

Inspirationskatalog

Her finder du forslag til innovative og entreprenante undervisningsaktiviteter til materialekassen "Innovation på hjul – kreativt litteraturarbejde med Kunsten af kysse i en campingvogn".

Aktiviteterne er opdelt i tre faser; før, under og efter teksten læses. Vælg mellem de forskellige aktiviteter, men prioriter at alle tre faser er repræsenteret i tekstarbejdet.

De tre faser dækker over en designproces til litteraturarbejdet med fokus på undersøgelse/forståelse, ideudvikling/konstruktion og refleksion/evaluering.



Før teksten læses:

- **Sprogtyv:** Udvalg 10 citater fra bogen, og lad eleverne læse dem. Med udgangspunkt i de 10 citater skal eleverne lave deres egne tekster. Stjæl mindst et ord fra hvert citat og bruge i den nye tekst. Eleverne bestemmer selv om det skal være lyrik, et eventyr, en dagbogstekst, en reportage eller noget helt andet.
- **Klassens Egen Encyklopædi:** Gå på biblioteket eller i den lokale genbrugsbutik og find et bind af Den Store Danske Encyklopædi. Undersøg, hvordan en artikel i leksikonet er skrevet og illustreret. Vælg derefter mellem genstandene i materialekassen og skriv klassens bud på de udvalgte tings encyklopædiartikler.
- **Forforståelse:** Tag udgangspunkt i de forskellige artefakter i materialekassen og tal om, hvordan eleverne opfatter de forskellige ting og deres praktiske formål og funktioner. Hvilke udfordringer eller problemer findes der i relation til artefakterne og deres anvendelse? Bliv sammen klogere på lokale eller globale problemstillinger, som kan forbedres eller videreudvikles. Kom også med bud på, hvilken rolle de forskellige genstande mon spiller i teksten.
- **Bucket list #1.** Find spanden i materialekassen og stil den i midten af klasseværelset. Tal med eleverne om begrebet "bucket list" - har vi et tilsvarende begreb på dansk? Lad eleverne formulere deres egen bucket list med fx 10 punkter og læg listerne i spanden. Besvarelserne kan eventuelt være anonyme. Gem listerne til senere.

Under tekstlæsningen:

- Design og byg en campingvogn målrettet en specifik modtager. Brug fx pap, Makedo-skruer og find inspiration i materialelisten.
 - o Byg Emblas campingvogn færdig efter de planer og drømme, hun beskriver i teksten.
 - o Byg en campingvogn, der passer til en af bogens andre karakterer.
 - o Tænk innovativt og kreativt og byg en campingvogn målrettet en bruger med særlige udfordringer, behov eller interesser. Hvordan vil en campingvogn se ud, hvis brugeren fx er gamer, vild med tegneserier eller design, handicappet eller ældre?

- **Innovation på hjul:** Hvis campingvognen var et mobilt mødested for romanens unge, hvad skulle den så kunne? Design et innovativt tilbud til de unge, der tager udgangspunkt i, hvad teksten viser de har brug for. Campingvognen skal give social, kulturel eller personlig værdi til karaktererne. Hvordan er denne campingvogn? Byg, tegn, skriv, del.

- **Ugens gode råd:** Gå på jagt i teksten og lokaliser personer og udfordringer. Lav lister over gode råd til personerne. Sammenlign listerne i klassen – er der fx forskel på rådene til en mor med en teenagedatter og en ny kæreste og de råd, man vil give til en teenager, hvis paplillebror lige er blevet "kidnappet" i en campingvogn? Hvordan kan man formidle gode råd, så de når frem til modtageren?

- **Opfind:** Din campingvogn er blevet solgt og er kørt væk. Men din paplillebror ligger og sover i den. Vær kreative, tænk vildt og brug jeres fantasi - opfind, design og byg en prototype på en løsning, der kan redde ham. Skriv en manual til, hvordan jeres opfindelse virker og en instruktion til, hvordan man skal bruge den. Skriv klart og præcist og sæt instruktionen op i punktform.

- **Lyd:** Lav et soundtrack til bogen - udvælg 10-15 sange som du tænker vil være oplagte enten i form af tekstindhold, titel eller stemning eller producer et fysisk soundboard med knapper og Makey Makey/Audio Sampler App, der fx kommunikerer stemninger eller personlig udvikling i teksten.

Efter teksten er læst:

- **Tekstforståelse:** Skab en visuel formidling og fortolkning af 'Kunsten at kysse i en campingvogn' målrettet jævnaldrende, som I gerne vil have til at læse bogen.
 - o Byg fx modeller af pap og brug Makey Makey til at lægge et interaktivt lag på modellen.
 - o Byg teksten i Minecraft.
 - o Lav tekstens egen encyklopædi

- **Bucket list #2:** Lav bucket lists til de personer, som optræder i teksten. Tag jeres egne bucket lists frem og sammenlign. Vælg en eller flere lister og undersøg, hvad der skal til for at få udvalgte punkter realiseret. Hvilke netværk skal der rækkes ud til? Hvilke virksomheder eller organisationer kan sættes i spil? Skal der tjenes penge? Hvordan? Er punkterne til gavn for andre end personerne selv?

- **Resume:** Vælg en af disse innovative og kreative resumeformer - og genfortæl bogens handling igennem det:
 - o Omskriv til opskrift
 - o Haiku-digt
 - o Emoji-resumé
 - o BogBento

- **Oplevelse:** Lav en udstilling, en happening eller et event med titlen: "Kunsten at kysse". Omdrejningspunktet er at vise kysset på vidt forskellige måder. Tænk i steder, måder, typer, personer. Producer dele og indhold til begivenheden – det kan fx være malerier, skulpturer, lyd, fotos, tegninger, tekster, aktiviteter, plakater og I kan vælge at arbejde både digitalt og analogt. Inviter gæster til at se det, I har lavet, eller lav en videoreportage I kan dele.

- **Podcast:** Lad eleverne lave en podcast målrettet andre unge under overskriften 'Svære temaer, på den lette måde' - tag udgangspunkt i teksten og identificer udfordringer og svære situationer eller temaer. Tal i podcasten om, hvordan man som ung kommer igennem sådanne perioder – men sæt fokus på at gøre det lettere og mindre ensomt for de unge.

- **Kampagne:** Udvikl en oplysningskampagne, der bringer romanens temaer ud i virkeligheden. Vælg kampagnenavn, budskab og medieform og hav fokus på afsender og modtager. Design og producer fx plakater eller reels, der kommunikerer kampagnens budskab.

- **Fremtidsværksted:** Forestil jer, at karaktererne i bogen er blevet 10 år ældre. Hvilke erfaringer, oplevelser og overbevisninger har de taget med sig videre i livet? Hvad har de skabt på baggrund af det, de oplevede i bogen? Har de fx skabt en ide, en virksomhed, en bevægelse eller et rum med særlige funktioner og muligheder? Lever de efter et særligt manifest? Har de udviklet et logo, et slogan eller en overbevisning, der definerer deres liv? Undersøg, eksperimenter og udvikl.



CFU-vejledning
Udarbejdet af Stefan Mortensen og Mette Lynnerup
December 2025

Supplerende aktiviteter

Har du brug for inspiration til øvelser, der vedrører idégenerering, så kan du via følgende link finde konkrete aktiviteter til formålet: <http://www.idetræning.dk>

Yderligere forslag til aktiviteter til entreprenant arbejde kan findes på: <https://ffefonden.dk/grundskolen/>