

Läsnyckel

S som i skräck - Bortförd

Ewa Christina Johansson

Ill. : Carl Stenmark

Bortförd är första delen i en ny serie av populära Ewa Christina Johansson. Sagas bästa kompis Sigrid är en riktig gamer, men när hon börjar spela det nya hajpade datorspelet "S som i skräck" blir hon som besatt. En regnig kväll försvinner Sigrid oförklarligt från sitt rum. Nu är det upp till Saga och Sigrids pojkvän Hugo att ta reda på vad som verkligen hänt.

Innan du läser

Titta på omslaget. Vad föreställer bilden? Läs titeln. Titta närmare på titeln, hur är den utformad? Typsnitt kan ofta signalera vilken sorts bok det är. Vad får du för associationer till typsnittet titeln är skriven i? Även vilka färger som används och så klart vad omslaget föreställer, ger läsaren en fingervisning om vilken typ av bok det är man håller i sin hand. Vad tror du boken kommer att handla om efter att ha funderat över dessa?

Läs baksidestexten. Stämde handlingen med vad du trott när du kollade på omslaget? Vad skiljer sig? Vad tror du det är som har hänt Saga?

Medan du läser

Den kursiverade texten i början kallas för prolog. Ta reda på mer om vad en prolog är! Varför har författaren valt att ha en prolog här tror du? Vad är det du får reda på?

Kapitel ett

Var kommer du in i bokens handling? Är det före eller efter prologen?

Sigrid och Saga sms:ar med varandra. Hur brukar du skriva med dina kompisar? Vilka forum och appar använder du dig av?

Vad innebär det egentligen att något är "hajpat"? Hur blir det "hajpat"?

Diskutera i mindre grupper. Kom på några olika saker/händelser/företeelser som varit en del av en "hajp". Varför tror ni att just dessa grejer fått så stor spridning? Vad var det som hände när de "förlorade" sin "hajp"? Vad finns det för för- och nackdelar med "hajpar"?

På sidan 12 gör författaren en så kallad "plantering", en detalj presenteras som kan tyckas obetydlig i sammanhanget men kommer att få betydelse senare... Vad får du veta om hur Sigrid ser ut när hon spelar?

På sidan 17 går Sigrid igenom tre ansiktsuttryck på rad; koncentrerat, häpet och rädd. Hur ser dessa ansiktsuttryck ut? Diskutera gärna – har ni olika föreställningar om hur dessa ansiktsuttryck ser ut?

Vem av Sigrid och Saga är det troligast att du hade blivit kompis med? Fundera över hur de beskrivs och diskutera med en klasskompis.

Kapitel två

Gör en skiss av Sigrids rum utifrån Sagas beskrivning på sidan 20. Jämför rummen med varandra, har ni fått samma bild utifrån beskrivningen?

Hur tycker du spelet som Sigrid spelar verkar? Vad hade du gjort i Sagas situation?

Vad är det som har hänt tänker du? Vad i texten tycker du pekar mot din teori?

Kapitel tre

Varför säger inte Saga någonting till de andra om vad hon sett?

Varför får hon så bråttom ut i hallen när det ringer på dörren?

Hade du vågat gå in i Sigrids hus? Vad tror du det är Saga skymtar i Sigrids fönster?

Kapitel fyra

Vad tror du det är för vanliga personer Saga ser i spelet? Varför tror du Saga känner så starkt för pojken som ber om hjälp i spelet? Vad hade du gjort om någon sträckt sig ut ur datorskärmen mot dig?

Saga känner elaka ögon i ryggen. Det händer ibland att man känner sig bevakad – men oftast är det ingen där. Tror du att det finns något där som bevakar Saga? Varför tror du i så fall att det smyger på Saga?

Kapitel fem

Miljön kan ofta förstärka en känsla i en bok. Regnet och stormen förstärker känslan av att något hemskt har hänt. Föreställ dig att det hade varit en solig sommarförmiddag istället för en regnig stormig kväll, hur hade du gjort historien läskig då?

Saga får en "klibbig känsla". Hur föreställer du dig att det känns? Vad tror du författaren menar när hon skriver det?

Vad kan det vara för förkylning alla på skolan lider av?

Vad är det Hugo egentligen vill berätta för Sigrid tror du?

Hade du svarat i din kompis mobil om du var i Sagas situation? När är det okej att gå igenom någon annans meddelanden tycker du?

Vad/vems blod tror du det är på skärmen?

Kapitel sex

Vad gör man när man går skallgång?

Om någon hade visat dig en artikel om barn som försvunnit via ett datorspel hade du trott på det? Vad är det som gör att Saga tror på artikeln? Hur tror du de förvunna personerna hamnat i spelet?

Kapitel sju

Hugo ger Saga hopp om att få Sigrid tillbaka men de kan inte berätta det för Sigrids mamma. Vad tror du hade hänt om de hade försökt förklara allt för Sigrids mamma?

Vad finns det för ledtrådar i kapitlet till att allt kanske inte kommer att lyckas?

Kapitel åtta

Varför tar fladdermusen Hugo och inte Saga? Fladdermusen måste haft möjlighet att ta Saga när hon satt vid datorn själv – varför gjorde den inte det tänker du?

Efter läsningen

Vilken scen i boken skapade den starkaste bilden hos dig?

Välj något du vill citera från boken och förklara varför du valde just de orden.

Vad tycker du berättelsen handlar om? Försök sammanfatta det på en eller två meningar.

Många böcker utspelar sig på flera olika platser och över ganska lång tid. Men hur är det med denna? Hur lång tid tror du det tar för hela historien att utspela sig? Var någonstans i berättelsen kommer prologen in?

Slutet är en riktig så kallad "cliffhanger". Ta reda på vad en cliffhanger är.

*

På internet sprids ofta så kallade "Urban legends" som är obehagliga moderna skräckssagor. De presenteras oftast som helt sanna historier men är så klart påhittade. Det finns flera historier som går ut på att gränsen mellan datorspel och verklighet suddas ut. Kanske känner du till någon Urban legend sedan tidigare? Berätta gärna historien för dina klasskompisar.

Om du gillar den här typen av historier finns det fullt av dem på nätet. Du kan exempelvis besöka: <http://www.creepypasta.se/>. Men var beredd! Historierna kan vara riktigt läskiga och även om de presenteras som sanna historier så ska man komma ihåg att det är påhittat.

*

Att skapa grunden till ett datorspel påminner om att skriva en bok. Man måste hitta på och skriva en så kallad storyline som spelet ska följa. Du kan oftast röra dig fritt i spelet men för att komma vidare i handlingen måste "huvudkaraktären" (du) göra uppdrag och när man klarat ut alla uppdrag har man nått sitt mål och historien knyts ihop.

I S som i skräck vet vi att det finns varulvar, zombies och vampyrer. Men man får inte reda på vad spelet går ut på. Om du hade gjort ett skräckspel hur skulle du utformat det? Vad skulle det innehålla? Skriv er egen storyline (gärna i grupp). Var börjar spelet, vad är målet med spelet och vilka hinder möter spelaren på väg mot målet? I vilken miljö utspelar sig handlingen? Gör en moodboard till spelet med skisser och inspirationsbilder för miljö och monster – ta hjälp av internet och din skolbibliotekarie för inspiration.

*

Ewa Christina Johansson är en mästare på att bygga spänning i sina romaner. Hon använder sig bland annat av liknelser för att måla ut språket, och på så vis ge en levande bild till läsaren. På sidan 47 skriver hon exempelvis "I min rygg borrade elaka ögon in sig." istället för att kanske skriva "Det kändes som att någon tittade på mig". I den meningen förstärks känslan och den mentala bilden genom liknelser och adjektiv. De ELAKA ögonen BORRAR in sig i ryggen. Leta i texten efter andra liknelser. Har du någon favorit?

Skriv om din morgon och använd liknelser och adjektiv för att ge en målande bild för läsaren. Var inte rädd för att överdriva – oftast blir en historia bättre när man återberättar den med lite krydda.

*

Hegas arbetsmaterial kallar vi Läsnycklar – med fokus på samtal och bearbetning. Vi vill att böckerna ska räcka länge och att läsaren ska aktiveras på olika sätt och på olika plan. Ibland fokuserar Läsnyckeln mest på innehållet, ibland mer på genren, språket eller formen, det beror på vilken titel det gäller.

Välj ut frågor och uppgifter utefter vad som passar din klass/barngrupp. Jobbar du med yngre barn får förstås skriv-uppgifter förvandlas till något annat. Uppgifterna kan användas individuellt eller gemensamt i t ex boksamtal. Antingen jobbar ni med dem under läsningens gång, eller efteråt. Svaren på de flesta frågorna finns i texten – det finns inget facit i den här Läsnyckeln.

Mycket läsnöje!