



Sommercamp på biblioteket

Et eksempel fra Vejle Bibliotekerne 2023

Indhold

- Baggrund for udvikling af Sommercamp
- Overvejelser forud for sammenlægningen af to tidligere camps
- Program fra Sommercamp 2024
- Evalueringsmateriale og erfaringer

Baggrund

Som noget nyt, valgte vi i sommeren 2023, at fusionere vores to sommercamps, *Læsecamp* og *BipBiB spildage*, på Vejle Bibliotekerne. Det gjorde vi dels fordi tilslutningen til spildagene var begyndt at dale, men også fordi vi kunne se et potentiale i at bruge det bedste fra begge camps til:

- 1) at nå nye målgrupper
- 2) vise børnene bibliotekets alsidighed (bøger, spil, musik, kultur)
- 3) udvikle tilbud på tværs af vores (nørdede) fagligheder (læsning, gaming, lyd mm).

Vi valgte også at **udvide antallet af deltagere** fra 25 børn til 50 børn.

For at undgå at deltagerantallet skulle gå ud over kvaliteten af campen, fandt vi frem til en struktur, hvor vi vekslede mellem fællesmoduler og 3-4 valgmoduler i mindre grupper. Det krævede selvfølgelig ekstra personale, at have flere børn i huset, men det gik godt

Tema-baseret og litterært udgangspunkt

Hver dag skulle tage afsæt i litteraturen.

Her valgte vi at have et **fælles tema** for alle campens tre dage, for at sætte en ramme for indholdet og lavet noget synligt PR.

Baseret på viden om at mange børn er vilde med **dyr**, valgte vi at gå med variationer over dette tema:

- **Magiske dyr**
- **Farlige dyr**
- **Døde dyr**

Børnene kunne selv vælge om de ville deltage 1, 2 eller 3 dage.



Overvejelser forud for
sammenlægningen af
de to tidligere camps

Det bedste ved camp:

For børnene

- At de får mulighed for at møde "anderledes" voksne
- Fokus på sjov, leg og børnenes interesser
- Inspiration til læsning
- Fri fra skole
- Venskaber og nye relationer
- Hygge
- De får en forbindelse til biblioteket

Det kunne blive bedre:

For børnene

- At børnene får lov til at fylde endnu mere på hele biblioteket og ikke bare i ét lokale.
- At der er hyggezoner.
- At formidlerne blander sig sammen (Theis er med til "pigedag", Cæcilie er med til bibbib)
- Flere muligheder for at vælge efter interesse. Flere forskellige ting på programmet
- At lave et program med fællesmoduler og "valgfri stationer" med fx gaming, læsning, natur, dans etc.

Det bedste ved camp:

For os som formidlere

- Mulighed for at prøve noget nyt af (en test-uge)
- At kunne gå med en skør idé
- Skabe en anderledes dag
- Mulighed for at komme tættere på brugerne/børnene
- At vi får nogle (kendte) ind, som formidler det de er eksperter i

Det kunne blive bedre:

For os som formidlere

- At vi blander os mere på tværs af fag og køn
- At være flere voksne pr. dag, så vi kan invitere flere børn ind og lave et bredere program
- At vi er frikøbt i de dage vi er med til camp
- At vi hygger os

Det bedste ved camp:

For biblioteket

- En god camp "sælger" biblioteket
- Vi får nye brugere
- Holder fast i børnene
- Ny energi i biblioteksrummet
- En anderledes uge

Det kunne blive bedre:

For biblioteket

- At have blik for hvad der ellers sker i samme uge
- Vise en bred vifte af hvad biblioteket har og kan tilbyde: brætspil, krea, litteratur, mødested, kælderen, kulturhus
- Få børnene til at sætte aftryk gennem udstillinger, anmeldelser etc.
- Flere børn
- Genredage



Program for Sommercamp 2024



Dag 1: Magiske Dyr



Dagens program

Kl. 9.30: Fællesmodul

- Præsentation dagens valgfrie aktiviteter
- Rundvisning + leg med fortælling
- Højtlesning fra bogen "Gammel magi- det grønne dyr" af Lone Halkjær

Kl. 10.30: Vælg en aktivitet

- BibBiB
- Kreastationen - lav en glub og skriv historien færdig
- Bogboblen eller brætspil - læs om magiske dyr

Kl. 12.00: Frokostpause i haven/salen (fælles)

Kl. 12.30: Vælg en aktivitet

- BipBiB
- Kreastationen – lav en glub og skriv historien færdig
- Bogboblen eller brætspil – læs om magiske dyr

Kl. 14.00: Fællesmodul

- Fælles skattejagt - vi går på jagt efter magiske dyr

Kl. 14.30: Tak for i dag



DAG 2: FARLIGE DYR



Dagens program

Kl. 9.30: Fælles opstart i salen

Kl. 10.15: Pause (frugt + saft)

Kl. 10.30: Vælg en aktivitet

- Kreaboblen: Tegn et farligt dyr
- Minecraft med farlige dyr
- Hyggeboblen: brætspil + læsning (Varulv, Dixit, dyrebøger og liggestole)

Kl. 11.30: Madpakke i haven

Kl. 12.00: Dyrestratego i haven (fælles)

Kl. 13.00 - 15.00: Sebastian Klein – Verdens farligste dyr (200 deltagere)

GÆT EN DYREOPLEVELSE

Stem med kortene I har ved jeres stole:

- Formidler A= gul
- Formidler B = blå
- Formidler C = rød



Gæt hvem?

Er blevet forfulgt gennem gågaden i
Gråsten af en meget vred og
aggressiv han-svane



Gæt hvem?

Måtte engang ofre sin frokost til en
flok måger



Gæt hvem?

Fik en sumpskilpadde i 18 års fødselsdagsgave af nogle venner. De valgte dens navn ud fra et tilfældigt opslag i ordbogen. Den kom derfor til at hedde "Venstre". Den lever i dag i en sump nær Viborg og er på størrelse med et A4 ark.



Gæt hvem?

Har haft en blå undulat –
Tobby - der kunne snakke –
sagde ”toppedreng, topped
reng – jaaaa –
koommmm så!



Gæt hvem?

Har en hund der kan smile



Gæt hvem?

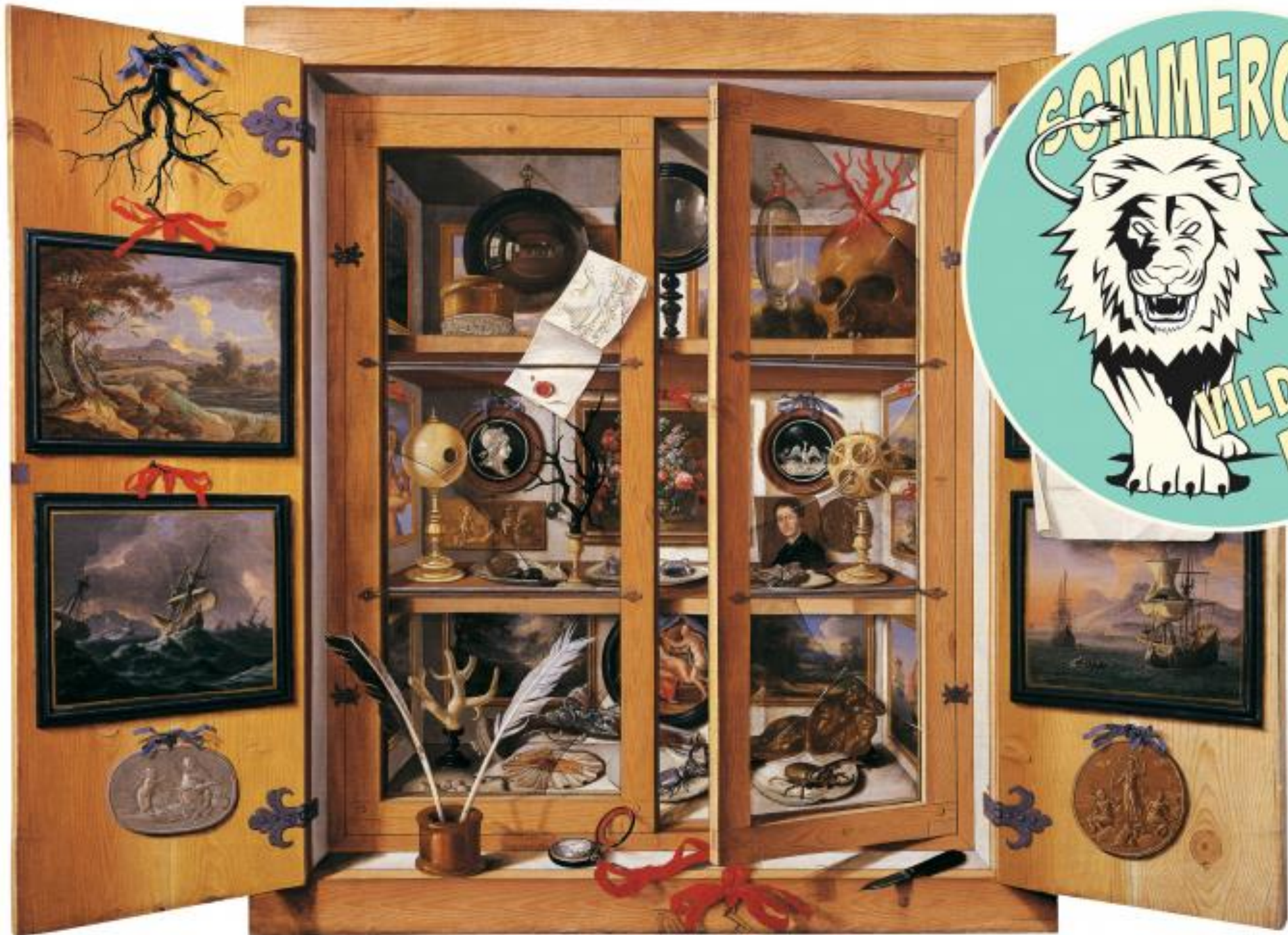
En nysgerrig makakabe stjal min Cola i stegende hede på Monkey Island i det sydlige Kina.



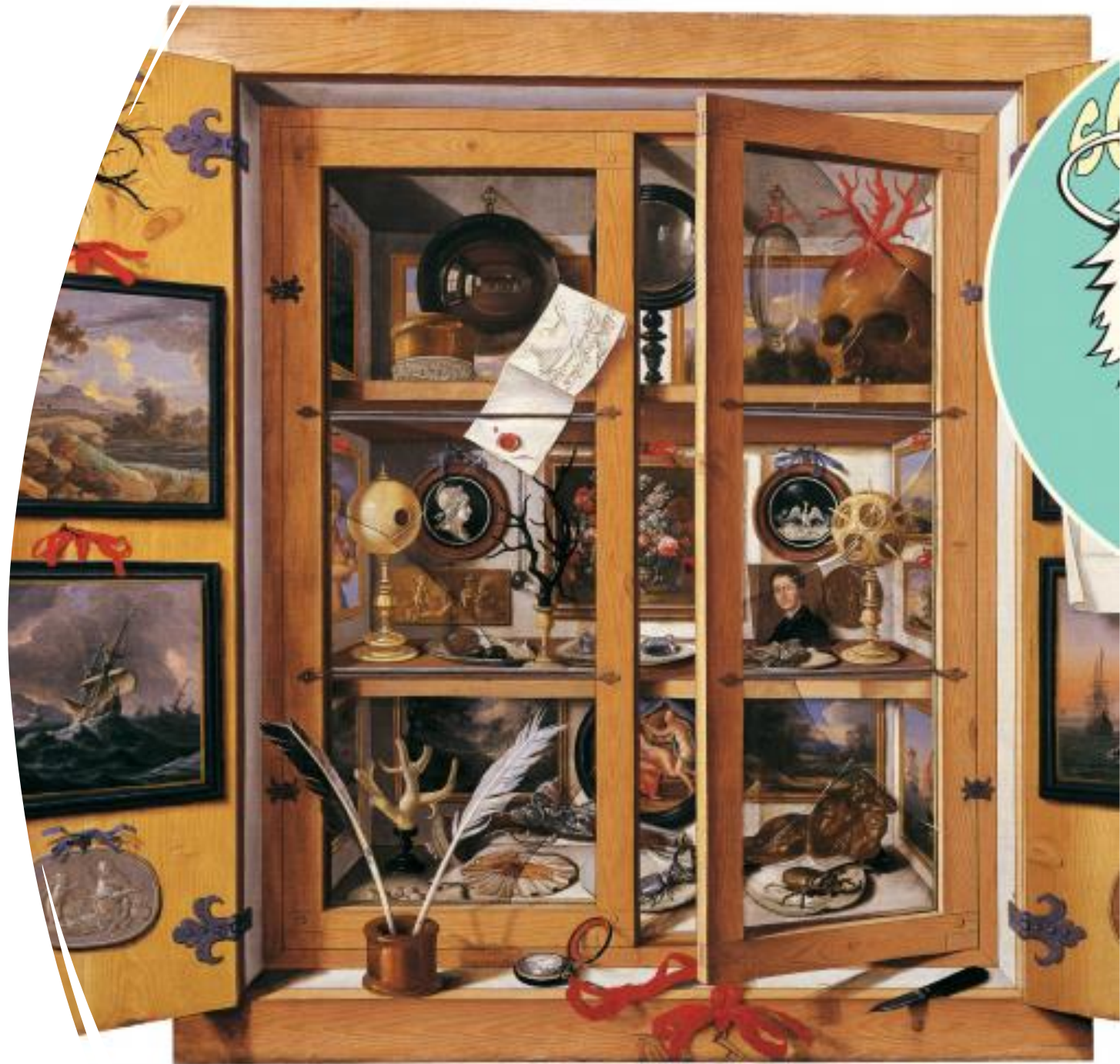
Gæt hvem?

Klippede engang tåen af min blå undulat ved et uheld, fordi min storebror og jeg, ville klippe dens negle i bilen på vej til sommerferie. Det blødte en del, men den klarede den.





Dag 3: Døde Dyr



Dagens Program

- Kl. 9.30: Fællesmodul (salen)
 - Præsentation af os selv og dagens valgfrie aktiviteter
 - Ryste sammen-leg om arkæologen og samleren – og om raritetskabinetter
 - Valg af aktiviteter
- Kl. 10.15: pause
- Kl. 10.30: vælg en aktivitet
- **Kl. 12.00: Frokostpause (fælles)**
- Kl. 12.30: vælg en aktivitet
- Kl. 14.00: Fællesmodul
 - Døde dyr på biblioteket. Opsamling om bibliotekets rariteter.
 - Afsluttende quiz om døde dyr
- Kl. 14.30: Tak for i dag

Vælg en aktivitet

- Fysisk aktivitet – arkæologi i kælder og i haven - udgravningskit - metaldetektor - finde ting til raritetskabinettet
- Krea station – skabe dyr o.lign. til raritetskabinettet
- Bogbobbet – om uddøde dyr og ikke-ægte dyr fra historiske samlinger mv.








Evaluering

Eksempel fra dag 1

Dag 1: Magiske Dyr






På en skala fra "flåt til tårnfalk" - hvor flåt er værst (1) og tårnfalk er bedst (5) - hvad synes du så om dagens Sommercamp? (sæt kryds)

Fællesmodul i salen kl. 9.30 – 10.15

				
1	2	3	4	5



Valgfrit modul før middag kl. 10.30 – 12.00

Sæt ring om det modul du deltog i: ~~Kreastation~~ - ~~Minecraft~~ - ~~Læsebobbøl~~

				
1	2	3	4	5

Valgfrit modul over middag kl. 12.30 – 14.00

Sæt ring om det modul du deltog i: ~~Kreastation~~ - ~~Minecraft~~ - ~~Læsebobbøl~~

				
1	2	3	4	5

Har du andre kommentarer (skriv dem her eller på bagsiden)

--