

# DANMARKS Hemmeligste Historie

(Pssst! Den handler  
om kongehuset)



LÆSELYST.NU

idékatolog

# Danmarks Hemmeligste Historie - Idékatalog

*(Pssst! Den handler om Kongehuset)*

*Danmarks Hemmeligste Historie – Pssst! Den handler om Kongehuset* er skrevet af Sophie Souid, den retter sig mod elever i 0. – 4. Klasse, og den er skrevet til oplæsning. Historien er skrevet til den fælles og nationale oplæsningsevent *Danmarks Hemmeligste Historie*, som afholdes på verdens bogdag den 23. april 2026.

I dette idékatalog finder I inspiration til en række aktiviteter, I kan arbejde med, efter I har læst *Danmarks Hemmeligste Historie – Pssst! Den handler om Kongehuset*. Historien er omdrejningspunktet for aktiviteterne, der lægger vægt på, at eleverne leger, undersøger, sanser og eksperimenterer med sprog og historiens univers. Fælles oplevelse og indlevelse er i fokus – som en drivkraft til at skabe læseoplevelse og læselyst hos eleverne.

I kan vælge at benytte alle idéerne eller udvælge de idéer, der passer bedst til eleverne.

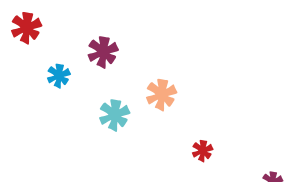
På hjemmesiden [www.laeselyst.nu](http://www.laeselyst.nu) kan I også finde *Hemmeligheder – idékatalog* til ”før-arbejdet” med *Danmarks Hemmeligste Historie*. Omdrejningspunktet for aktiviteterne er hemmeligheder på forskellige måder.

*Hemmelige hilsener og god læselyst*

Læselystkampagnen *Læselyst.nu*

Bag [Læselyst.nu](http://Læselyst.nu) står  
Nationalt Videncenter for  
Læsning, [Læremiddel.dk](http://Læremiddel.dk) og  
CFU-Center for Undervisningsmidler.  
Midlerne til kampagnen er afsat  
som del af Aftale om folkeskolens  
kvalitetsprogram.

Danmarks Hemmeligste Historie  
er en del af læselystkampagnen  
[Læselyst.nu](http://Læselyst.nu), der har til formål  
at sætte fokus på og inspirere til  
børn og unges læselyst. Danmarks  
Hemmeligste Historie kan downloades  
fra [www.laeselyst.nu](http://www.laeselyst.nu)



# Indhold

<b>LEG</b> .....	4
Gemmeleg .....	4
Kongens efterfølger .....	6
<b>IND I HISTORIEN</b> .....	7
”Hop ind” i <i>Danmarks Hemmeligste Historie</i> .....	7
<b>KROP OG SANSER</b> .....	8
”Hundelufteren – en sanselig gemmeleg” .....	8
3.-4. klasse: ”Træd ind i historien” .....	9
<b>BILLEDE</b> .....	10
Tableau .....	10
”Hack” tableauet.....	11
<b>SPROG</b> .....	12
Listeskrivning .....	12
Ordsprog .....	13
<b>BILAG</b> .....	14
Liste med professioner .....	14
Illustrationer til <i>Danmarks Hemmeligste Historie</i> .....	15
Vejledning til at skabe et AI-genereret billede i skoletubværktøjet Padlet.....	17



Danmarks Hemmeligste Historie - Idékatalog  
© Læselyst.nu, 2026

Forfattere: Bettina Skov Halskov, Maria Thrane, Mette Bech og Henriette Hjelm Hansen  
Grafiske elementer: Vokseverk  
Illustrationer: Kim Dalsgaard

Redaktører: Henriette Romme Lund og Martin Bach Poulsen  
Layout og opsætning: Flemmer Grafisk Design  
Korrektur: Laura Overgaard Hansen

Udgivet af læselystkampagnen Læselyst.nu  
Kampagnesekretariat:  
Nationalt Videncenter for Læsning  
Humletorvet 3  
1799 København V  
[info@videnomlaesning.dk](mailto:info@videnomlaesning.dk)

# LEG

Leg er en af de bedste måder at lære på, fordi leg skaber rum for begejstring og indlevelse. Der er noget på spil – og mulighed for at deltage på mange forskellige måder. I legen får eleverne lov til at være aktive, og samtidig får de erfaringer, som de kan bære med sig i det videre arbejde med historien. Legen er derfor mere end en aktivitet. Den er en måde at møde historien på.



## Gemmeleg

Gemmelegen er helt central i handlingen i *Danmarks Hemmeligste Historie*. Derfor er det oplagt, at eleverne gør sig egne erfaringer med legen, inden I arbejder videre med handling og sprog.

Ved at lege legen får eleverne mulighed for at opleve, hvad der sker i kroppen, når man skal gemme sig, forsøge at holde sig skjult ... eller være den, der skal finde de andre.

Del gerne eleverne op i mindre grupper, så legen ikke kommer til at tage lige så lang tid som gemmelegen på slottet!

### Forberedelse:

- Find egnede steder, hvor eleverne kan lege gemmeleg.
- Overvej, om der skal tages tid ligesom i historien, så der er et konkurrenceelement i legen.

### \* Variation

#### Leg: Hvem gemmer noget under bjørneskindshuen?

Lad på skift 5 elever være den. De skal alle have en hat/hue eller anden hovedbeklædning på hovedet. Huerne er nu "bjørneskindshuer", og børnene er "livgarder". Mens de øvrige elever lukker øjnene, stiller de 5 elever sig på en række. Imens placerer den voksne (eller en anden elev) en genstand (fx en lille bamse, en terning eller lign.) under en af "bjørneskindshuerne". Nu må de øvrige elever åbne øjnene og gætte på, hvem der gemmer på genstanden.



## Forberedelse:

- 5 hatte, huer eller anden hovedbeklædning
- Genstande, der gemmes

## Leg: Tampen brænder

Lad to elever gå uden for døren. Gem en grydeske eller en hundesnor et sted i lokalet.

Lad de to elever, der var uden for døren, komme ind igen. Nu skal de forsøge at finde genstanden, mens de øvrige elever guider dem på vej ved at sige ”varmere” eller ”koldere” alt efter, om eleverne kommer tættere på eller længere væk fra den gemte genstand.





## Kongens efterfølger

*Danmarks Hemmeligste Historie* har underoverskriften *Pssst! Den handler om Kongehuset*. Derfor er det oplagt at lege kongens efterfølger, ligesom de gør i slutningen af historien. Legen kan leges traditionelt ved, at den der går forrest er konge og bestemmer nogle forskellige bevægelser, som resten skal efterligne.

Del gerne klassen op i mindre grupper, så alle elever får lov til at være den, der går forrest.

### \* Variation

I kan lave en variation af legen, hvor bevægelserne passer til en person fra historien. Det kan fx være konditoren, der går forrest og rører i dejen. Hundelufferen, der går forrest og holder en hundesnor. Hundene, der går forrest og snuser osv.





# IND I HISTORIEN

Denne aktivitet lægger op til, at eleverne får lov til at hoppe ind i historien og være med.



## ”Hop ind” i Danmarks Hemmeligste Historie

I denne aktivitet skal eleverne ”deltage” i historiens gemmeleg. Det er en fælles leg, som egner sig bedst til de yngste elever.

Gemmelegen kan opdeles i fire dele:

- Skopudseren leder
- Skopudseren får hjælp af personalet
- Skopudseren og personalet får hjælp af kongen og dronningen
- Skopudseren, personalet, kongen og dronningen får hjælp af hundene

Genlæs historien og lad eleverne bevæge sig, så det understøtter teksten. På den måde får eleverne lov til både at dramatisere bevægelser, genskabe lyde og bevæge sig rundt i lokalet.

I kan enten dramatisere alle fire dele eller udvælge den del af historien, som eleverne er mest optagede af.

### Forberedelse:

- Find et sted, hvor eleverne har mulighed for at bevæge sig
- Udvalg den del af historien, som I skal arbejde med.

### \* Variation

Eleverne kan genskabe gemmelegen fra slottet, før der blev lavet fælles regler. Det er en leg, der lægger op til, at eleverne arbejder i grupper og genlæser den valgte episode. Den egner sig derfor bedst til de ældre elever.



## Der er fire episoder, som grupperne kan vælge at dramatisere:

- I kongens seng, hvor skopudseren gemmer sig
- Til festmiddag, hvor konditoren gemmer sig under bordet
- På toilettet og bag et bruseforhæng
- Hundelufferen, der altid har jokket i en hundehømhøm

De første to episoder er beskrevet i historien, mens de to sidste episoder lægger op til, at eleverne bruger deres fantasi og selv finder på, hvordan episoden forløb.

# KROP OG SANSER

Den sansebaserede tilgang til litteraturarbejde er en måde at få eleverne til at forholde sig til det, de oplever og sanser. De får nogle indtryk, som de kan relatere til handlingen i historien og dermed forstærkes deres oplevelse og indlevelse. Ligesom den legende tilgang er den sansebaserede tilgang mere end en aktivitet – den er en måde at møde historien på.

---

## Hundelufferen - en sanselig gemmeleg

Hundelufferen er en sanselig gemmeleg, hvor I gemmer duftspor i form af kaffefiltre/ poser/kasser eller lign. med forskellige dufte rundt i klasselokalet. Alle børn er hunde – de vælger selv hvilken race, alder, køn osv. Hundene skal nu dufte og finde duftspor, der er gemt i klassen. Efterfølgende skal de gætte, hvilke dufte, de lagde mærke til. Aktiviteten egner sig godt til de yngste elever.

### Forberedelse:

- Fyld kaffefiltre, poser, kasser eller lign. med fx karry, kardemomme, eddike, citronskal, parfume osv.
- Gem “duftsporene” i det lokale, som aktiviteten skal foregå i.





## \* Variation

Legen kan leges udenfor, hvor ”hundene” kan søge efter dufte. Når en eller flere dufte er genkendt, kan ”hundene” skrive eller tegne duftene – enten udenfor, eller når de er tilbage i klassen.



## 3.-4. klasse: ”Træd ind i historien”

Lad eleverne tænke på et bestemt sted i *Danmarks Hemmeligste Historie*. Lad dem beskrive for hinanden, hvordan det mærkes (er der koldt, mørkt, fugtigt osv?). Hvordan ser der ud? Hvilke lyde kan man høre osv.? Lad dem i fantasien placere sig selv på dette sted og bed dem tænke på hvilken begivenhed, der finder sted.

Eleverne skal nu lave et produkt, der beskriver begivenheden, der har fundet sted. Produktet skal indgå i en gættekonkurrence eleverne imellem. Produktet består af en lydskuffe (brug fx WeVideo på [Skoletube.dk](http://Skoletube.dk)), en hemmelig genstand i en følekasse (papkasse eller pose) samt en duftkilde.

Når eleverne har udarbejdet deres produkt, skal de øvrige elever gætte, hvor situationen foregår og hvad der foregår, ved at lytte, føle og dufte. Aktiviteten egner sig bedst til de ældste elever.

### Forberedelse:

- Computere eller tablets med skoletubeværktøjet WeVideo: [skoletube.dk](http://skoletube.dk)  
I kan finde en videovejledning til Wevideo [her](#)
- Papkasser eller skotøjsæsker: ”følekasser” til placering af en ’hemmelig genstand’
- Poser, kaffefiltre eller lignende til duftkilder

## \* Variation

Lad eleverne søge viden om Amalienborg Slot, fx om slottets opbygning, palæer, værelser, sale, udeområder osv. Lad derefter eleverne forestille sig, at de står et sted på Amalienborg Slot foran en lukket dør eller port. De skal nu beskrive, hvad der foregår bag den lukkede dør eller port. Når de har dannet sig et indre billede, skal de tegne og/eller skrive om det, som de kan se, høre, føle, dufte og mærke på den anden side af døren.

Døren bliver i denne aktivitet en metafor for noget hemmeligt og nogle historier, som man med sine indre billeder og forestillingsevne sætter i gang.

# BILLEDE

Til *Danmarks Hemmeligste Historie* har tegneren Kim Dalsgaard lavet illustrationer, der understøtter handlingen i historien. Der er stor forskel på, hvor aktivt elever bruger illustrationer. Nogle elever foretrækker at skabe deres egne indre billeder, når de hører en historie blive læst op, mens det for andre elever er en mere krævende proces – og de har stor glæde af, at bogen er illustreret. *Danmarks Hemmeligste Historie* forsøger at tilgodese begge dele. Der er lavet illustrationer til udvalgte steder i bogen, men der er også lagt op til, at eleverne selv skal billeddanne.

---

## Tableau

Eleverne kan arbejde med illustrationerne i *Danmarks Hemmeligste Historie* igennem tableauer. På den måde får de i mindre grupper genskabt dem på en kropslig måde, som engagerer og synliggør for dem, hvem der er med, og hvad der foregår.

Udvælg nogle illustrationer fra historien, som eleverne kan gå sammen om. Det er en fordel, hvis antallet af personer/dyr passer til antallet i gruppen, så alle kan få en ”rolle”.

Lad bagefter grupperne planlægge deres tableau ved at se nærmere på illustrationen: Hvilke personer/dyr er med på billedet? Hvad sker der på billedet?

Til sidst skal grupperne genskabe illustrationen. Det kan de gøre ved at bringe sig selv og forskellige genstande i spil, så de kan skabe et tableau.

## Forberedelse:

- Udvælg de illustrationer, I vil arbejde med
- I finder alle illustrationer samlet under bilag





## \* Variation

Lad eleverne være illustratører. Hundelufteren og konditoren er så godt gemt, at alle på slottet må hjælpe til med at lede. Lad eleverne visualisere egne indre billeder af de scenarier, der opstår i gemmelegen i *Danmarks Hemmeligste Historie*.

I fællesskab læser I det, der sker i gemmelegen igen. Herefter vælger eleverne i makkerpar mellem de fra personalet (se nedenfor), der er med i gemmelegen og taler om, hvad netop denne eller de personer gør for at finde hundelufteren og konditoren. Lad også eleverne tale om, hvordan det kunne se ud på et billede, og lad dem herefter illustrere scenen.

Personalet, der hjælper til i gemmelegen:

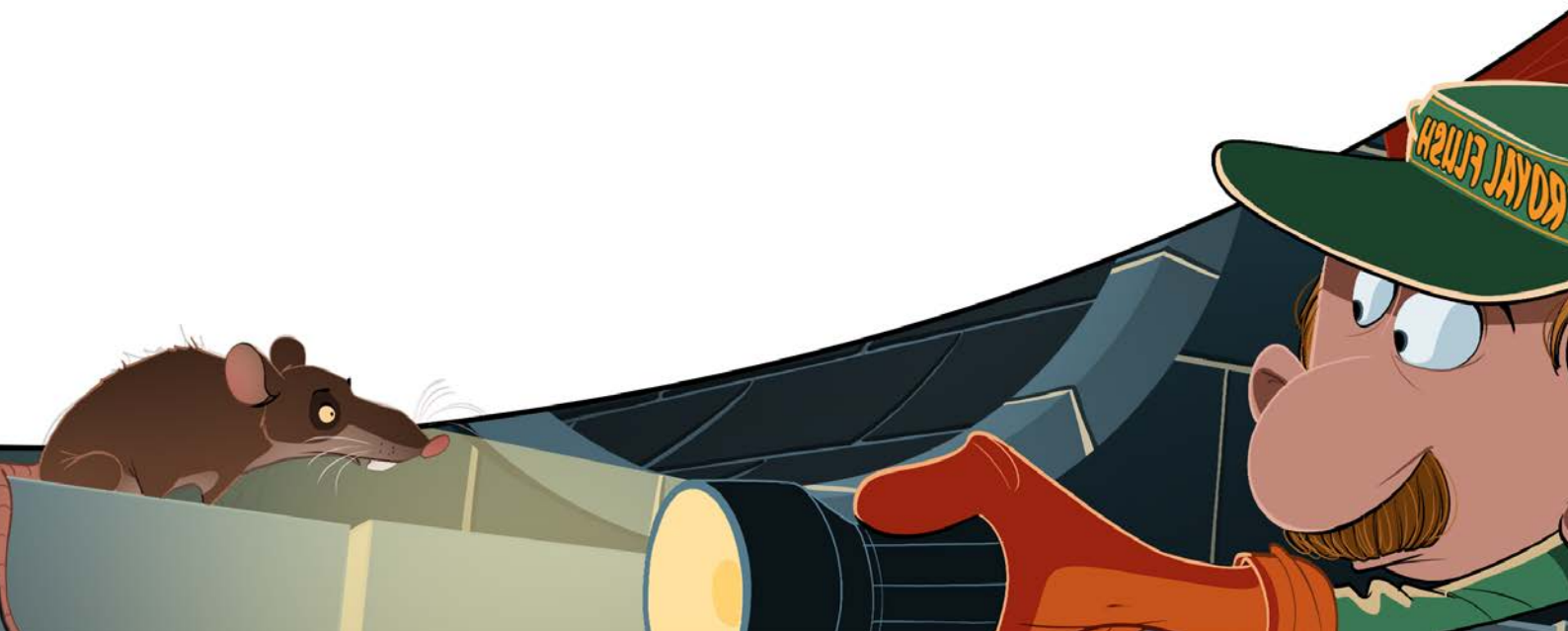
Dynerysterne, slikblanderne, rengøringspersonalet, syerskerne, VVS'erne, slamsugerne, vinduespudserne og blomsterbinderne.

## Forberedelse:

- Forbered oplæsning af gemmelegen i *Danmarks Hemmeligste Historie*
- Find papir, blyanter, tusser, farveblyanter etc.

## ”Hack” tableauet

Når eleverne har lavet et tableau, kan de arbejde med at skabe små hacks (en parafraze) ved at placere en ting i tableauet, som ikke oprindeligt er at se på billedet. De kan også lade personer eller ting ændre plads eller position – altså en lille spidsfindig ændring, som de andre elever skal få øje på og gætte. Denne variation er morsom, og den giver eleverne mulighed for at sætte fantasien fri.



# SPROG

Forfatteren Sofie Souid har en særlig evne til at bruge sproget og skabe sjove medrivende historier, hvor man skal holde tungen lige i munden for at følge med i et højt tempo og mange små kringelkroge. Sproget i *Danmarks Hemmeligste Historie* er både overraskende, legende og morsomt. Når vi leger med og går på opdagelse i sproget med varierede greb og aktiviteter, giver vi børnene adgang til begejstrende sproglige oplevelser med tekster. Vi følger på en måde de spor, forfatteren har sat i historien og bliver selv sprogligt skabende.



## Listeskrivning

I historiens begyndelse opremser forfatteren alle de personer, der arbejder på Amalienborg Slot. Fordel personerne på to lister - en liste, hvor ordet (professionen) er et sammensat ord, f.eks. sko-pudser, og en med de ord, som ikke er sammensatte, f.eks. konditor. Tal sammen om hvad et sammensat ord er, og hvordan det er opbygget for at skabe betydning.

### Forberedelse:

- Gennemgå listen over professioner på Amalienborg Slot. Du finder oversigten under bilag.
- Brug listen som udgangspunkt for arbejdet med at sortere ordene.

### \* Variation

Lav flere lister.

Det kan være lister med elementer fra historien såsom:

- Steder
- Genstande
- Personer
- Udråb
- Osv.

Det kan også være lister med ord, som eleverne kan finde i teksten:

- Samme begyndelsesbogstav
- Ens antal stavelser
- Sammensatte ord
- Sjove ord
- Osv.

## Ordsprog

*Danmarks Hemmeligste Historie* gemmer på et væld af sjove ord og vendinger. F.eks. slutter forfatteren historien af med:

*“... en lille fjer kan nemt blive til fem grillkyllinger”.*

Forfatteren Sofie Souid har leget med sproget og lavet sin egen version af et kendt ordsprog. Start med at lade eleverne finde frem til, hvordan det oprindelige ordsprog lyder. Tal sammen om, hvad ordsproget betyder, og lad eleverne visualisere det i en tegning.

Sæt derefter fokus på, hvad forfatteren har ændret - og hvorfor I tror, at hun har gjort det.

### Forberedelse:

Tal sammen om, hvad et ordsprog er. Lav evt. en fælles liste i klassen med ordsprog, eleverne kender.

### \* Variation

Gå på opdagelse i ordsprog.

Lad eleverne finde et andet ordsprog i teksten, som de illustrerer enten som tegning eller AI-genereret billede i Padlet på [skoletube](#).

Find ”Vejledning til at skabe et AI genereret billede i skoletubeværktøjet Padlet” under bilag.



## Liste med professioner

En kok	En konditor
En tjener	En skopudser
En dyneryster	En næsepudser
En rengøringsassistent	En brillepudser
En blomsterbinder	En slikblander
En snackhenter	En syerske
En slamsuger	En frisør
En fodvarmer	En hundeluffer
En VVS'er	En vinduespudser
En opvasker	En oppasser
En toiletsvupper	En chauffør
En garder	

Skriv en liste med ord (professioner), der er sammensat af to ord:

---

---

---

---

---

---

---

---

Skriv en liste med ord (professioner), der ikke er sammensatte:

---

---

---

---

---

---

---

---

# Illustrationer til Danmarks Hemmeligste Historie



# Illustrationer til Danmarks Hemmeligste Historie



# Vejledning til at skabe et AI-genereret billede i skoletubeværktøjet Padlet

## Sådan gør du:

1. Åbn [Skoletube](#) med Unilogin
2. Åbn Skoletubeværktøjet Padlet
3. Opret en "tavle" i Padlet, fx en 'væg'
4. Klik på "+opslag" i nederste højre hjørne
5. Klik på AI-genereret billede
6. Indsæt ordlyden af ordsproget i skrivefeltet
7. Klik på enter
8. Vælg det AI-genererede billede, du ønsker at anvende