

Läsnyckel

Batman – Kampen mot draken

Bearbetning: Michael Teitelbaum

Ill.: Steven E Gordon

Den välbekante superhjälten Batman dyker tillsammans med två superhjälskollegor upp i ett lättläst äventyr där en drakstaty plötsligt får liv.

Innan du läser

Titta på omslaget. Du ser antagligen vem boken handlar om redan innan du läst titeln? Vad vet du om Batman? Känner du igen de andra superhjältarna som syns på omslaget? Titta också på baksidan och läs baksidestexten. Vad gör drakar farliga?

Medan du läser

Innan berättelsen börjar presenteras superhjältarna. Vad betyder deras namn som superhjältar? Vilket superhjältenamn skulle du valt åt dig själv?

S 6-7

Kommer du ihåg vem Bruce Wayne var av superhjältarna? Varför är han inbjuden till festen tror du?

Bruce tycker draken ser intressant ut – vad tycker du?

S 8-9

Bruce frågar sig hur draken plötsligt kunde bli levande – varför tror du den fick liv?

S 10-11

Vad är Batmans hemliga gömställe för slags plats?

Hur kan Gotham-bornu veta att Batman är på väg för att rädda dem?

S 12-13

Batmans vapen, som är format som Batman-symbolen, kallar han Batarang. Varifrån tror du han kan ha fått idén till namnet?

Vad tror du draken gör nu?

S 14-15

Vem skickar Batman signalen till?

S 16-17

Hur lång tid tror du det kommer att ta för Superman att flyga till Batman?

S 18-19

Hur tror du Superman kommer att hjälpa Batman? Vilken av hans krafter kan fungera för att bekämpa draken?

S 20-21

Stålmannen blir inte skadad av eld men han rör inte på magin. Det finns en annan sak man brukar säga att Stålmannen inte tål – känner du till vad det är? Vad händer när han kommer i kontakt med det?

S 22-23

Vad finns det för fördelar med att ha ett osynligt jetplan?

S 24-25

Hur tror du Batmans plan ser ut? Hur kan han använda sin bat-kabel, hur kan Superman göra nytta och hur ska Wonder Womans lasso användas?

S 26-27

Är någons insats viktigare än den andras för att besegra draken?

S 28-29

Vad tror du draken tänkte när Wonder Woman läste dess tankar? Hur får hon den att stå emot den onda magin tror du?

S 30-32

Är den onda magin borta nu? Var kom den från tror du?
Skulle samhället där du bor behöva superhjältar tycker du?

Efter läsningen

Vad minns du tydligast från boken?

Vad tyckte du bäst om i boken? Är där något du inte tyckte om eller undrar över?

Vilken av Superhjältarna är din favorit?

Titta i början av boken igen där de tre superhjältarna presenteras. Som superhjältar har de makt men hur ser det ut i deras vanliga liv? Har de makt även där?

*

Skapa en egen superhjärte! (Eller varför inte en egen drake?)

Du kan ta listan nedan till hjälp för att forma din karaktär:

Namn:

Ålder:

Bor:

Klädsel (färger mm):

Hemliga vapen eller utrustning:

Egenskaper:

Specialförmåga:

Svaghet:

Medhjälpare:

Fiende:

Skapa berättelser där din karaktär är hjälte! Är det svårt att komma igång så tänk dig att du sitter i klassrummet en helt vanlig dag. Plötsligt öppnas dörren och där står din superhjälte! Hen tittar på dig och ropar... Ja, vadå? Vad vill hen? Bara skriv allt som faller dig in under minst 5 minuter utan att tänka på om det är bra eller om du stavat rätt. Släpp fantasin lös så kommer idéerna!

Ni kan också skapa berättelser två och två där ni låter de superhjältar (drakar) ni skapat mötas. Vad händer?

Måla bilder till din superhjältes (drakes) värld. Du kan t ex lägga dig på ett stort papper och be någon rita av din kroppskontur. Använd sedan mallen för att "klä" den med en superhjälteklädnad du skapar.

*

Superhjältar...

... är bra på så väldigt många saker. Berätta om en sak du skulle vilja vara riktigt bra på. Du kan utveckla berättelsen genom att fantisera om hur ditt liv skulle vara om du var riktigt, riktigt bra på den saken.

... är med om hemska saker. Berätta om den värsta dagen i ditt liv. Ibland är det svårt att prata om hemska saker men det kan också kännas skönt. Tänk efter om du vill berätta och vem du skulle vilja dela minnet med i så fall.

... är med om många äventyr. Berätta om något som var ett äventyr för dig. Det behöver inte handla om att fånga skurkar utan mer något som du upplevde som ett äventyr.

*

Vet du vad "fan fiction" är? Det är när man gör egna berättelser om en karaktär som någon annan skapat. Ta reda på så mycket du kan om en superhjälte och läs några serier som handlar om denne, skapa sedan ett eget äventyr som handlar om din utvalda superhjälte. Till dig som är lärare: läs Skolverkets modul om serier

<http://www.divaportal.org/smash/get/diva2:857466/FULLTEXT01>

*

Runt omkring oss finns ofta statyer som vi kanske inte alltid lägger märke till. Gå på statyjakt i din omgivning! Välj ut en som du kan skapa en berättelse kring! Vad skulle hända om den statyn väcktes till liv? Om du vill kan du kolla på kommunens hemsida om det finns någon information om statyn.

Om du skulle skapa en staty till din skolgård, hur skulle den se ut?

*

Har du hört talas om Sankt Görän och draken? De finns med i en legend som handlar om hur Sankt Görän besegrade en hemsk drake och befriade en hel stad. I storkyrkan i Stockholm och i Gamla stan kan du se dem som staty. Berättelsen finns i olika versioner att låna på biblioteket. Be bibliotekarien plocka fram några olika versioner – vilken version tycker du bäst om?

*

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!