SMIT SMIT SMIT

LISA BJÄRBO & KIM W. ANDERSSON

LEIKURINN



Kennsluleiðbeiningar

SMIT SMIT SMIT

SMIT SMIT SMIT

Kæri kennari!

Smit er bókaflokkur í fimm hlutum og *Leikurinn* er fyrsta bókin í seríunni. Það er vel hægt að lesa hana eina og sér en við vonum auðvitað að löngunin til þess að lesa bók númer tvö verði talsverð þegar á enda er komið! Bókaflokkurinn hentar 10–13 ára börnum sem þurfa að ná púlsinum aðeins upp til þess að sagan grípi athygli þeirra almennilega.

Börnin í bókinni ganga í sjöunda bekk og mæta til leiks með ólíka reynslu, bakgrunn og persónuleika. Elías, Folke, Alína, Maja og Khaled hefðu aldrei myndað hóp ef þau hefðu ekki öll fest í sama tölvuleiknum, en í fyrstu bókinni er það Elías sem er í aðalhlutverki. Ævintýrið sem krakkarnir dragast inn í er hættulegt en þjappar þeim líka saman. Hver hefði til dæmis trúað því að einn af vinsælustu strákunum í skólanum myndi byrja að hanga með stelpunni sem hefur ekki einu sinni meikað að mæta í skólann síðasta hálfa árið? Eða furðufuglinum sem næstum öllum í bekknum finnst stórskrítinn? Ekki Elías sjálfur, svo mikið er víst. En nú geisar smitsjúkdómur í skóginum og börnin hafa ekkert val. Þau verða að reyna að vinna saman og stöðva útbreiðsluna áður en það er um seinan.

Við teljum að *Smit* henti lesendum sem kjósa hraða atburðarás, stutta kafla, hræðilegar myndskreytingar og mikla spennu. Markmið okkar var að skrifa bók sem krakkar lesi hratt til þess að fá að vita hvað muni gerast næst. Nái þessi bók til barna sem hafa aldrei áður upplifað þá tilfinningu myndi það gleðja okkur afskaplega mikið.

Í þessum kennsluleiðbeiningum er að finna ýmsar spurningar til að ræða á meðan á lestri stendur og skemmtileg og skapandi verkefni sem vinna má í kjölfarið. Við höfum skipt sögunni í fjóra hluta svo að hægt sé að lesa hæfilegan skammt í einu og vinna svo verkefnin áður en haldið er áfram með bókina.

Með von um ánægjulegar lestrarstundir,

Lisa Bjärbo og Kim W. Andersson



SMIT SMIT SMIT

ÁÐUR EN LESTUR HEFST

Skoðaðu kápuna!
Hvernig bók heldurðu að þetta sé?
Um hvað heldurðu að hún fjalli?
Heldurðu að hún eigi eftir að minna þig á einhverja aðra bók eða bíómynd?

Bókaflokkurinn heitir *Smit*.
Hvers konar smit heldurðu að hann fjalli um?
Og *Leikurinn* – sem er heiti fyrstu bókarinnar í seríunni – hvers konar tölvuleikur heldurðu að það sé?

Hver er strákurinn á kápumyndinni?
Slepptu ímyndunaraflinu lausu og segðu okkur eitthvað um hann.
Hvað gæti hann heitið?
Hvað gæti honum þótt skemmtilegt að gera?
Hvers konar manneskja telurðu að hann sé?



SMIT SMIT SMIT

KAFLAR 1–6

Umræðuefni:

Aðalsöguhetjan í þessari bók heitir Elías. Hvað veistu um hann þegar hér er komið sögu? Hvernig virkar hann á þig sem manneskja?
Hvernig passar það við það sem þú hélst um hann þegar þú skoðaðir kápuna?

Hvers vegna er Elías svona mikið einn heima þessa dagana?
Hvað finnst honum um að foreldrar hans séu svona mikið í burtu?
Hvað hefði þér fundist ef þetta værir þú? Eru kostir við það? Ókostir?

Hvers konar tölvuleikur er þetta sem Elías er alltaf að spila?
Lýstu öllu sem þú veist um leikinn! Gætir þú hugsað þér að spila svona leik?
Hvers vegna heldurðu að sumu fólki finnist gaman að spila tölvuleiki eða lesa bækur og horfa á bíómyndir sem hræða úr þeim líftóruna?

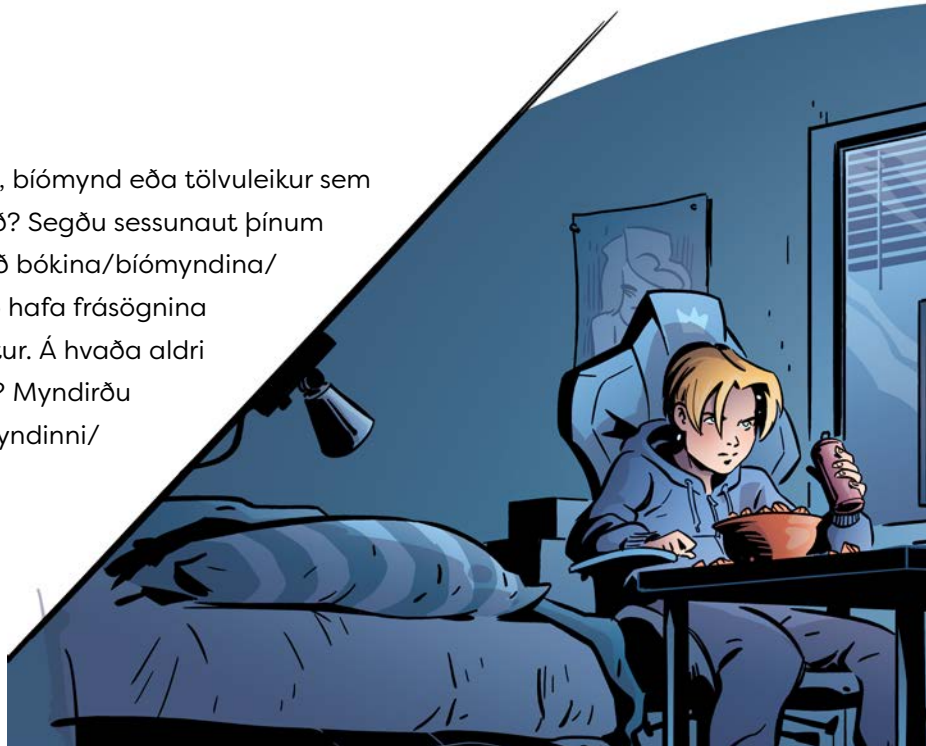
Elías er í sjöunda bekk. Hver heldurðu að staða hans sé meðal bekkjarfélaga hans?
Er einhver í bekknum sem Elías virðist ekki kunna við? Er einhver sem virðist ekki kunna við Elías? Sérðu eitthvað í Elíasi sem þú kannast við í eigin fari eða er hann ólíkur þér?

Hvað merkja þessi orð og hugtök?

Loftköst
Adrenalínvíma
Dýraníð
Óorðaðar reglur
Fimmarma kertastjaki
Drjúgt faðmlag
Líftóra
Ofsóknaræði
Útnáraskógur
Dragsúgur
Glaðningur

Verkefni:

Hvað er skelfilegasta bók, bíómynd eða tölvuleikur sem þú hefur komist í kynni við? Segðu sessunaut þínum frá því sem hræddi þig við bókina/bíómyndina/tölvuleikinn og reyndu að hafa frásögnina eins spennandi og þú getur. Á hvaða aldri varstu? Hvað hræddi þig? Myndirðu mæla með bókinni/bíómyndinni/tölvuleiknum við aðra?



SMIT SMIT

KAFLAR 7–12

Umræðuefni:

Þegar amma Elíasar sér hann spila tölvuleikinn kannast hún við bóndabæinn á tölvuskjánum. Hún segir að hann sé til í alvöru. Hvað hefðir þú hugsað ef þú hefðir lent í einhverju svipuðu?
Hvað hefðirðu gert?

Þegar Elías kemur á bóndabæinn fer hann inn í hlöðuna, þótt hann þykist vita að maður megi ekki valsa um annarra manna hús. Hvers vegna gerir hann það?
Finnst þér hann hafa rétt til þess?

Þegar hin fá að heyra hvað Elías sá á bóndabænum játa þau hvert fyrir öðru hvar þau eigi heima, þrátt fyrir að þau viti að það eigi maður aldrei að gera. Hvað er svona hættulegt við að gefa ókunnugu fólki á netinu upplýsingar um mann?
Var rétt hjá krökkunum að gera undantekningu í þessu tilfelli?
Hvað hefðir þú gert í þeirra sporum?

Finnst þér eitthvað í bókinni skelfilegt?
Hvaða sena hræddi þig mest?
Hvort finnst þér myndirnar eða textinn hræðilegri?
Hvers vegna heldurðu að það sé?

Hvað merkja þessi orð og hugtök?

Endurlífgast
Samanbitið fés
Klettasnös
Í minni kantinum
Rása
Skarkali
Óttinn gerir hann máttlausan

Verkefni:

Teiknaðu mynd af dýri sem þér finnst krúttlegt en gerðu það eins hræðilegt og þú getur! Kannski geturðu teiknað hryllingsmynd af þínu eigin gæludýri, ef þú átt slíkt?

SMIT SMIT

KAFLAR 13–18

Umræðuefni:

Hvað veistu um Folke, Alínu, Maju og Khaled þegar hér er komið sögu? Lýstu þeim!
Hvað finnst Elíasi um þau?
Hvernig líður honum þegar hann áttar sig á því að það voru þau sem hann var að spila við?

Heldurðu að kanínan sem Elías og Alína sáu í skóginum hafi verið veik?
Eða hefur tölvuleikurinn gert þau svo skelkuð að þau eru farin að ímynda sér eitt og annað?
Hefur þú einhvern tíma orðið fyrir álíka áhrifum af tölvuleik?

Hvers vegna þykir Elíasi svona vandræðalegt að strákavinir hans hafi séð til hans á flótta í gegnum skóginn í ratleiknum?
Hvernig heldur hann að þeir muni bregðast við?
Heldur þú að Alína hefði hugsað eitthvað svipað ef vinkonur hennar hefðu séð til þeirra?
Hvers vegna/hvers vegna ekki?

Út á hvað heldur þú að tölvuleikurinn gangi? Berið saman kenningar ykkar!

Hvað merkja þessi orð og hugtök?

Ratleikur
Frostgrámi
Kynjamisrétti
Uppvakningur
Dúkka upp
Á rúi og stúi
Flugnager
Stephen King

Verkefni:

Ímyndaðu þér að þú sért Elías og að nú sé kvöldið eftir ratleikinn. Þú skrifar skilaboð til Alínu. Hvað skrifarðu? Ímyndaðu þér síðan að þú sért Alína og þú hafir fengið skilaboðin frá Elíasi. Hverju svararðu? Skrifaðu samtalið niður!
Hér gæti verið gott að vinna tvö og tvö saman.



SMIT SMIT SMIT

KAFLAR 19–26

Umræðuefni:

Krakkarnir segja foreldrum sínum hvorki frá leiknum né bóndabænum – hvað þá kanínunum! Hvers vegna ekki? Hefðir þú gert það? Hvernig heldurðu að foreldrar þínir hefðu brugðist við?

Khaled segir að það sé týpískt fyrir foreldra að setja börnin sín í skjábann ef þau hafa orðið hrædd eftir að hafa spilað tölvuleik. Kannast þú við þetta? Eru það rétt viðbrögð hjá foreldrum? Hvað finnst þér að mamma eða pabbi eigi að gera þegar tölvuleikur hræðir börnin þeirra? Ræðið í bekknum!

Hvernig heldur þú að krökkunum líði þegar þau hjóla út að bóndabæ Nilssons við Frösjö-vatn til þess að framkvæma áætlun sína? Hvert af þeim er hræddast?
Hvert er óhræddast?
Hvers vegna? Berið saman kenningar ykkar!

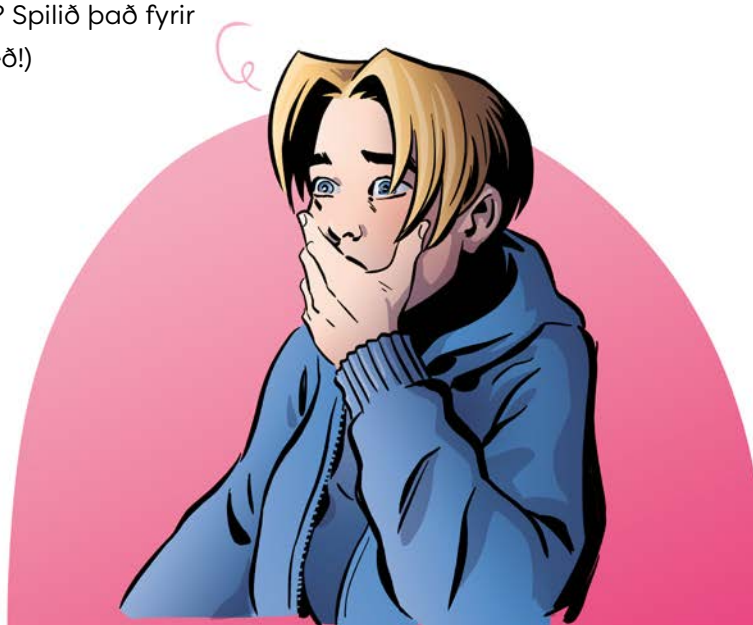
Vorkennir þú kanínunum í bókinni? Hvers vegna? Hvers vegna ekki?

Hvað merkja þessi orð og hugtök?

Óvenjulegur ásýndar
Krökkur
Gervigreindarklón
Gjóa augunum
Andnauð
Blóðbað
Hæðardrag
Ghostbusters
Öskursyngja

Verkefni:

Vinnið ein eða í hóp! Veljið eitthvert gott lag sem þið mynduð vilja öskursyngja ef þið þyrftuð að hjóla í gegnum skóginn og kalla á athygli kanínanna eins og Elías. Hvaða lag varð fyrir valinu? Spilið það fyrir hina í bekknum! (Og syngið endilega með!)



SMIT SMIT SMIT

AÐ LESTRI LOKNUM

Nú er bókin á enda. Hvernig fannst þér lesturinn?
Hvaða orð myndirðu nota til þess að lýsa bókinni?

Hvað heldurðu að muni gerast í næstu bók?
Hver vonar þú að verði aðalsöguhetjan þá?

Er einhverri spurningu í þessari bók enn ósvarað,
eitthvað sem þú ert kannski enn að velta fyrir þér?
Berið saman svör ykkar.



