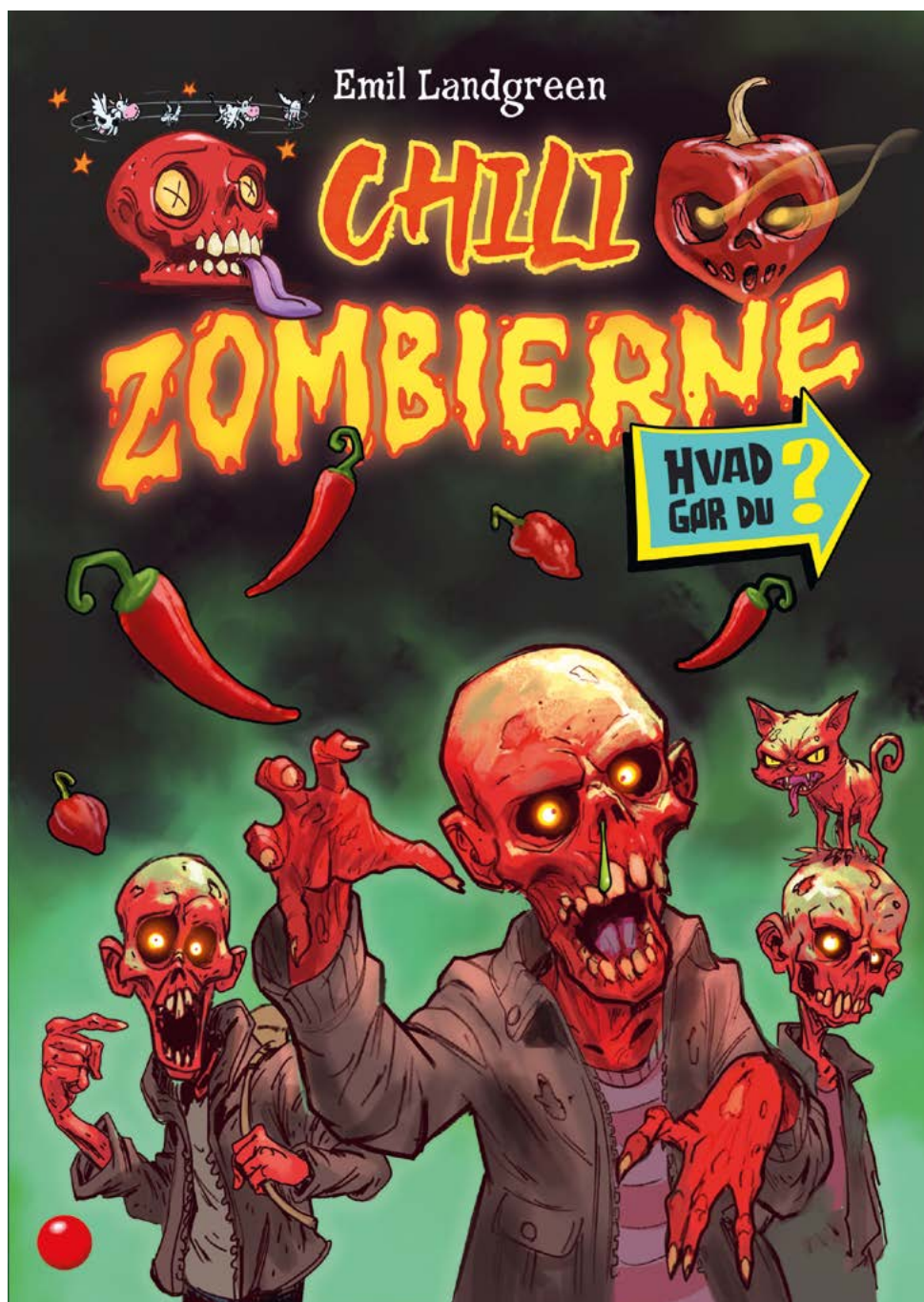




**Produktorienteret undervisningsforløb
i dansk 3.- 6. klasse**

INDHOLD

Før læsning

Forventninger	3
Om forfatteren (og illustratoren)	4
Spilbogen som genre	5

Under læsning

Intro: vejen(e) gennem en spilbog	6
Kortlægning	7
Rammefortællingen i en spilbog	8

Efter læsning

Spilbogens skabelon	9
Spilbogens rammefortælling	10
Spilbogens indhold – tjekliste	11
Bogudgivelse	12



FORVENTNINGER:

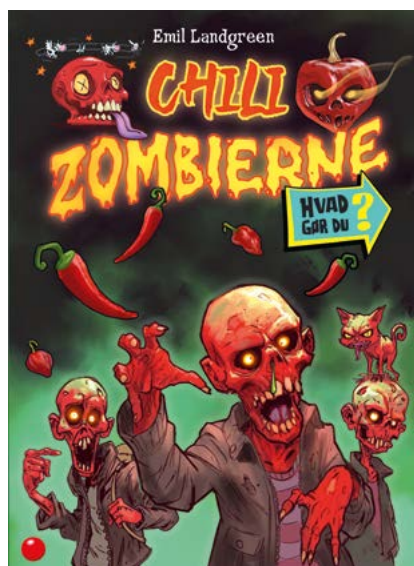
Før bogen udleveres i klassen, skal I tale lidt om jeres forventninger i fællesskab. Gem alle de noter, som I tager undervejs i dette forløb – dem får I brug for senere!

BOGENS FORSIDE:

- Se på bogens forside (side 1 i dette materiale)
- Hvad tænker I om titlen?
- Hvad tænker I om illustrationerne?
- Kan man ud fra forsiden sige noget om, hvilken slags historie det er?

BOGENS BAGSIDE:

- Har I nye forventninger til historien, efter at have læst teksten på bagsiden?



OM FORFATTEREN (OG ILLUSTRATOREN)

Emil Landgreen er født i Tanzania i 1971. Han bor i København og arbejder som både forfatter og tegner/illustrator.

”Jeg har altid elsket at spille computerspil, næsten lige så meget som jeg har elsket bøger og at læse. Men hvad nu, hvis man kunne kombinere de to ting ...? ”

Det er præcis, hvad Emil har gjort med HVAD GØR DU?-bogserien. Det er en slags gaming i bogform, hvor læseren selv bestemmer handlingen og bare kan 'game' løs – helt uden skærm.

EKSTRA: Se bogtraileren til Emil Landgreens HVAD GØR DU? -bogserie [her](#).

- Stemmer det overens med de ting, I/du selv havde tænkt over eller overvejet, da I talte om jeres umiddelbare indtryk af bogen?
- Se et længere interview om serien med Emil Landgreen og bogblogger Srishti [her](#)



Emil Landgreen har også skrevet og illustreret METRO og SPILLET, som er en del af hans bogserie MYTER FRA MØRKET.

SPILBOGEN SOM GENRE

Spilbogen er en genre, der udfordrer den måde, vi læser en historie på, nemlig fra start til slut. Det interessante ved en spilbog er, at man som læser får lov til at være med til at bestemme handlingens gang, og at slutningen ikke er givet på forhånd.

I stedet for at man bladrer videre til næste side, giver bogen læseren nogle valg, der skal træffes undervejs. De valg, man træffer, har indflydelse på bogens forløb, længde og slutning. Man kommer dermed rundt i bogen og handlingen på en cirkulær måde og går væk fra den lineære struktur, som bøger normalt opbygges efter.

Spilbogen indtog sin plads på det danske bogmarked for ca. 40 år siden med bogserien *Sværd & Trolddom*. Bogserien var inspireret af rollespillet *Dungeons & Dragons*, og derfor var bøgernes opsætning også inspireret af rollespil. Læseren skulle bl.a. have styr på forskellige egenskaber for at komme igennem historien.

Genren oplever i disse år en stor opblomstring, hvilket sker på baggrund af, at gaming i dag er blevet rigtig populært blandt både børn, unge og voksne. Spilbogsgenren er fortsat i rivende udvikling, og mange spændende formater afprøves, mens ældre serier også genudgives.



VEJEN(E) GENNEM EN SPILBOG:

KLASSEUNDERVISNING:

Læreren læser side 9-11 højt for HELE KLASSEN som introduktion til bogens format. Klassen skal herefter i fællesskab blive enige om, hvilken vej de vælger at gå i handlingen, ved at vælge, hvilken side de går til (side 102 eller 59).

Læreren bladrer herefter frem til den valgte side i bogen og læser højt FREM til stedet, hvor der igen skal tages et valg.

NB. Her stopper læreren med at læse, og klassen deles op i grupper på 3-4 personer. Herefter udleveres bøgerne. Nu skal grupperne i fællesskab læse spilbogen sammen.



KORTLÆGNING

I skal nu til at læse bogen sammen i jeres gruppe. I skal, så vidt det er muligt, skiftes til at oplæse, mens alle i gruppen tager del i de valg, som I skal foretage. Det er vigtigt, at I når frem til en fælles beslutning om, hvilken side I vil gå til, hver gang I skal vælge.

GRUPPEARBEJDE:

I skal nu afprøve flest mulige veje igennem bogen. Vejene skal kortlægges ved hjælp af en oversigt.

- Hvordan kortlægger I nemmest vejene rundt? Skal det forklares i oversigten med ord, eller skal det tegnes? Eller begge dele?
- Kortlæg, hvor mange forskellige slutninger, I støder på.

KLASSEUNDERVISNING:

Når alle grupper er færdige med at læse bogen, drøftes gruppernes fund. Brug jeres oversigter, og sammenlign, hvordan hver gruppe har valgt at illustrere deres vej rundt i bogen.

- Hvad har ligget til grund for de valg, I foretog under læsningen?
- Var I lang tid om at blive enige, før I tog en beslutning?
- Har I været på nogen ”omveje” undervejs i læsningen?
- Hvor mange forskellige veje rundt i bogen har I fundet i jeres grupper? Gør brug af jeres tegninger/oversigter.
- Hvor mange forskellige slutninger er I stødt på?



RAMMEFORTÆLLINGEN I EN SPILBOG

Rammefortællingen sætter scenen og indrammer historien og de valg, læseren træffer undervejs i læsningen. Her introduceres den konflikt, læseren møder og skal klare/overvinde for at komme igennem bogen. Delhistorierne i rammefortællingen er forskellige afhængigt af, hvilken vej rundt i bogen man vælger. I en spilbog er der forskellige slutninger til rammefortællingen, og man kan sagtens ”dø” igen og igen, indtil man finder en ”lykkelig slutning”.

KLASSEUNDERVISNING:

- Hvad er rammefortællingen i CHILI-ZOMBIERNE?
- Hvilken konflikt skal man som hovedperson klare/overvinde?
- Hvilke handlinger skal læser udføre/foretage, afhængigt af hvilken vej, der vælges?
- Hvilke elementer går igen, for at de forskellige historier passer sammen på kryds og tværs? (f.eks. karakterer, steder m.m.)
- Hvilke elementer ændres der på, for at skabe forskellige tråde?
- Hvorfor er det særligt vigtigt, at hovedpersonen i spilbøger er 2. person ental? Hvilken indflydelse har dette på læsningen?

EKSTRA: INDIVIDUEL SKRIVEOPGAVE:

Skriv et kort resumé af 3 forskellige veje rundt i bogen, helst med forskellige slutninger.

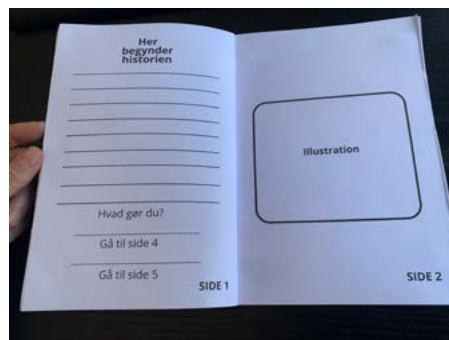
SPILBOGENS SKABELON:

GRUPPEARBEJDE:

I skal nu designe jeres egen MINI-spilbog. Følg anvisningerne for bogens skabelon, rammefortælling og indhold. Sørg for at fordele arbejdsopgaverne, så alle tager aktivt del i processen. Brug jeres noter som støtte undervejs.

SKABELON:

Først skal I designe jeres bogs skabelon i et computerprogram (f.eks. Canva). Følg skabelonen for spilbogens struktur, når I skal designe jeres bog. Skabelonen giver klare retningslinjer for, hvordan man laver en spil-bog med flere tråde og slutninger, UDEN at den bliver for lang. Jeres spil-bog skal svare så nøjagtigt som muligt til skabelonen i forhold til mængden af tekst, sideantal og billeder. (Linjerne illustrerer kun, hvor jeres tekst skal stå, og skal altså ikke med i jeres endelige bog).



Den printede skabelon illustrerer, hvordan den færdige bog ser ud.

ARBEJDSOPGAVER:

- Handling: ALLE tager del i at finde på bogens rammefortælling og handling(er). (Find evt. inspiration i DE 10 BUD)
- Forfatter(e): skriver de forskellige dele til bogen.
- Illustratør(er): tegner eller finder illustrationer til bogen.
- Redaktør(er): tjekker for grammatiske fejl og fejl i layout.
- Koordinator(er): tjekker struktur og er obs. på strukturfejl.
- Ekstern gennemlæsning – evt. af jeres lærer.

SPILBOGENS RAMMEFORTÆLLING

Når I har designet jeres skabelon, skal I finde på jeres bogs rammefortælling og skrive og udfylde bogens indhold. Beslut jer i fællesskab for en rammefortælling, som I synes vil fungere godt til jeres spilbog. Jeres spilbogs for- og bagside skal relatere til jeres rammefortælling. I skal skrive flere versioner af handlingen til rammefortællingen, som leder læseren forskellige ”veje” rundt i spilbogen. Vælger I f.eks. at rammefortællingen foregår på et museum, skal alle handlingstråde finde sted/relatere til denne rammefortælling.

DE 10 BUD – IDÉER TIL GODE RAMMEFORTÆLLINGER :

1. En anderledes sommerferie
2. Det mærkelige road-trip
3. Den mystiske skovtur
4. Skoleudflugten
5. Alene hjemme ...?
6. Robotterne kommer
7. Tilbage til stenalderen
8. Tilbage til ...?
9. Fremtiden er fyldt med ...
10. Fredagshygge



BOGENS INDHOLD - TJEKLISTE:

FORSIDE:

Titel, illustration og gruppenavn.

BAGSIDE:

Titel, appetitvækkende tekst, der forklarer, hvad bogen handler om, samt evt. mindre illustrationer.

HER BEGYNDER HISTORIEN:

Her introduceres historiens hvem, hvad og hvor samt rammefortællingen. Introen skal lede frem til det første valg, som guider læseren videre i historien ad to forskellige veje. Brug skabelonens forslag til sidetals-referencer for at holde styr på vejen(e) rundt i jeres historie.

HANDLINGSTRÅDE:

De enkelte handlingstråde skal kunne kobles, så historien giver mening, uanset hvilken vej man vælger at gå. Der skal være en form for sammenhæng mellem delene i bogen, selvom den ikke er lineær. De forskellige veje skal følge hver deres egen indre struktur i forhold til det, der sker i handlingen. På den måde opstår flere små historier inde i jeres rammefortælling. Husk kapiteloverskrifter!

SLUTNINGER:

Der skrives 3 separate slutninger til bogen. De behøver ikke alle være en ”lykkelig slutning”. En slutning kan også være uventet eller uvirkelig, eller måske endda fungere som en cliffhanger.

NB. Hvad angår de enkelte kapitler samt introduktionsteksten skal I forsøge at holde jer indenfor min. 70 ord og max. 150 ord.



BOGUDGIVELSE

JERES BOG KLARGØRES TIL UDGIVELSE:

Når I har skrevet bogen, og struktur og opsætning er blevet tjekket grundigt, er jeres bog klar til at blive printet og sat sammen til "udgivelse" i klassen. Sørg for at printe på begge sider af papiret, så jeres udgivne bog bliver i A5-størrelse.

Jeres færdige bog skal nu "udgives" og være en del af en fernisering i klassen. Grupperne kan få lov til at præsentere deres bøger kort, hvorefter man kan skiftes til at læse de forskellige gruppers bøger.

KLASSEUNDERVISNING:

- Tal om de forskellige gruppers spilbøger.
- Grupperne kan diskutere og evaluere deres proces.
- Giv konstruktiv feedback på hinandens produkter.
- Tal i fællesskab om, hvordan undervisningsforløbet har været og hvordan det har været at arbejde med spilbogsgenren.

