



BENJAMIN BIRD, PATRYCJA FABICKA (ILL.)

SIDAN 1



Slukad av spelet

Lärarmaterial

VAD HANDLAR BOKEN OM?

Boken handlar om Arvid som spelar teve-spel i källaren. Han förlorar mot monstret igen. Plötsligt kommer ett budskap upp på skärmen: Tryck på knappen för att fortsätta – om du vågar! Arvid trycker på knappen och då blir allt svart. Strömmen har gått, tror Arvid. Nu är han inne i spelet. Han springer i en labyrint och blir jagade av monstret som kommer närmare och närmare. Arvid hittar en sten som sticker ut ur väggen och där finns han ett svärd. Kommer Arvid att lyckas besegra monstret?

LGR 22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Att återge delar av innehållet i olika texter samt resonera om budskap i texterna och jämföra med egna erfarenheter. (SV åk 1–3)
- Grundläggande textbearbetning. (SV åk 1–3)
- Att lyssna aktivt och återberätta viktiga delar av ett innehåll. (SV åk 1–3)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift, urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer.
- Läs och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften.



LGRS 22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Gemensam och enskild läsning. Sambandet mellan ljud och bokstav. Strategier för att avkoda och förstå ord, begrepp och enkla texter. (SV åk 1–3)
- Att resonera om innehållet i olika texter. (SV åk 1–3)
- Gemensamt och enskilt skrivande. Strategier för att skriva ord, meningar och enkla texter. Skapande av texter där ord och bild samspelar, såväl med som utan digitala verktyg. (SV åk 1–3)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift samt med andra former för kommunikation.
- Läsa och reflektera över skönlitteratur och andra texter.



SANT ELLER FALSKT?

Ett sätt att bearbeta boken är med hjälp av strukturen *Sant eller falskt?*, där eleverna tränar på att framföra sina åsikter, motivera sina inlägg och ställa frågor som leder samtalet vidare. Denna struktur gör att eleverna måste motivera varför de tycker på ett visst sätt, vilket utvecklar deras sätt att uttrycka sig. Alla i gruppen måste ta gemensamt ansvar för att se till att alla är delaktiga i samtalet genom att gruppmedlemmarna turas om att tala samt bjuder in mer tystlåtna kamrater till samtalet.

Gör så här:

- Dela in eleverna i grupper om fyra. Ge grupperna lappar med påståenden från boken. Några påståenden kan vara enklare, sådana som man kan hitta "på raderna" i boken, medan andra kan vara svårare och kräva att eleverna har läst "mellan raderna" för att kunna enas. Ge varje bord varsin uppsättning av påståendena.
- På borden ska det ligga ett rött och ett grönt papper. Lapparna med påståenden ska ligga med den tomma sidan uppåt. En av eleverna börjar med att ta en lapp och läsa upp påståendet.
- Alla får fundera en liten stund och sedan dela med sig av sin åsikt.
- När alla har uttryckt sin åsikt en gång kan samtalet fortsätta mer fritt om eleverna inte är överens. Om de inte kan enas kan de lägga lappen mellan det röda och det gröna papperet.
- När alla i gruppen är överens om ett påstående är det nästa elevs tur att läsa upp ett nytt påstående och samtalen fortsätter.
- När alla grupper har blivit klara, kan man låta grupperna gå från bord till bord för att se hur de andra har tänkt. Finns det något påstående de inte förstår eller inte håller med om tar de den lappen med sig. Väl tillbaka vid sitt eget bord får de elever med lappar läsa upp och förklara varför de har tagit dem med sig. Den "ifrågasatta" gruppen får möjlighet att förklara hur de har tänkt.

VEM ELLER VAD SKA BORT?

Ta fram fyra bilder som du tycker passar till boken. Det kan vara fyra saker/personer/händelser som alla kan kopplas till varandra på något sätt, men där det också alltid går att säga att en hör lite mindre ihop med de andra. Välj saker där det inte finns en given lösning utan se tvärtom till att fundera igenom så att alla sakerna är bortplockbara ur någon synvinkel.

Exempel:

En bild på en spelkontroll, en bild på en labyrinth, en bild på ett skelett och en bild på ett stengolv.



Olika tankealternativ kan här vara:

Alternativ 1: Spelkontrollen ska bort för den är utanför spelet.

Alternativ 2: Labyrinten ska bort för att ordet börjar på bokstaven I.

Eleverna har säkert ännu fler alternativ.

Visa bilderna för eleverna och be dem fundera på vilken bild de tycker hör minst ihop med de andra. Poängtera att det inte finns något "rätt" svar.

När eleverna har funderat en stund pratar de med en klasskompis och diskuterar vilken bild de har valt bort och varför de valt bort just den bilden.

Efter det pratar ni gemensamt i klassen om allas tankar kring vilken bild som ska bort.

Sedan kan eleverna göra egna "Vem eller vad ska bort?"

EGNA FRÅGOR TILL BOKEN

Att träna eleverna i att skapa egna frågor gör att de övar sin reflekterande läsart och inte bara lär sig att svara på frågor som läraren alltid återkommer till.

Ett sätt är att låta eleverna skriva in sina frågor på en "padlet" som skapas på padlet.com. Det är en digital anslagstavla där man kan sätta upp "lappar" med sina frågor. Eleverna kan på så sätt läsa varandras frågor medan de skriver dem. Låt eleverna svara på varandras frågor. Genom att svara på frågorna upptäcker de att en del frågor är svåra att svara på. Detta kan ge bra diskussioner kring hur en fråga ska ställas som andra ska kunna svara på.

Ge eleverna några exempel på hur de kan börja ställa sina frågor:

På raderna och mellan raderna

Vem? Vad? Varför? Var? När? Hur?

Bortom raderna

Vad gillar du bäst i boken?

Varför tror du ...?

Vad tror du att ...?

Hur tror du ...?

Vad tror du händer ...?

Vad tänkte du när du läste att/om ...?



FACIT

LÄSFÖRSTÅELSE

Kapitel 1

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

1. Var sprang Arvid?
Arvid sprang i en stenlabyrint.
2. Vad händer här?



Arvid kastar spelkontrollen för att han förlorade spelet.

3. Vilken färg hade monstret i spelet?
Monstret i spelet var lila.

Frågor mellan raderna

(Du måste tänka efter när du har läst texten. Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

4. Varför slängde Arvid spelkontrollen på golvet?
Han slängde spelkontrollen på golvet för att han blev arg för att Slutbossen hade slagit honom igen.
5. Varför tror du att författaren har döpt detta kapitel till *Tryck på knappen*?
Eget svar.

Frågor bortom raderna

 (Fundera och ge egna svar.)

6. Hur gammal tror du att Arvid är?
Eget svar.
7. Arvid får ett meddelande om att trycka på knappen för att fortsätta spela. Vad skulle du ha gjort om du hade varit Arvid?
Eget svar.

Kapitel 2

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

8. Var har Arvid hamnat i detta kapitel?
Arvid har hamnat i teve-spelet.

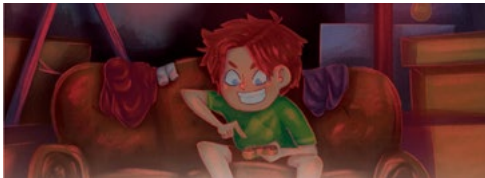


9. Vilken gång i labyrinten valde Arvid?
Arvid valde den vänstra gången.
10. Vad fanns i hålet i golvet?
Det fanns flera hundra skelett i hålet.
11. Varför tror Arvid att det blir svart i rummet?
Arvid tror att det blir svart för att strömmen har gått.

Frågor mellan raderna

(Du måste tänka efter när du har läst texten. Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

12. Vad gör Arvid på bilden?



Arvid trycker på knappen för att starta spelet.

13. Varför ser Arvid rädd ut på denna bild?



Arvid ser rädd ut för att monstret är på väg mot honom.

Fråga bortom raderna (Fundera och ge ett eget svar.)

14. Vad tror du kommer att hända med Arvid när alla knotiga händer griper efter honom?
Eget svar.

Kapitel 3

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

15. Hur fick Arvid tag på ett svärd?
Arvid fick tag på ett svärd genom att trycka på en sten som stack ut ur väggen. När han tryckte på stenen öppnades ett fack och där låg ett svärd.
16. I vilket rum har Arvid sitt teve-spel?
Arvid har sitt teve-spel i källaren.



Fråga mellan raderna

(Du måste tänka efter när du har läst texten. Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

17. Det står att Arvid kom till en skarp krök. Hur skulle du förklara vad en krök är?
Eget svar.

Frågor bortom raderna (Fundera och ge egna svar.)

18. Vad tror du har hänt med Arvid?
Eget svar.
19. Rita upp labyrinten som Arvid sprang igenom så som du tror att den ser ut.
Eget svar.

Analyserande frågor

20. Under hur lång tid tror du att boken utspelade sig från början till slutet?
Eget svar.
21. Om du fick lägga till en bild i boken, var i boken tycker du då att den bilden ska vara? Hur ska bilden se ut? Beskriv bilden eller rita den.
Eget svar.

BAKLÄNGESORD

1. onetsmr = monster
2. älakrle = källare
3. vArdi = Arvid
4. sosbtsleun = slutbossen
5. yltbarinl = labyrint
6. klestet = skelett
7. pakpenn = knappen