

Frederik May

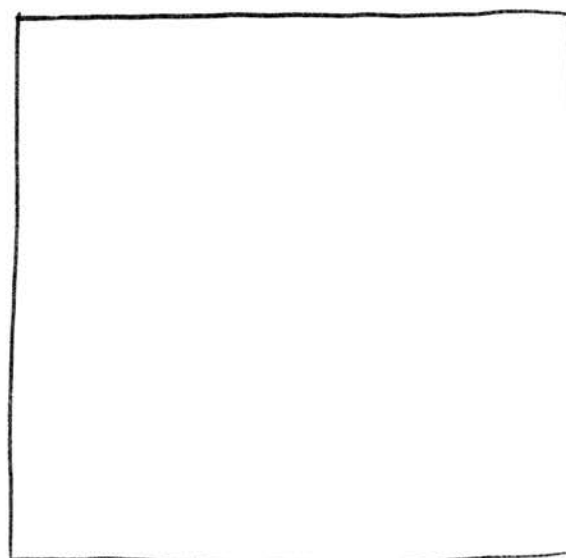
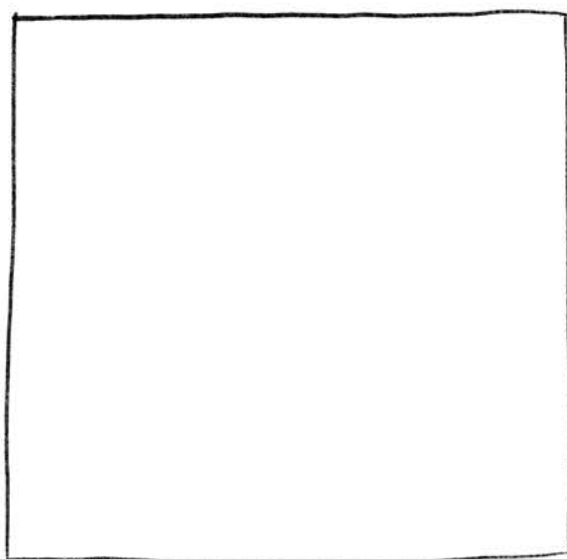
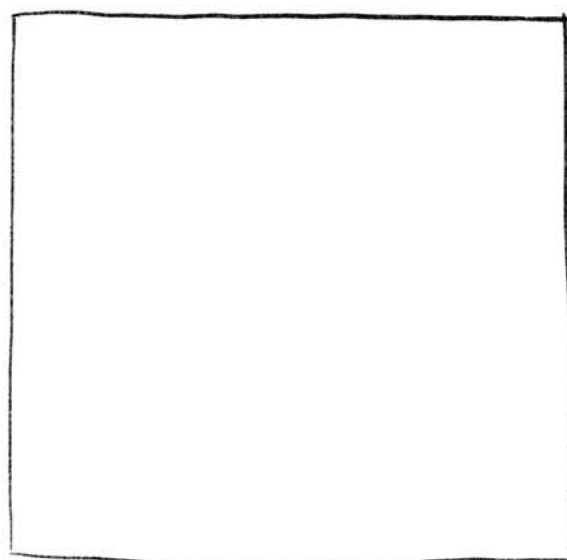
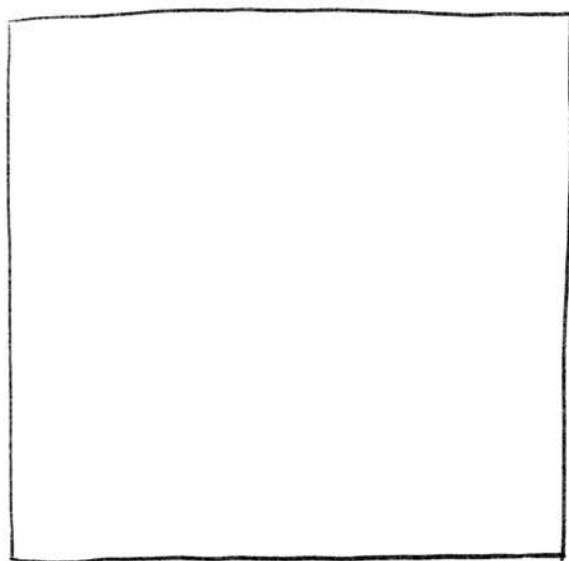
Tyven og betjenten

-KREAHEFTE!



Hvad skete der i **DIN** udgave af historien, da du læste bogen første gang?

Fyld firkanterne med tegninger, der viser, hvad der skete i din historie. Find så en, du godt kan lide, og genfortæl historien!



Var det noget med en sang?

Bogen er skrevet på vers, og derfor kan den faktisk også synges. Hvis du går ind på internettet og skriver en mystisk adresse, dukker bogen op i en musikalsk version. Den første side bliver sunget for dig, men resten skal du selv synge!

Adressen er: t.ly/kEAI



Kan du finde detaljen?

Her ser du en masse små detaljer fra bogen. Gå på opdagelse i bogen, og se om du kan finde ud af, hvor de forskellige små detaljer stammer fra. Skriv på stregerne under hvert billede, hvilket sidetal, du fandt detaljen på!



Kan du knække koden?

Her ser du et kodesprog, som kan bruges, hvis man skal lave et hemmeligt kodeord. Hvert tal svarer til et bogstav. Skriv bogstaverne, der svarer til de tal, du fandt i sidste opgave, og skriv kodeordet på den stiplede linje nederst på siden!

1 = V	2 = C	3 = M	4 = Q	5 = I	6 = T
7 = Æ	8 = W	9 = D	10 = H	11 = Y	12 = K
13 = R	14 = P	15 = G	16 = X	17 = F	18 = U
19 = B	20 = S	21 = A	22 = N	23 = Ø	24 = L
25 = J	26 = Å	27 = Z	28 = E	29 = O	

Hvis du skulle lave en børnebog, der foregik i DIN by, hvor skulle denne biljagt så foregå?

Tegn en ny baggrund fra der, hvor du bor!



Hvem kommer først?

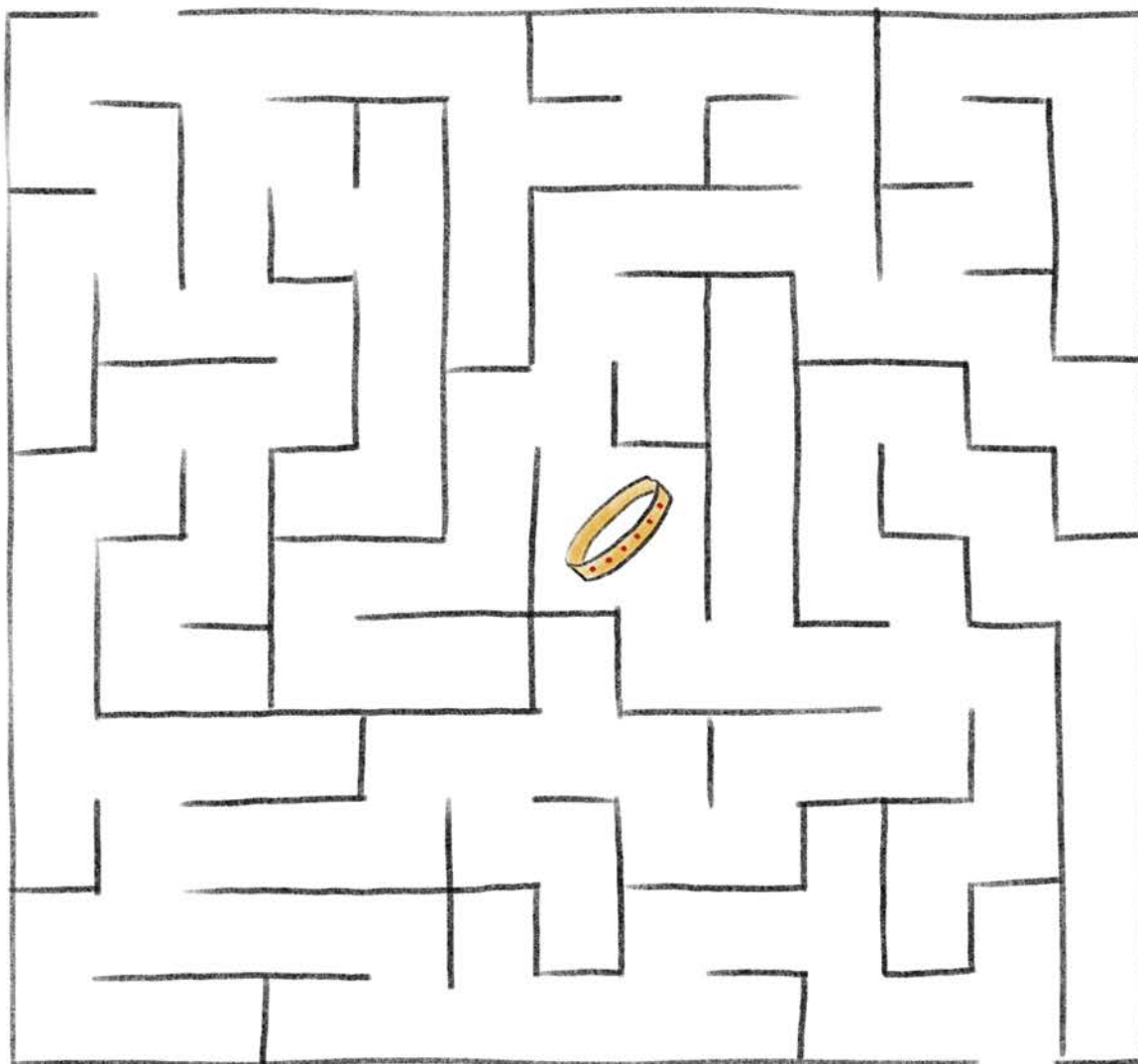
Find en, du godt kan lide, og leg fangeleg. I skal bruge denne labyrint.

Slå sten, saks, papir om, hvem der skal være tyv, og hvem der skal være betjent.

Tyven skal placere en blyant i rummet, hvor der er en ring. Betjenten skal placere sin blyant ved politikasketten. Tæl sammen langsomt til tre, og start på NU!

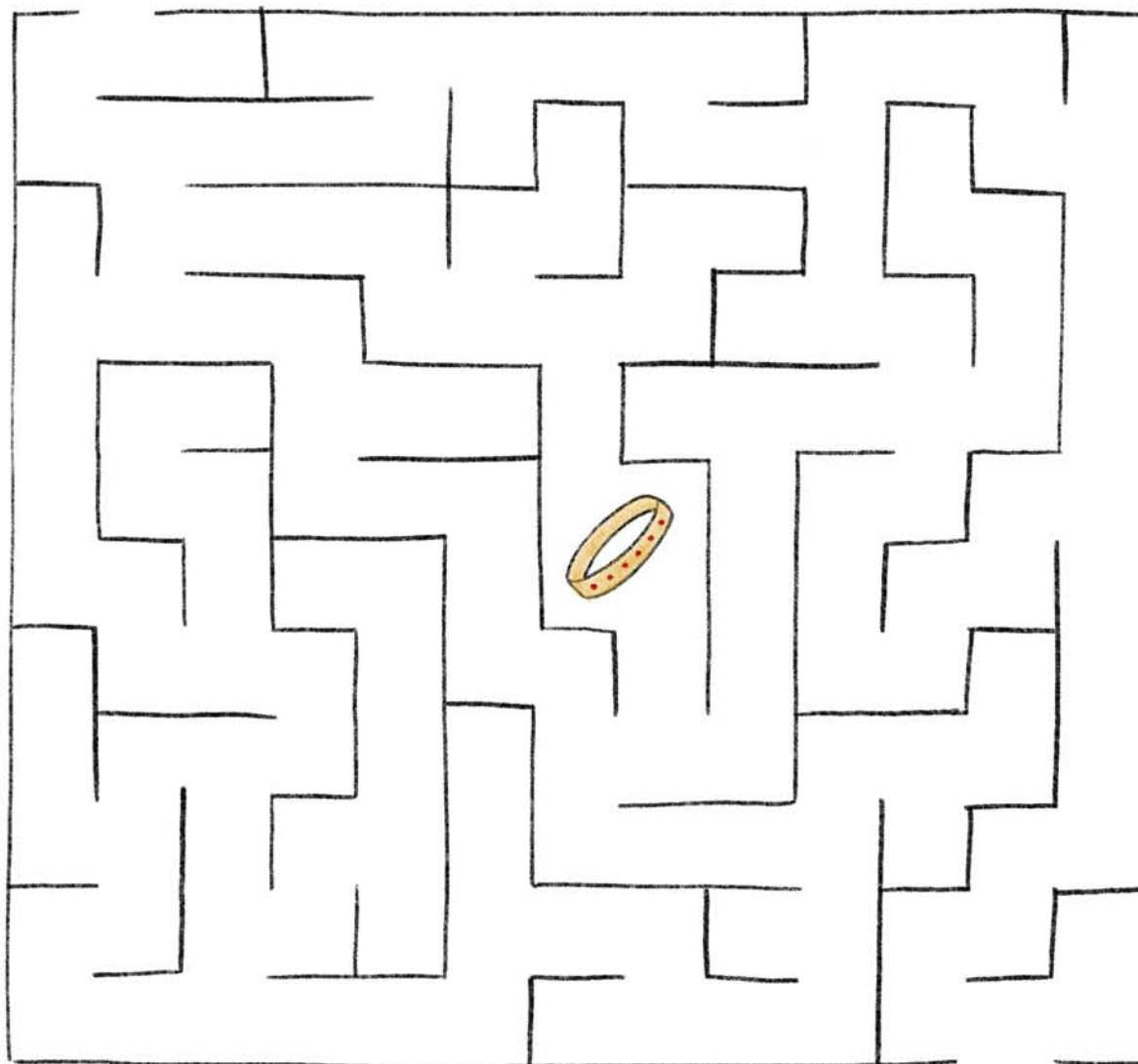
Tyven vinder ved at komme ud til sin hat uden at blive indhentet af betjenten.

Betjenten vinder, hvis det lykkes at indhente tyven.



Var det ikke sjovt?

Når man spiller et spil, går det som regel i kage første gang. Byt roller, og tag så et slag mere!



Hvordan mon tyvens øjne ser ud?

I bogen kan man ikke se tyvens øjne på grund af solbrillerne. Tegn nogle øjne på tyven, der viser, hvordan tyven har det i de forskellige situationer!



Hvor foregår bogen?

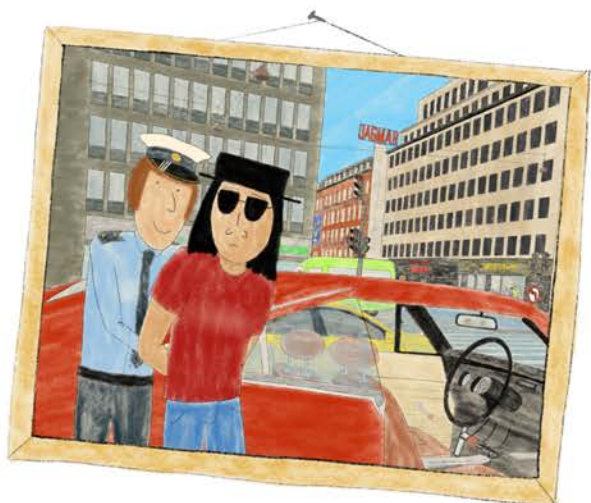
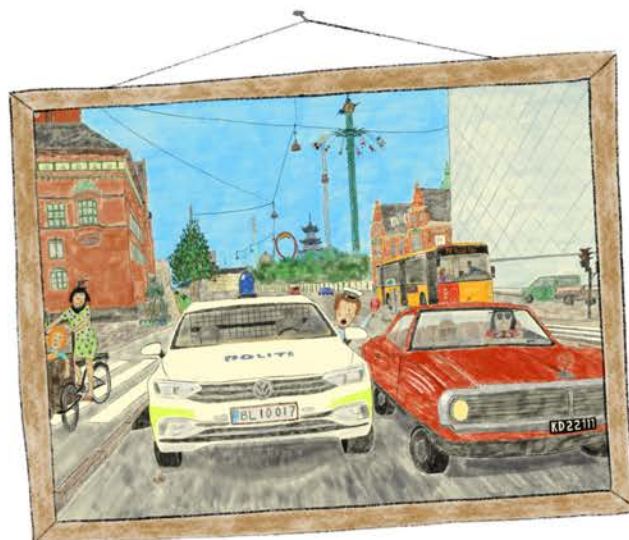
Flere af tegningerne i bogen forestiller steder, der findes i virkeligheden. Gå på nettet, og se, om du kan finde ud af, hvilke billeder, der passer til de forskellige gadenavne!

Ny Vestergade

Jernbanegade

Pistolstræde

Rådhuspladsen



Hvad ville du gøre med halvanden million kroner?

Ringene er halvanden million kroner værd. Tegn de ting, du ville bruge pengene på!



Hvem har stjålet ringen?

Find tre personer, du godt kan lide at lege med. Find derefter en ting, som I leger, skal være ringen fra historien. Det kan være en nøgle, en femmer eller noget andet. Klip derefter kortene ud, og læg dem med bunden opad. Træk et kort på skift. Det kort, man trækker, afgør, om man skal være tyv, betjent eller museumsgæst i legen:



= tyv



= betjent



museums-
gæst

Betjenten skal nu holde sig for øjnene. Derefter skal tyven stjæle ringen, og både tyven og museumsgæster skal skjule deres hænder. Så kalder de på betjenten:

”Politi! Politi! Hvem har stjålet ringen?”

Betjenten skal nu gætte, hvem tyven er, men må gerne stille de andre nogle spørgsmål først og kigge dem dybt i øjnene.

Hvis betjenten gætter rigtigt, har betjenten vundet!

Hvis betjenten gætter forkert, går den person, betjenten gættede på, ud af legen, og betjenten gætter igen.

Hvis betjenten gætter rigtigt i andet forsøg, har museumsgæsten vundet!

Hvis betjenten gætter forkert i andet forsøg, har tyven vundet!

Vinderen får lov at være betjent i den næste leg!

