

The logo for 'GO LITTLE' is written in a playful, rounded font. 'GO' is in light blue with a dark blue outline, while 'LITTLE' is in white with a dark blue outline. A yellow star with a smiling face is positioned above the 'I' in 'LITTLE'.

GO LITTLE

---

Auditivt og visuelt univers

Målgruppe: Preschool 3-5 årige

---

# GOLITTLE-UNIVERSET

GoLittle er et selvstændigt univers i app'en og på hjemmesiden for de 3-5 årige, hvor omdrejningspunktet er LYD.

I GoLittle bor en gruppe sprudlende og nysgerrige karakterer, der elsker ALT ved lyd, de gode fortællinger og musik, der kan synges med på og danses til.

Hver karakter har deres egen tilgang til lyduniverset og de enkelte kategorier. For eksempel elsker én karakter viden, en anden går op i sport, og en tredje ved alt (næsten alt) om musik.

Universet og karaktererne er designet, så de er på niveau med målgruppen. Børnene kan genkende dele af deres egen adfærd og dagligdag i karaktererne.

Universet understøtter de forskellige programmer, som børnene kan lytte til, og karaktererne fungerer både som værter og guides til de forskellige shows og historier.

Karaktererne kan lede og inspirere børnene i GoLittle - både auditivt og visuelt.

Karaktererne vil også kunne optræde som "guest stars" i programmer med rigtige børn og voksne. Ligesom de kan optræde som dukker i den virkelige verden og deltage i live-forestillinger og meet and greets med målgruppen.



# LEGETYPER

GoLittle-universet og karaktererne er udviklet med afsæt i de seks forskellige fysiske legetyper og de syv indholdskategorier.

## 1. Den undersøgende og udforskende leg

Barnet bruger sanserne til at finde ud af, hvordan verden hænger sammen. Giv plads til børnenes nysgerrighed og lad dem pille, rode, ryste og mærke tingene.

## 2. Konstruktionsleg

Det handler om at skabe og udvikle, eksempelvis med sand, modellervoks eller Lego. Konstruktionslege stimulerer visualiseringen, materialeforståelsen og de taktile sanser – berøringssanserne.

## 3. Tumbleleg

Børnene leger med deres krop og lærer deres grænser at kende. Lad også de mindste børn eksperimentere med kroppen ved at kravle, krybe og trille.



## 4. Rolleleg

Ved at undersøge den verden, de er en del af, og forholdet mellem mennesker lærer børn at forstå deres egen rolle og sociale relationer. De lærer om konflikthåndtering, at drage omsorg for hinanden og styrker sproget.

## 5. Regelleg

Regellege et bygget op om et regelsæt, eksempelvis fangelege, gemmeleg, kampleg eller boldleg. Børn lærer at aflæse og forstå sociale relationer, skabe omsorg og gensidig respekt for hinanden.

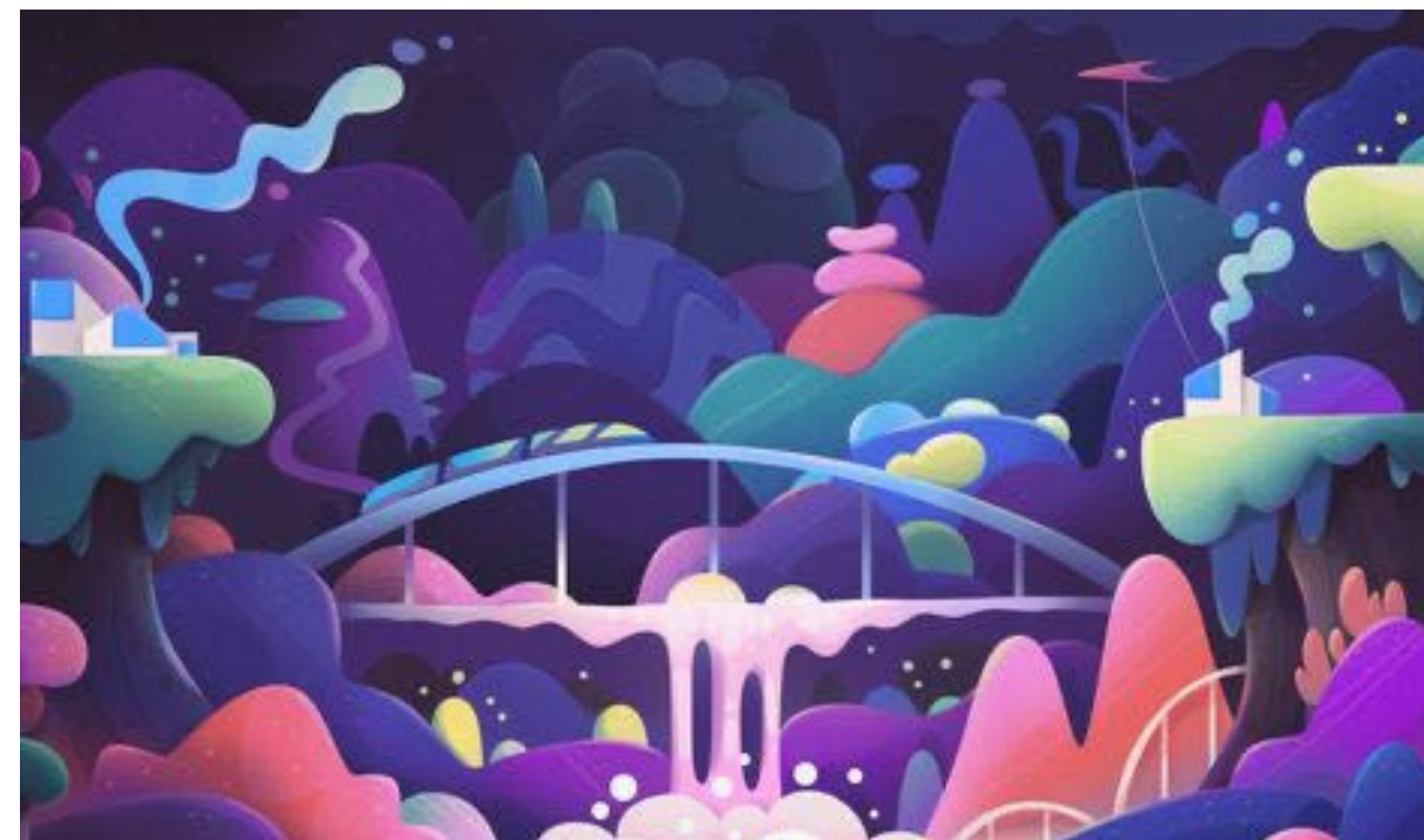
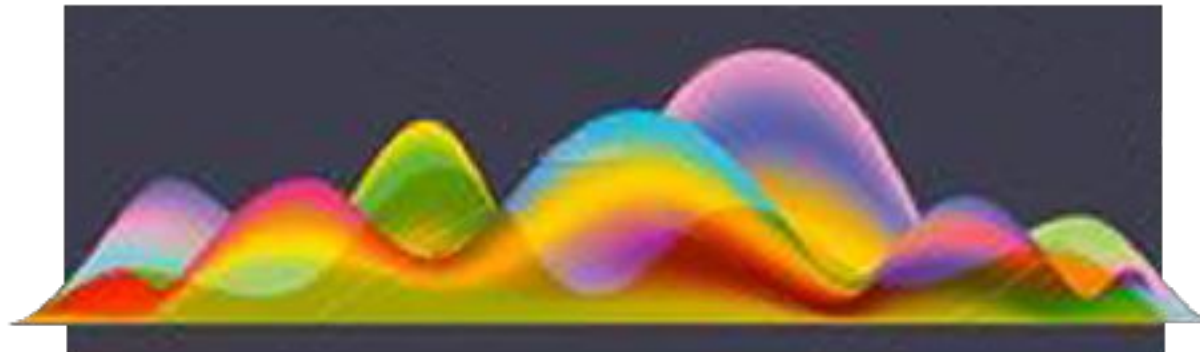
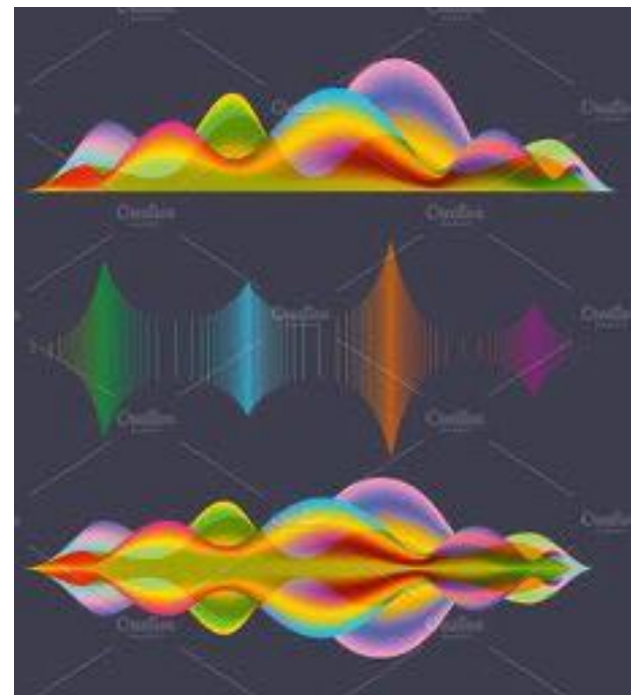
## 6. Fantasileg

Også kaldet symbolleg eller 'som om leg'. Barnet leger små fortællinger fra den fiktive eller virkelige verden. De laver mad, tager på redningsaktion eller leger politiet efter røverne. Fantasileg er vigtig for at forstå og bearbejde følelser.

# MOODBOARD - KARAKTERERNE



# MOODBOARD - UNIVERSET



# BESKRIVELSE AF KARAKTERERNE

*Kategorier: Musik, kultur*

*Legetype: Den undersøgende og udforskende leg*

## **NODE**

Node elsker ALT med musik. Node kan synge, spille instrumenter og kender til alle de bedste børnesange. Dog kan Node til tider have lidt svært ved at holde takten og ender tit med at lave sjove og skøre rytmer, som får alle til at grine.

Desuden er hun også lidt af en opdagelsesrejsende inden for musikinstrumenter, som bringer hende rundt i verden blandt mange forskellige kulturer.

*Kategorier: Viden, kultur*

*Legetype: Rolleleg*

## **KNIRK**

Knirk elsker alt, der har med viden, hvem vi var, er og hvor vi er på vej hen at gøre. Knirk kan fortælle med en imponerende viden om alting! Om historie, naturvidenskab, mysterier, teknologi og kultur.

Knirk har en underlig vane med at synge og rime fakta på de mest uventede tidspunkter. For eksempel kan Knirk pludselig lave en rap om oldtidens Egypten midt på legepladsen.

# BESKRIVELSE AF KARAKTERERNE

*Kategorier: Underholdning, viden*

*Legetype: Den undersøgende og udforskende leg*

## **BRØL**

Brøl elsker alt ved rummet - og at have det sjovt. Han er ikke rigtig bange for noget og tror på, at han kan blive en fantastisk astronaut og opdage nye planeter.

Brøl nyder at lave pranks og synes, det er sjovt, når andre pranker tilbage. Brøl er altid den første til at prøve nye ting og har en vane med at råbe og grine utroligt højt, især når der fortælles vittigheder - særlig hans egne.

Brøl er meget direkte og siger ofte sin mening uden at tænke sig om.

Natten og mørket er noget af det bedste, Brøl ved, for så kan man rigtig se alle de fantastiske stjerner og hele det uendelige univers.

Desværre bliver Brøl ret hurtigt træt og kan pludselig falde i søvn på de mærkeligste steder og tidspunkter - måske ikke den bedste egenskab, hvis man vil være astronaut!

*Kategorier: Underholdning, Drama, Natur*

*Legetyper: Fantasileg*

## **VRØVL**

Vrøvl elsker historier, men men mest af alt elsker han at skabe sine egne vilde fortællinger. Vrøvl er utrolig fantasifuld og en drømmer af format. Vrøvl forestiller sig alle mulige scenarier og er ikke bange for at fortælle den mest absurde løgnehistorie.

Derude over nærer Vrøvl en dyb kærlighed til naturen og fungerer næsten som en spejder med en overaktiv fantasi. Vrøvls oplevelser i naturen tager ofte en overgearet og morsom drejning.

Vrøvl skal dog lære at give plads til andres historier og meninger.

# BESKRIVELSE AF KARAKTERERNE

*Kategorier: Underholdning, kultur, (bevægelse)*

*Legetype: Regelleg, tumleleg*

## **POW**

Pow ELSKER sport, og alt i livet er en konkurrence. Pow ved alt om sport og regler og hader, hvis der er nogen snyder. Det må man nemlig ikke.

Pow prøver at opfinde sine egen sportsgrene og spil som "Støvsugerbasketball" eller "Sofafodbold".

Pow elsker at arrangere alle mulige konkurrencer: Hvem kan spise flest skumfiduser på et minut eller hvem kan hoppe højest på ét ben.

Pow skal lære, at alt ikke behøver at være en konkurrence

*Kategorier: Favner flere, men bl.a. musik*

*Legetype: Den undersøgende og udforskende leg*

## **GISP eller GIPS (sjovt med begge navne)**

Gisp er bange for stort set alt, undtagen musik, for Gisp elsker at danse. Musikken må bare ikke være for høj!

Gisp er meget let at forskrække. Det kræver ikke meget mere end et "Bø", før han hopper op i luften.

De andre gør altid en indsats for at få Gisp til at prøve nye ting, og selvom Gisp bagefter siger: "Pyh ha, det gik ok," bliver Gisp straks bange for det næste.

Gisp fungerer godt i samspil med de øvrige karakterer, da Gisp, via sin frygt, kan få de andre til at fortælle og shine.



# BESKRIVELSE AF KARAKTERERNE

*Kategorier: Kultur, viden*  
*Legetype: Konstruktionsleg*

## **PUF**

Puf elsker at finde ud af, hvordan ting fungerer. Puf har en helt speciel evne til at formindske sig selv og gå på opdagelse. F.eks. ind i et øre, i en maskine eller endda i en myretue!

Puf elsker at forstå, hvordan ting fungerer, og Pufs nysgerrighed kender ingen grænser.

Desuden er Puf en dygtig opfinder, der konstant eksperimenterer med at genskabe de mekanismer, Puf støder på under sine eventyr. Samtidig bruger Puf sin kreative fantasi til at opfinde helt nye ting og løsninger.

Måske finder Puf på et tidspunkt ud af, at nå Puf er inde i øret på forskellige dyr, så kan Puf også forstå, hvad de siger.

*Kategorier: Kultur, viden*

*Legetype: Den undersøgende og udforskende leg*

## **EKKO (kan lidt det sammen som brøl)**

Ekko elsker lyde og er en slags tingfinder inden for lyd. Ekko går altid rundt med høreboffer og en mikrofon for at optage alle mulige nye lyde.

Ekko bevæger sig rundt i byen, i skoven, i supermarkedet - overalt - og indsamler lyde.

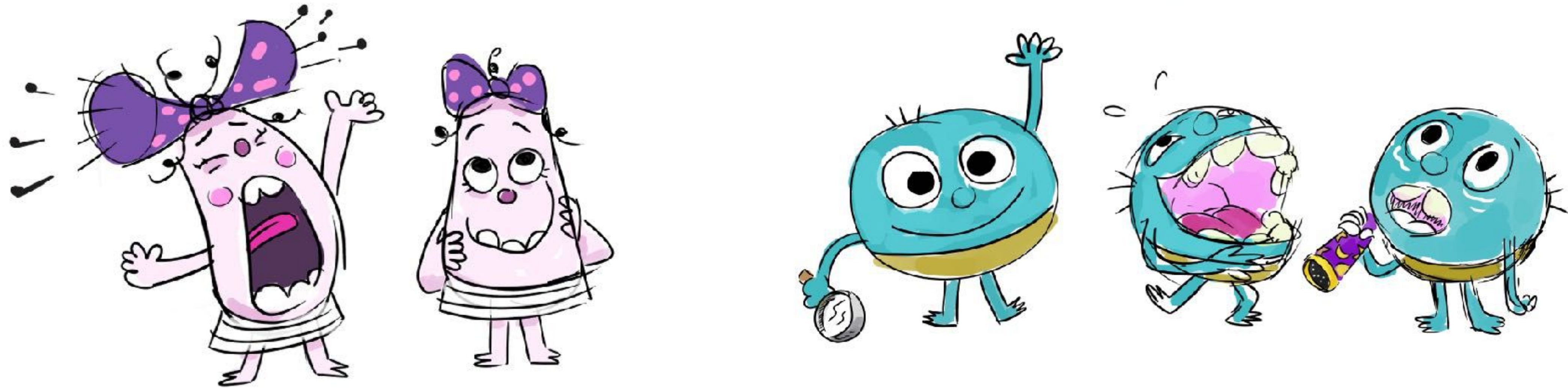
Ekko har også en stor interesse for sprog. Ekko elsker faktisk alle sprog og vil gerne lære at sige hej og goddag på alle sprog i hele verden. Så det kommer børnene i GoLittle også til at lære.

Ekko arrangerer ofte lyd-konkurrencer, hvor man skal gætte, hvorfra de forskellige lyde stammer.

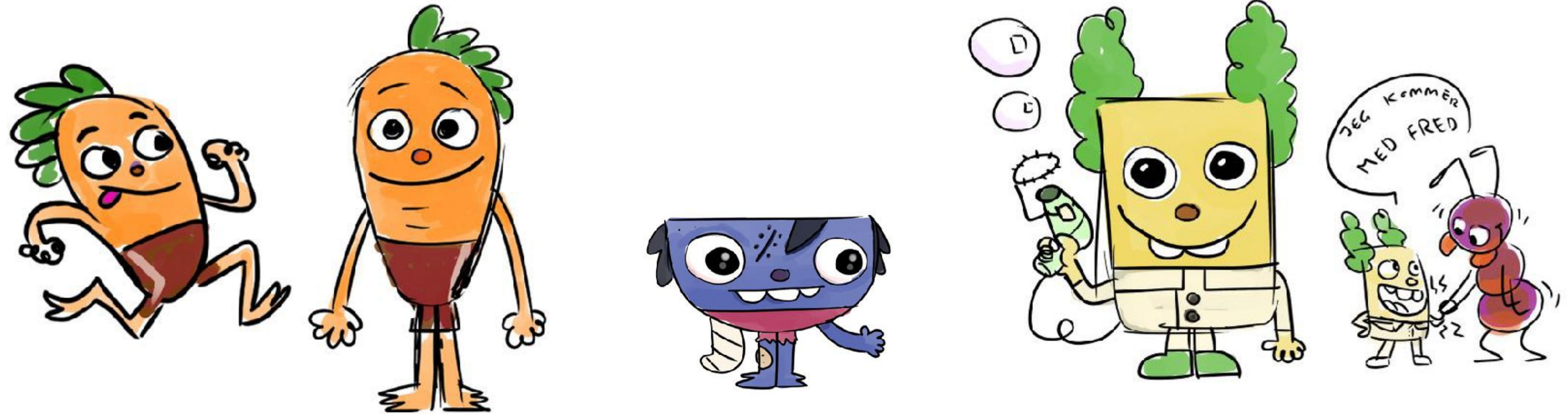
Ekko er også lidt distraheret, og i sin jagt på lyde kan Ekko godt glemme tid og sted, hvilket kan resultere i, at Ekko fare vild eller pludselig befinder sig på et skib, der begynder at sejle.

Ekko er ikke bange, men optimistisk, og Ekko finder altid en løsning.

# KARAKTERERNE - SKITSER



# KARAKTERERNE - SKITSER



# APP OG HJEMMESIDE

GoLittle-appen og hjemmesiden vil afspejle det visuelle univers og karaktererne. Universet integreres i det nuværende app- og hjemmeside grid, men tilføjer samtidig en ny og spændende børnestemning.

Karaktererne spiller centrale roller, idet de fungerer som ikoner for forskellige kategorier og også vises i thumbnails til episoderne for at sikre genkendelighed hos børnene.

Universet vil ikke kun være en del af baggrunden, men vil danne grundlaget for hele designæstetikken, hvilket skaber en sammenhængende og engagerende brugeroplevelse for målgruppen.

