

# Børnebiblioteket for skoler

Litteratur, læsning, teknologi og kreativitet  
2026-2027

0.-10. kl.

# INDHOLD

FORORD .....2

BESØG  
BIBLIOTEKET .....3

LÅNERKORT .....3

INTERAKTIV  
SKATTEJAGT .....4

THE BOOK QUEST ....4

BOOKTALK .....5

SOMMERBOGEN .....5

LYDBANKO .....6

SALLYS FAR  
KRINGLER JULEN ....6

SAMMEN OM  
LITTERATUREN .....7

BOOKSTAGRAM.....7

MISSION  
LÆSEGLÆDE .....8

OM MAKERSPACE.....9

ROBOTTER FOR  
DE YNGSTE.....10

BYG EN HISTORIE ..10

ROBOTPROGRAM-  
MERING .....11

ELEKTRONISK  
SKYGGESPIL.....11

LAV LYD TIL DIN  
HISTORIE.....12

AIELLER EJ .....12

ONLINE TILBUD ....14

## KIG IND I EN VERDEN MED MASSER AF LITTERATUR, LÆSNING OG LÆRING

Vi har sammensat et program med spændende workshops og aktiviteter inden for læsning, teknologi, kreativitet og digital læring. Har du idéer til andre emner og samarbejder så kontakt os gerne.

Pladserne til vores arrangementer er begrænsede, sørg for at sikre jeres pladser i god tid. Booking og eventuelle spørgsmål kan adresseres til kontaktpersonen for det tilbud I ønsker at gøre brug af.

Vi glæder os til at se jer og være en del af børnenes udvikling!

Go' læselyst fra  
Formidlerne på Haderslev Bibliotekerne



0.-10. klasse

## BESØG BIBLIOTEKET

Et besøg på biblioteket kan være motiverende for læselysten. Med et større udvalg af bøger øges chancen for at få den helt rigtige bog med hjem. Eleverne lærer ligeledes biblioteket og dets tilbud at kende. I er altid velkomne på bibliotekerne. Giv os gerne besked på forhånd, så vi er klar til at hjælpe jer.

Lærings-  
mål:

Viden om biblioteket og  
dets tilbud, læsemoti-  
vation

Tid  
og sted:

Biblioteket i Haderslev,  
Vojens eller Gram

Tilmelding:

biblioteket  
@haderslev.dk



## LÅNERKORT

Når elever skal have lånerkort, skal deres forældre først oprette dem via vores hjemmeside. Børn under 18 år kan låne materialer, når en forælder eller værge har udfyldt og underskrevet en elektronisk samtykkeerklæring med MitID. Når eleven er oprettet, kan lånerkortet laves på biblioteket, hvis eleven medbringer sit sundhedskort.

## Lær biblioteket at kende



3.-4. klasse

### INTERAKTIV SKATTEJAGT

Eleverne lærer om biblioteket gennem en skattejagt med en iPad, hvor de hjælper Bibliobitterne med at løse opgaver. Vi starter med at høre historien om *Bibliobitterne*, skrevet af Thomas Brunstrøm (Sallys far), før eleverne går på jagt i biblioteksrummet.

Lærings-  
mål:

Viden om biblioteks-  
brug, eleven kan begå  
sig i et virtuelt univers,  
eleven kan indgå i dia-  
log i mindre grupper.

Tid  
og sted:

1 time  
Biblioteket i Haderslev,  
Gram og Vojens

Tilmelding:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



7.-9. klasse

### THE BOOK QUEST

Biblioteksorienteringen er i *The Book Quest* forvandlet til et escape room. Eleverne samarbejder om at navigere rundt i biblioteket og finde frem til de rigtige løsninger. Forløbet giver eleverne en anderledes, aktiv og engagerende introduktion til bibliotekets mange muligheder.

Lærings-  
mål:

Lær biblioteket at  
kende og at finde frem  
til forskellige material-  
er. Få kendskab til brug  
af hjemmeside og app.

Tid  
og sted:

Bibliotekerne i  
Haderslev og Vojens

Tilmelding:

Christina Damgaard  
cdam@haderslev.dk  
Anne Lyngholm Eriksen  
ale@haderslev.dk



0.-10. klasse

## BOOKTALK

Det kan være svært at knække læsekoden, men endnu sværere at fastholde motivationen til at læse, hvis man ikke har de helt rigtige bøger.

Vi anbefaler sjove, spændende, uhyggelige og anderledes bøger, så alle elever kan få inspiration til deres læsning og få boostet deres læselyst. Vi tilrettelægger den enkelte booktalk til klassens niveau og interesser.

Læringsmål:

Læselyst, læsemotivation og inspiration til læsning

Tid og sted:

45 min.  
Bibliotekerne i Haderslev, Vojens og Gram eller på skolen.

Tilmelding:

Anne Lyngholm Eriksen  
ale@haderslev.dk



0.-9. klasse

## SOMMERBOGEN

Sommerbogen er Danmarks største læsekonkurrence for de 6-15-årige. Konkurrencen kører hele sommerferien, hvor børn og unge ved at læse bøger og løse læseudfordringer kan være med i lodtrækningen om fede præmier. Vi inviterer til booktalk og introduktion til Sommerbogen i maj og juni, så eleverne kan få masser af inspiration til sommerferiens læsning.

Læringsmål:

Læselyst, læsemotivation og inspiration til læsning

Tid og sted:

Sommerbogen kører fra juni - august / Booktalk maj og juni  
Bibliotekerne i Haderslev, Vojens og Gram eller på skolen.

Tilmelding:

Anne Lyngholm Eriksen  
ale@haderslev.dk



0.-2. klasse

## LYD BANKO

Lydbanko udfordrer fantasien og den lydlige opmærksomhed. Vi læser historien *General Brushane og den lille klæbeånd* højt og afspiller lyde, der relaterer til fortællingen. Hvert barn får en bankoplade med billeder, og når de hører en lyd, kobler de den med billederne på pladen.

Lærings-  
mål:

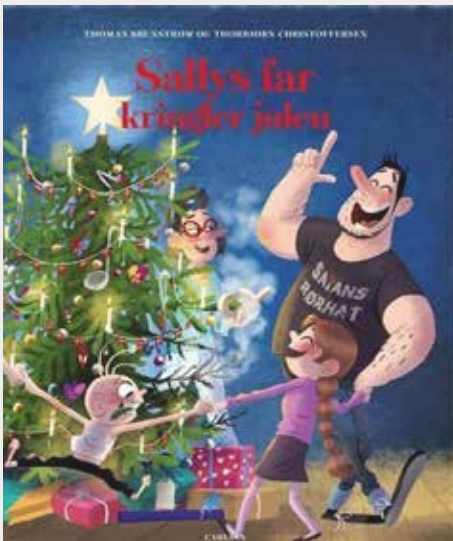
Sprog- og lydlig  
bevidsthed, litterær  
erfaring

Tid  
og sted:

30 minutter  
Haderslev Bibliotek

Tilmelding:

Maibritt Løgager  
majep@haderslev.dk



0.-2. klasse

## SALLYS FAR KRINGLER JULEN

Kom i julestemning med Sally, Eddie og deres far.

Vi læser højt af billedbogen *Sallys far kringler julen*, og spiller banko med ordene. Hvert barn får en bankoplade med billeder af navneord, der er i bogen. Nu gælder det om at lytte godt efter. Hvem er først til at få banko?

Lærings-  
mål:

Sproglig bevidsthed,  
litterær erfaring, jule-  
hygge.

Tid og sted:

45 minutter,  
Haderslev Bibliotek

Tilmelding:

Anne Lyngholm  
Eriksen  
ale@haderslev.dk



2.-6. klasse

## SAMMEN OM LITTERATUREN

Vi inviterer til en fælles læseoplevelse med ro, nærvær og samtale. Med teknikker fra guidet fælleslæsning læser vi korte tekster højt i små bidder og stopper undervejs for at tale om indhold, stemninger og personer. Eleverne inviteres til at dele tanker og erfaringer i et trygt rum uden rigtige eller forkerte svar.

Læringsmål:

Litterær erfaring, læseglæde, samtale og fordybelse

Tid og sted:

45 min. Gerne et foløb over flere gange  
På skolen eller biblioteket

Tilmelding:

Maibritt Løgager  
majep@haderslev.dk



4.-6. klasse

## BOOKSTAGRAM

Bookstagram er en kreativ måde at arbejde med litteratur og formidlingen af den. Eleverne skal arbejde med iscenesættelsen af en bog i en kvadratisk setting, som man kender det fra Instagram. De lærer at forstå og formidle bøgernes tematikker og budskaber gennem deres egne visuelle og æstetiske fremstillinger.

Læringsmål:

Læselyst, læsemotivation, visuel fremstilling og inspiration til læsning

Tid og sted:

1 time. Eleverne skal på forhånd have udvalgt og læst en bog. Bibliotekerne i Haderslev, Vojens og Gram eller på skolen.

Tilmelding:

Anne Lyngholm Eriksen  
ale@haderslev.dk



4.-6. klasse

## MISSION LÆSEGLÆDE

Sæt gang i læselysten og styrk læseglæden

På biblioteket vil vi gerne sætte fokus på læseglæde og gode læseoplevelser. Derfor har vi sammensat et forløb, hvor eleverne får mulighed for at opdage deres egne læsepræferencer, udforske hvad der skaber en god læsestund, og arbejde kreativt med litteraturen – alt sammen i tæt samspil med masser af inspiration og et stort udvalg af gode bøger.

Forløbet består af tre besøg, hvor vi skiftevis mødes på biblioteket og på skolen. Undervejs modtager klassen sjove læseudfordringer og bogkasser fyldt med bøger, der er særligt udvalgt til eleverne.

### Forløbet indeholder:

#### Meet & Greet på biblioteket

Introduktion til forløbet, læseinspiration og en rundvisning, der ruster eleverne til at udforske biblioteket på egen hånd.

#### Biblioteket kommer på besøg

Booktalk og Lyt og læs – fordybelse i litteratur og fællesskab.

#### Afslutning på biblioteket

Kreativ litteraturformidling og en festlig afrunding, hvor eleverne fejrer deres læseoplevelser.

Læringsmål: Læselyst, læseglæde og inspiration til læsning

Tid og sted: 1-2 måneder (efter aftale)  
Biblioteket og skolen

Tilmelding: Anne Lyngholm Eriksen  
ale@haderslev.dk



## **MAKERSPACE:** **En legeplads for nysgerrige elever**

I Maker Space vil vi gerne give børn og unge mulighed for at arbejde med teknologi og design i øjenhøjde. Vi byder jer gerne velkommen i vores nye lokaler i den gamle Katedralskole på Gåskærgade 28, men vi kan også tage vores maker-grej med ud til aktiviteter på skolen. For os er det vigtigt at styrke børns teknologiforståelse og give dem chancen for selv at bygge, programmere og eksperimentere.

Vi har en række færdige forløb, som I kan booke. Arbejder I med specifikke emner eller læringsmål, hjælper vi også meget gerne med at skabe en teknologisk vinkel. Sammen kan vi udvikle et forløb der passer præcist til jeres klasse, og integrere teknologiforståelse i de fag, I har brug for. Det kan være alt fra at lave 3D-modeller af eventyrfigurer i VR til at programmere interaktive historier i dansk eller arbejde med sensorer og bygge smart-huse i designfaget.

Vores mål er at gøre teknologien tilgængelig og brugbar for alle. Uanset om I vælger et af vores faste tilbud eller vil udvikle noget helt nyt sammen med os, sørger vi for, at eleverne går fra at være passive brugere til aktive skabere.

I er altid velkomne til at skrive til os på [lako@haderslev.dk](mailto:lako@haderslev.dk), hvis I vil høre mere om mulighederne eller har en idé til et fælles projekt.



0.-1. klasse

## ROBOTTER FOR DE YNGSTE

I *Robotter for de yngste* tager vi udgangspunkt i simple robotter og lader legen være indgang til teknologiforståelse. Med historiefortælling og brætspil styrker forløbet børnenes teknologiforståelse på en sjov og tilgængelig måde, hvor de lærer at tænke logisk, samarbejde og eksperimentere – uden at sidde foran en skærm.

Læringsmål:

Computational tankegang, forståelse for teknologiske og matematiske principper

Tid og sted:

1-1.5 time  
MakerSpace,  
Gåskærgade 28

Tilmelding:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



0.-3. klasse

## BYG EN HISTORIE

I *Byg en Historie/Novel Engineering* læser vi en historie højt for eleverne, hvorefter de skal ud tænke og konstruere praktiske løsninger på historiens udfordringer. Det handler om at skabe et fælles mål og samarbejde for at nå det.

Vi stiller byggematerialer til rådighed, så eleverne virkelig kan slå sig løs og bygge lige, hvad de finder på.

Læringsmål:

Sproglig bevidsthed, problemløsning og innovation

Tid og sted:

1-1.5 time  
MakerSpace,  
Gåskærgade 28

Tilmelding:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



2.-9. klasse

## ROBOTPROGRAMMERING

Byg en motoriseret gribe-arm, en danserobot eller en selvkørende bil. Eleverne arbejder med *LEGO Spike*. De lærer blokprogrammering, bygger og programmerer deres egen robot. Forløbet tilpasses elevernes viden og niveau, så alle kan deltage.

Læringsmål:

Computational tankegang, forståelse for teknologiske og matematiske principper

Tid og sted:

1-3 timer  
MakerSpace,  
Gåskærgade 28

Tilmelding:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



3.-9. klasse

## ELEKTRONISK SKYGGESPIL

I dette forløb arbejder eleverne med at skabe fortællinger gennem lys, skygger og farver. Først klipper og klistrer de deres karakterer, hvorefter de med programmering af farvet lys giver skyggespillet en ny visuel dimension.

Vi har historier til forløbet, men vi kan også arbejde videre med en historie, I har arbejdet med på skolen.

Læringsmål:

Historiefortælling, visuel præsentation, samarbejde, planlægning og teknologiforståelse

Tid og sted:

2-2.5 timer  
MakerSpace,  
Gåskærgade 28

Kontakt:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



4.-6. klasse

## LAV LYD TIL DIN HISTORIE

Musik og lyd kan skabe, ændre og løfte historier og fortællinger. I dette tilbud udfordres eleverne i kreativt samarbejde, hvor de i grupper skal vælge en historie, indtale den og kreere en lydside i appen Garageband. Eleverne føres igennem hele processen fra idéudvikling til et færdigt produkt.

Læringsmål:

Teknologiforståelse, samarbejde, kreativ idéudvikling

Tid og sted:

1.5 time  
MakerSpace,  
Gåskærgade 28

Tilmelding:

Lasse Kobbegaard  
lako@haderslev.dk



7.-9. klasse

## AI ELLER EJ

Kunstig intelligens kommer til at ændre vores verden! Med dette oplæg bliver eleverne up-to-date med, hvad der sker inden for udviklingen af kunstig intelligens, og hvordan teknologien både positivt og negativt kommer til at ændre vores liv. I oplægget bruges der masser af visuelle eksempler, og eleverne skal selv prøve kræfter med tekst- og billedgenerering.

Læringsmål:

Digital dannelse og kompetencer, kildekritik, informationssøgning

Tid og sted:

90 min. inkl. pause  
Biblioteket i Haderslev,  
Vojens og Gram eller på skolen

Tilmelding:

Søren Nygaard Gjesse  
sngje@haderslev.dk

**Historier**

**— hvor som helst,  
når som helst...**



## NETMEDIER

Gennem biblioteket har I adgang til en række databaser, netmedier og digitale tjenester, som er særligt relevante for elever i grundskolen og kan bruges i undervisningen. Her finder I blandt andet viden, film, artikler og forfatterportrætter, som kan støtte elevernes arbejde med faglige emner og læsning.

*Faktalink, Filmstriben, Forfatterweb og Retriever* er blot nogle af de digitale tilbud I har adgang til gennem Haderslev Bibliotekerne.

Læs mere om bibliotekets netmedier på [haderslevbibliotekerne.dk](http://haderslevbibliotekerne.dk)

## LÆSEPORET

På *Læsesporet* finder du et væld af inspiration og idéer til at styrke læseglæden hos børn og unge i alderen 6-16 år.

Få viden om børn og unges læsevæner og –kultur.

[laeseporet.dk](http://laeseporet.dk)

## EREOLINGO!

Tusindvis af bøger – lige ved hånden! *eReolenGo* er et digitalt bibliotek fyldt med spændende e-bøger og lydbøger for børn og unge i alderen 7-14 år. Her kan børn læse, lytte og opdage nye historier – helt gratis via biblioteket.

## KONTAKT

**HADERSLEV  
BIBLIOTEK**  
Bispebroen 3  
6100 Haderslev  
Tlf. 7434 7777

**GRAM  
BIBLIOTEK**  
Stadionvej 15  
6510 Gram  
Tlf. 7434 7740

**VOJENS  
BIBLIOTEK**  
Rådhuscentret 7  
6500 Vojens  
Tlf. 7434 7700