

VISTO
FÖRLAG

- ALTERNATIV VERKLIGHET -

Lärarhandledning

HÅLL
DIG
VAKEN

J. H. Dahl

Sammanfattning

Lärohandledningen till *Alternativ verklighet : Håll dig vaken* rekommenderas för åk 7-9 samt gymnasieklaser.

I lärohandledningen ingår

- kapitelsammanfattning för varje kapitel
- instuderingsfrågor
- bonusmaterial (läro- och elevmaterial för kopiering).

Denna lärohandledning är anpassad efter Lgr22 och kunskapskraven i svenska för åk 9.



Kopieringsförbud

Detta verk är skyddat av upphovsrättslagen. Intrång i upphovsmannens rättigheter enligt upphovsrättslagen kan medföra straff (böter eller fängelse), skadestånd och beslag/förstöring av olovligt framställt material.

Kontakt

Författare till lärarhandledningen

Therese Hansson-Dahl, leg. mellanstadielärare

therese.hanssondahl@hotmail.com

Författare till *Håll dig vaken*

Johanna Hansson-Dahl (J. H. Dahl)

johanna.hanssondahl@hotmail.com

Innehåll

Om boken	4
Kunskapskrav och aktiviteter	5
Boken (kapitel för kapitel)	6
Kapitel 1: Lappen på flaskhalsen	7
Kapitel 2: Eskapicium	9
Kapitel 3: Ett varmt välkomnande	11
Kapitel 4: Lyckorus	13
Kapitel 5: Generation Umbra	15
Kapitel 6: Tillbaka till tystnaden	17
Kapitel 7: Trubbel och transparenstabletter	18
Kapitel 8: Den utslagna legenden.....	20
Kapitel 9: Spelsimulatore.....	22
Kapitel 10: Sötsaker och svarthandel	24
Kapitel 11: Bland villospår och hallondricka.....	26
Kapitel 12: Balders misstag.....	28
Kapitel 13: Legendernas hemvist	29
Kapitel 14: Herr Blixragns näste	31
Kapitel 15: En mäktig man i mask	33
Kapitel 16: Workshop och egenskapsshopping	35
Kapitel 17: Till minne av lyckliga dar	37
Kapitel 18: Apokalyptiska lekarna	39
Kapitel 19: Ett snabbt besök.....	41
Kapitel 20: Iakttagen	43
Kapitel 21: Den rätta vägen.....	44
Kapitel 22: Draknästet.....	45
Kapitel 23: Stjärnskott.....	47
Kapitel 24: Levande legend.....	48
Kapitel 25: Den falske ryttaren	49
Kapitel 26: Fenixbarnet	51
Kapitel 27: Solnedgång	53
Kapitel 28: Den nya verkligheten.....	55
Lektionsbank	56

Om boken

Den här boken är en dystopisk barn-och ungdomsbok.

Den här boken konfronterar människors beroende av sociala medier.

Den här boken väcker tankar om hur man är sann mot sig själv.

Den här boken uppmanar den som läser att hålla sig vaken i en digital värld av lögner.

Läs den. Du får se.

Denna lärarhandledning ger dig en kapitelsammanfattning över samtliga kapitel samt förslag på lektionsupplägg med diskussionsfrågor. Den är utformad med hänsyn till kunskapskraven och centralt innehåll i svenska för årskurs 9. Den är också skapad med avsikt att få elever medvetna om den ständigt föränderliga värld som de är en del av, och hur de är en produkt av den. Den påvisar därutöver vikten av att förhålla sig kritisk i ett hav av information och intryck.

Lärarhandledningen innehåller frågeställningar formulerade i en värld där en omfattande digitalisering har blivit väsentlig för att samhällen inte ska raderas i en pandemi. Den öppnar upp för diskussioner om ett flertal aktuella ämnen – såsom spelberoende, utseendefixering, mediekonsumtion och datalagring – och uppmanar läsarna att vara sanna mot sig själva. Att hålla sig vakna – hålla sig till verkligheten.

Till varje kapitel finns

- en utförlig kapitelsammanfattning
- instuderingsfrågor (såväl grundläggande som fördjupade)
- citat som kan lyftas fram och diskuteras ur olika perspektiv.

Det ingår även

- förslag på fördjupningar/uppgifter (hädanefter benämnt lärarmaterial)
- elevmaterial som kan kopieras
- författarporträtt (exklusivt för lärarhandledningen).

Kunskapskrav och aktiviteter

Här beskrivs kunskapskraven och vilka aktiviteter som kan kopplas till dem.

Förmåga	Beskrivning (för kunskapskrav E)	Aktivitet
<p>Läsförståelse</p> <p>Sammanfattning kopplat till tidsaspekt, orsakssamband och andra texter.</p>	<p>Eleven läser skönlitteratur och sakprosatexter med flyt och visar grundläggande läsförståelse. Dessutom sammanfattar eleven olika texter med viss säkerhet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Svvara på frågor om boken. • Analysera citat. • Bilaga: Talkshow. • Bilaga: En lite annorlunda bokrecension. • Bilaga: Kamratbedömning (till Debatt).
<p>Läsförståelse</p> <p>Resonemang om budskap kopplat till erfarenheter, omvärldsfrågor och olika livsfrågor.</p>	<p>Eleven för enkla resonemang om innehållet i olika texter.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Svvara på frågor om boken. • Analysera citat. • Bilaga: Talkshow. • Bilaga: En lite annorlunda bokrecension.
<p>Läsförståelse</p> <p>Koppling till historiskt och kulturellt sammanhang samt till upphovsman.</p>	<p>Eleven visar också grundläggande kunskaper om skönlitteratur och de sammanhang som olika verk har tillkommit i.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Svvara på frågor om boken. • Analysera citat. • Bilaga: Avslutningslektion. • Bilaga: En lite annorlunda bokrecension.
<p>Skriftlig förmåga</p> <p>Skriva argumenterande text.</p>	<p>Eleven skriver olika slags texter med viss språklig variation, i huvudsak fungerande struktur och innehåll samt viss anpassning till texttyp, syfte, mottagare och sammanhang. Eleven följer språkliga normer på ett i huvudsak fungerande sätt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilaga: Debatt.
<p>Muntlig förmåga</p> <p>Delta i diskussioner, argumentera.</p>	<p>Eleven samtalar om och diskuterar varierande ämnen på ett sätt som till viss del utvecklar samtalen och diskussionerna. Eleven framför åsikter med till viss del underbyggda argument.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Svvara på frågor om texten (muntligt). • Bilaga: Skapa din egen spelkaraktär.
<p>Muntlig förmåga</p> <p>Muntlig redogörelse.</p>	<p>Dessutom förbereder och genomför eleven muntliga framställningar med i huvudsak fungerande struktur och innehåll och viss anpassning till syfte, mottagare och sammanhang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilaga: Talkshow. • Bilaga: Skapa din egen spelkaraktär.

Boken (kapitel för
kapitel)

Kapitel 1: Lappen på flaskhalsen

Sammanfattning

Bokens huvudkaraktärer och den alternativa verkligheten presenteras. Läsaren får träffa Elisa och Örjan. En flaska eskapicium kommer på posten.

Där boken tar sin början återstår bara dagar till huvudpersonen Elisa Lindgrens födelsedag. Här får läsaren en inblick i Elisas vardag och den värld hon lever i. Elisa bor på en bondgård tillsammans med sin godhjärtade farbror Örjan. Även om eskapicium (serumet som förflyttar folk till det artificiella undret Eskapadia) har satt sin prägel på omvärlden, går livet sin gilla gång på bondgården. Elisa har ingen plan på att ta serumet eller besöka Eskapadia, något som annars tillhör normen.

Kapitlet avslutas med att Elisa får en flaska eskapicium på posten. Med flaskan kommer också en personlig hälsning från Elisas sedan länge bortgångna föräldrar. Enligt meddelandet ska svaren på Elisas frågor finnas i Eskapadia.

Frågeställningar:

- Vem är Elisa? Beskriv henne!
- Vem är Örjan? Beskriv honom!
- Var bor Elisa?
- Den här boken utspelar sig i en ”inte alltför avlägsen framtid”. Hur skiljer sig den här tiden mot vår tid just nu? Hur verkar samhället ha utvecklats?
- Man får en flaska eskapicium på sin sextonårsdag. Varför får man det just då, tror du?
- Vad tror du har hänt med Elisas föräldrar?
- Varför vill Elisa inte ta eskapicium, tror du?
- Huvudpersonen är övertygad om att eskapicium är beroendeframkallande. Vad innebär det att vara beroende av någonting? Vad kan det innebära med ett beroende för individen själv? För samhället?

Citat:

”Nej, jag tänker inte ta nåt serum”, sa Elisa. ”Jag mår alldeles utmärkt utan det.”

Elisa tycks fast besluten att inte ta serumet, men många verkar tycka att det är obegripligt. Diskutera gruppsyck och påverkan. Hur påverkas Elisa av gruppsyck? Hur påverkas du av gruppsyck? Hur kan ett samhälle påverkas av gruppsyck?

Trots den plumpa utformningen med grädde och sylt i en enda röra, blev Elisa alldeles varm av omtanken.

Elisa bor inte hos sina föräldrar. Vad verkar hon ha för relation till sin vårdnadshavare? Hur tror du att ett barn påverkas av att inte växa upp med sina biologiska föräldrar?

Kapitel 2: Eskapicium

Sammanfattning

Elisa grubblar och försöker ta reda på information om eskapicium. Det slutar med att hon tar drycken.

Elisa grubblar över lappen samtidigt som hon firar sin födelsedag tillsammans med morbror Krister och kusinerna. När hon kommer hem står huset tomt. Örjan är bortrest och mörkret kryper sig på. I en slags rädsla för ensamheten, samt en nyfikenhet för den artificiella världen och vad föräldrarna kan ha lämnat, bestämmer sig Elisa för att agera. Kapitlet slutar med att hon tar eskapicium.

Frågeställningar:

- Hur reagerar Elisa när hon får flaskan? Varför reagerar hon så?
- Elisa trotsar sina principer och tar eskapicium på sin födelsedag. Varför tror du att hon gör det till slut?
- Elisa ses som anti för att hon inte vill ta eskapicium. Hur tror du att det påverkar henne?

Citat:

Hon kom fortfarande ihåg de medlidsamma minerna hos grannar och släktingar. Sorgen. Smärtan. Och det lilla barnet som hade lämnats ensamt.

Vad har hänt med Elisäs föräldrar? Hur har Elisa påverkats av sin sorg, tror du?

”Ledsen, Alvi, här i verkligheten kan man tyvärr bara vara en person.”

Vad menar vår huvudperson med det här citatet? Stämmer det? Kan man vara flera olika personer i verkligheten? Diskutera gärna detta utifrån ämnena sociala medier och spel.

”Enligt Janne byggs hela grejen upp av data från användare, men man får väl väga riskerna mot vinsterna, antar jag.”

Det här säger Örjan när Elisa funderar på om hon ska ta eskapicium. Vilka risker respektive vinster kan Örjan tänkas syfta på?

Kapitel 3: Ett varmt välkomnande

Sammanfattning

Eskapadia. Elisa får vara med om skapelseprocessen och ett makalöst intro. Kreatören, legenderna (däribland Viktor Forss) och de som ska komma att bli Elisas goda vänner presenteras.

Inträdet i Eskapadia börjar med en skapelseprocess. Elisa får själv designa sitt utseende, välja maskot och egenskaper. Efter skapelseprocessen träffar hon ett gäng andra nykomlingar, däribland Balder och Cindy, under tiden som de strömmar mot en stor arena. Arenan är platsen för det som ska komma att bli ett storslaget intro. När dörren till arenan öppnas möts de av varma applåder och välkomnas av en rad berömda legender. Elisa träffar bland annat på Viktor Forss, Rubinralf och Lustiglassey, som alla är kända karaktärer från Eskapadia. Kreatören hälsar nykomlingarna välkomna och introt avslutas på ett häpnadsväckande sätt när en drake lyfter från arenan. Elisa känner iver, men också en viss oro.

Frågeställningar:

- Hur välkomnas Elisa och resten av nykomlingarna till Eskapadia? Varför välkomnas de på detta sätt, tror du?
- Vad väljer Elisa för egenskaper i egenskapskupolen? Varför tror du att hon väljer dessa egenskaper? Vad hade du valt att förbättra eller förändra?
- Under invigningsceremonin får Elisa bekanta sig med Eskapadias legender. Vilka är legenderna? Kan du tänka på några i vår verklighet som har samma/liknande status?
- Beskriv kreatören! Varför bär han mask, tror du?

Citat:

Hon var en i gänget.

Det här är Elisas känsla när hon har gjort sin första egenskapshopping. Vilket gäng menar hon? Varför känner hon så? Hade hon inte varit med i ”gänget” förut?

”Legender kan ju göra skillnad i världen, men allt de bryr sig om är att jaga sponsring.”

Vad menar Balder med citatet? Håller du med? Har du något nutida exempel på människor som kan göra skillnad, men väljer att inte göra det? Vad tycker du om det? Diskutera gärna influencers och andra mediaprofiler.

Kapitel 4: Lyckorus

Sammanfattning

Läsaren får fördjupa sig i undret Eskapadia. En guidad rundtur, ett pubbesök och en lustig tur i molnet från en lyckoröksvamp står på schemat. Det börjar hintas om att det finns både ljus och mörker i Eskapadia.

Introduktionen av Eskapadia fortsätter. Nykomlingarna, däribland Elisa, får se en mängd platser i zon 1 och får information om Eskapadias uppbyggnad. De får veta hur handel med egenskaper, spelpoäng och häpnadsväckande föremål fungerar. Elisa och Cindy kommer bort från gruppen med nykomlingar. De hamnar på en pub. På puben träffar de på ett gäng legender som produkttestar och ger utlåtanden om egenskaper. Upptäcktsfärden avslutas i den magnifika Guldhallen. Elisa blir översvallande lycklig när hon råkar trampa på en lyckoröksvamp. Det gör att hon köper både det ena och det andra, däribland en fomo-map. Kartan visar vart karaktärer rör sig. Kapitlet slutar med att Elisa, Balder och Cindy får syn på en olycksbådande text som står skriven på en vägg i ett av Eskapadias kvarter.

Frågeställningar:

- Hur är Eskapadia? Beskriv ditt intryck!
- Vad är en airdrop? Varför tror du att författaren har valt just det namnet?
- I boken kopplar författaren nutida problem till lustiga produkter/händelser, t.ex. fomo-map. Uttrycket FOMO (fear of missing out) finns i dagens samhälle, vad betyder det? Hur påverkar det dig? Din omgivning? Samhället?
- Ju längre tid en spelare tillbringar i Eskapadia, desto fler spännande egenskaper och prylar blir tillgängliga. Varför är det så, tror du? Finns det spel idag som är uppbyggda på liknande sätt? Vad kan det ge för konsekvenser?
- Den som har följare i Eskapadia är alltid övervakad. Vad tror du att det innebär? Varför går karaktärer med på att ha följare om de riskerar att bli övervakade, tror du?

- I Eskapadia sker handel inte med pengar, utan med poäng. Varför är det så? Diskutera gärna möjliga orsaker.

Citat:

Balders ord breddes på ytterligare när ett gäng övermänskligt snygga tjejer och killar svepte förbi med klackande skor och leende munnar, säkert på väg mot någon festlighet.

Hur tror du att detta spel påverkar samhällets utseendefixering? Hur ser dagens utseendefixering ut för killar/tjejer/andra? Hur påverkas du? Hur påverkas samhället? Hur påverkar samhället?

Men innerst inne saknade hon känslan av bekymmersfrihet.

Elisa råkar trampa på lyckoröksvampar och blir tillfälligt personlighetsförändrad. Vilka effekter ger det? Varför tror du att hon saknar känslan? Kan du koppla lyckoröksvamparna till någonting som finns i dagens samhälle?

Döda en, och du är mördare. Döda en miljon, och du är erövrare. Döda alla, och du är skaparen.

Vad kan det här citatet betyda?

Kapitel 5: Generation Umbra

Sammanfattning

Introt närmar sig sitt slut. Högkvarteret Umbrahuset med tillhörande karaktärer presenteras.

Elisa, Balder och Cindy har tagit plats i Guldhallens caféteria. De får bekanta sig med nykomlingen Timothy, samt den speciella karaktären Explobastian. Efter ett tag beger de sig till sitt generationshus, kallat Umbrahuset. Företrädarna för Umbrahuset – Urzula och Eskilsol – presenterar sig. Läsaren får också bekanta sig med en Umbrahusets dörrvakt, en artificiell man som är felprogrammerad i den mån att han bara säger lögn. I slutet av kapitlet börjar karaktären Oliver1 bete sig underligt. Läsaren får veta att han har köpt en felprogrammerad egenskap som får den artificiella kroppen att lagga och hamna i koma. Efter den dramatiska avslutningen på kvällen går serumet ur, och Elisa återvänder till verkligheten.

Frågeställningar:

- Vem är Explobastian?
- Vad är det som får Elisa och gänget att bege sig till generationshuset?
- Varför tror du att det finns generationshus i Eskapadia?
- Vad är buggar? Hur behandlas de i Eskapadia?
- Vad händer med Oliver1? Vad säger det om spelets uppbyggnad?
- Elisa har blivit kompis med två karaktärer. Vilka är dessa karaktärer? Ser du någon fördel/nackdel med att ha artificiella kompisar?
- Vad finns det för kopplingar till digital teknik i boken? Vilka referenser använder författaren?

Citat:

Elisa fick en kuslig känsla av att hon stirrade rakt in i en dator när hon mötte mannens smått grumliga blick.

Vilken karaktär syftar författaren på här? Hur mycket av ens personlighet kan avläsas i en människas ögon?

Kapitel 6: Tillbaka till tystnaden

Sammanfattning

Serumet går ur och Elisa återvänder till verkligheten.

Elisa återvänder till verkligheten. Hon ser ett reportage om nybörjarintrot och känner en längtan tillbaka till Eskapadia. Kapitellet slutar med att hon tar eskapicium igen.

Frågeställningar:

- Hur reagerar Elisa när hon återvänder till verkligheten?
- Hur har Elisas syn på Eskapadia och eskapicium förändrats från starten till nu?
- Varför tar Elisa eskapicium igen?
- Elisa börjar misstänka att Örjan döljer någonting om hennes föräldrar. Hur märks det?
- Eskapadia har en egen tv-kanal. Varför, tror du?
- Studera tidningsbladet. Varför tror du att författaren har valt att döpa tidningen till Alternativ Fakta? Vilka tror du läser denna tidning?

Citat:

Och värst av allt: Hon kunde inte sluta tänka på hur härligt det skulle bli att återvända.

Varför är Elisa så kluven till Eskapadia?

I morgon skulle hon må bättre.

Vad syftar författaren på då? Vad innebär verklighetskoma? Finns det någon referens till vår verklighet?

Kapitel 7: Trubbel och transparenstabletter

Sammanfattning

Elisa återvänder till Eskapadia. Där stöter hon på filterbubblor och bubbelgummor, men hon blir också varse om att hemska saker verkar pågå i det dolda. Det börjar pratas om ett fenixbarn, som ett gäng skumma karaktärer tycks leta efter.

Elisa är tillbaka i Eskapadia. Besöket börjar med att hon ser en man bete sig illa mot en kvinna. Det framgår att anonymiteten har sitt pris. Elisa träffar Balder i Guldhallen och diskuterar händelsen med honom. I samband med detta råkar de också ut för så kallade filterbubblor, som utnyttjar användarens data för att utveckla riktad marknadsföring. Elisa tröttnar på Guldhallens stöj och stim och går ut i trädgården för att rasta sin maskot. Men maskoten är vild och far in genom ett fönster i Guldhallen. Där smaskar den i sig så kallade transparenstabletter, som gör det möjligt att gå genom väggar. Elisa tar en tablett och följer efter.

I jakt på maskoten hamnar hon i en källare där mystiska saker pågår. Allvarsamma män och kvinnor talar om ”objekt” som tycks bli torterade. Ordet ”fenixbarnet” nämns för första gången. Det hörs höjda röster och kapitlet avslutas med att den gåtfulla mannen tillika draktämjaren Viktor Forss ertappar henne när hon står och tjuvlyssnar. Tydligt är det något mystiskt som pågår i det dolda, något med anknytning till ett visst fenixbarn.

Frågeställningar:

- Elisa ångrar sitt köp av lyckorökssvampar. Varför köper hon lyckorökssvamparna från första början? Varför har människor ett behov av att köpa saker som de egentligen inte behöver?
- Vad är en filterbubbla? Finns sådana i vårt samhälle? Finns det några fördelar respektive nackdelar med filterbubblor?
- Vad händer i källaren? Vad tror du att de skumma karaktärernas avsikter är?
- Vad kan namnet ”fenixbarnet” syfta på? Vad är en fenix?

Citat:

”Bara för att du är anonym här kan betyda det inte att du kan göra vad du vill.”

Vad betyder det? Hur påverkar folks anonymitet deras aktiviteter på t.ex. sociala medier?

Vad finns det för för- och nackdelar med anonymitet för individen och samhället?

”Jo, men det värsta som kan hända är att man får börja om.”

I den artificiella spelvärlden är det värsta straffet att bli avstängd från sin avatar och få börja om från början. Hur tror du att detta påverkar karaktärerna? Vad är det värsta straffet vi har i dagens samhälle, tycker du? Hur tror du att straff påverkar individers handlingar?

Kapitel 8: Den utslagna legenden

Sammanfattning

Elisa letar efter ledtrådar. I ett stall möter hon Viktor Forss. Han väcker hennes nyfikenhet. Gåtan om vad föräldrarna lämnat förblir olöst.

Efter händelsen i källaren återvänder Elisa till Guldhallen. Hon berättar om den mystiska sammankomsten för Balder och Cindy, och förklarar vad hon hörde. Balder tar upp sin nyköpta Eskapadiapraktika och slår upp ordet ”fenixbarnet”. Fenixbarnet står nämnt i anknytning till ett annat fenomen, benämnt zon X. Det står att fenixbarnet ska ha tillgång till den mytomspunna zonen.

Elisa känner sig överrumplad av all ny information. Hon bestämmer sig för att bege sig till ett stall i zon 1 för att få tänka i lugn oro. Men där hon trott sig vara ensam träffar hon på en utslagen, ung man som stönar och stånkar när han vrider sig i höet. Det visar sig vara draktämjaren Viktor Forss, som hon senast såg i källaren intill Guldhallen. Viktor är vänligare den här gången, men fullkomligt matt. Han påstår att mattheten kommer av drakritten under introt. När Elisa går därifrån är det med blandade känslor. Hon har inte fått reda på någon ny information om fenixbarnet.

Frågeställningar:

- Elisas kropp reagerar på spänningen efter händelsen i källaren. Hur reagerar hon? Varför reagerar hon så, tror du? Hur har du reagerat efter att ha upplevt någonting som orsakat dig stor stress/rädsla?
- Vad vet du om zon X? Varför vill Elisa respektive Balder ta sig dit?
- När Elisa känner sig överrumplad av all ny information beger hon sig till ett stall för att tänka. Varför just ett stall?

Citat:

”Jag är faktiskt rädd att jag skulle sakna dig annars.”

Detta säger Viktor Forss till Elisa. Kan du beskriva deras relation hittills?

Kapitel 9: Spelsimulatore

Sammanfattning

Läsaren får lära sig mer om Eskapadia. Elisa besöker Eskapadias spelsimulatorer för att se hur en spelzon fungerar.

Elisa fördjupar sig i Eskapadia. Hon tar reda på hur den alternativa verkligheten faktiskt är uppbyggd och besöker en spelsimulator tillsammans med Balder. Spelsimulatore erbjuder spelzonsträning, men när Elisa testar får hon snabbt game over. Att lyckas hitta vad föräldrarna har lämnat åt henne känns plötsligt hopplöst.

Frågeställningar:

- Vad är en spelsimulator?
- Hur går det för Elisa i spelsimulatore? Hur reagerar hon?
- Vad tror du är så lockande med att spela?
- Varför är folk villiga att riskera sina karaktärers liv och en mängd poäng i spelzonerna? Kan denna våghalsighet kopplas till någonting i verkligheten?
- Nu har du läst mer än hundra sidor av boken. Varför har Eskapadia blivit så populärt, tror du? Hur tror du att Eskapadias popularitet påverkar det riktiga samhällets utveckling?

Citat:

”Inget vågat, inget vunnet.”

Varför måste man alltid riskera saker för att uppnå någonting? Finns det exempel på där man inte behöver göra det?

”Det gäller att sticka ut.”

Vi lever i en värld där alla ska sticka ut, där olikheter ska uppmuntras, men där barnen stöps i samma form i skolan och förväntas följa normerna som finns. Hur går detta ihop?

Kapitel 10: Sötsaker och svarthandel

Sammanfattning

Läsaren får gotta sig i Eskapadias makalösa godisaffär. Elisa och Balder följer efter en skum man till Nordvillan, ett centrum för olaga handel. Mannen verkar ha fenixbarnet och zon X i kikaren.

Efter det misslyckade besöket i simulatorcentret besöker Elisa och Balder Eskapadias största godisaffär. Där får de syn på mannen som Elisa minns att hon såg i källargången. Hans namn är Orvarian. Elisa och Balder bestämmer sig för att följa efter honom. De hamnar snart på ett skumt ställe (Nordvillan) där folk verkar utbyta olagliga varor importerade från spelzonerna. Orvarian söker efter något som låter som tortyrmedel, och det blir tydligt att någonting inte står rätt till. Zon X och fenixbarnet kommer återigen på tal. Mannen verkar också vilja ha något som kan leda honom till zon X. Vad är det egentligen med denna zon som lockar alla skummisar att leta efter den?

Frågeställningar:

- Vad händer i godisaffären? Varför finns det en godisaffär i Eskapadia, tror du?
- Varför bestämmer de sig för att följa efter Orvarian?
- Vad händer i Nordvillan?
- Varför ger sig Elisa in i ett bråk i Nordvillan?
- Varför har de lagar och regler även i Eskapadia, tror du? (Svarthandel betyder ju att det är olagligt att köpa/sälja vissa produkter.)
- Varför är eskapicium så beroendeframkallande? Diskutera möjliga orsaker.
- Vad har eskapicium för positiv/negativ inverkan på individ- och samhällsnivå?

Citat:

”Bara för att det är datagjort behöver det inte vara ofarligt.”

Vad menar Igorius med det här citatet? Kan du komma på hur ”datagjorda” saker kan skapa problem och fara i vår verklighet?

Kapitel 11: Bland villospår och hallondricka

Sammanfattning

Nu börjar det spekuleras vilt kring mysteriet om fenixbarnet och zon X. Elisa och vännerna söker information.

Elisa försöker reda ut vad hon har fått reda på. Hon och Balder berättar om fenixbarnet och den skumma mannen för Urzula, som dessvärre avfärdar deras önskemål att kontakta polisen. Mannen är nämligen en av kreatörens närmaste medhjälpare och att anklaga honom skulle inte vara uppskattat. De beslutar sig för att ta saken i egna händer. De besöker en bokhandel för att söka information om fenixbarnet och zon X, men blir besvikna. Efteråt besöker de en pub, där mer information kommer fram. Pubgästerna tipsar om att ställa frågorna till en man vid namn Blixragn, som ska vara bosatt i en annan zon. Om någon vet något om Eskapadias mysterier, är det tydligen Blixragn.

Frågeställningar:

- Hur reagerar Urzula när de berättar om besöket i Nordvillan? Varför reagerar hon så, tror du?
- Varför vill Elisa hitta fenixbarnet?
- Varför vill Balder hitta fenixbarnet?
- I detta kapitel börjar läsaren upptäcka att allt i Eskapadia inte är guld och gröna skogar. Hur märks det?
- Vad kan Minerva mena med *de mindre utvecklade karaktärerna*?
- Elisa och Balder får reda på att den mystiska mannen, som antagligen har någonting olagligt för sig, tillhör kreatörens närmaste. De känner då en hopplöshet i att tillkalla hjälp från t.ex. Eskapadias polis. När en person i hög maktposition gör någonting olagligt – hur påverkas omgivningen/samhället då? I Eskapadia? I verkligheten?

Citat:

”Eskapadia är bräckligt.” Mannen flinade. ”Det är starkt, men bräckligt. Som alla andra så kallade utopier.”

Vad menar Alf med detta? Kan orden kopplas till någon historisk eller samtida problematik?

”Vissa här ... borde inte vara här, så enkelt är det.”

Citatet uppkommer i samband med att karaktärerna pratar om zon 10, fängelsezonen. Diskutera vad som skulle krävas för att hamna här. Varför behövs ett fängelse i boken? Varför behövs det i verkligheten?

Kapitel 12: Balders misstag

Sammanfattning

Elisa och vännerna råkar hamna fel när de ska resa till herr Blixragn (som de blivit tipsade om att besöka). De kommer till en spelzon och klarar ut den tack vare Elisa.

Tanken är att de ska resa från transportcentret E-centralen till zonen där Blixragn är bosatt. Men de tar fel på siffrorna och hamnar i en spelzon istället. Elisa, Balder och Cindy är plötsligt i fara. Spelzonen är en bister plats där det finns mer än bara karga heder och mörka moln. Fasansfulla varelser som suger energi ur karaktärer ställer till med besvär. Elisa räddar Balder och Cindy ur varelsernas grepp och utmattade återvänder de till zon 1.

Frågeställningar:

- Gruppen hamnar i en spelzon. Vad händer där?
- Hur påverkar besöket i spelzonen karaktärernas relation till varandra?
- Studera artikeln på sida 41. Varför är zon X så lockande, tror du? Vad tror du finns i zon X? Hur tror du att legenden om zon X har uppkommit?
- När Elisa blir av med all sin energi börjar hon att se syner. Hon ser en joker, en korridor, en bonad och sina föräldrars döda kroppar. Vad tror du att den synen betyder?

Citat:

Luften var blyaktig i sin ton och tung att andas. Lukten hade någon skarpt beskt i sig, som Elisa liknade vid möglig ost.

Här gestaltar författaren en bild av spelzonen Elisa och hennes vänner ofrivilligt hamnat i. Vilken känsla får du? Varför får du just den känslan? Ge exempel!

Kapitel 13: Legendernas hemvist

Sammanfattning

Elisas avatarnamn Lisbeth är tack vare bravaden i spelzonen ett känt namn. Elisa hyllas. Hon besöker också Legendernas hemvist, där hon bland annat träffar på Viktor Forss.

Bragden i spelzonen har gjort Elisas artificiella karaktär Lisbeth omtalad i Eskapadia. För att vara en nykomling utan erfarenhet klarade hon av zonen galant, och prisas för det. Samtidigt berättar hon, Balder och Cindy om sina verkliga liv och identiteter. I slutet av kapitlet blir Elisa inbjuden till Legendernas hemvist, en förnäm herrgård avsedd för legender. Där träffar hon Viktor, och får höra en del om Eskapadias mörka mysterier. Legenderna Luxas visar också upp den så kallade PK-klockan, som korrigerar flödet för berömda legender. Elisa försöker lägga ihop all ny information i sitt inre, samtidigt som nya frågor uppstår.

Frågeställningar:

- Vad händer på Eskapadias sjukhus?
- Varför berättar Elisa sanningen för Balder och Cindy? Tycker du att hon gör rätt? Vad kan det få för konsekvenser?
- Vad får du reda på om Balders och Cindys liv i verkligheten?
- Hur tycks livet som legend vara?
- Varför tror du att legenderna har accepterat följare och hur påverkas de av dessa?
- Varför finns PK-klockan? Kan detta kopplas till något nutida fenomen?

Citat:

”Och med diktatur kommer censur.”

Vad menar Viktor med det? Håller du med?

”Det jag gillar med Eskapadia är att vem som helst kan bli stor, oavsett varifrån man kommer. Och inga drömmar är för stora.”

Vad betyder det här? Verkar det stämma, utifrån det du har fått reda på om Eskapadia?
Skiljer sig detta från vårt samhälle idag?

Kapitel 14: Herr Blixragns näste

Sammanfattning

Elisa och Balder besöker Blixragn. Han har farit illa under experimenten på buggar och artificiella intelligenser och betar sig underligt. Det framgår att Eskapadia bär på mörka hemligheter och en brutal historia.

Elisa och Balder försöker ännu en gång lokalisera Blixragn. Den här gången lyckas de. Blixragn håller till i en koja i en bister zon. Han är en gammal, traumatiserad man som var med under experimenten på buggar och artificiella intelligenser under de så kallade zonkrigsåren. Blixragn är labil och talar i gåtor. Han pratar om dubbla identiteter, fenixbarnet och Dorius, som han hävdar är försvunnen. Besöket hos Blixragn får en dramatisk avslutning. När de äntligen lyckas ta sig tillbaka till E-centralen kommer nästa överraskning. Cindy har lyckats komma över biljetter till en tillställning i Kreatörspalatset.

Frågeställningar:

- Hur beskrivs Blixragn?
- Vad händer i zon 24 (zonen där Blixragn befinner sig)?
- Är det någon skillnad på buggar, artificiella intelligenser och vanliga karaktärer i spelet? Hur märks detta?
- Hur behandlas buggar i spelet?
- Diskutera etik och moral i spelvärlden. Finns det någon risk med att behandla vissa karaktärer som lägre stående? Kan detta kopplas till någon samtida eller historisk problematik? Hur borde människor förhålla sig till buggar och artificiella intelligenser i vår värld? Har dessa något värde, tycker du?

Citat:

Ibland kom Elisa på sig själv med att gå och tänka att Eskapadia var på riktigt, och att verkligheten, med dess kranka vardag, bara utgjorde någon slags mellanlandning mellan resorna till det artificiella undret.

Jämför Elisas förhållande till Eskapadia i början med nu. Hur har hennes syn på Eskapadia utvecklats? Finns det något problem med hennes nuvarande inställning?

”Det är inte bara jag här. Eller ibland är det jag, och ibland ... är vi fler.” Blixragns ansikte sprack upp i ett egendomligt format leende. ”Det är det som är det fina med dubbelheten. Jag och jag. Vi är två. Lite som skaparen.”

Vad tror du att Blixragn menar med detta?

Hennes karaktär dog nästan. Och nu var hon på väg till ett palats.

Det är stora svängar i spelvärlden. Hur kan dessa svängar påverka spelarnas syn på verkligheten?

Kapitel 15: En mäktig man i mask

Sammanfattning

Kreatörspalatset. Elisa träffar den gåtfulla kreatören, liksom Viktor Forss. Mot slutet av kvällen smyger Elisa och Cindy ner i palatsets källare, där mystiska saker verkar pågå, men av misstag råkar Cindy sätta palatsets källare i brand. Med Viktors hjälp flyr de till E-centralen. Där dyker nästa överraskning upp, i form av Blixragn. Viktor skjuter Blixragn och gör sig därmed till Elisas ovän.

Det är zonvisning i Kreatörspalatset och Elisa, Balder och Cindy är gäster. De får träffa den gåtfulla kreatören och se hans pråliga hem. Elisa träffar också Viktor Forss, men precis som tidigare verkar han dölja något. Mötet slutar med att Viktor ger Elisa en berlock som innehåller en lapp med orden: *E-centralen nästa gryning*. Senare smyger Elisa och Cindy ner i palatsets vinkällare, där skumma saker verkar pågå. De har sett både Viktor och Orvarian gå dit, och bestämmer sig för att snoka. Men Cindy är klumpig och råkar starta en brand i källaren när hon ska gömma sig. Med hjälp av Viktor lyckas Elisa och Cindy ta sig därifrån, men när de anländer till E-centralen kommer nästa överraskning. Blixragn är där. Med ett enda skott, och mot Elisas vilja, dödar Viktor Blixragn. Elisa blir förbannad. Kapitlet slutar med att hon kastar berlocken på Viktor och upprörd lämnar platsen.

Frågeställningar:

- Hur uppfattas kreatören i spelet? Hur gammal verkar han vara? Beskriv honom! (Gå gärna in på lite religiösa aspekter, såsom ordet ”skapare”).
- Kreatören är spelets skapare och verkar ha en ”gudomlig” status. På vilka sätt kan du urskilja det?
- Det framgår inte riktigt om det är någon åldersgräns i spelet på t.ex. alkoholliknande drycker. Vad kan detta fria synsätt ge för konsekvenser för spelarna?
- Beskriv vad som händer i källaren!
- Varför tror du att Elisa blir arg på Viktor i slutet av kapitlet?

Citat:

”Om någonting gör en lyckligare, så varför inte?”

Håller du med om det? I vilka situationer fungerar det inte att tänka så? Hur kan detta tänk leda till problem?

”Man har alltid ett val.”

Dessa ord säger Elisa efter att Viktor Forss har skjutit Blixragn. Håller du med henne om att det var fel? Varför/varför inte?

Kapitel 16: Workshop och egenskapsshopping

Sammanfattning

Elisa är tillbaka i verkligheten. Faror med Eskapadia tas upp. En man vid namn Loke gästföreläser om Eskapadia. Väl tillbaka i den alternativa verkligheten shoppar de egenskaper.

Verkligheten knackar på. Det är temadag och en man gästar skolan för att prata om riskerna med Eskapadia. Elisa har redan blivit varse om riskerna för beroende, men får ändå en tankeställare. Hon inser att den alternativa verkligheten innebär faror och att hennes vänner i Eskapadia kan vara precis vilka som helst. När hon återvänder spekuleras det vilt om fenixbarnet. Cindy berättar att hon råkade starta branden i palatset, och förklarar vad som hände i palatsets källare. Elisa, Balder och Cindy handlar också egenskaper för poängtillskotten efter spelzonsbesöket. Men som av ett trollslag växlar Elisas humör. Hon ser Viktors ansikte i Egenskapskupolen och aggressivt kastar hon ett poängmynt på skärmen. Hon vill tillbaka till verkligheten. Men när hon, Balder och Cindy tror sig gå mot sovsalen hamnar de istället på den artificiella världens kyrkogård.

Frågeställningar:

- På vilket sätt har Elisas syn på Eskapadia förändrats? Varför omvänds hon så plötsligt?
- Loke pratar om problemen med vänskap och kärlek i spelets värld. Ser du någon risk med att utveckla vänskapsband i en alternativ verklighet? Ser du några fördelar?
- Det framkommer i kapitlet att Lisbeth (Elisas avatar) inte har accepterat följare. Vad innebär det? Varför tror du att legenderna i Eskapadia har följare i den riktiga världen?

Citat:

”Även om antalet utskrivningar av antidepressiva läkemedel har minskat, har andelen som skolkat ökat kraftigt.”

Detta är ett citat från gästföreläsaren Loke. Vilken koppling är det mellan minskning av depression, ökning av skolk och Eskapadia?

Genom att godkänna villkoren tillåter du följande: Att kreatören får tillgång till din historik och dina minnen från Eskapadia.

Vad tror du kreatören vill göra med denna information? Är det viktigt att läsa villkoren innan man godkänner någonting? Gör du det?

Kapitel 17: Till minne av lyckliga dar

Sammanfattning

Eskapadias kyrkogård. Elis as undermedvetna projiceras. Hon ser sina föräldrar och andra döda släktingar. Hon återvänder till verkligheten för att reda ut föräldrarnas roll i mysteriet med fenixbarnet.

Elisa befinner sig på Eskapadias kyrkogård. På gravstenarna får hon se en rad bekanta namn. Hon ser en projektion av sina föräldrar, liksom en staty avbildande en fenixfågel. När Elisa återvänder till verkligheten är hon uppgiven. Hon har ännu inte funnit några ledtrådar. Men sedan, när Örjan säger att hon ”kan ge det tid”, går det upp för henne. Tid. *Allting dör utom tid och god vänskap.* De orden har hon sett både i verkligheten och i Eskapadia. Texten står på ett urverk, som har ett tillhörande fotografi. Elisa tar ut fotot ur ramen. Fotot på fyra gamla vänner (föräldrarna och två till) och ett spädbarn. Smeknamnen Silverfenix, Kopparfenix, Fenixbarn, Stordrake och Bacillorm står intill. Fenixbarnet verkar vara spädbarnet.

Frågeställningar:

- Beskriv besöket på kyrkogården! Vad händer där?
- Varför tror du att karaktärer avråds från att besöka kyrkogården?
- Berätta det du vet om Örjan! Har du fått reda på någon ny information om honom?

Citat:

”Håll dig vaken.”

Ett avlägset eko från Elis as föräldrar på kyrkogården i Eskapadia. Orden utgör också bokens titel. Vad tror du att författaren menar med det?

”Allting dör utom tid och god vänskap.”

Var står det? Vad tror du att det betyder?

”Om det gör dig glad ska du dit, förstås”.

Orden uttalas av Elisas farbror Örjan. Hur verkar hans relation till Eskapadia vara?

Kapitel 18: Apokalyptiska lekarna

Sammanfattning

Nu börjar pusselbitarna falla på plats. Elisa inser att föräldrarna kallade sig fenixar, och att hon måste vara fenixbarnet. Historien trappas upp. Tydligt har föräldrarna, som tillhörde ”de fyra första”, en tydlig koppling till kreatören.

Elisa undersöker bilden. Det verkar inte bättre än att föräldrarna är fenixarna, och spädbarnet fenixbarnet. Hon försöker lägga ihop pusselbitarna, och konstaterar det osannolika. Hon själv måste vara fenixbarnet. När hon återvänder till Eskapadia för att få klarhet i det hela pågår någon slags festival i en annan zon. Hon beger sig dit. Apokalyptiska lekarna har gått av stapeln, och i virrvarret av folk och festiviteter försöker Elisa finna fler ledtrådar. Det visar sig att smeknamnen (Silverfenix, Kopparfenix, Fenixbarn, Stordrake och Bacillorm) representerar ”de fyra första”, det vill säga personerna som var först med att uppnå egenskaperna odödlighet, draktämjning och kloning. Elisas föräldrar var alltså deltagare i spelet. Inte nog med det, rykten säger också att tre av ”de fyra första” jobbade nära, eller rentav kompletterade, en viss kreatör. En av de fyra första måste alltså vara kreatören.

Frågeställningar:

- Varför tror du att Elisa har svårt att acceptera att hon kanske är fenixbarnet?
- Hur blir Elisas muffins?
- Studera tidningsurklippet på s. 244.
 - o Hur tar man kontakt med tidningsredaktionen?
 - o ”Apokalyptiska lekarna intar Eskapadia”. Vad är det för texttyp?
 - o Det finns en annons i tidningen (information från myndighet). Hur ser du att det är en annons?
- Apokalyptisk lekarna går av stapeln i Eskapadia. Varför tror du att denna festival anordnas?

Citat:

”Varför håller sig kreatören hemlig? För att folk med information om ... vissa saker ... också kan göra mycket, mycket onda saker.”

Vad menar Minerva med det? Stämmer det, tycker du?

Kapitel 19: Ett snabbt besök

Sammanfattning

Elisa konstaterar att kreatören måste vara Bacillormen, och att denna har som förmåga att klonas sig. Alltså måste kreatören vara en klon. Elisa söker efter fler svar. Hon söker upp en journalist som säger sig ha träffat kreatören. Hon får klart för sig att kreatörens namn är Carl Davies. Mannen i fråga var en av "de fyra första", och hans kodnamn var Bacillormen.

Elisa har nu kommit på ett och annat. Tydligt representerar fenixarna hennes föräldrar, och stordraken var en man som liksom fenixarna försvann från Eskapadia. Kvar finns tydligt bara bacillormen. Elisa delar med sig till Balder av en ny misstanke: hon tror att kreatören är en klon. Elisa återvänder till verkligheten för att få klarhet i allt. Hon söker upp kreatören på nätet, och får fram namnet på en person som säger sig ha träffat kreatören i verkligheten. Namnet på journalisten är Tim Granlund. Hon bestämmer sig för att åka till Norrtälje, där Tim bor. Väl där våldgästar hon honom. Elisa får bekräftat att Carl Davies, den enda mannen på bilden som tycks vara vid liv, också var personen som Tim Granlund intervjuade. Med andra ord måste Carl Davies, bacillormen, vara kreatören.

Frågeställningar:

- Varför tror de att kreatören är en klon? Vad har Elisa hittat för bevis?
- Hur beskrivs Tim? Hur har eskapicium påverkat Tims liv? Hur tror du att åsynen av Tim påverkar Elisans syn på eskapicium?
- Elisa agerar först hotfullt mot Tim. Varför agerar hon på detta sätt? Hur märker läsaren att Elisans olika roller börjar gå in i varandra?
- Varför har kreatören hållit sig hemlig?

Citat:

”Varför bära mask om man inte har någonting att dölja?”

Det finns masker av olika slag. En mask kan vara fysisk, för att dölja t.ex. sitt ansikte, men en mask kan också bestå av smink, av att ha ett annat namn på sociala medier etc. Varför bär man mask? Bär du någon mask?

”Men glöm för all del inte vad som är verkligt.”

Elisa säger dessa ord till Tim, som visar sig vara legenden Rubinralf. Varför säger hon så till honom?

Kapitel 20: Iakttagen

Sammanfattning

Nu börjar det bli bråttom. Elisa, som fortfarande tror att hon är fenixbarnet, måste agera fort. Nu vill hon verkligen hitta zon X och reda ut gåtan en gång för alla.

Örjan berättar att de mystiska dörrknackarna har varit ute efter Elisa. Han säger att de har ställt frågor om henne. Elisa får sin farhåga bekräftad: om folk har letat efter henne måste det stämma att hon är fenixbarnet. Men vilka är dessa människor som vill åt henne? Hon återvänder till Eskapadia och delar med sig av sina misstankar till Cindy och Balder. Det börjar bli bråttom nu, för i egenskap av fenixbarn vill Elisa hitta den där zon X – som alla verkar leta efter – innan skurkarna hittar henne.

Frågeställningar:

- Vad berättar Örjan? Varför har Örjan varit tyst om de mystiska dörrknackarna?
- Städerna Elisa beger sig till i verkligheten beskrivs som sömniga, obefolkade och dystra. Den enda affären det var kö till var Eskapisten, affären där folk kan köpa eskapicium. Hur har Eskapadia påverkat individerna och samhället i boken?
- Studera tidningsurklippen på s. 269.
 - o I tidningsurklippet finns det både en debattartikel, en insändare och en krönika. Vad kan utläsas om säkerheten i spelet ur dessa tre texter?
 - o Alf Starks debattartikel är publicerad postumt. Vad innebär det? Vad var budskapet med hans debattartikel?

Citat:

Örjan behövde inte få veta något om fenixbarnet eller zon X”.

Örjan och Elisas relation innehåller en del hemligheter. Varför är de inte helt ärliga mot varandra, tror du?

Kapitel 21: Den rätta vägen

Sammanfattning

Elisa och vännerna inser att vägen till zon X eventuellt kan hittas genom spelfusk.

Men hur fuskar man?

Balder beklagar sig över att han inte är lika duktig på spel i Eskapadia som i verkligheten. När han medger att han i verkligheten brukar fuska inser de att fusk mycket väl kan leda dem till zon X. De börjar söka efter sätt att fuska och sprider ut sig för att hitta information.

Frågeställningar:

- Hur kommer Elisa och vännerna fram till att fusk krävs för att komma till zon X?
- I kapitlet nämns "Ansiktsboken". Vad kan detta referera till?
- Hur är synen på fusk i spelet?

Citat:

"Rätt väg är fel väg och vägen dit är vägen hem."

Vad är det här för beskrivning? Var fanns den? Vad tror du att den betyder?

Kapitel 22: Draknästet

Sammanfattning

På jakt efter information beger sig Elisa till zon 2 för att söka finna Viktor Forss. Hon hittar honom och får reda på lite matnyttig information. Besöket får ett romantiskt slut.

Elisa beger sig till zon 2 för att leta rätt på Viktor Forss. Zon 2 är en mystisk plats. Elisa stöter på en mängd egendomliga vidunder, och hittar till sist Viktor. Han ber om ursäkt för att ha tagit livet av Blixragn. Men deras samtal hinner inte djupna, för ett odjur tvingar dem på flykt. Elisa måste lita på Viktor och rätt som det är finner hon sig sittande intill honom på en drakrygg. De landar på en avskild bergsplatå och börjar prata. Elisa brister ut i tårar och Viktor tröstar henne. Elisans känslor för Viktor djupnar och kapitlet slutar med en kyss som minst sagt komplicerar saker.

Frågeställningar:

- Varför besöker Elisa zon 2?
- Hur har Elisans relation till Viktor förändrats under Elisans tid i Eskapadia?
- Varför försöker Elisa förtränga känslorna för Viktor?
- Varför känner sig Elisa splittrad när det kommer till relationen till Viktor? Kan detta kopplas till något i vår samtid? Diskutera gärna dejtingappar, sociala medier etc.
- Hur reagerar Elisa när hon får reda på att hennes romans med Viktor Forss blivit en stor nyhetshändelse?

Citat:

”De jag flyr från. Riktiga monster.”

Viktor förklarar för Elisa att han blir övervakad av ”monster”. Vilka monster tror du han syftar på? Varför är de ute efter just honom?

”Att visa sig svag betyder inte att man inte är stark.”

Viktor säger det när Elisa försöker att dölja sin gråt. Håller du med? Gäller det alla – kvinnor/män/andra?

Kapitel 23: Stjärnskott

Sammanfattning

Elisa är nu, efter sitt möte med Viktor Forss, känd i Eskapadia. Hon får en inbjudan till en talkshow och tvingas tacka ja för att poängen behövs. Elisa vet nämligen vilket fusk man ska använda sig av för att ta sig till zon X nu, men det kräver poäng.

Det går inte att hålla någonting hemligt i Eskapadia, allra minst en kyss med en legend. Elisa avancerar i graderna och vinner ryktbarhet. Cindy, som tidigare har visat intresse för Viktor, blir förbannad och säger upp vänskapen. Samtidigt blir Elisa bjuden till en talkshow. Hon är fast besluten att tacka nej, trots att det skulle innebära ett gigantiskt poängtillskott. Tyvärr säger Balder att det föreslagna sättet att fuska (det vill säga att använda trojanska hästar, vilket Elisa fick nys om i zon 2) kräver en mängd spelpoäng. Elisa går emot sina principer och tackar ja. Hon måste göra det för att samla tillräckligt med spelpoäng.

Frågeställningar

- Elisa har efter mötet med Viktor blivit känd i Eskapadia. Varför blir deras relation en stor nyhetshändelse, tror du?
- Vad finns det för risker med att utveckla en kärleksrelation i en artificiell värld?
- Hur förändras Elisas relation till Cindy? Varför?
- Varför accepterar Elisa förfrågan om att vara med i teveshowen? Hur skulle du göra?

Citat

”Om det är Viktor ni vill ha – ta honom då! Det är ändå inte verkligt. Inget är det.” Hon måste säga det, även om det stack i ögonen och en hel mängd andra kroppsdelar så fort hon satte ord på det som just nu tyngde henne allra mest.

Vad betyder det här citatet? Vilka känslor verkar Elisa ha fått för Viktor?

Kapitel 24: Levande legend

Sammanfattning

Talkshow och konfrontation. Viktor blir besviken och Elisas värld rasar samman när hon tvingas ljuga honom rätt upp i ansiktet.

Talkshow. Elisa får en hallongrotta som gör att hon sansat svarar på frågorna, men när det lugnande medlet går ur tar showen en vändning. Elisa börjar varna tittarna för Eskapadia och avböjer frågorna om Viktor. När showen äntligen är slut återvänder hon till Umbrahuset. Där möter hon Viktor, som uppenbarligen är sårad. Han konfronterar henne. Elisa tvingas ljuga för att inte riskera att sanningen kommer fram. Med ett krossat hjärta återvänder hon till Umbrahuset.

Frågeställningar:

- Hur betar sig Elisa på talkshowen? Varför?
- Hur reagerar Viktor på Elisas medverkan i talkshowen?
- Varför hoppas Viktor att Elisa blev tvingad att vara med i talkshowen?
- Hur känner sig Elisa efter talkshowen? Varför känner hon så, tror du?

Citat:

”Jag tror att alla som är i Eskapadia behöver tänka efter och fråga sig vad som är verkligt. Inte bara jag.”

Vad menar Elisa med detta? Varför uppmanar hon spelare att vakna upp från illusionen?

”Jag är ingen jävla docka!”

Viktors ord efter att Elisa medverkat i talkshowen och sagt att de inte har någon framtid tillsammans. Vad menar han med det? Varför reagerar han så, tror du?

Kapitel 25: Den falske rytteren

Sammanfattning

Nu är det nära slutet. Balder inser att den som måste hjälpa dem till zon X är den felprogrammerade dörrvakten Legolas. De passerar ett kusligt labyrintsystem i jakten på zon X.

Balder får en insikt. Elisa hade aldrig behövt göra talkshowen, för bara den som inte vill hitta zon X kan hitta den. Alla i Eskapadia är programmerade att vilja hitta zonen. Alla utom en person – en felprogrammering vid namn Legolas. Elisa och Balder inser att det är Legolas som måste rida på den trojanska hästen för att de ska kunna hitta zon X. Legolas har dessutom tillräckligt med poäng för att kunna göra det. Legolas accepterar deras förfrågan och snart är de på väg. Vägen till zon X går genom ett omfattande tunnelsystem som är lika nervkittlande som spöklikt. En mängd bisarra karaktärer välkomnar dem från korridorernas inbyggda fängelseceller. Det blir en obehaglig vandring. Till sist kommer de fram.

Frågeställningar

- Hur beskrivs Legolas? Hur kommer det sig att han får sitta på den trojanska hästen som leder dem till zon X?
- Hur beskrivs vägen till zon X?
- Hur beter sig karaktärerna i tunnelsystemet?

Citat:

”Här”, sa Balder. Han sträckte fram ett litet, silverfärgat paket. Elisa öppnade paketet och fick fram en pytteliten, gröngul tablett. ”Ät, det dämpar ånger”, sa Balder. Hon lydde hans kommando.

I Eskapadia äter karaktärerna mycket som de inte vet vad de innehåller, inte sällan utan att tänka på konsekvenserna. Hur tror du att det påverkar människornas liv i verkligheten?
Hur påverkar det samhället?

Kapitel 26: Fenixbarnet

Sammanfattning

Zon X. Allt har lett fram till detta tillfälle, men saker är inte som de verkar. Historien tar en plötslig vändning när det kommer fram att Elisa inte alls är fenixbarnet. Det verkliga fenixbarnet är en syster som Elisa inte ens visste att hon hade. Kreatörens sanna färger avslöjas, säcken knyts ihop och mysterierna får sina förklaringar.

Zon X är inte alls vad myterna har talat om, det är snarare en tillflyktsort för två karaktärer. En man och en kvinna. Personerna känner Elisa igen från gamla foton: det är Carl Davies och en kvinna som i verkligheten är rullstolsburen och heter Viktoria. Det visar sig att Viktoria är det riktiga fenixbarnet och Carl Davies startade spelet för att befria henne från funktionsvariationen. Carl klonade sig och lät sin kopia vara ansiktet utåt medan han själv levde livet i en illusion. Det är nu allting klarnar. Elisa är inte alls fenixbarnet, det är istället hennes syster (en syster som hon trodde dog för många år sedan).

När Elisa inser sanningen blir hon chockad. Men hon hinner knappt smälta chocken, för strax får de besök i zonen. Kreatörsklonen, som alla utmålat som ett helgon, kommer tillsammans med sina hejdukar. Klonen har i hemlighet sökt efter zonen och använt olagliga medel för att söka information om dess lokalisering. Klonen är ond. Han är på jakt efter hämnd och drivs av sin strävan att ta sig ut i verkligheten. Det kommer fram att han, under kodnamnet Dorius, har lett fasansfulla operationer och mixtrat med buggar och artificiella intelligenser för att hitta ett sätt att få en robot att inta en människokropp. Äntligen har han receptet. Tack vare Elisa har han också den sista pusselbiten. Utöver detta avslöjas det att Elisans föräldrar mördades av Carl Davies. Det kommer också fram att Viktor inte är en verklig människa utan skapad i Eskapadia. Kapitellet slutar med att kreatörsklonen skjuter Carl Davies (för att kunna ta sig in i hans kropp). Allt vänds uppochner.

Frågeställningar

- Vad upptäcker Elisa i zon X?
- Varför har originalet gömt sig?
- Vad får Elisa reda på om föräldrarnas död?
- Varför är Carl rädd för kreatörsklonen?
- Vem är fenixbarnet?
- Vad spelar Viktoria för roll i spelet?
- Varför startades spelet från början?
- Varför klonade sig Carl och vad gick fel?
- Varför har inte klonen lyckats ta sig till zonen tidigare?
- Hur hänger mysteriet med Dorius ihop med fenixbarnet och zon X?
- Hur reagerar Elisa när hon får reda på att Viktor är en bugg?

Citat:

"All världens data i en enda hand", viskade Carl skräckslaget. "Världens mäktigaste vapen."

Den riktiga kreatören inser att han har skapat ett monster som planerar att ta över världen. Men hur tror du att klonen kan göra det (ta över världen, alltså)?

"De behöll barnet, men gömde det noga för världen."

Kreatören berättar om vad som hände med Elisas system som fått en funktionsvariation p.g.a. Elisas föräldrars experiment. Hur speglar det här på synen av funktionsvarierade människor i det samhället? Hur är synen på funktionsvarierade i dagens samhälle?

Kapitel 27: Solnedgång

Sammanfattning

Lugnet efter stormen. Men vem vann? Elisa försöker minnas vad som hände, men sanningen är inte av det trevliga slaget. Istället är hon, och resten av världen, i fara. Den sista uppmaningen Elisa får är att hålla sig vaken. Läsaren får veta att sjuksalen är ett gammalt läger för experiment.

Elisa vaknar upp i en sjuksal. Hon vet inte vad som har hänt, eller vem som ”vann”. I ett annat rum träffar hon på resten av gruppen som besökte zon X. Hon frågar Balder vad som hände. Balder svarar flytande att hon ska hålla sig vaken. Att hon ska akta sig för att bli mixtrad med, och undvika eskapicium. När Elisa återvänder till sovsalen ser hon ett reportage om händelsen. Viktor kommer förbi, med samma uppmaning. Håll dig vaken. På nattduksbordet står en hälsning från kreatören och Elisa förstår att klonen vann. Hon är i zon 14, en zon där experiment utförs. Elisa inser att Viktor har varit försöksperson och att kreatörsklonen använde honom för att se om det var möjligt att få en robot in i människokropp.

Frågeställningar

- Var befinner sig Elisa? Varför?
- Vad hände med Legolas?
- Hur är stämningen i gruppen?
- Varför uppmanar Balder och Viktor Elisa att hålla sig vaken?
- Hur är Elisass relation till Viktor?
- Vem har skickat blommorna som står på Elisass nattduksbord?

Citat

”Han har en speciell handstil”, viskade Elisa.

Orden yttrar Elisa till Balder efter att hon sagt att hon tror att Viktor fått en kropp i verkligheten. Vad tror du att hon syftar på?

"Håll dig vaken."

Dessa ord sägs av både Balder och Viktor. Vad menar de? Varför ska Elisa hålla sig vaken?

Kapitel 28: Den nya verkligheten

Sammanfattning

Avslutning. Elisa har hållit sig borta från Eskapadia, men saker är förändrade. För gott. Den nya presidenten är kreatörsklonen, som tagit sig in i en mänsklig kropp. Ett mäktigt vapen i form av ett spel har lett Clay McDonald till makten. Faran med datalagring blir med ens klar. Slutet är öppet, men budskapet tydligt.

Ett år senare. Elisa har hållit sig vaken. Livet på bondgården har fortsatt gå sin gilla gång. Klonen har tagit sig ut i verkligheten genom att träda in i sitt originals människokropp. Han har nu, genom sitt inflytande, gjort sig till president över den mäktiga Europaunionen. Världen är förändrad.

Det allra sista som händer är att Elisa får en flaska på posten. På flaskan hänger en personlig hälsning som tillkännager: *Tills vi ses igen/ K.*

Frågeställningar

- Hur ser den riktiga världen ut i slutet av boken? Vem är president?
- Varför reagerar Elisa som hon gör när hon får brevet undertecknat K?
- Vem har skickat brevet, tror du?
- Vad lämnar slutet för frågor?
- Vad tror du att nästa bok kommer att handla om?

Citat

Tills vi ses igen /K

Texten i det lilla brevet på flaskhalsen. Vad uppmanar avsändaren av brevet till för handling? Varför?

Lektionsbank

Lärarmaterial lektion 1

Introduktionslektion

Antal lektioner: 1

Förmågor: Läsförståelseförmåga. Muntlig förmåga (diskutera).

Denna lektion är skapad med syftet att frammana en nyfikenhet och ett intresse hos eleverna.

Ge eleverna bilder – ledtrådar vad boken handlar om. Se bifogat elevmaterial för exempel, men lägg gärna till ytterligare bilder som du tycker speglar bokens innehåll.

Låt eleverna diskutera vad de tror boken kan handla om. De ska försöka att se ett samband mellan bilderna och skapa en handling. Sedan kan ni tillsammans diskutera följande frågeställningar:

- Vad finns det för fördelar med dagens digitala teknik? Med sociala medier, uppfinningar som förenklar vardagen, cookies, VR-glasögon osv.
- Vad finns det för faror?
- Hur tror ni att den digitala världen kommer att se ut i framtiden?
- Hur tror ni att vi människor kommer att vara i framtiden?

Analysera omslaget

- Varför är det en person med mask på framsidan?
- Varför har masken en spricka?

Elevmaterial lektion 1









Håll
dig
vaken



Lärarmaterial lektion 2

Avslutningslektion

Antal lektioner: 1

Förmågor: Läsförståelseförmåga.

Grattis!

*Ni har nu läst ut boken *Håll dig vaken* av J. H. Dahl. Hoppas boken har varit spännande och att den har skapat många givande diskussioner!*

För att runda av bokcirkeln kommer här en rad som syftar till att knyta ihop säcken och sammanfatta helhetsintrycket av boken.

Övergripande frågor

- Vad har Eskapadia för inverkan på individ och samhälle? Positiva/negativa effekter?
- Vad tror du skulle hända om Eskapadia lanserades i vår värld?
- Vad tror du är så lockande med att skapa sig själv på nytt?
- Hur påverkar anonymiteten Eskapadias karaktärer? Finns det några risker med anonymiteten? Hur märks detta i boken?
- Vad tror du att författaren vill förmedla med boken?
- Varför heter boken Alternativ verklighet : Håll dig vaken?
 - o Varför ska man hålla sig vaken? Vad har detta för verkliga implikationer?
 - o Vad kan ordet *alternativ* syfta på? Finns det referenser till dagens samhälle?
- Tror du att boken kan vara en realistisk skildring av framtiden? Varför/varför inte?
- Vilka övergripande referenser finns det till dagens samhälle? Hur tycks författaren ställa sig till frågor rörande sociala medier och datalagring?
- Studera omslaget igen.
 - o Varför är det en person med mask på framsidan? Finns det någon symbolik med detta?
 - o Varför har masken en spricka?
- Vad tror du har påverkat författaren? Läs **författarporträttet** och försök att dra kopplingar till boken!
- Vad tyckte du om boken? Varför tyckte du så?

Elevmaterial lektion 2

Författarporträtt

Johanna Hansson-Dahl, född 1997, är en ung fotograf och författare. Hösten 2020 debuterade hon med ungdomsboken *Håll dig vaken*, en fantasieggande och dystopisk spänningsroman.

Johanna är uppvuxen i Lohärad, Norrtälje kommun. I den lilla byn Söderby bodde hon tillsammans med sina föräldrar och två äldre systrar. Under tidiga barndomsåren jobbade Johannas pappa som grisbonde, och Johannas mamma kombinerade arbete på bank med att vara hemma med barnen.

Johanna gick f-9 på Svanbergaskolan, och under dessa år började hon intressera sig för skrivande. Hon färdigställde sin första längre berättelse när hon var 11 år, varefter hon började kontakta olika förlag i hopp om publicering. Det blev ingen bokutgivning då, men skivarentresset behöll hon. Tack vare sina texter fick hon vid nians skolavslutning ett stipendium i svenska.

Rodengymnasiets samhällsvetenskapliga program blev nästa hållplats, där en bred samhällsvetenskaplig grund lades inför kommande studier. Johanna var en aktiv och flitig student, och för sina studieprestationer erhöll hon 2016 Rodens kunskapspris – för bästa resultat vid samhällsvetenskapliga programmet.

Efter gymnasiet kombinerade Johanna studier i idéhistoria på Stockholms universitet med extraarbete i skolor och på bibliotek. 2017 antogs hon till Handelshögskolan i Stockholm och började då läsa programmet Business and Economics. I samband med detta flyttade hon också till en lägenhet i Norrtälje. Det var under studietiden på Handelshögskolan som hon skrev *Håll dig vaken*, vars första version färdigställdes sommaren 2018. Johanna menar själv att hon hämtade en del av inspirationen till spänningsromanen från studierna i marknadsföring. Boken skrevs på sommaren – en dramatisk och varm sommar då skogsbränder och hetta skakade Sverige.

Johanna tog kandidatexamen från Handelshögskolan våren 2020. Idag är hon en diplomerad ekonom, fotograf och publicerad författare som driver ett eget företag med bas i Roslagen.

Lärarmaterial lektion 3

Talkshow med bokens karaktärer

Antal lektioner: 2 eller 3 (beroende på hur mycket förberedelsetid du vill ge eleverna).

Förmågor: Läsförståelseförmåga. Muntlig förmåga.

Instruktion:

Först behöver ni förbereda frågor. Gå igenom vilka olika typer av frågor de kan ställa till karaktärerna, t.ex.:

- Hur tänkte du när ...
- Varför gjorde du ...
- Hur reagerade du när ...
- På vilket sätt blir du påverkad av ...

Be sedan eleverna självständigt skriva frågor till de olika karaktärerna. (Se elevmaterial).

Dela in eleverna i grupper, minst 5 i varje grupp. Dessa elever ska göra en talkshow tillsammans. Ge eleverna ett informationspapper om talkshowen (se elevmaterial). Eleverna ska nu dela med sig av sina frågor till karaktärerna och välja ut de frågor som är mest intressanta. De får också gärna diskutera frågorna och prata om hur karaktären skulle svara.

Nästa steg är att bestämma vem som ska få vilken roll. Du som lärare kan bestämma, du kan lotta eller låta barnen själva bestämma. Rollbeskrivningarna ser du i elevmaterialet.

Låt sedan eleverna förbereda och träna på att svara utvecklat på frågorna. De får gärna använda sig av rekvisita.

Vid redovisningstillfället kan du som lärare skriva ut och sätta upp ansiktsuttrycken (elevmaterial) som publikledaren kan peka på för att involvera publiken.

Elevmaterial lektion 3

Tre, två, ett ... Action!

Ni ska nu göra en TALKSHOW där ni får porträttera olika karaktärer ur boken!

Roller:

- **Programledare:** Din uppgift är att ställa intressanta frågor och stötta med passande följdfrågor. Du leder talkshowen.
- **Publikledare:** Din uppgift är att presentera alla som medverkar i talkshowen. Berätta deras namn om någonting om deras äventyr i boken. Sedan ska du leda publikens reaktioner genom att peka på skyltar (när det passar).
- **Elisa:** Din uppgift är att tänka dig in i hur karaktären Elisa skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!
- **Balder:** Din uppgift är att tänka dig in i hur karaktären Balder skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!
- **Cindy:** Din uppgift är att tänka dig in i hur karaktären Cindy skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!
- **Viktor:** Din uppgift är att tänka dig in i hur karaktären Viktor skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!
- **Kreatören:** Din uppgift är att tänka dig in i hur Kreatören skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!
- **Örjan:** Din uppgift är att tänka dig in i hur karaktären Örjan skulle svara på frågorna programledaren ställer. Svara så utvecklat du kan!

1. Gå igenom alla frågor ni har skrivit.
2. Plocka ut frågor som ni tycker är intressanta, minst 5 st. per karaktär.
3. Diskutera gärna hur man kan svara på frågorna på ett utvecklat sätt.
4. När du har fått din roll: Träna! Förbered frågor och svar, och försök verkligen att sätta dig in i hur just DIN karaktär skulle svara. Programledaren tränar på vilken ordning denne ska ställa frågorna och eventuella följdfrågor. Publikledaren tränar på att presentera alla karaktärer. Vilka beskrivningar ska du använda?
5. Förbered gärna lite rekvisita (saker som symboliserar karaktärerna) om ni har lite tid över.
6. Action! Gör ert bästa för att visa att ni har läst och förstått bokens innehåll!

Frågor till Elisa	Frågor till Örjan
Frågor till Balder	Frågor till Cindy
Frågor till Viktor	Frågor till Kreatören



What?!



Ååååh!



Tystnad!



Åh nej!



Buuuu



Applåder

Lärarmaterial lektion 4

Skapa din egen spelkaraktär!

Antal lektioner: 1 eller 2 (beroende på hur mycket förberedelsetid du vill ge eleverna).

Förmågor: Muntlig förmåga: Presentation och argumentation.

Instruktion:

Eleverna får varsitt brev (se elevmaterial). I brevet finns ett uppdrag: Varje elev ska skapa sin egen spelkaraktär och välja vilka egenskaper den ska få (eleverna får 50 poäng som de ska distribuera på tio olika egenskaper). Sedan ska eleverna presentera sina karaktärer och argumentera för varför de just valde dessa egenskaper.

De har endast 15 minuter på att välja egenskaper.

Efter att de har valt egenskaper ska de förbereda en liten presentation där de presenterar sitt nya jag och varför de har valt de egenskaperna.

Elevmaterial lektion 4

Skapa din egen spelkaraktär!

Du befinner dig i skapelsepuppan. Ditt uppdrag är att skapa din egen karaktär. Du får 50 poäng. Fördela poängen. 0-5 poäng per egenskap du vill ha. Du får endast välja 10 olika egenskaper.

När du har valt egenskaper ska du också förbereda ett argumenterande tal om VARFÖR du valt just dessa egenskaper.

Din tid börjar nu!

EGENSKAPER		
Superbra syn	Intelligent	Charmig
Snabbhet	Modig	Auktoritär
Övermänskligt luktsinne	Empatisk	Dansant
Smidighet	Kreativ	Musikalisk (instrument)
Mörkerseende	Rolig	Förtrollande sångröst
Osynlighet	Social	Flyga (i max 1 min åt gången)
Dansant	Envis	Superstyrka
Vacker	Glad	Stark intuition
Händig	Positiv	Logiskt tänkande
Sångfågel	Kritisk	Karismatisk
Imponerande hörsel	Observant	Tapperhet
Okänslig för temperaturer	Kärleksfull	Talets gåva
Gå genom väggar	Slug	Manipulativ
Uthålliga muskler	Djurvän	Supergröna fingrar

Lärarmaterial lektion 5

Debatt

Antal lektioner: 1 eller 2 (beroende på om ni har arbetat med argumenterande texter tidigare).

Förmågor: Skriftlig förmåga. Omdöme av text.

Instruktion:

Låt eleverna välja ämne och skriva en argumenterande text. Använd sedan gärna kamratbedömningsmallen och låt dem ge varandra konstruktiv kritik. För att underlätta skrivandet kan ni ge eleverna uppgiftsbeskrivningen innehållande en checklista:

Debatt

Gör en debattartikel över ett av följande ämnen:

- Det är bra att spela data/tv-spel!
- Det är inte bra att spela data/tv-spel!
- Sociala medier är bra!
- Sociala medier är inte bra!
- Filterbubblor är bra!
- Filterbubblor är inte bra!

Tänk på att följa checklistan, ha starka argument och tänka på att anpassa språket till den som ska läsa den!

Känslargument
Plånboksargument
 alternativet...
Fakta/statistiska
 vetenskapliga be
Expertutlåtande
 miljöprofessorn

Kamratbedömare:			
Aspekter	Godkänt	Bra	Mycket bra
Struktur	<p>Uppbyggnaden går att följa.</p> <p>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur.</p> <p>Tips:</p>	<p>Uppbyggnaden är tydlig:</p> <p>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur.</p> <p>Använder sig av ord såsom:</p> <ul style="list-style-type: none"> • För det första... för det andra... avslutningsvis... <p>Ansatser till styckesindelning</p> <p>Tips:</p>	<p>Uppbyggnaden lyfter texten</p> <p>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur</p> <p>Använder sig av ord såsom:</p> <ul style="list-style-type: none"> • För det första... för det andra... avslutningsvis... <p>Argumenten är satta i bra ordning! Inledningen är längre och avslutningen sammanfattande.</p> <p>I huvudsak fungerande styckesindelning</p> <p>Tips:</p>
Argument	<p>Enkla argument - <u>enkla</u> <u>förklaringar</u> till varför man tycker så.</p> <p>Tips:</p>	<p>Utvecklade argument - <u>någon utvecklade förklaring</u> till varför man tycker så.</p> <p>Använder sig av olika argument: Känsl-, plånbok-, fakta/statistik-, expertargument.</p> <p>Tips:</p>	<p>Välutvecklade argument - <u>flera utvecklade förklaringar</u> till varför man tycker så.</p> <p>Använder sig av olika argument: Känsl-, plånbok-, fakta/statistik-, expertargument.</p> <p>Tips:</p>
Punkt, komma, stor bokstav,	<p>Stor/liten bokstav och punkt används med viss säkerhet</p> <p>Tips:</p>	<p>Relativt få fel i användningen av skiljetecken</p> <p>Tips:</p>	<p>Få fel i användningen av skiljetecken</p> <p>Tips:</p>

Elevmaterial lektion 5

Debatt

Gör en debattartikel om ett av följande ämnen:

1. Det är bra att spela data/tv-spel!
2. Det är inte bra att spela data/tv-spel!
3. Sociala medier är bra!
4. Sociala medier är inte bra!
5. Filterbubblor är bra!
6. Filterbubblor är inte bra!

Tänk på att följa checklistan, ha starka argument och tänka på att anpassa språket till den som ska läsa den!

Checklista argumenterande text!	
Rubrik	
En inledning - berättar åsikt	
Första argumentet	
Andra argumentet	
Tredje argumentet + motargument + svar	
Avslutning	
Uppmaning!	
Signatur	

Känslargument: "Om du ...
lovar jag att ..."

Plånboksargument: "Det är
det billigaste alternativet
..."

Fakta/statistikargument:
"Det finns vetenskapliga
bevis som säger att ..."

Expertutlåtande: "Enligt
Hans Rosling,
miljöprofessorn ..."

<i>Kamratbedömare:</i>			
Aspekter	Godkänt	Bra	Mycket bra
Struktur	<p><i>Uppbyggnaden går att följa.</i></p> <p><i>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur.</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Uppbyggnaden är tydlig:</i></p> <p><i>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur.</i></p> <p><i>Använder sig av ord såsom:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>För det första... för det andra... avslutningsvis...</i> <p><i>Ansatser till styckesindelning</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Uppbyggnaden lyfter texten</i></p> <p><i>Det finns en rubrik, en inledning, argument (för det första, för det andra...), avslutning (avslutningsvis...), uppmaning och signatur</i></p> <p><i>Använder sig av ord såsom:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>För det första... för det andra... avslutningsvis...</i> <p><i>Argumenten är satta i bra ordning! Inledningen är längre och avslutningen sammanfattande.</i></p> <p>I huvudsak fungerande styckesindelning</p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>
Argument	<p><i>Enkla argument - <u>enkla förklaringar</u> till varför man tycker så.</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Utvecklade argument - <u>någon utvecklad förklaring</u> till varför man tycker så.</i></p> <p><i>Använder sig av olika argument: Känslor-, plånbok-, fakta/statistik-, expertargument.</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Välutvecklade argument - <u>flera utvecklade förklaringar</u> till varför man tycker så.</i></p> <p><i>Använder sig av olika argument: Känslor-, plånbok-, fakta/statistik-, expertargument.</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>
Punkt, komma, stor bokstav,	<p><i>Stor/liten bokstav och punkt används med viss säkerhet</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Relativt få fel i användningen av skiljetecken</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>	<p><i>Få fel i användningen av skiljetecken</i></p> <p>Tips på förbättringar (från kamratbedömaren):</p>

Elevmaterial lektion 6

Vilken karaktär tyckte du bäst om?
Beskriv varför!

START

Vilken karaktär tyckte du sämst
om? Beskriv varför!

Sammanfatta bokens handling!

Beskriv det bästa med boken!

Vilka nutida problem lyfter
författaren upp i boken?

Beskriv några av karaktärerna som
finns i boken!

Vad tror du är budskapet med
boken? Alltså, vad vill författaren
förmedla?

Vad heter författaren till boken?

Vilken genre är boken skriven i?

Var det någonting i boken som inte
var bra?

Vad är ditt slutgiltiga omdöme om
boken? Varför tycker du så?

MÅL

EN LITE ANNORLUNDA BOKRECENSION

SPELREGLER:

- Kasta tärningen!
- Gå så många steg som tärningen visar.
- Om du hamnar på en frågeruta: Svara på frågan.
- Om du inte kan svara på frågan: Stå över ett kast. Låt de andra svara på frågan. Om ingen kan får alla börja om på start.
- Hamnar du på en grön prick: Gå till frågerutan innan.
- Först i mål vinner!

Lärarmaterial lektion 7

Författarbesök

Bjud in författaren (om fysiskt besök ej är möjligt kan detta ske digitalt) för att diskutera boken.

Kontakta författaren och kom överens om ett upplägg. Tips på upplägg:

- Kreativ skrivverkstad! T.ex. uppstart av ett arbetsområde i svenska/skriftlig förmåga.
Alternativt en workshop med fokus på skrivande.
- Diskussion i helklass med förberedda frågor.
- Föreläsning av författaren, åtföljd av frågestund.

Författare till *Håll dig vaken*

Johanna Hansson-Dahl (J. H. Dahl)

johanna.hanssondahl@hotmail.com