

EKSPERIMENT 2

HISTORIETERNINGER

SÅDAN GØR I

I dette eksperiment skal eleverne arbejde eksperimenterende og fortællende med hjælp fra historieterninger.

I kan tage udgangspunkt i Rorys Story Cubes, som kan lånes på Mit CFU, som er et sæt med 6-9 terninger med symboler. Der følger ingen regler med disse terninger, men de bruges som et stillads for en god fortælling. Enten som inspiration for at komme i gang, eller også som udfordrende benspænd, hvor man hurtigt skal dreje sin fortælling ind på den næste ternings symbol.

Man kan opstille en række forskellige regler for genrer, indhold mm., eller man kan lade ordet være frit og lade eleverne selv vælge, hvorvidt de vil bruge terningerne.

Find på forskellige fortælle eksperimenter af bunden og mindre bunden karakter, og prøv dem af med eleverne.



EKSPERIMENT 2

HISTORIETERNINGER

SÅDAN GØR I

Man kan efter at have øvet at skabe historier med analoge terninger lade eleverne eksperimentere med at arbejde med historieterninger i programmet Scratch, kan man bruge disse links til inspiration og videreudvikling.

På disse links findes eksempler på historieterninger i Scratch, med to forskellige temaer:
[Story Cubes 1 i Scratch](#) (mit.edu) (symboler fra nutiden, spændingstema)
[Story Cubes 2 i Scratch](#) (mit.edu) (symboler fra middelalder/fantasy)

"Terningerne" i Scratch fungerer præcis som de fysiske terninger. Man trykker bare på "space" og så ruller symbolerne, og lander på ét ud af en række symboler, hvilket skal forestille en side på en historieterning. D

et er ikke nødvendigt at have en Scratch-bruger, eller at kunne programmere i Scratch for at bruge dem. Dette er først nødvendigt, hvis man vil ændre på "terningerne."

