling
- Digtsamling
- Kærlighed
- Bøger med forskellige typer hovedpersoner



# DREJEBOG: BOGDAG I KLASSEN

## INTRO

Præsentation af jer: Hvem er I, og hvad arbejder I med?

Præsentation af formål og program for besøget: Hvad kan eleverne forvente, der skal ske?

Litteratursyn: Giv en hurtig indflyvning til jeres syn på læsning og litteratur. F.eks.: Man må læse lige det, man vil, tyndt, tykt, fag, let, graphic novels, tegneserier osv.

**Tid:** 5-10 min.

**Praktisk:** Powerpoint eller Prezi til at understøtte jeres pointer.

## ØVELSE 1: LÆSNING – HVORNÅR?

Eleverne snakker med hinanden to og to ud fra spørgsmålet: "Hvornår læser du? Hvad læser du? Nævn alt, hvad der har med læsning at gøre f.eks. sms'er, skilte osv." Eleverne har 2 min. til at tale sammen.

Når tiden er gået, er der en fælles opsamling, hvor eleverne fortæller om deres samtale, og deres pointer uddybes og kvalificeres.

**Tid:** 3 min.

## ØVELSE 2: LYANMELDER

I denne øvelse skal eleverne lave lynanmeldelser på post-its. Inden de går i gang, skal bøgerne fordeles i bunker ud på bordene.

**Opgave til eleverne:**

Eleverne vælger en bog og skal kigge på forsiden, læse bagsideteksten og bladre lidt i bogen. Bagefter skal de skrive 3 ord på en post-it om, hvad de tror, bogen handler om f.eks. kærlighed, unge mennesker, at være anderledes. Derudover skal de bedømme bogen med smileys: Sur, mellem eller glad smiley

- **Glad smiley:** Hvis det er en bog, eleven gerne vil læse.
- **Mellem smiley:** Hvis de ville læse bogen, fordi der ikke var andre valgmuligheder.
- **Sur smiley:** Hvis bogen slet ikke er noget for dem.

Bagefter skal eleverne skiftes til at fortælle hinanden, hvad de har skrevet, og hvorfor de har bedømt bogen, som de har.

Afslut øvelsen med at spørge til elevernes vurderinger. Når de har præsenteret en bog, kan I uddybe deres pointer og forklare kort om nogle af bøgerne.

**Tid:** 10 min.

**Praktisk:** Post-its. Skrivedragskaber.



**TRAILERS N' TALK:**

Præsentation af en udvalgt genre eller bog i bogkassen vha. trailers og videoklip f.eks. biografier, sport, kriminalitet, romantik, action, sjove bøger osv.

For at skabe et afvekslende forløb bruges klip fra filmtrailers og interviews. Det kan også skabe en mere autentisk formidling af f.eks. en biografi, at det er hovedpersonen, der selv fortæller.

**Eksempel:**

Vis et klip fra TV2 ECHO, hvor Nedim Yasar fortæller om sit liv som appetitvækker for "Rødder": [www.youtube.com/watch?v=Nvho6kGbdwE](http://www.youtube.com/watch?v=Nvho6kGbdwE)

Følg op med at introducere bøger fra bogkassen der har samme tematik.

**Tid:** 10 min.

**Praktisk:** Smartboard. Hav links klar.

**ØVELSE 3: UNG:LITT SPILLET:**

Bøgerne fra bogkassen lægges ud på et bord, så de kan ses. Klassen deles i 5-6 hold med 4-5 elever på hvert. Holdene får en spilleplade, brikker og en terning.

Spillet spilles i urets retning. Den yngste spiller starter. Man rykker det antal felter, som terningen viser. Når man lander på et felt, læses udfordringen op.

Nu skal der hentes en bog, der svarer til udfordringen. Hvis der f.eks. står "find en bog med en rød forside", så skal spilleren gøre dette, tage bogen med tilbage til bordet og læse højt fra bagsideteksten for resten af gruppen.

Undervejs er det bibliotekarens opgave at hjælpe eleverne med at finde de bøger, de leder efter på bordet.

**Tid:** 10 min

**Praktisk:** 5-6 spillerplader. Terninger. Spillebrikker. Spillepladen kan downloades som fil fra læsesporet eller købes for 100 kr., som færdigt produkt ved at kontakte Rødovre Bibliotek.

**ØVELSE 4: DU ER SELV HOVEDPERSONEN**

I denne opgave skal eleverne være med til at bestemme handlingen i en "du er selv hovedpersonen"- bog. Øvelsen kan også bruges til at præsentere den type genre, bogen er et eksempel på f.eks. gyserbøger eller fantasy.

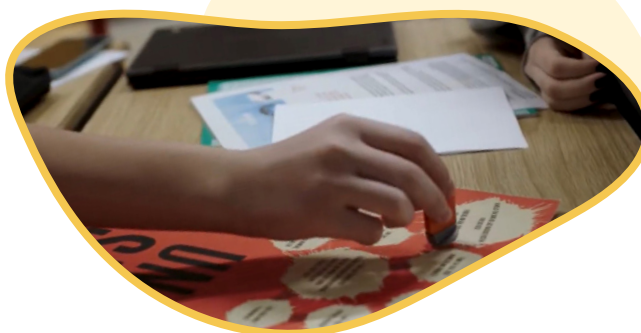
**Opgave:**

Alle elever får et rødt og blåt stykke papir. Fortæl kort om bogen, da det måske kræver en lille indføring i fortællingen, inden øvelsen starter. Nu starter højt læsningen, og eleverne stemmer undervejs. Brug f.eks. "Spøgelseshvisker" af Nick Clausen eller "Bent og Anja" af Kristoffer Jacob Andersen.

Når fortællingen kommer til et sted, hvor der skal vælges "retning" eller vej, stemmer eleverne om, hvilket valg der skal træffes. Det er flertallet, der bestemmer.

**Tid:** 10 min.

**Praktisk:** "Stemmark" i to forskellige farver.



**UNG:LITT SPILLET - FORTSAT:**

Der spilles videre på UNG:LITT spillet.

Når spillet er slut, så tag en runde og hør om eleverne fandt nogle bøger, de syntes virkede spændende.

**Tid:** 15 min.

**ØVELSE 5: SMAG PÅ LITTERATUREN**

Der uddeles en snack til hele klassen. Mens eleverne spiser, gives en kort booktalk om en bog, hvor den pågældende snack optræder i.

Som eksempel kan der uddeles Oreos og fortælles om "Simon vs. Verdens forventninger" af Becky Albertalli. Byg gerne bro til andre bøger fra bogkassen om samme emner f.eks. kærlighed og seksualitet.

**Tid:** 5 min.

**Praktisk:** Kiks/snacks

**KONSOLIDERING OG AFSLUTNING:**

Lav en hurtig øvelse der konsoliderer dagens budskab.

- Bed f.eks. eleverne sidde to og to og tale sammen ud fra spørgsmålet: Hvad er de tre vigtigste ting, du har hørt i dag. Brug deres svar som en fælles opsamling.
- Nu er det tid til, at eleverne skal vælge en bog.
- Husk eleverne på, at det er ok at lægge en bog fra sig. Opfordr dem til at tale med hinanden og anbefale bøger til hinanden.

Det kan være en ide at have nogle bogmærker med til klassen.

**Tid:** 5 min.

**Praktisk:** Bogmærker.

