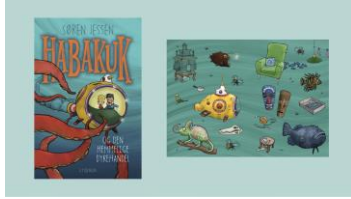
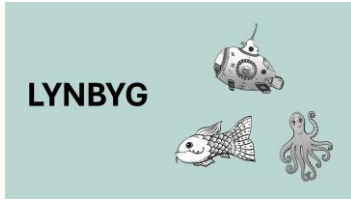
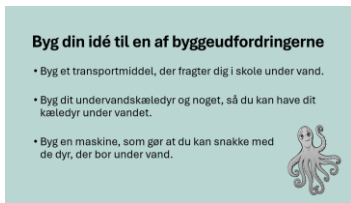
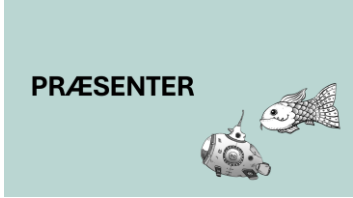


Slide 1  LEGO Build the Change workshop Inspireret af Habakuk af Søren Jessen	Denne workshop er et eksempel på hvordan man kan inddrage litteratur i en Build the Change workshop. Workshoppen tager udgangspunkt i “Habakuk og den hemmelige dyrehandel” af Søren Jessen. For at workshoppen giver bedst mening, anbefaler vi, at I har læst bogen og kender til universet og karaktererne deri. Brug dette slideshow som inspiration og ret det til, så det passer til netop jer! Måske du vil lave et forløb der strækker sig over flere uger, eller måske det skal være en workshop på 1,5 time?
Slide 2 Plan for workshop 1. Oplæsning fra Habakuk og den hemmelige dyrehandel 2. Tegn 3. Lymbyg 4. Byg jeres idé 5. Præsenter jeres idé 	Planen for workshoppen kan naturligvis rettes til, så den passer til jeres omstændigheder.
Slide 3 	Læs et uddrag fra bogen. Vælg et eller flere passager som fortæller noget om det I gerne vil have børnene lægger vægt på når de skal tegne og bygge. Tal med eleverne om hvilke udfordringer Mik og hans morfar møder. Hvad sker der, og hvad gør de? Tal evt. Også om bogens univers f.eks.: Hvordan er det mon at leve under vand? Hvordan kommer man i skole? Hvordan køber man ind? Kan man gå til fodbold eller spejder?
Slide 4 	Mens der læses uddrag af historien, kan der vises illustrationer fra bogen. Her er valgt billedet, hvor fuglen Pipper dør og begraves. Vælg evt. andre billeder og tekstuddrag.
Slide 5 	Det kan også være spændende og relevant for børnenes for børnenes LEGO-byg at læse uddrag om ubåden Klokken. Snak evt. om hvordan en ubåd virker og hvilke dele, der findes på klokken? Kan man transportere sig på flere forskellige måder under vand? Måske kan børnene komme på nogle seje idéer, som slet ikke er opfundet endnu.

Slide 6  TEGN Hvordan ser din skolevej under vand ud?	Nu skal eleverne selv i gang med at være kreative. Tegn det univers, bogen foregår i. Hvordan ser din skolevej under vand ud? De kan f.eks. tegne fisk, huse, indkøbscentre, ubåde osv. I kan tale om, hvad man mon møder på sin vej i skole, når man lever på havets bund? Det giver en fed effekt, hvis børnene tegner store tegninger på et stort fælles papir, så deres tegninger smelter sammen, og det bliver et kæmpestort univers under vand.
Slide 7  LYNBYG	Lav et lynbyg. Børnene skal øve sig i lynhurtigt at få idéer og omsætte dem til modeller. Giv eleverne et til to minutter til at bygge først en udfordring og derefter en anden. Meningen med et lynbyg er, at man bygger uden at tænke. Her kommer farver og former ikke så nøje - alt kan ligne noget. 1. Byg en lygtefisk (lys/lygtepælsfisk på skolevejen) 2. Byg en ubåd Vælg andre lynbug-udfordringer, hvis børnenes opmærksomhed skal ledes i en anden retning. Sæt lynbyggene på tegningerne.
Slide 8  Byg din idé til en af byggeudfordringerne • Byg et transportmiddel, der fragter dig i skole under vand. • Byg dit undervandskæledyr og noget, så du kan have dit kæledyr under vandet. • Byg en maskine, som gør at du kan snakke med de dyr, der bor under vand.	Byg nu ud fra én af følgende udfordringer: 1. Byg et transportmiddel, der fragter dig i skole under vand. 2. Byg dit undervandskæledyr og noget, så du kan have dit kæledyr under vandet. 3. Byg noget så du kan snakke med de dyr, der bor under vand. Sæt en meningsfuld mængde tid af til at bygge - f.eks 20-30 minutter. Når eleverne er færdige med at bygge, sættes byggene på tegningerne sammen med lynbyggene, og I har nu en hel undervandsverden.

	Hvis I ikke har LEGO-klodser til rådighed, kan I i stedet for bygge med ler, skrald, aflagte æggebakker eller toilet- og køkkenrulle-holdere eller lignende.
Slide 9 	Lad eleverne fortælle om deres idéer - måske de har skabt en hel fortælling om som involverer deres lygtefisk, ubåd og den byggeudfordring de har valgt. Måske skal eleverne præsentere deres tegning og byg for nogle yngre klasser, deres forældre eller måske skal det hele udstilles på biblioteket/skolen?