

Läsnyckel

S som i skräck - Fångad

Text: Ewa Christina Johansson

Bild: Carl Stenmark

I skräcktriologin om datorspelet som fångar sina spelare är det här del två. Det är bra att ha läst del ett innan, och omöjligt att inte vilja läsa del tre, efter den här nervkittlande rysaren. Del ett heter *Bortförd*. De skrämmande böckerna passar modiga läsare från 9 år och uppåt.

Innan du läser

Titta på bokens framsida – vad är det du ser? Lägg bilden på minnet och se om du kan komma ihåg när händelsen i boken inträffar.

Läs texten på baksidan av boken. Vad tror du kommer att hända med Saga nu när hon också är fast i spelet? Vad har hänt med Sigrid, tror du, och med Hugo? Tror du att Sigrid och Hugo håller ihop där inne i spelet, om de nu klarat sig undan monstren? Fundera på vad du hade gjort, om du var i Sagas ställe.

Medan du läser

Kapitel 1

Både Sigrid och Hugo är fångade i spelet – Saga försöker förgäves spela ut dem. Hur hade du känt dig om du var Saga, tror du? Vad hade du gjort? Hade du varit rädd för att själv bli fångad i spelet? Varför, eller varför inte? Hade du vågat berätta för någon? Vem hade du i så fall berättat för - någon kompis, eller någon vuxen - förälder eller annan?

Känner du till organisationen *Missing People*? Vad betyder orden "missing people" på svenska? Ta reda på det om du inte vet. Fråga dina klasskamrater om någon har hört talas om Missing People - kanske vet någon om någon som arbetar med *Missing People*. Ta reda

på vad det är för slags organisation och hur den fungerar. Sök på internet så hittar du *Missing Peoples* hemsida.

Vem är det som smyger i trappan, tror du?

Kapitel 2

Föreställ dig känslan av att ligga gömd under en säng, i en obekväm ställning och med damm i näsan. Har du gömt dig någon gång? Hur kändes det? Var det på lek, eller allvar? På vilket sätt känns det annorlunda att gömma sig i en lek, jämfört med att göra det på allvar, tänker du?

Kan du känna igen Sagas känsla av att vilja springa hem till tryggheten, men ändå stanna kvar i det obehagliga för att försöka bli av med det, eller på något sätt göra något åt det? Kanske kan du dela erfarenheter med en kompis?

Vem tror du att det kan vara som står i Vivis sovrums?

Kapitel 3

Har du läst några andra böcker med zombier? Vilka då, i så fall? Var varelserna likadant beskrivna där? Vad betyder egentligen "zombie", och vad är det som kännetecknar en sådan? Måste de se ut på ett speciellt sätt? Har du sett filmer eller bilder på zombier? Vad har de gemensamt? Diskutera med en kompis och se om ni tänker lika. Ta sedan reda på var ordet zombie kommer ifrån och vad det betyder. Var beredd på att det finns otäcka historier knutna till uppkomsten av ordet zombie - är du känslig ska du be någon vuxen ta reda på bakgrundsfakta, och sedan berätta för dig.

Vad tror du Albin tänkte när han hörde Saga skrika på andra sidan dörren? Tror du att han kommer att möta zombien som lurade Saga in i spelet? Kommer den i så fall fånga honom också? Tror du att Albin förstår, eller kan se, vad som har hänt med Saga?

Kapitel 4

Saga tänker att den metalliska melodislingan, som hör till spelet, kan göra en tokig - att man inte står ut hur länge som helst. Har du tänkt så om någon melodi, någon gång? Ibland kan melodier liksom fastna i huvudet på en, trots att man inte tycker om dem - eller kanske särskilt när man inte tycker om dem. Känner du igen den upplevelsen? Vad var det för melodi du "fick på hjärnan". Fenomenet kallas ibland för "öronmask". Varför kallas det så, tror du? Den vetenskapliga termen är "INMI - Involuntary musical imagery". Om du söker

på nätet kan du få tips på hur du kan slippa "öronmask". Att tugga tuggummi sägs vara ett fungerande knep, testa det nästa gång du råkar ut för "öronmask".

Varför tror du att Sigrid inte är sig själv längre? Vad tror du har hänt henne?

Hugo har en idé om att det finns en bugg i spelet – vad betyder det? Prata med en kompis om vad det innebär. Ni kan söka på "datorbugg" på Wikipedia.se eller fråga någon datorkunnig om ni är osäkra.

Saga lämnade Sigrid, precis som Hugo gjort, trots att Sigrid bad henne att stanna för att det var för farligt att ge sig ut bland monstren igen. Tyckte du det var rätt eller fel av Saga? Varför? Hade du också letat efter Hugo, eller stannat med Sigrid, tror du? Varför hade du gjort det valet, tänker du?

Vad är det för skugga som faller över Saga, tror du?

Kapitel 5

(s. 58) Saga försökte få Albin att känna sin blick på honom – har du känt någons blick på dig någon gång, utan att du sett personen? Hur kändes det, i så fall? Hur är det möjligt, att man kan känna sig iakttagen utan att se någon, tror du? Prata med en kompis om den känslan.

(s. 62-63) Varför tror du att Saga inte vetat förut, att hon är en sån som inte ger upp? Hur förstod hon det? Hur lär man sig saker om sig själv, som hur man reagerar och fungerar i olika situationer? Tror du att man alltid är samma person, till exempel en sån som inte ger upp, eller kan man förändras och kanske reagera olika vid olika tillfällen i livet? Varför, eller varför inte, tänker du?

Vad tror du att det gula ljuset är för något? Varför tänkte Saga att spelet var på väg att vinna, tror du?

Kapitel 6

Känner du igen sådana staplar, som Saga beskriver, från något spel du spelat? (Vilket/vilka spel då, i så fall?) De som symboliserar liv och antingen försvinner eller växer, beroende på hur det går i spelet. Hur tror du att Saga kände sig när hon förstod hur det låg till?

Varför hade Hugo inte gett upp hoppet, tror du, trots att han var fast i gropen? Hade du vågat hoppas på räddning, i det läget, tror du?

Kommer Saga att kunna hjälpa honom upp, innan det är för sent? Vad tror du händer med flygödlan?

Kapitel 7

"När man måste kan man så mycket mer än vad man tror", tänker Saga. Är det så, tänker du? Varför/varför inte? När kan det i så fall visa sig? Har du någon gång klarat av något du

inte trodde att du skulle klara? Hur kändes det? Berätta gärna för en kompis och fråga om hen varit med om en sådan upplevelse!

Varför gav sig ödlan på zombien istället, tror du? Var det också en bugg? "Ett fel till i spelet", tänkte Hugo, men det kändes nog inte som ett fel i Hugos och Sagas utsatta läge, eller vad tror du?

Kapitel 8

Kände du till att det är lugnt i en virvelstorms mitt? Ta reda på hur det kan komma sig! Sök gärna information på internet, eller låna en faktabok om väder och vindar på ditt bibliotek!

Varför tror du att Albin stängde av skärmen? Såg han bokstäverna som Saga skrivit? Blev han rädd? Eller ville han bara få bort fläcken? Vad tror du?

Är Albin deras, Sigrids, Sagas och Hugos, sista hopp? Kommer han i så fall att kunna rädda dem, tror du? Hur länge tror du att spelet "pausar"?

Efter läsningen

Blev du fångad av bokens handling? Vad kan det betyda, att bli fångad, förutom att något/någon tar någon till fånga med händerna? Slå upp ordet *metafor* i en ordbok eller på svenska.se på nätet. Slå även upp ordet *fånga* och se hur många betydelser det kan ha. Hade du tänkt på det innan, att ordet kunde betyda flera olika saker? Kan du komma på några fler ord som vi använder för att beskriva eller uttrycka något med andra ord, det vill säga bildligt? Några exempel är "stolens rygg", "livets höst" (ålderdom) och "pajkastning". Stolsrygg är så välanvänt att vi knappast tänker på det som en liknelse längre. När vi säger "pajkastning" däremot, om några som diskuterar häftigt utan sak-argument, förstår de flesta att det inte betyder att det kastas pajer på riktigt. (Ta reda på vad sak-argument betyder, om du inte redan vet det.) I engelskan finns uttrycket "break a leg". Kanske kan du översätta det till svenska, men vad har det egentligen för betydelse när det inte används för att säga "bryt ett ben"? Försök ta reda på det! Kanske känner du till flera sådana uttryck?

Prata gärna i grupp om dessa. Här är några exempel på uttryck, som ni kan prata om - vad de kan betyda:

"Ha huvudet på skaft."

"Gå bakom ryggen på någon."

"Som en dans på rosor."

"Dra öronen åt sig."

"Stå på näsan."

"Nu blir det andra bullar!"

*

Vad tyckte du om slutet i den här delen? Blev du nyfiken på fortsättningen? Vill du läsa del tre?

Vad är det som gör att den här boken blir skrämmande, tycker du? När tyckte du att det var som mest otäckt och varför just där?

*

Vad tyckte du om bilderna i boken? Hur hade det varit att läsa boken utan bilderna, tror du? Lika skrämmande, eller påverkar bilderna på något sätt? Läs om tecknaren, *Carl Stenmark*, på sidan 98-99. Där står bland annat att han älskar att teckna otäcka saker, som monster och vampyrer till exempel. Tror du att det är viktigt att den som gör bilderna till en bok själv tycker om att teckna det boken innehåller? I det här fallet zombier, datorspel och skräck. Varför/varför inte? Tycker du om att teckna? Vad brukar du i så fall teckna? Är det något du är intresserad av annars också eller ritar du helst vad som helst? Vilken sorts bok skulle du helst vilja teckna bilderna till? En deckare? En skräckbok? Någon gammal favoritbok från när du var liten? En faktabok? Diskutera med en kompis vilka böcker ni skulle vilja vara illustratörer (tecknare) till.

*

Har du också spelat ett datorspel och blivit som uppslukad av det? Det vill säga fångad, på ett bildligt sätt, och alltså haft svårt att sluta spela. Vad var det för slags spel, i så fall, och hur gjorde du för att sluta, om du gjorde något? Har dina föräldrar några begränsningar för hur mycket du får spela och varför har de i så fall det? Har du kompisar som spelar? Diskutera med varandra vad det är med spel som gör att det kan vara svårt att sluta. Tycker ni att det är bra om era föräldrar begränsar tiden ni får spela? Varför/varför inte?

Varför tror ni att många föräldrar vill begränsa tiden barnen spelar? Kan det finnas olika skäl? Vilka då? Diskutera fördelar och nackdelar med att få spela hur länge man vill.

*

Har du spelat något spel som du faktiskt skulle vilja fastna i eller besöka? En digital fantasivärld du skulle vilja gå omkring i? Vilket spel tänker du i så fall på? Varför skulle du vilja gå in i det spelet? Vad skulle du göra när du var där? Hur länge skulle du vilja stanna, tror du? Prata med en kompis och se vilket spel hen skulle välja och berätta för varandra om spelen och hur det skulle vara att besöka dem. Vad skulle bara bra med att vara i de spel ni tänker på? Skulle något vara dåligt? Rita gärna en bild där du är inne i den spelvärlden du skulle vilja vara i.

Känner du till Cosplay? Det är när den, som utövar det, klär ut sig till (ofta) sin favoritkaraktär från till exempel ett spel, en bok eller en film. Sedan träffar man andra, som har samma hobby, på olika evenemang och man kan också tävla i bästa kostym. Vilken/vilka figur/figurer skulle du vilja klä ut dig till och varför just den/dem?

*

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!