



Inspiration til arbejdsspørgsmål og forløb  
i danskundervisningen, 7. - 9. klasse



## INDHOLD

Introduktion til læreren	3-4
Om fortællingen	5
Om forfatteren (og illustratoren)	5
Før læsning	6
Under læsning	7
DEL 1: Kapitel 1-8	8-10
DEL 2: Kapitel 9-20	11-13
DEL 3: Kapitel 21-24	14-16
Efter læsning	
– ideer til videre forløb og opgaver	17

## INTRODUKTION TIL LÆREREN

SPILLET er en letlæst gyser med et LIX-tal på 24. Tematisk og sprogligt er fortællingen målrettet de 12-15 årige elever. Læseniveauet gør, at hele klassen kan arbejde med bogen, uanset danskfagligt niveau.

Det anbefales, at man også læser kapitler sammen i klassen. Bogen findes desuden som lydbog.

Narrativet i SPILLET bringer eleverne ind i en erfaringsverden, der for mange er velkendt og lystfuldt, nemlig **computerspil og gaming**. Bogen åbner op for mange refleksioner om vores digitale tidsalder og ”spilgenerationen”. I arbejdet med SPILLET er der indtænkt et valgfrit spilforløb, hvor eleverne kan prøve at begå sig i den virtuelle verden ved at spille computerspillet LIMBO. Tilgangen skaber en yderligere dimension til læsningen af SPILLET og fungerer samtidig som motivation for mange.

Der varieres mellem klasseundervisning, gruppearbejde og individuelt arbejde. Arbejdsspørgsmålene tager udgangspunkt i hver sit danskfaglige begreb, så eleverne får dem introduceret eller genopfrisket. Der vil være opgaver, som er analytiske, og opgaver, som er kreative og meddigtende. Bagest i materialet findes ideer til videre forløb og opgaver. Det er op til den enkelte lærer, hvordan og hvor meget materialet bruges.

Der kan arbejdes tværfagligt med SPILLET ved f.eks. at integrere fag som samfundsfag, billedkunst, musik, drama, samt film og medier.

### Der arbejdes med følgende fokuspunkter:

- At få viden om genretræk og struktur
- At få viden om spilgenre
- At have forståelse for personskildring, fortæller, og komposition
- At kunne diskutere bogens temaer og relatere dem til egen virkelighed
- At undersøge samspillet mellem genre, sprog, indhold og virkelighed
- At gennemføre en målrettet analyse af en tekst
- At vurdere tekstens perspektiv på et emne

## Samlede færdigheds- og vidensmål:

### Kompetenceområdet læsning:

- Eleven kan vurdere tekstens perspektiv på et emne.

### Kompetenceområdet fremstilling:

- Eleven kan udarbejde dramatiske, dokumentariske og interaktive produkter.
- Eleven kan fremlægge sit produkt for andre.

### Kompetenceområdet fortolkning:

- Eleven kan vurdere en tekst i lyset af tekstens samtid.
- Eleven kan udtrykke tekstforståelse gennem medskabelse af teksten.
- Eleven kan sammenfatte sin fortolkning.

### Kompetenceområdet (it og) kommunikation:

- Eleven kan bruge kropssprog og stemme i oplæsning og mundtlig fremlæggelse.
- Eleven kan diskutere betydningen af digitale kommunikationsteknologier for eget liv og fællesskab.
- Eleven har viden om digitale teknologiers kommunikationsmuligheder.

## OM FORTÆLLINGEN

I SPILLET opdager Lui tilfældigt et mystisk headset, som hans forsvundne far har udviklet. Sammen med sine venner beslutter han sig for at teste det og en helt ny form for gaming, ”Simulation Reality”, som viser sig at være det vildeste, de nogensinde har prøvet. Men efter SPILLET er virkeligheden ikke helt den samme – og noget uhyggeligt er lige i hælene på dem...

SPILLET er anden bog i gyserserien, Myter fra mørket, som er gemte og glemte fortællinger fra den verden, du ellers syntes, du kendte så godt ...

## OM FORFATTEREN (OG ILLUSTRATOREN)

Emil Landgreen er født i Tanzania i 1971 og arbejder som både illustratør og forfatter. Selv siger han om arbejdet med SPILLET:

”Jeg har altid fortalt historier. Uden egentlig at tænke over det. Gennem illustrationerne, gennem musikken og nu også med ord. Historierne er over det hele, man skal bare grave dem frem. SPILLET blev til under lockdown under corona. Bogen er gennemsyret af den følelse af ”tomhed”, som mange af os blev ramt af i den periode.”

Emil Landgreen har illustreret en masse bøger og forsider, blandt andet sine egne bøger, METRO og SPILLET, samt bogserien HVAD GØR DU?, som beskæftiger sig med læse-gaming.

**FØR LÆSNING:**

Inden I går i gang med at læse SPILLET, skal I undersøge bogens for- og bagside og danne jer et indtryk af bogen og hvad I tror, den handler om. Gem alle de noter, som I tager, både før og under læsningen, og sørg for at fylde nye detaljer på løbende.

**BOGENS FORSIDE:**

- Hvad tror I, bogen handler om, når I læser titlen og ser på illustrationen?
- Beskriv forsiden – personer, motiv og farvevalg.
- Hvilke associationer får I til stemningen i værket ud fra billedet?
- Hvilken **genre** tror I, denne bog passer ind i, og hvorfor?
- Har I noget kendskab til bogens forfatter?

**BOGENS BAGSIDE:**

- Har I nye forventninger til historien efter at have læst teksten på bagsiden?
- Tal om jeres forventninger til bogen i klassen/parvis.
- Nedskriv jeres tanker, så I kan vende tilbage til dem, efter I har læst bogen.

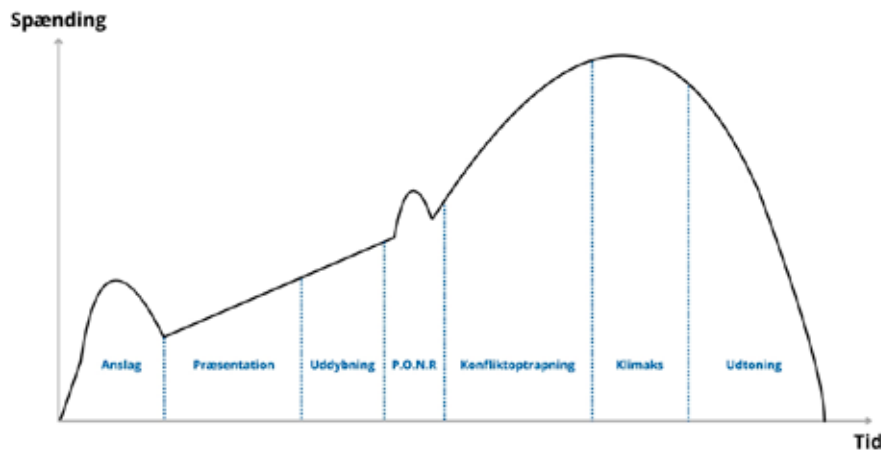
**EKSTRA:**

- SPILLET er anden fortælling i serien *Myter fra mørket*. Læs prologen *Myter fra mørket* (side 9) sammen i grupper/i klassen, og snak om, hvordan I forstår teksten.
- Hvad tror I, forfatteren ønsker at sige med prologen?
- Læs citatet af Albert Einstein på side 10. Hvad tror I, det betyder?

## UNDER LÆSNING

I undervisningsmaterialet er bogen inddelt i 3 dele, som **ikke** er navngivet. Inddelingen diskuteres undervejs, hvor der også vælges overskrifter.

I forhold til komposition kommer I til at arbejde med **berettermodellen**. Modellen består af 7 faser, der hver har sin funktion i fortællingen, og som danner en spændingskurve over handlingens forløb. Læs om modellen her:



1. **Anslaget:** bogens appetitvækker, der skal pirre vores nysgerrighed efter, hvad historien har at byde på. Vi får også en forsmag på historiens tema og fortællestil.
2. **Præsentation:** vi introduceres for de vigtigste personer, miljø og handlingen. Her får vi også en ide om, hvilket konflikter historien har.
3. **Uddybning:** vi lærer personerne bedre at kende og får uddybet konflikten og de problemer, der i stigende grad presser sig på.
4. **Point of no return (PONR):** historiens vendepunkt og det øjeblik, hvor der sker en afgørende begivenhed, som får så store konsekvenser, at hovedpersonen ikke kan bakke ud af konflikten. Tingene er gået i hårdknude, og konflikterne må løses.
5. **Konfliktoptrapping:** spændingen stiger, og vi længes efter en løsning på problemerne. Presset på hovedpersonen (og evt. andre centrale personer) øges.
6. **Klimaks:** konflikten er på det højeste, spændingen udløses, forhåbentlig til tilskuerens tilfredshed. Vi får at vide, hvem der vinder eller taber.
7. **Udtoning:** historien fortælles færdig. Konflikten afklares, og den gamle orden oprettes igen – eller en ny opstår.

## DEL 1 (KAPITEL 1-8)

I denne del arbejdes med de første 3 faser af berettermodellen:  
**anslag, præsentation samt uddybning.**

### **FOKUSPUNKTER:**

- Personkarakteristik
- Miljøbeskrivelse
- Fortælleforhold
- Ungdomssprog
- Berettermodellen

### **KAPITEL 1: KLASSEUNDERVISNING**

Kapitlet læses i fællesskab. Der oplæses med betoning, så tekstens stemning understreges. Tal herefter om handlingen i første kapitel.

- Hvad sker der i første kapitel? Hvem introduceres I for?
- Hvordan er måden, historien begynder på?
- Får vi allerede en forsmag på, hvad historien kommer til at handle om?
- Tal kort om, hvad I tror, der kommer til at ske i de næste kapitler.  
Skriv jeres refleksioner ned, så I har dem til senere brug.



I en **personkarakteristik** analyseres personers indre/ydre kendetegn. Der kan være tale om en indirekte karakteristik (personen beskrives gennem det, han/hun gør, tænker og siger) og en direkte karakteristik (personen beskrives af fortæller eller af de andre personer).

## KAPITEL 2 OG 3: GRUPPEARBEJDE

- Påbegynd en personkarakteristik af Lui, hvor I kigger på både ydre kendetegn (alder, udseende, tøj osv.) og indre kendetegn (væremåde, egenskaber, selvopfattelse osv.)
- Hvordan vil I beskrive Luis´ hverdag og hans skoleliv?
- Hvordan er Luis´ forhold til sin mor?

Der arbejdes med oplæsning og betoning med fokus på kapitel 3.

Vælg i gruppen, hvem der læser som fortæller: Lui, Oscar (og evt. Sara).

- Find eksempler i kapitel 3, der beskriver Luis´ forhold til Oscar og Sara. Hvilken relation har de 3 til hinanden?
- Giv eksempler på de unges måde at kommunikere på fra kapitlet. Hvad lægger I mærke til omkring sproget?

## KAPITEL 4 og 5: KLASSEUNDERVISNING

- Hvad taler Lui med Lars om til psykologsamtalen?
- Hvad hører vi om Lui og hans angst?
- Hvad er det Lars siger om simulationsteori?

**EKSTRA:** Tal om, hvorfor Lui har fået angst. Find eksempler på, hvordan Lui oplever et angstanfald. Tal om, om I kender nogen, der har angst, eller om nogen af jer selv har prøvet at mærke angst.

Når man taler om **miljø** i litteratur, drejer det sig om den tid og det sted, som teksten udspiller sig i. Det er vigtigt at bestemme miljøet i en tekst – det betyder f.eks. noget for personers valg, muligheder og begrænsninger.

### **GRUPPEARBEJDE:**

- Beskriv så nøjagtigt som muligt det fysiske miljø omkring Lui i de første kapitler, herunder:
  - lejligheden
  - skolen
  - ungdomspsykiatrisk center i Glostrup
  - kælderen

### **KLASSEUNDERVISNING:**

- Analyser mere uddybende tid og miljø i fortællingen. Hvornår foregår den (f.eks. historisk tid, årstid, tid på dagen)? Hvilket geografisk sted foregår den (f.eks. land, by, skov)? Og hvilket socialt miljø foregår den i (f.eks. socialt lag, aldersgruppe, m.m)?
- Find i fællesskab citater i de første 8 kapitler, der understøtter jeres analyse.
- Hvilken overordnet stemning efterlades man i, efter at være blevet introduceret til alle disse steder?

### **BERETTERMODELLEN:**

- Bliv enige om, hvor eller i hvilke kapitler de 3 første faser fra berettermodellen skal placeres.

## DEL 2: KAPITEL 9-20

I denne del arbejdes med berettermodellens faser **point of no return (PONR)** samt **konfliktoptrapning**.

### **FOKUSPUNKTER:**

- Computerspil
- Gysergenren – stemning, spænding og virkemidler
- Berettermodellen

### **KAPITEL 9-12: KLASSEUNDERVISNING**

- Diskuter i klassen, hvordan det er at læse om nogen, der spiller?
- Kan I genkende følelsen, de 3 oplever, inde i spiluniverset – er der nogen i klassen, der selv spiller Counter-strike eller lignende spil?

**EKSTRA:** Klassen arbejder med computerspil og får mulighed for at spille spillet LIMBO sammen i klassen, et spil mange af eleverne muligvis **ikke** kender i forvejen. Således kan man undersøge, hvordan eleverne gør brug af deres forhåndsviden om, hvordan de oftest begår sig i et **virtuelt univers** som f.eks. Counter- Strike, Fortnite osv.

LIMBO er et platform - adventure - puzzlespil udviklet af danske PLAYDEAD. Man spiller en lille dreng, der skal finde vej gennem et sort/hvidt landskab fyldt med mange farer. Spillet kan købes på STEAM, men man kan finde en gratis demo af spillet flere steder på nettet, der sagtens kan bruges til dette forløb. Demoen tager ca. 15 min at gennemspille.

Er du interesseret i større og mere komplekse forløb, kan du f.eks. finde idéer til det på [www.sætskolenispil.dk](http://www.sætskolenispil.dk).

Forskellige fortælle teknikker bruges til at opbygge **spænding** i tekster. Blandt dem er surprise (en chokeffekt hvor læseren bliver lige så overrasket som karaktererne) og suspense (en nervepirrende spænding der stiger, fordi læseren ved mere end karaktererne). Der gøres også brug af højt eller lavt fortælle tempo.

### **KAPITEL 13-20: KLASSEUNDERVISNING**

- Diskuter, hvilke virkemidler forfatteren bruger til at skabe den rette stemning af spænding og gys under læsningen.
- Find eksempler i krimi- og gysergenren fra litteratur, film eller tv-serier, der på forskellige måder opbygger spænding, og diskuter, hvad der virker, og hvorfor.
- Diskuter, hvordan stemningen skifter, når Lui får headsettet af.
- Find steder i del 2, hvor man tydeligt kan mærke, at stemningen har ændret sig, samt at spændingen og tempoet stiger.
- Find steder i kapitel 16 og 17, der er med til at skabe en følelse af ubehag, tomhed og forskydning af virkeligheden.

**INDIVIDUEL SKRIVEOPGAVE:** Find et tekstudsnit i del 2, der beskriver miljøet særligt stemningsfuldt (f.eks. gaden, skolen, rideskolen, stationen). Omskriv teksten, så det er et sted, man får lyst til at komme til og se, fordi det virker dejligt og hyggeligt.

**EKSTRA:** Lav en sansereportage med beskrivelser af, hvad I hører, ser, lugter, smager og mærker – f.eks. i skolegården, i en park eller på en togstation. Det må gerne være et sted, der vækker en særlig stemning af gys eller mystik. Tag fotos af stedet, og digt en fiktiv begivenhed fra stedet. Fotos og reportage kan udstilles og fremlægges i klassen.

**GRUPPEARBEJDE: BERETTERMODELLEN**

- Nu skal I have placeret bogens PONR (point of no return) samt stedet, hvor konfliktoptrapningen når sit højeste punkt.
- Diskuter i gruppen, hvad I mener, er det øjeblik, hvor den afgørende begivenhed sker.

**KLASSEUNDERVISNING: BERETTERMODELLEN**

- Diskuter i klassen, hvor i bogen I har placeret PONR og det højeste sted for konfliktoptrapningen.
- Er der flere forskellige bud fra grupperne, kan I komme med jeres argumenter for og imod og forsøge at nå frem til en fælles beslutning.

**EKSTRA:** Se en gyser, der er aldersrelevant i klassen. Tal om virkemidlerne, der bliver brugt i filmen, og om I kan genkende nogle af dem fra SPILLET.

## DEL 3: KAPITEL 21-24

I sidste del af SPILLET arbejdes med berettermodellens faser **klimaks** og **udtoning**.

### **FOKUSPUNKTER:**

- Komposition
- Berettermodellen
- Tema og perspektiv

### **KLASSEUNDERVISNING – KOMPOSITION**

- Hvordan begynder SPILLET? Diskuter, om det er in medias res.
- Hvordan slutter SPILLET? Er det en åben eller lukket slutning?
- Diskuter, hvor klimaks skal placeres i sidste del.

NB: En Cliffhanger betegner en spændende afslutning på et kapitel eller en scene. Intentionen er at få læseren til at blive hængende, fordi kapitlet slutter så spændende, at man bare må læse videre.

- Lagde I mærke til, om bogen indeholdt mange cliffhangers? Hvilken betydning havde det for jeres læseoplevelse?
- Find et kapitel med en tydelig cliffhanger. Hvilken effekt har det?
- Diskuter bogens udtoning. Er slutningen en cliffhanger? Hvilken betydning havde det for jeres læseoplevelse?

### **INDIVIDUEL OPGAVE:**

Færdiggør på skrift følgende sætninger efter bogen er læst færdig:  
(Sammenlign med de tanker, I skrev ned om teksten, før I havde læst den.)

- Jeg blev mest overrasket over...
- Det undrede mig, at...
- Jeg synes, slutningen var...
- Ud fra mine forventninger til bogen, blev jeg...
- Næste gang jeg skal spille PlayStation, vil jeg...

**Temaet** er selve tekstens mening eller overordnede idé. Et tema beskrives ofte gennem et enkelt ord (f.eks. kærlighed) og kan formuleres som et modsætningspar mellem forskellige kræfter i teksten, f.eks. natur/kultur, frihed/fangenskab, o.lign.

### KLASSEUNDERVISNING:

- Diskuter, hvilket tema (gerne flere) fortællingen omhandler.
- Reflekter over temaerne i SPILLET og tal om det i fællesskab. Hvilke tanker sætter fortællingen gang i hos jer? Har I set, hørt eller læst noget om disse temaer før (f.eks. film, litteratur, billeder, reklamer)?
- Hvilken betydning har det for børns liv, at et spil er blevet så meget lig en fiktiv virkelighed, som man kan træde ind og ud af? Hvad kan der være af konsekvenser for denne form for realistiske spil-skildring?
- Tal om nogle af de positive og negative konsekvenser det har, at teknologi og digitalisering fylder så meget, som den gør i vores liv.

### PERSPEKTIV:

Interview med Elon Musk om simulation reality fra **Code Conference 2016**. Hele interviewet varer 1 time og 24 min. Delen om simulation reality findes fra minuttallet 55.00 - 1. 24.14. Linket til hele interviewet får I her:

<https://www.youtube.com/watch?v=wsixsRI-Sz4>

Læs artiklen ”Sådan finder vi ud af om vi lever i en computersimulation”:

<https://videnskab.dk/naturvidenskab/saadan-finder-vi-ud-af-om-vi-lever-i-en-computer-simulation/>

Se dokumentaren om simulation reality:

<https://www.youtube.com/watch?v=zmRTC6xhis4>

### DISKUSSION:

- Hvordan ved man, at der er forskel på den virtuelle verden og base-virkeligheden? Tror I, man en dag slet ikke vil kunne se eller mærke forskel?
- Hvordan ved vi, at vi ikke allerede lever i en simuleret virkelighed?

## KREATIVE PRODUKTER

Nu har I læst hele romanen. Jeres fortolkning af værket skal formidles i forskellige kreative produkter. Disse kan vælges at blive lavet i grupper eller individuelt. Udstil gerne jeres produkt i klassen, eller hold et oplæg om det.

### INDIVIDUEL OPGAVE:

- Lav en fængende forside – den kan tegnes i hånden, men må også gerne laves på computer.
- Skriv hver især en ny slutning på fortællingen – det kan enten være en kortere skriveøvelse eller fungere som en skriftlig aflevering.
- Lav et kort soundtrack, der kan bruges til et af de læste kapitler. Afprøv, hvordan I kan opbygge spænding gennem lyd, og afspil det for hinanden i klassen. Giv derefter hinanden feedback – hvad virker, og hvad kan ændres i lydoptagelsen for at skabe mere spænding?



## EFTER LÆSNING – IDEER TIL VIDERE FORLØB OG OPGAVER

- Skriv en kort fortælling, hvor der indgår en myte fra mørket.
- Skriv en anmeldelse af SPILLET til en blog.
- Lav en booktrailer til SPILLET.
- Lav en Book-bento af SPILLET.
- Optag en kortfilm (evt. bare på mobilen) med udgangspunkt i et af kapitlerne. Brug virkemidler fra gysergenren.
- Se filmen **Ron's gone wrong**, **Ready player one** eller **Free Guy**.  
Skriv en essay om udfordringen ved denne form for intelligens.
- Prøv VR-briller i undervisningen.  
<https://www.dr.dk/skole/historie/mellemtrin/tema/vr-i-undervisningen>
- Prøv at kode dit eget spil. <https://www.dr.dk/skole/ultrabit/udskoling/design-dit-eget-computerspil#!/>
- Opret en profil på chat gbt. Tilret data, så det er med til at gøre gbt'en enten mere lig eller mere ulig dig selv. Forsøg jer nu med at kommunikere sammen. Skriv om din oplevelse.