BOG BOX

Mysterier

Styrk læselysten for SFO- eller skoleelever i 0.-3. klasse med en BogBox med bøger, legetøj og aktiviteter. BogBoxen består af materialer inden for temaet "Mysterier" samt denne vejledning.

Konceptet er, at børnene først læser eller får læst en bog højt inden for temaet, og så leger eller laver I aktiviteterne. På den måde er bøgerne fundamentet for det, der kommer til at ske.

Materialerne i boxen kan bruges til specifikke aktiviteter, men også frit efter børnenes eller jeres fantasi. Se, hvad der sker!

BIBLIOTEKERNES LÆSESPOR

Materialer i boxen

BØGER

- Armstrong, Zoë: Spot en spion
- Cera, Joaquín: Mesterdetektiven Sherlock Flunk
- Disney: Krimi
- Duedahl, Marie: Detektiverne i Dumleby – Hvem brød ind hos Fritz Frisør?
- Duedahl, Marie: Leo ser et lys – Gys!
- Duedahl, Marie: Samir ser et spor – Aminas diamant er væk!
- Duedahl, Marie: Silas er spion
- Fleischer, Rune: Steam Punk Daddy
- Gintberg, Kristian: Ramasjang Mysteriet
- Gollander, Troels: 112
- Hartmann, Nils: Banditter
- Hartmann, Nils: Spioner
- Havukainen, Aino: Kalle og Palle som detektiver: sagen om Halveren
- Heisz, Tommy: Skurke
- Horst, Jørn Lier: En sag for Detektivbureau nr. 2: Operation Mumie
- Højbjerg, Jim: Roger&Åge – Hemmelige koder
- Kamigaki, Hiro: Pierre – en labyrint-detektiv
- Madsen, Frank: Snus Mus – snemandsmysteriet
- Mogensen, Karsten S.: Krimiserien – Dronningens smykker
- Parvela, Timo og Zelda Zonk: Ella og Afpresseren
- Solvang, Randi: Klub 007
- Sparring, Anders: Familien Langfinger og gulddiamanten
- Terkelsen, Sigurd Toftdahl: Min første bog: Politi
- Vierø Hansen, Erik: Den spanske spion
- Wick, Walter: Spionens øje - mysterier
- Widmark, Martin: LasseMajas Detektivbureau – Cykelmysteriet
- Widmark, Martin: Slotsmysteriet
- Østergaard, Per: Klub 4 – Kotyven
- Østergaard, Per: Marie og Rosa – et lig i skoven

Materialer i boxen

FORSLAG TIL LYD- OG E-BØGER INDEN FOR TEMAET PÅ EREOLENGO!:

- Blyton, Enid: Mysteriet om det skjulte hus
- Bødker, Benni: Scorpio-serien
- Geertsen, Gunnar: Bølle-Bob og Lasse
- Harild, Kirsten Sonne: Cornelius Krudt-serien
- Holm, Benn Q. og Asger Schnack: Det seje sjak-serien

KONTAKT DIT LOKALE BIBLIOTEK, HVIS DU ØNSKER AT RESERVERE FLERE BØGER. ET PAR FORSLAG ER:

- Østergaard, Per: Klub 4 – Tyve i natten
- Duedahl, Marie: Detektiverne i Dumleby – Hvem stjal Arne Røvagers kat?
- Duedahl, Marie: Samir ser et spor – Mors boa er væk!
- Mogensen, Karsten S.: Krimiserien – I højeste gear
- Østergaard, Per: Marie og Rosa – de døde katte

LEGETØJ

- Forstørrelsesglas
- Kikkert
- Detektivhat
- Pistoler
- Håndjern
- Politiskilte
- Spionglas
- Æske med diamanter/ædelsten
- Politiblink
- Pengeposer
- Pengeskab
- Legepenge
- Farvet garn
- Ædelsten
- Rory's Story Cubes – Clues
- Politi-spil
- Scotland Yard-spil
- Ramasjang mysteriet – spil

Hemmelige beskeder med usynligt blæk - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene lærer at lave "usynligt blæk", så de kan skrive hemmelige beskeder til hinanden og dermed kan lege hemmelige agenter eller spioner.

Det usynlige blæk er bare eddike og skriften afsløres ved at anvende en varmekilde.

Hvis I vil forlænge legen, kan I lave en mission til børnene, hvor de deles op i hold og skriver en hemmelig besked til det andet hold – en besked med en ledetråd om, hvor de kan finde en skat.

På missionen kan man evt. lægge andre slags spor ud udover beskeden/erne med usynlig skrift – f.eks. fingeraftryk (se næste leg/aktivitet), et iturevet billede af slutstedet osv.

SÅDAN GØR I

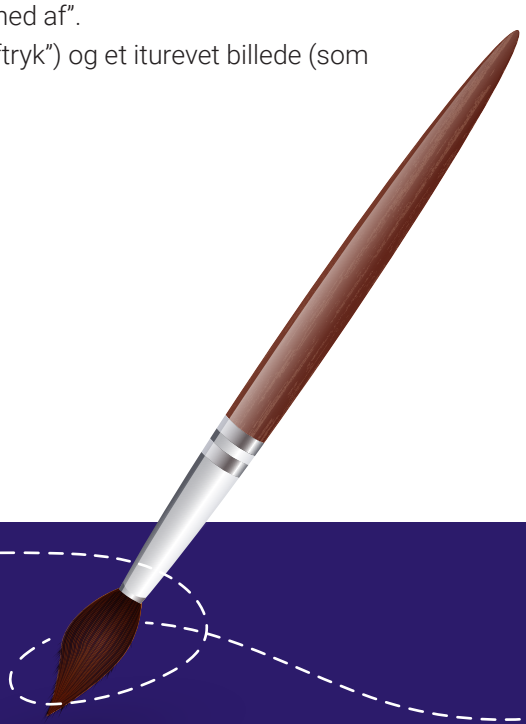
1. Sæt materialerne frem, så alle børn har pensel og/eller vatpinde, papir og "usynligt blæk" (eddike).
2. Sæt børnene sammen i par på to eller grupper på fire.
3. Bed børnene skrive hemmelige beskeder til hinanden eller til et andet par/gruppe.
4. Afslør skriften ved at holde det over en varmekilde, f.eks. en glødepære, stearinlys eller strygejern.

   Enten slut med ovenstående, eller fortsæt med nedenstående:

5. Beskeden sender dem videre ud på deres mission. Den besked, de har fået af det andet hold kunne f.eks. være "Gå ud til rutsjebanen på legepladsen" eller evt. i gåde "Stedet kan være både vådt, tørt, koldt og varmt. Der er noget, man kan glide ned af".
6. Herefter finder de evt. et fingeraftryk (se aktiviteten "fingeraftryk") og et iturevet billede (som de skal samle som et puslespil) af, hvor skatten er.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Papir
- Eddike
- Vatpinde
- Pensler



Fingeraftryk - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene får lov til at prøve, hvad det vil sige at få taget sit fingeraftryk. Børnene tager fingeraftryk af alle fingre på både højre og venstre hånd, evt. kun tommelfingeren.

SÅDAN GØR I

1. Sæt materialer frem foran børnene.
2. Hjælp dem evt. med at farve deres fingerspidser og lave et aftryk på papiret.

MATERIALER I FINDER I KASSEN

- Sort maling eller vandfarve

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Papir, evt. med angivelse af højre og venstre hånd
- Pensler

Hemmelige koder - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene skal knække en kode, som giver svaret på et spørgsmål, som du har stillet.

Koden er lavet af LEGO-klodser, hvor hver klods er lig med et bogstav.

Hvis I vil forlænge legen, kan I få børnene til at lave deres egne koder til hinanden og få dem til at sende hemmelige beskeder til hinanden.

SÅDAN GØR I

1. Find en LEGO-plade med plads til 29 brikker.
2. Sæt alle alfabetets bogstaver op på række med god plads omkring.
3. Udvælg herefter én LEGO-klods (forholdsvis lille) til hvert bogstav, og placér klodsen over bogstavet. Alle 29 klodser skal være forskellige.
4. Udarbejd et spørgsmål og et svar, som du gerne vil have børnene til at knække koden på. Evt. et spørgsmål til en bog, I har læst fra temaet. Husk at enten alle børn skal kunne være med både store som små – lav evt. flere forskellige koder, så der er noget med forskellig sværhedsgrad.
5. Lav streger (f.eks. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _. (= Det er en streg.)) på et blankt stykke papir for hvert bogstav i det svar, du har udtænkt (husk mellemrum). Denne kopieres til alle børnene.
6. Instruér børnene i legen.
7. Giv børnene papir og blyant.
8. Lad børnene se koden (LEGO-pladen med klodserne).
9. Bed børnene aflevere svaret på papiret til dig.
10. Saml op, når alle børnene har svaret.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- LEGO-plade
- Små LEGO-klodser
- Papir og blyanter

Laserbane - leg

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene er spioner, der lydløst og uden at røre de dødbringende lasere skal navigere sig igennem banen, så de kan nå om på den anden side og stjæle værdigenstandene.

Lad evt. børnene lave værdigenstandene selv. De kan f.eks. lave diamanter, rubiner og smaragder ved at male sten.

Legen fungerer bedst i en hal.

SÅDAN GØR I

1. Lav en "laserbane" ved at hænge farvet garn op fra væg til væg (i et forholdsvis smalt lokale). Sørg for, at det er sat godt fast (med tape eller andet). Jo flere tråde du bruger, og jo tættere du sætter dem, jo mere kompliceret bliver det for børnene.
2. Sæt evt. klokker på nogle af trådene, så det er tydeligt, om børnene rører dem eller ej.
3. Sæt værdigenstandene for enden af banen.
4. Send børnene igennem laserbanen ét ad gangen.
5. Når alle børn er nået igennem, er værdigenstandene deres.

MATERIALER I FINDER I BOXEN

- Farvet garn
- Ædelsten

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Tape eller andet til at fastgøre garnet
- Evt. klokker, der sættes på garnet, så man kan høre, hvis det bliver rørt
- Evt. hjemmelavede værdigenstande

Smuglerløb - leg

HVAD SKAL I LAVE?

Smuglerløbet går ud på, at børnene i mindre grupper skal smugle forskellige genstande forbi nogle toldere og tjene en masse penge. Børnene kan så enten vælge en taktik med at snige sig uset forbi, eller de kan vade tværs igennem toldzonen med deres smuglervarer godt gemt f.eks. i deres sko. Tolderne må ikke finde pengene!

Legen fungerer bedst udenfor eller i en hal med redskaber.

SÅDAN GØR I

1. Del børnene ind i smuglerhold og udvælg nogle dealere.
2. Forklar børnene som følger:
3. Dealer:
   Ved start skal der sættes to poster i hver ende af et afgrænset område - det er sjovest, hvis det er en skov, hvor der er krat at snige sig i/langs, men det kan også være en gymnastiksal, hvor man slæber en masse redskaber ud.
   Dealerne fungerer både som købs- og salgssted. Børnene køber en noget smuglergods, fragter det hen til den anden dealer i den anden ende, hvor de sælger og køber nye varer, og sådan fortsætter legen. For at det skal kunne betale sig at smugle, får smuglerne dobbelt så meget for at sælge, som de giver for at købe.
4. Prisforslag 1:
   a. Mørkegrå sten/rubiner giver 100 kr. (legepenge)
   b. Lysegrå sten/ædelsten giver 200 kr. (legepenge)
   c. Perler/diamanter giver 400 kr. (legepenge)
5. Prisforslag 2: (kræver lidt forberedelse med stenmaling)
   a. Sølvklump giver 100 kr. (legepenge)
   b. Guldklump giver 200 kr. (legepenge)
   c. Perler/diamanter giver 400 kr. (legepenge)
6. Toldere:
   I skoven/hallen står der placeret to toldere (eller bare én tolder de steder, hvor I ikke er nok) langs grænsen. Det er oplagt at toldere er voksne, der kan sagtens være flere par langs grænsen. Tolderne skal holde øje med smuglerne og stoppe dem, hvis de forsøger at krydse grænsen. Hvis de opdager et barn, skal hele barnets smuglergruppe komme hen til eftersøgning af smuglergods. For smuglerne gælder det om, at tolderne ikke må opdage og tage deres penge.

7. Smuglerne:
   For smuglerne gælder det om at slippe forbi tolderne. Hvis man bliver fanget, må tolderne gennemsøge/kropsvisitere smuglerne, så smuglergodset skal gemmes godt. Det gælder om at have tjent flest penge ved slutningen af legen. Man behøver ikke købe smuglergods for alle pengene hver gang, det bestemmer smuglerne selv.
   Husk, at man skal følges ad i grupper hele tiden og holde sig inden for det afgrænsede område. Hvis ikke man gør det, er man ude af legen.
8. Start:
   Der afspærres et passende område krat eller skov/der slæbes redskaber ud i hele hallen. Ved start får smuglerne udbetalt f.eks. 3 guldklumper, som de så skal forsøge at sælge for flere penge, end de gav for dem og på den måde anskaffe sig selv flere guld- og sølvklumper og diamanter.
   Halvdelen af smuglerne starter ved den ene dealer, og den anden halvdel ved den anden
9. Slut:
   Smuglerne skal ikke kende sluttidspunktet, da det giver mere spænding. Legen fløjtes af, og al handel med dealer skal ophøre. Børnenes resterende smuglergods veksles til penge med den dobbelte pris. Pengene indsamles og tælles op. Smuglerholdet med flest penge har vundet.
10. Første gang:
    Første gang I leger smuglerløb skal smuglergodset forberedes: find mørkegrå og lysegrå sten og find perler frem. Hvis I ønsker at lege med sølv- og guldklumper i stedet, skal disse sprayes. Man kan evt. kalde perlerne for diamanter, de mørkegrå sten for rubiner og de lysegrå sten for ædelsten, som nævnt tidligere, for at gøre det lidt sjovere. Evt. ekstra legepenge tegnes og klippes. I kan også lave andre smuglervarer – kun fantasien sætter grænser!
11. Mængden af smuglergods afhænger af, hvor mange børn der leger med. Regn med ca. 2 sølvklumper, 2 guldklumper og 1 diamant pr. barn. Det afhænger dog af smuglernes evner til at gemme ting, så hav rigeligt forberedt!

MATERIALER I FINDER I KASSEN

- Spraymaling: sølv og guld
- Legepengesedler

MATERIALER I SELV SKAL FINDE

- Smuglergods: mørkegrå sten og lysegrå sten ELLER sølvklumper og guldklumper, perler og legepengesedler – eller find på jeres eget smuglergods.

Fortælleterninger - aktivitet

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene og den voksne digter en historie om et mysterie ud fra motiver på fortælleterningerne.

På hver side af terningen er der et forskelligt motiv, som kan kickstarte en historie eller måske tage den i en helt anden retning. Det er kun fantasien, der sætter grænser.

Alle børn får lov til at digte videre på fortællingen ud fra motivet, og til sidst har I en samlet, helt unik historie.

SÅDAN GØR I

1. Start med at kaste en terning.
2. Fortæl en historie, der handler om et mysterie ud fra motivet på terningen. Brug fantasien, og find på noget sjovt, hyggeligt, skræmmende, eller hvad der lige falder dig ind.
3. Herefter slår børnene på skift med en terning og digter videre på historien.
4. Alle børn skal nå at kaste en terning og være med til at fortælle. I kan evt. køre flere runder med historien, hvis I kan blive ved med at fortælle videre på den. I kan også vælge at slå med flere terninger, som I skal digte en samlet historie ud fra. Den behøver ikke være færdig og kan med fordel blive fortalt videre på af den næste.

MATERIALER I FINDER I BOXEN

- Rory's Story Cubes

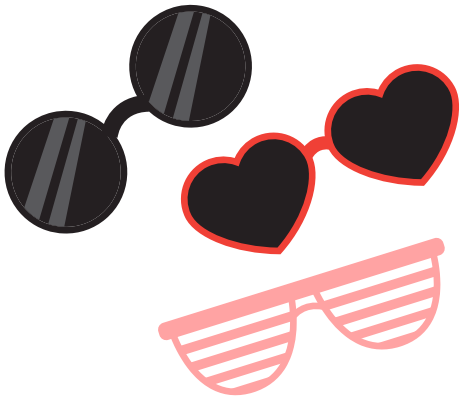
Teater - leg

HVAD SKAL I LAVE?

Børnene opfører et teaterstykke af et mysterie, de har læst eller fået læst højt.

SÅDAN GØR I:

1. Find udklædningstøj, masker m.m. frem.
2. Tildel hvert barn en rolle, eller lad børnene vælge selv.
3. Opfør én af scenerne fra bogen, eller opfør hele bogens forløb. Tag udgangspunkt i bogens dialog.
4. Hvis det er muligt, kan I bygge en scene, hvor teaterstykket skal fremføres. Evt. et hjørne i SFO'en, som I rydder for inventar.
5. Evt. kan I lave andre former for teater, hvor I f.eks. bruger fingerdukker, hånddukker, rullinger m.m.
6. Evt. kan I optage jeres færdige teaterstykke og lægge det ud på jeres intranet, så forældrene kan se det, eller I kan invitere til en fremvisning for forældrene.

MATERIALER I SELV SKAL FINDE:

- Udklædningstøj, masker og andet teaterrelateret
- Rekvisitter, som sætter scenen
- Evt. fingerdukker, hånddukker, rullinger m.m. (evt. hjemmelavet)