



NILS HÅKANSSON & JOHAN LEION (ILL.)

SIDAN 1

## Flatworld – Graven i Domhamra bruk

Lärarmaterial

### VAD HANDLAR BOKEN OM?

Direkt efter skolvslutningen får Sven, Said och Stella ett sms med tågbiljetter till Domhamra. De vet inte vem som har skickat biljetterna men de tror att det är Oden. I Domhamra får de i uppdrag att ta sig till Ursula Somns herrgård för att förstöra inverteraren som hon har byggt. Men det är inget lätt uppdrag då de får tampas med både monster, vättar och troll.

### LGR22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Gemensam och enskild läsning. Strategier för att förstå och tolka ord, begrepp och texter från olika medier. Att urskilja texters budskap, både det direkt uttalade och sådant som är indirekt uttryckt. (SV åk 4–6)
- Sammanfattning av texter. (SV åk 4–6)
- Resonemang om texter med koppling till sammanhang inom och utanför texten samt till den egna läsupplevelsen. (SV åk 4–6)
- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg. (SV åk 4–6)

### ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift, urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer.
- Anpassa språket efter olika syften, mottagare och sammanhang.
- Läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften.



## LGRA22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Gemensam och enskild läsning. Sambandet mellan ljud och bokstav. Strategier för att avkoda, förstå och tolka ord, begrepp och texter. (SV åk 4–6)
- Att återge delar av innehållet i olika texter samt resonera om budskap och handling i texterna. (SV åk 4–6)
- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva enkla texter. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar. (SV åk 4–6)

## ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift.
- Läsa och reflektera över skönlitteratur och andra texter.

## FACIT LÄSFÖRSTÅELSE

**Frågor på raden** (Du hittar svaret på raden, direkt i texten.)

1. *De fick tågbiljetter till Domhamra.*
2. *Hans föräldrar lät inte honom åka.*
3. *Hon är ägare till det företag som tillverkat Flatworld.*
4. *En maskin som bytte plats på den riktiga världen och spelvärlden.*
5. *Någon som hjälpte dem i kampen mot Ursula Somn.*
6. *Ingen, den körde av sig själv.*
7. *Den heter Domhamra bruk.*
8. *För att kunna ta sig in på Ursula Somns herrgård.*
9. *Troll, vättar, klappergastar och andra monster.*
10. *Det gjorde två vättar.*
11. *Hon är hans mamma.*



**Frågor mellan raderna** (Du måste tänka efter när du har läst texten.)

Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

12. *Klockan är 10.00.*
13. *För att Ursula kan upptäcka dem med sitt avancerade bevakningssystem.*
14. *Det finns ett larmsystem som upptäcker allt som rör sig på marken. Larmet tjuvar högt och kan ge stötar.*
15. *För att han ville att vättarna skulle börja bråka med varandra.*
16. *De ska börja i åk 7.*

**Frågor bortom raderna** (Fundera och ge ett eget svar.)

17. *Eget svar.*
18. *Eget svar.*
19. *Eget svar.*
20. *Eget svar.*