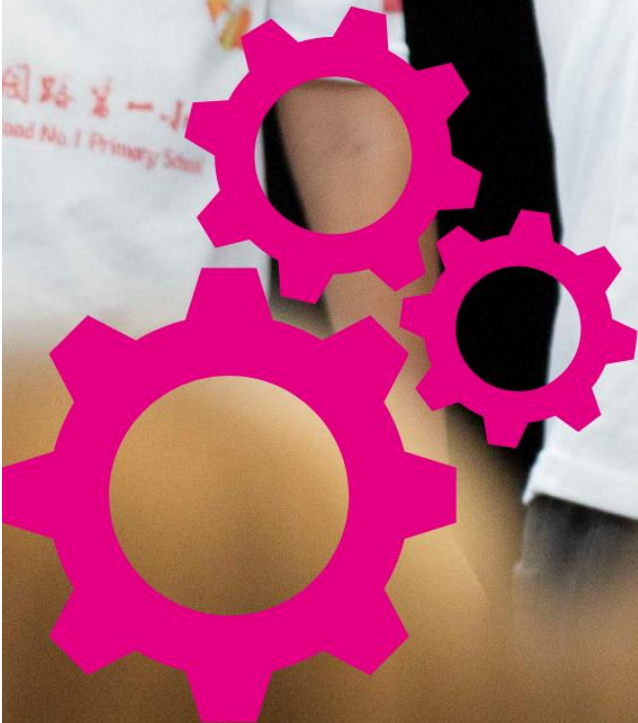




INTERNATIONAL STEAM GAMES 2026





S.C. VAN FONDEN



Indhold

KÆRE LÆRERE	1
HVORFOR DELTAGE I INTERNATIONAL STEAM GAMES?	2
ÅRETS TEMA: Solskinshistorier – når naturens mysterier bliver til eventyr.....	3
OPGAVEN:	3
FORBEREDELSE HJEMME PÅ SKOLEN	4
Det kreative produkt	5
Den kreative fortælling.....	5
PÅ KONKURRENCEDAGEN.....	6
PRAKTISK INFO.....	7
SPØRGSMÅL?	7



S.C. VAN FONDEN



KÆRE LÆRERE

H.C. Andersen Festivals inviterer jeres 3.-7. klasse til International STEAM Games, hvor leg, læring og kulturer mødes i en inspirerende konkurrence. Her får eleverne med inspiration fra H.C. Andersens fantastiske eventyr mulighed for at fortælle historier og være kreative med forskellige kunstneriske og teknologiske udtryk.

Konkurrencen afholdes tirsdag den 18. august 2026 kl. 08.30-13.30 i Festsalen i Odense Rådhus.

Årets tema er **Solskinshistorier – når naturens mysterier bliver til eventyr.**

I løbet af dagen er der både konkurrence, hvor eleverne skal vise og fortælle foran vores søde dommere, men også sjove, fysiske aktiviteter, indslag fra scenen og kreative opgaver, så dagen bliver en samlet oplevelse.

På konkurrencedagen deltager også kinesiske elever, som i løbet af foråret har konkurreret i International STEAM Games i Kina.



S.C. VAN FONDEN



HVORFOR DELTAGE I INTERNATIONAL STEAM GAMES?

International STEAM Games er en unik mulighed for elever i hele Danmark til at udfordre og videreudvikle deres tekniske færdigheder, kommunikation, kreativitet og nysgerrighed. Det er særligt fagene dansk, engelsk, de teknisk/naturvidenskabelige fag og billedkunst, eleverne vil kunne anvende deres viden fra.

Igennem konkurrencen og det direkte møde med de kinesiske elever får eleverne også udviklet deres udsyn på den globale verden, vi alle er en del af.



S.C. VAN FONDEN



ÅRETS TEMA: Solskinshistorier – når naturens mysterier bliver til eventyr

Forvandling og bevægelse er et gennemgående tema i H.C. Andersens kunst. I hans fortællinger er der udviklingskraft i både menneskers fantasi og i tingenes og naturens væsen. H.C. Andersen var ligeledes meget fascineret af naturvidenskabens og teknologiens muligheder og begrænsninger. Derfor bruger vi H.C. Andersens univers som ramme omkring International STEAM Games med både kultur møder, naturvidenskab, kreativitet og kunst – og ikke mindst en stor dosis fantasi. I H.C. Andersens historier er alt nemlig muligt, hvis bare man kan forestille sig det.

OPGAVEN:

Opgaven til International STEAM Games 2026 lyder:

Fortæl ved hjælp af jeres kreative produkt en spændende historie, hvor naturfænomener er en del af fortællingen.

Fortællingen skal indeholde:

- Et naturfænomen
- En eller flere hovedpersoner
- En udfordring
- En forvandling eller en opdagelse
- En kreativ løsning eller indsigt

Elevernes kreative produkt og historie skal laves på skolen inden konkurrencedagen, ligesom de på forhånd skal have forberedt en mundtlig præsentation af deres historie og produkt på 3-5 minutter, inkl. visning.



S.C. VAN FONDEN



FORBEREDELSE HJEMME PÅ SKOLEN

Forud for konkurrencedagen skal du inddele eleverne i små hold á 3-5 elever, som forbereder deres egne kreative produkter og fortællinger. Lad naturvidenskab, poesi eller begge dele være drivkraften, når I skaber jeres fortællinger og produkter.

Eleverne kan undersøge natur og naturfænomener som lys, varme, vind, skygger, planter og vækst og omsætte deres opdagelser til kreative produkter og fortællinger inspireret af H.C. Andersen. I kan arbejde naturvidenskabeligt med undersøgelser og forsøg, eller I kan arbejde mere æstetisk og litterært med symbolikken i naturfænomenerne, som f.eks. solens evne til at skabe forvandling og håb.

Hent gerne inspiration i et eller flere af H.C. Andersens eventyr:

- Den Grimme Ælling
- Grantræet
- Den Store Søslange
- Vanddråben
- Om Årtusinder

Jeres undersøgelser og arbejde skal ende ud i både et produkt og en kreativ fortælling, som I præsenterer i forbindelse med konkurrencedagen.

Som lærer kan du tilpasse niveauet til elevernes alderstrin.



S.C. VAN FONDEN



Det kreative produkt

I kan vælge mellem fire forskellige udtryk for jeres kreative produkt:

- **Byggeri** – f.eks. modeller eller konstruktioner med klodser, genbrugsmaterialer, mekanik el.lign.
- **Maleri/tegning** – f.eks. illustrationer eller billedfortællinger med maling, tusch, blyant, kridt, collage el.lign.
- **Programmering** – f.eks. digitale fortællinger, animationer eller interaktive løsninger med små robotter, visuelle IT-programmer eller andet udstyr, som omfatter programmering/kodning, som skolen selv har til rådighed og som I selv medbringer på dagen.
- **Teater/dans** – f.eks. dans, teater eller anden fortolkninger med krop, lyd og bevægelse.

Den kreative fortælling

Den kreative fortælling kan være et eventyr, en visuel historie, en dramatisk scene eller en digital fortælling. Fortællingen skal jf. opgavebeskrivelsen indeholde:

- Et naturfænomen
- En eller flere hovedpersoner
- En udfordring
- En forvandling eller en opdagelse
- En kreativ løsning eller indsigt



S.C. VAN FONDEN



PÅ KONKURRENCEDAGEN

På konkurrencedagen møder elever og lærere ind og opstiller jeres produkter. Produkterne skal i så vidt muligt omfang være samlet hjemmefra og klar til præsentation. **De forskellige teams skal præsentere deres produkt og historie for et dommerpanel.** Præsentationen foregår ved team'ets bord, som dommerne kommer hen til. Hvert hold har max. 5 minutter sammen med dommerpanelet, og vi opfordrer til, at alle holdmedlemmer er aktive i præsentationen.

Præsentationen kan foregå på dansk eller engelsk efter jeres valg.

Elevernes præstation bliver vurderet på:

- Historiens kreativitet og kvalitet
- Produktets kreativitet og kvalitet
- Evne til at formidle deres budskab overfor dommerne

På konkurrencedagen deltager eleverne også i forskellige sjove aktiviteter og kreative udfordringer, som giver mulighed for at møde hinanden på kryds og tværs. Elever og lærere guides igennem dagen af en konferencier, ligesom frivillige fra festivalen er til stede og hjælper jer med at finde rundt mellem de forskellige aktiviteter.

Til sidst kåres vinderteams i tre forskellige kategorier:

- Bedste historie
- Bedste præsentation
- Bedste kreative udtryk

Der konkurreres i en pulje for 3.-5. klasse og en pulje for 6.-7. klasse.

Forud for konkurrencedagen modtager I en tidsplan og detaljeret information om dagens forløb, så alle er godt klædt på til dagen.



S.C. VAN FONDEN



PRAKTISK INFO

Konkurrencen finder sted tirsdag den 18. august 2026 kl. 08.30-13.30 i Festsalen på Odense Rådhus (Flakhaven 2, 5000 Odense C).

Tilmelding til International STEAM Games 2026 skal ske via e-mail på skole@hcafestivals.dk senest den 1. juli 2026. Skriv: Skolens navn, klassens navn, dit navn, e-mail, telefonnummer samt antal elever og lærere/voksne. Det er gratis at deltage.

Hvis du og din klasse bliver forhindret i at deltage, skal du melde afbud.

Sidste frist for afbud er den 10. august 2026.

I kinesisk kultur er der tradition for at give en lille gave, når man møder nye mennesker som et tegn på respekt og imødekommenhed. Derfor opfordrer vi til, at hver elev tager en lille gave med til de kinesiske børn. Det kan eksempelvis være klistermærker, blyanter eller noget helt tredje. Det er en god måde for de danske og kinesiske børn at mødes på tværs af kulturer og sprogbarrierer.

SPØRGSMÅL?

Har du spørgsmål, er du altid velkommen til at kontakte festivalsekretariatet på mail skole@hcafestivals.dk eller tlf. 22 96 82 20

Vi glæder os til at se jer til International STEAM Games!