

Läsnyckel

Scooby-Doo! Den mystiska kartan

Text: Gail Herman

Bild: Duendes del Sur

Översättare: Marie Helleday Ekwurtzel

Den mystiska kartan är en fartfylld och spännande bok om hunden Scooby Doo och hans vänner, som många känner igen från TV.

Den tecknade TV-serien om Scooby Doo hade premiär år 1969, och sen dess har den fortsatt visas på TV. Det finns också filmer om Scooby Doo. Typiskt för kompisgänget är att de alltid hamnar i olika mysterier, med övernaturliga inslag.

Språket i boken är graderat till två av fem på Hegas lästnivå. Den lämpar sig för den som vill ha ett enkelt och konkret språk som är lätt att avkoda. Bokens innehåll passar åldersmässigt från 7-8 år och uppåt – och passar extra bra för den som gillar kusliga och lite läskiga berättelser! Varje bok är ett avslutat mysterium.

Innan du läser

Titta på omslaget. Kanske känner du till Scooby-Doo och hans vänner sedan tidigare? Har du läst något om dem, eller sett filmer med dem på TV? Då vet du kanske vad vännerna brukar hamna i för sorts äventyr.

Vad tror du händer i den här berättelsen? Hur tror du att det går för kompisgänget?

Medan du läser

Sidan 6-7

Hur hittar vännerna kartan? Var kom den ifrån tror du?

Fred tycker att kartan ser mystisk ut. På vilket sätt tror du att han menar då – vad kan det vara, som gör att den verkar mystisk?

Sidan 8–9

En av vännerna är lite tveksam till om han vill följa kartan för att se vad den leder till. Vem är det? Vad tror du att hen är rädd för? Vad tänker hen skulle kunna hända?

Titta på bilden. Vad tror du att Scooby tänker, när vännerna pratar om att följa kartan? Hur kan läsaren förstå vad Scooby känner, bara genom att se på bilden?

Sidan 10–11

En gammal man stoppar vännerna när de kör på en gammal grusväg. Vad kan hända om de fortsätter, menar mannen?

Titta på bilden. Den är tecknad för att läsaren ska få en kuslig känsla. Vad på bilden är det som gör att stämningen blir extra spöklik?

Sidan 12–13

Varför går vännerna ut ur bilen?

Varför väljer de att gå åt olika håll, tror du? Hur hade du gjort?

Sidan 14–15

Shaggy och Scooby möter ett spöke på sin väg! Hur vet de att det är ett spöke? Vad tror du att vännerna gör? Vad hade du gjort? Tror du att det hjälper att springa sin väg, om det är ett riktigt spöke? Varför/varför inte?

Sidan 16–19

Var har vännerna hamnat nu, tror du? Hade du vågat gå in i ett olåst hus utan att ens knacka? Kan det vara farligt att göra så? På vilket sätt i så fall? Diskutera högt i klassen eller med en klasskompis.

Sidan 20–23

Mysteriet med kartan är löst när vännerna kommer på vad den visade vägen till!

Vad var tanken med kartan, tror du? Varför hade någon gjort sådana kartor?

Vad tror du att Fred har för plan när han säger att det är dags att gillra en fälla?

Sidan 24–27.

Vad är Freds plan? Vad tror du att han vill att vännerna ska göra?

Scooby vågar inte först. Vad är det som gör att han ändrar sig?

Sidan 28-31

Shaggy och Scooby springer bort från spöket! Vad är det som gör att spöket stannar till sist?

Vem var det som hade klätt ut sig till ett spöke?

Efter läsningen

Scooby-Doo är en stor hundras, en så kallad Grand Danois. Ta gärna reda på fakta om rasen Grand Danois. Vad är typiskt för sådana hundar? Stämmer det in på Scooby-Doo, tycker du? Kan du några hundraser? Vilken är din favorit? Vet du vad som är typiskt för just den rasen?

Vännerna hittar en mystisk karta som de bestämmer sig för att följa. De tror att den kanske visar vägen till en skatt. Jobba tillsammans med en kompis och rita varsin egen karta! Ni bestämmer själva vad den ska visa vägen till: Kanske till en nedgrävd diamant på skolgården? Till ditt rum? Eller till en piratskatt på en okänd ö i Indiska Oceanen...

När ni är klara, byt karta med din kompis. Berätta om kartorna för varandra, och om vad din skatt är för något. Om kartan föreställer en plats i närheten – prova gärna att följa den! Men glöm inte berätta för en vuxen vart ni är på väg.

I TV-programmen och böckerna om Scooby Doo brukar det ofta finnas med monster, spöken eller andra läskiga varelser – men det visar sig nästan alltid att de egentligen är människor som klätt ut sig. Vilken orsak kan det finnas till att man klär ut sig till spöke eller monster, tänker du? I den här boken var det Joe, från pizzerian där gänget åt i början av berättelsen, som klätt ut sig. Varför gjorde han det, vad hade han för syfte med att skrämmas?

Välj ut en övernaturlig varelse som du skulle vilja lära dig mer om. Jobba tillsammans med en kompis och försök hitta fakta. Sök på Internet, eller låna böcker på biblioteket! Avsluta med att rita av den varelse som ni har valt att forska om!

Hitta på en egen övernaturlig varelse! Skriv ner fakta om den, som om den vore "på riktigt", men nu får du själv bestämma precis allting. Var vill du att den ska leva? Vad äter den? Hur gammal kan den bli? Speciella kännetecken som varelsen har? Är den snäll eller elak? Rita en bild av din varelse!

Vill du läsa fler spännande berättelser om Scooby Doo och hans vänner? Då borde du läsa boken *Scooby Doo – snömönstret*. I den får du veta hur det går när kompisgänget möter ett ruskigt snömonster!

*

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!