



Program

A: Hovedindgang

- A1: Kunst på Rosborg. Rundvisning kl. 13.15 og 14.15 (Mødested: Hovedindgangen)
- A2: Science på Rosborg. Rundvisning Kl. 14.00 og 15.00 (Mødested: Hovedindgangen)
- A3: Kom og klap robothunden Stella (Hovedindgangen)

B: Blok 1

- B1: Hækling og kartoffeltryk m.m. (Lokale 1.03 med 3t)
- B2: Dramatiseringer af historiske engelsk/franske begivenheder (Lokale 1.02 og 1.04 med 3b)
- B3: Samfundsfag: Tipskupon med præmier (Lokale 1.07 med 3f)
- B4: Religion med ofringer (Lokale 1.09 med 3e)
- B5: Legoværksted (Lokale 1.06 og 1.08 med 3y)
- B6: VR-briller (Fællesområdet i blok 1)

C: Hallen

- C1: Bordtennis, udfordre en idrætslærer i bordtennis (Foyeren til hallen)
- C2: Prøv klatrevæggen (Hvis vejret er godt er det udenfor og ellers inde i hal 8.01)
- C3: Springgymnastik: Se Vejle Gymnastik- og Idrætsforening (hal 8.01)
- C4: Pickleball (Hal 8.02 med 3m)
- C5: Diskodans (Lokale 8.11 med 3t)

D: Musik

- D1: Livemusik (Lokale 7.05 med 3f)
- D2: Lydinstallationer (Lokale 7.01 med 3e)

E: Blok 4

- E1: Supermarkers. Se en stor trebouchet blive laserskåret (fællesområdet i blok 4)
- E2: Eksperimenter. Raketaffyring kl. 13.15, 14.15 og 15.15 (Lokalerne 4.07, 4.08, 4.12 og fællesområdet ved blok 4 med 3z)

F: Dagligstuen

- F1: Kunststudstilling. Værker af 3g Bk (Væksthuset)
- F2: Koncert med Blink Kl. 13.15-15.30 og korkoncert kl. 15.30

G: Blok 3

- G1: Folkedans og laktatmålinger. Målinger laves kl. 14.30 og 15.30 (Lokale 3.01 med 3u)
- G2: Rosborgportræt i lyd og billede (Lokale 3.02 med 3j)
- G3: Levende jukeboks. Introsange gennem tider (Lokale 3.04)
- G4: Historie-underholdning (Lokale 3.06 med 3x)
- G5: Kreacafé: Hashfri hashkager, perleplader og halskæder (Lokale 3.05 med 3s)
- G6: Hækle- og spilcafé (Lokale 3.08 og 3.10 med 3c)
- G7 Præsentation af sprogfløjen, med quiz og spil (Fællesområdet i blok 3)

H: Blok 5

- H1: Fremmedsprogskaraoke og brætspil (Lokale 5.10 og 5.11 med 3a)
- H2: Debat/samtalecafé Kl. 13.15-14.30 (Lokale 5.12 med 3i)
- H3: Folkedans og debat-/samtalecafé (Lokale 5.14 og 5.15 med 3k)
- H4: Grafisk design i 70'erne (Lokale 5.13)
- H5: Psykologi, prøv forskellige små psykologiske eksperimenter (Gangen ude foran 5.11 og 5.12)

I: Projektivet

- I1: Bio-bingo/-battle (Lokale Projektivet)
- I2: Bolsjeværksted (Lokale Projektivet)