

# SNEMÆND

**Transmogrifferen er blevet lavet om til en tidsmaskine, og I er landet midt i en kold og snerig vinter udenfor Steens hus.**

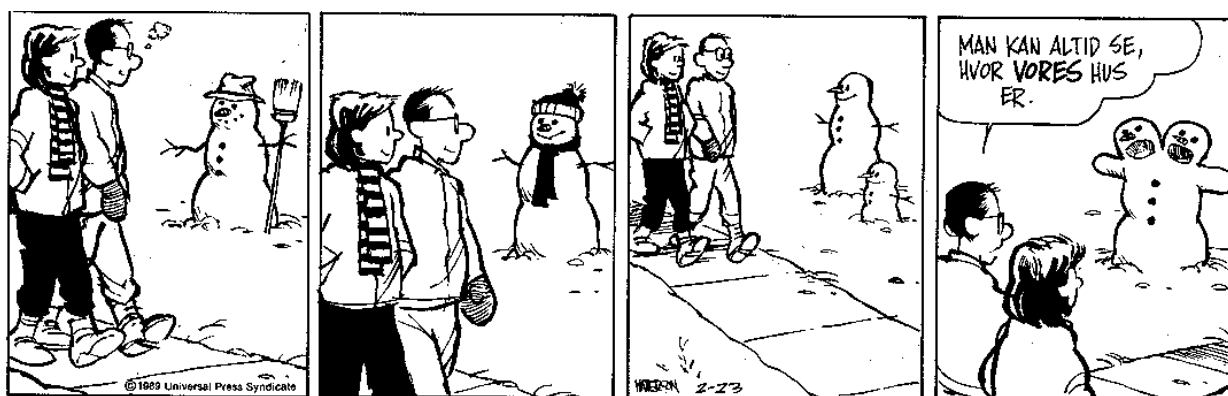
**Steen og Stoffer er helt vilde med at lave snemænd om vinteren. Men de kan ikke nøjes med ganske almindelige snemænd, deres skal være så ulækre og makabre som muligt.**

**Byg snemænd a la Steen og Stoffer i leret. Det må ikke være en direkte kopi af et af deres kunstværker.**

## Materialer:

**Ler**

**En god fantasi**



# SKOLEN

I er kommet ud fra transmogrifferen og opdager, at det er blevet mandag og ikke sommerferie, som I indstillede maskinen til. Transmogrifferen må være midlertidig i stykker, så derfor er det en ganske almindelig skoledag i dag. Og den kan I ikke slippe for.

Steen er ikke meget for at gå i skole, han vil helst blive hjemme og lave ulykker sammen med Stoffer. Derfor får han også altid lavet sine hjemmeopgaver i sidste øjeblik og med stor indflydelse fra hans livlige fantasi, Stoffer, rummænd eller hvem han nu lige kan sætte i arbejde.

Steen har fået en opgave i skolen, hvor han skal holde et "find en ting" foredrag for resten af klassen.

Opgaven går ud på, at Steen skal finde en eller anden ting, som han ved en masse om, og som han kan holde et ca. 5 minutters foredrag om.

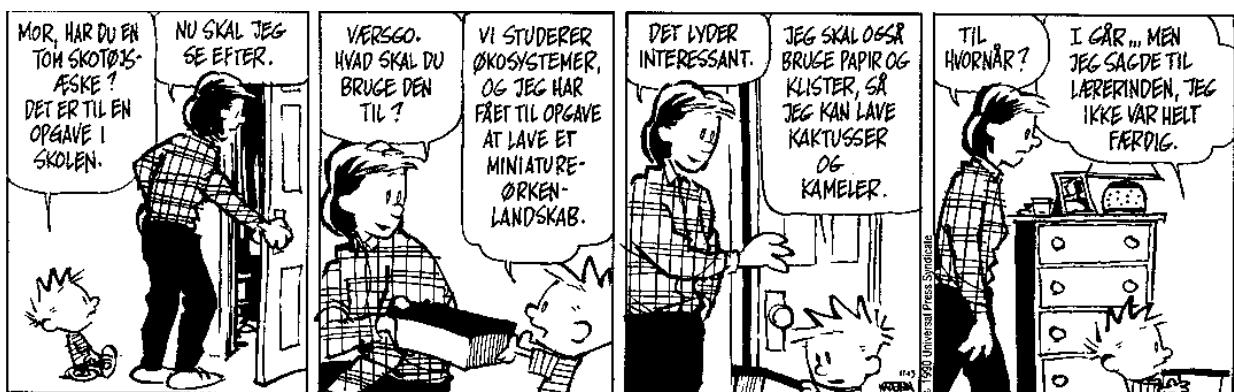
Klassen har fået en hel uge til at forberede sig, så de kan lave noget rigtig godt. Steen er ikke kommet i gang endnu, og det er i dag det skal fremlægges for alle de andre i skolen.

I skal forberede foredraget og fremlægge det klokken 15.00 (kaffepausen) i skolen.

## Materialer:

**Blyant**

**Papir**



# STOFFERBOLD

**FLOF !!!!**

**I er nu omdannet til ægte, men ikke helt professionelle, stofferboldspillere.**

**Ægte stofferboldspillere har en klud for øjnene, så det må I også lige have, inden I går i gang.**

**Stofferbold er et spil opfundet af Steen og Stoffer. Den vigtigste regel er, at der ikke er nogen regler.**

**Stofferbold tager for det meste udgangspunkt i et eksisterende spil, hvor reglerne bliver lavet om og ændret alt efter temperament og lyst.**

**Nu er det jeres tur til at spille Stofferbold. Fordi I er uøvede spillere, er der lavet nogle udgangsregler, så I kan få mest muligt ud af spillet.**

- **Vælg en dommer**
- **Del jer i to hold**
- **Holdene spiller mod hinanden**
- **Dommeren er den der bestemmer reglerne for spillet, start med rimelig enkle regler, fx : bolden skal ned i modstanderens mål.**
- **Undervejs ændres reglerne af dommeren fx: byt banelvdel, spil med ét mål, bolden må ikke kastes, der spilles med flere bolde, der må scores andre steder end i målet, alle mod én o.s.v. Jo værre jo bedre, det gælder om at bruge sin fantasi.**
- **Er dommeren for kedelig kan han udskiftes med en der har nogle bedre idéer.**
- **Dommeren bestemmer hvornår spillet er slut, medmindre det lykkedes et af holdene at vinde.**

----- Held og lykke med spillet -----

**Materialer**

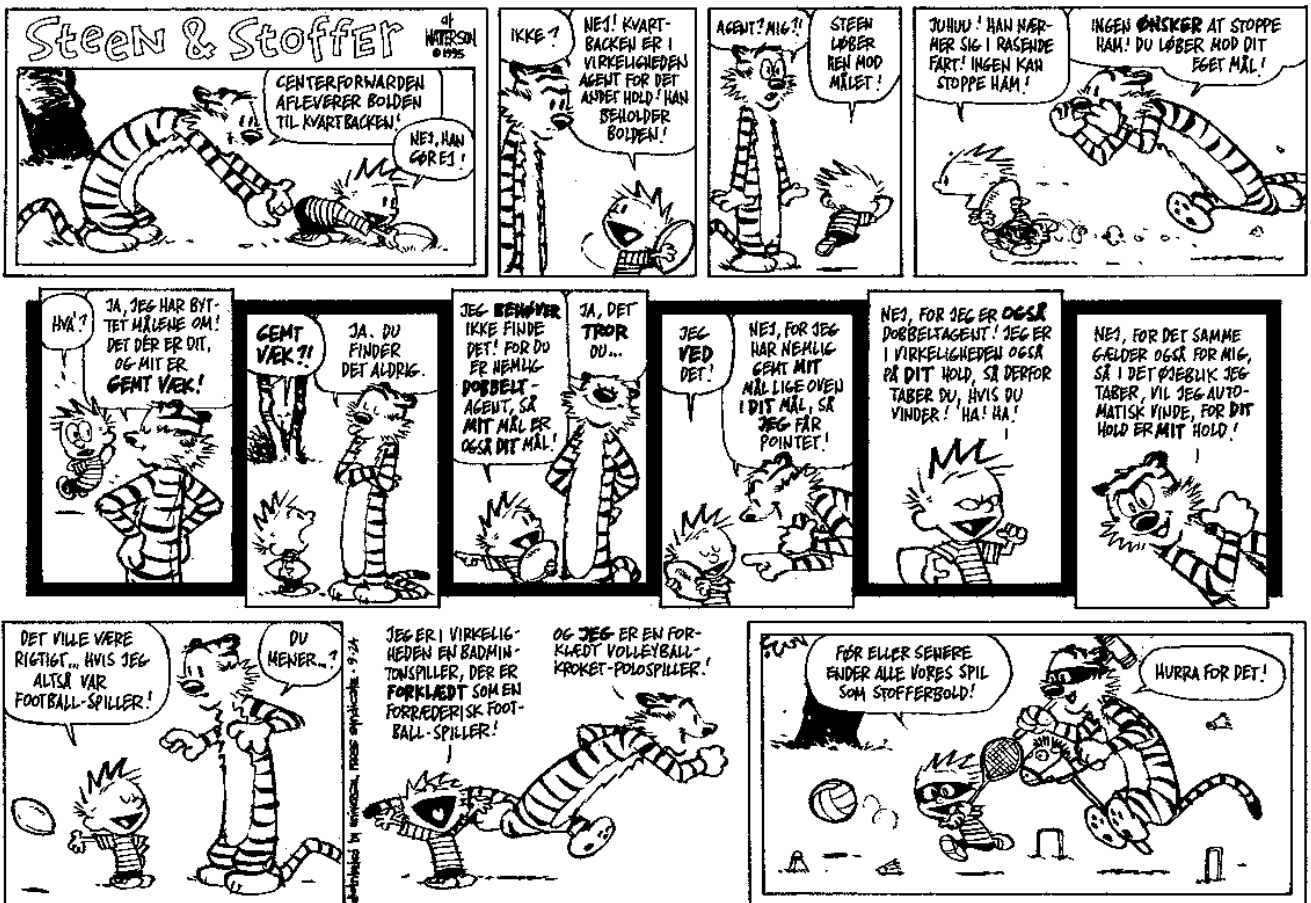
**Tørklæder**

**Mål**

**Bolde i forsk. størrelse**

**Forsk. spilleredskaber**

**Evt.**



# G.I.S.P-klubben

En transmogrifier kan gøre mange ting, denne gang er den blevet brugt til at flytte jer. I er landet i Steen og Stoffers hemmelige træhule, hvor I skal være med til at afholde et møde i G.I.S.P.

**G.I.S.P. står for "Godkender Ikke Slimede Piger".**

Det er Steen og Stoffers hemmelige klub, med kun de to som medlemmer. Klubbens formål er at genere det modsatte køn mest muligt, og da klubben kun kender én pige, nemlig Sussi, er det for det meste hende det går ud over.

Forresten bærer alle medlemmer af klubben avishat, sådan én må I hellere lave, før I går videre.

I dag har Steen bestemt, at klubben skal lave en fælde for Sussi, så hun kan blive fanget og få smidt vandballoner i hovedet. Først skal der nedskrives/ tegnes en detaljeret slagplan, der også indeholder en tegning af selve fælden, og derefter skal fælden bygges.

Men pas på, for Sussi er meget klog, så fælden skal være snedig for at få hende til at gå i:



**Materialer:**

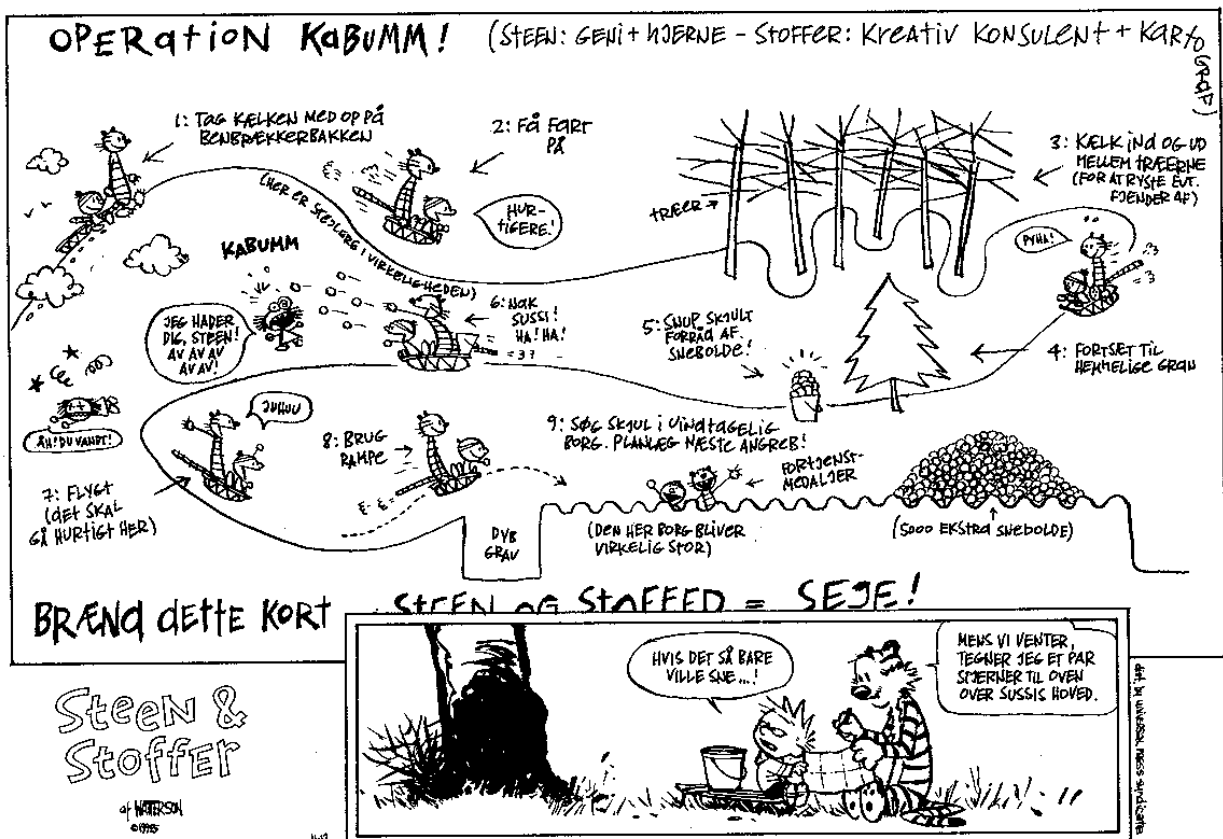
**Aviser**

**Naturmaterialer**

**Vandballoner**

**reb**

**Hvad I ellers kan finde**



# GODNATHISTORIER

**Hov, nu virker tidsmaskinen ikke igen. I må droppe turen tilbage til dinosaurerne, for I er ikke kommet længere tilbage end i går aftes. Faktisk er I dumpet ned lige før godnathistorielæsningstiden.**

**Steen er helt vild med at høre godnathistorie. Han vil helst høre adskillige godnathistorier hver aften og meget gerne den samme hver aften. Men det er ikke altid Steens far gider fortælle den samme historie aften efter aften, så derfor laver han tit om på historierne, så de ender helt anderledes, og meget mere makabert, end de plejer. Eller også digter han selv en historie med en fed morale, der fortæller Steen at han skal opføre sig ordentligt.**

**Det er nu jeres opgave at skrive sådan en historie. Om det skal være den ene eller anden slags, må I selv om, men den skal læses højt for alle andre når de skal sove i aften.**

## Materialer:

**Papir**

**Blyant**



# FOTO

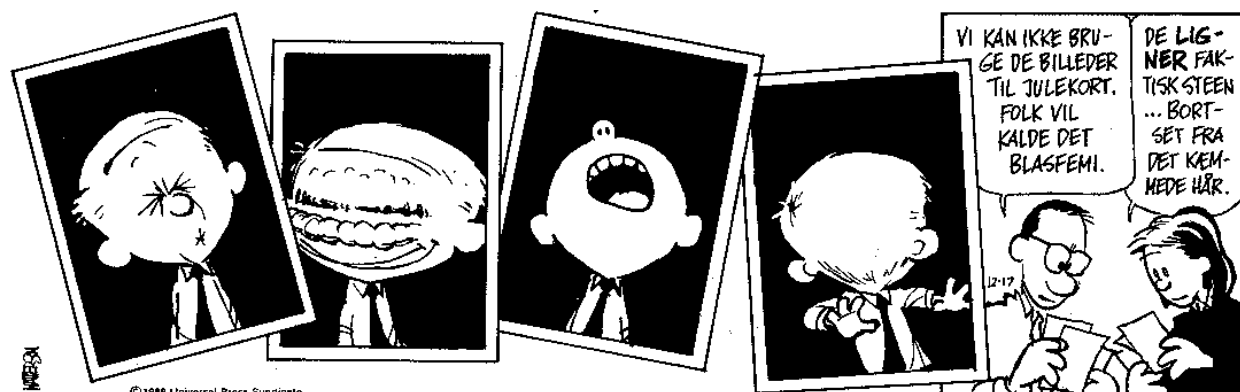
**Transmogrifferen virker fint denne gang. Det er blevet weekend og fototid.**

**Steen skal, som alle andre børn, til fotografen en gang imellem. Men i modsætning til de fleste andre børn, er det endnu ikke lykkedes nogen fotograf (og heller ikke Steens far) at tage et pænt billede af Steen. Han skærer nemlig altid ansigter, laver underlige frisurer, vender ryggen til o.s.v. når der skal tages billeder.**

**Det er nu jeres tur til at tage en stribe billeder til familiealbummet til minde om denne weekend. I har ét billede per mand i gruppen.**

## Materialer:

### **Fotografiapparat**





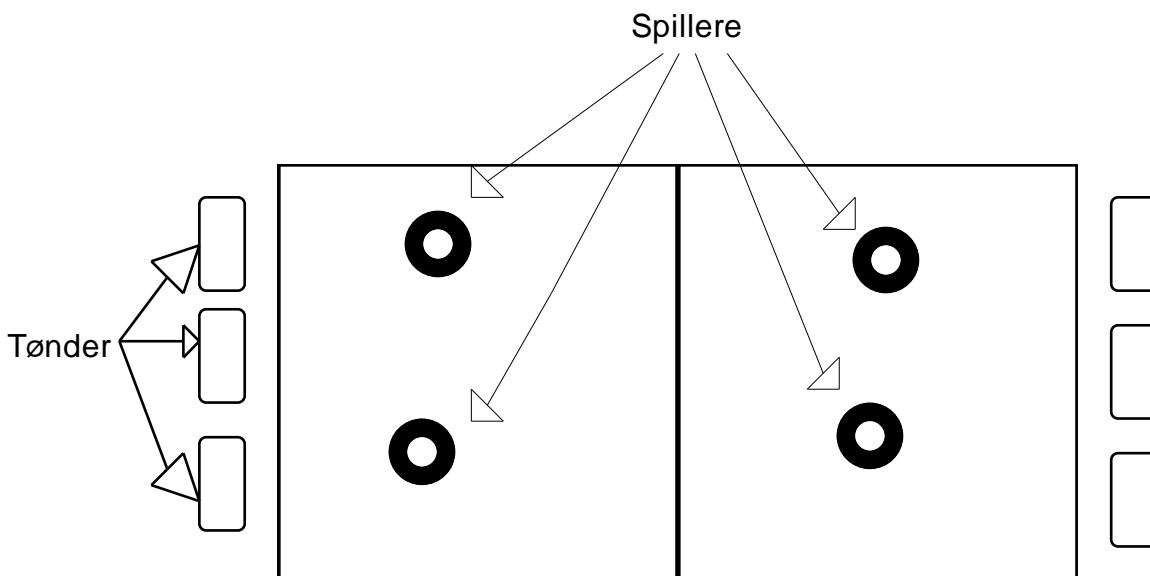
# MONSTERBOLD

I er nu landet på en fjern og fremmed planet, hvor der bor nogle særlige boblede rummonstre, alle meget over-ernærede og med store bilringe om maven.

Planetens eneste sportsgren, som de til gengæld dyrker hele tiden, hedder monsterbold, og de der ikke medvirker i denne sportsgren bliver udstødt af samfundet. Det er selvfølgelig ikke noget Steen og Stoffer er interesseret i, så de indvilger i at prøve sporten.

For at komme til at ligne de "indfødte" skal I iklædes nogle bilringe før I går i gang.

## REGLER:



Det gælder ganske enkelt for det ene af holdene, at både sine egne og modstanderens tønder over på modstanderens side. Alle kneb gælder, undtagen vold.



**VINTER**

**WEEKEND**

**STOFFERBOLDSPILLERE**

**RUMREJSE**

**G.I.S.P**

# AMØBERÆS

Som I nok ved er amøber nogle klamme slimklatter uden lemmer og uden hjerner, det eneste de laver er at optage mere føde og blive endnu større og mere slimede.

Et lidt kedeligt liv ville nogle nok mene, men ikke hvis man er en amøbe i Steen og Stoffers univers, her skal der nemlig kæmpes for føden.

Dette er et stafetløb mellem to hold kæmpe gelé-klatter der hver især ønsker at skaffe mest føde. I skal gennem forhindringsbanen iført en sovepose, og for enden af banen venter belønningen i form af en dåse tunfisk (Stoffer har også været med til at lave reglerne, og han er helt vild med tunfisk)

Dåsen hentes med tilbage og husk at I hverken har arme eller ben. Når alle på holdet har hentet en dåse, er I færdige.

**Materialer:**

**Forhindringsbane**

**Soveposer ?**

**To baljer**

**14 dåser tunfisk.**

