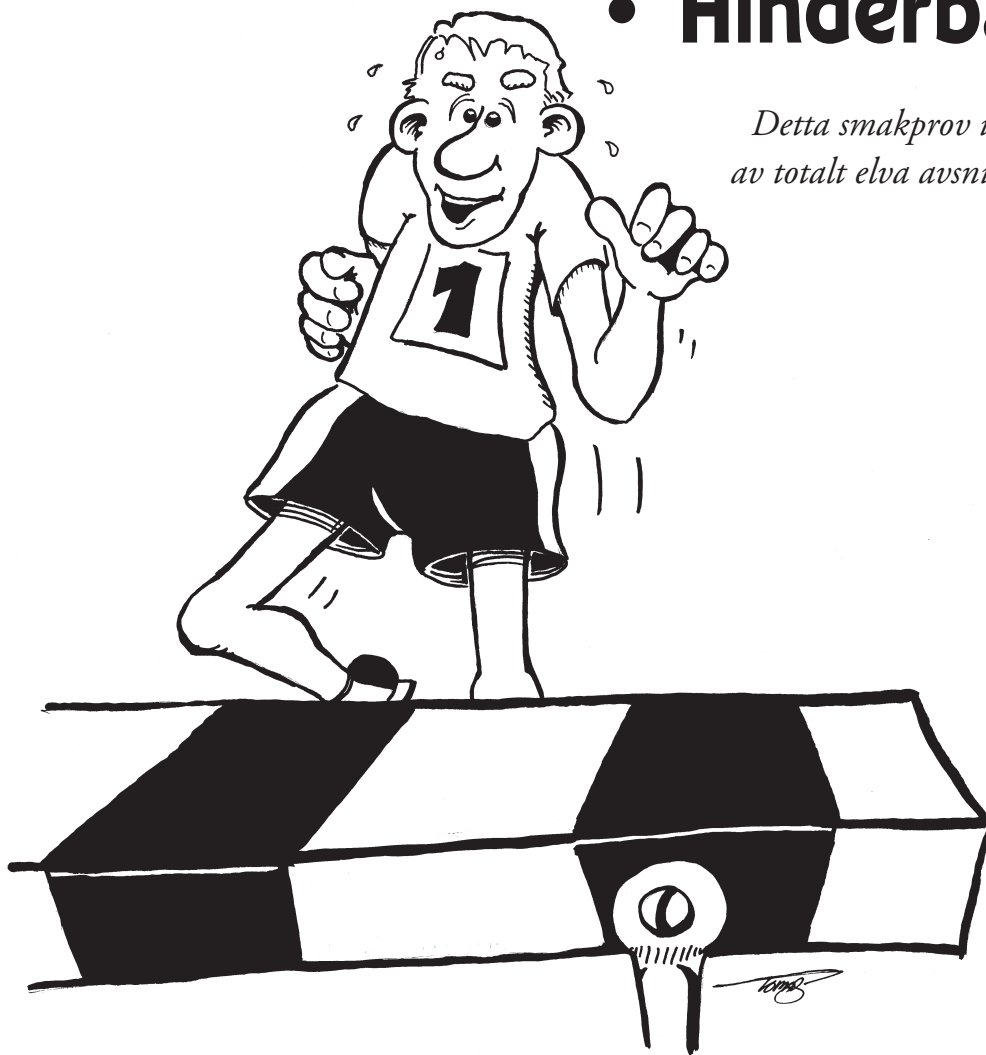


Kapitel 2

• Hinderbanan

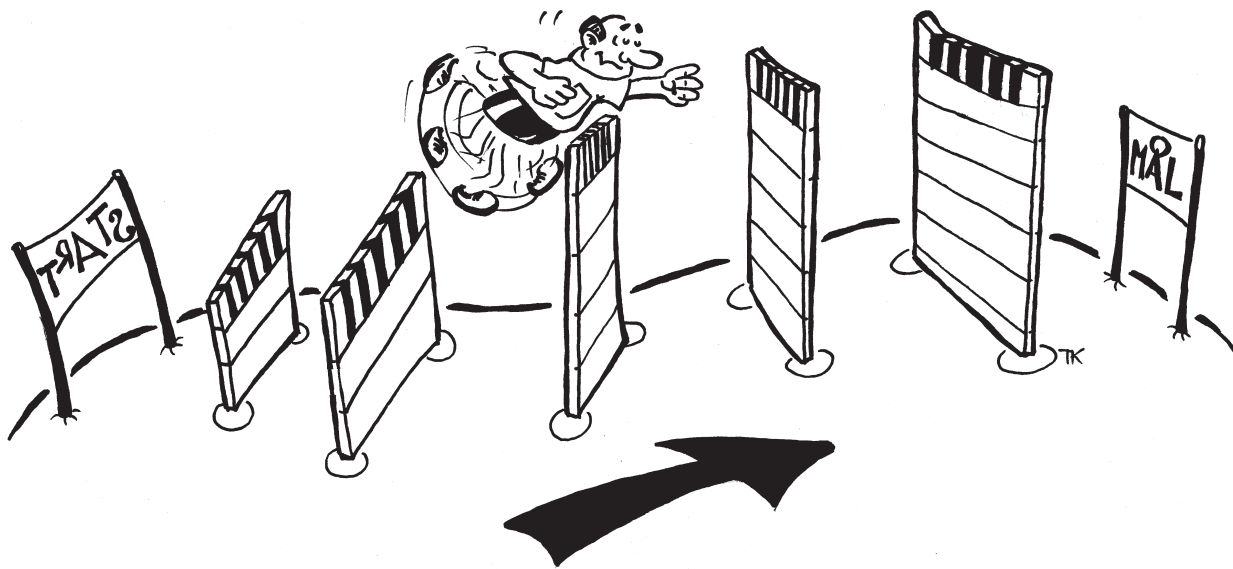
*Detta smakprov innehåller två
av totalt elva avsnitt i kapitel 2.*



Barn och ungdomar skriver ibland berättelser som saknar den spänning de egentligen önskar skapa. De kan också ha svårt att få till ett slut som passar in. Berättelser som fortsätter och fortsätter i oändlighet har vi väl alla stött på...

I detta kapitel kommer gemensamma upplevelser att leda till insikt om att spänning skapas med hjälp av hinder och lösningar och att det är en fördel att tänka sig slutmålet för berättelsen redan från början.

En spännande berättelse kan liknas vid en hinderbana, *Kopieringsunderlag 5*.



Huvudkaraktärens svårigheter och konflikter skapar spänning i berättelsen och läsaren blir nyfiken och frågar sig: "Hur ska det gå?"

En berättelse kan delas upp i tre delar: början, mitten och slutet. Det motsvarar de tre akterna i en teaterpjäs eller film. I berättelsens början får vi veta vem och vad historien handlar om. I mitten ökar spänningen och på slutet får vi veta hur det gick.



Början: Huvudkaraktären placerar sig vid startpunkten och vill springa till mål.
Mitten: Huvudkaraktären satsar allt för att ta sig förbi hindren och nå sitt mål.
Slutet: Huvudkaraktären kommer i mål och blir antingen nöjd eller besviken.

A. GÅ ÖVER GATAN

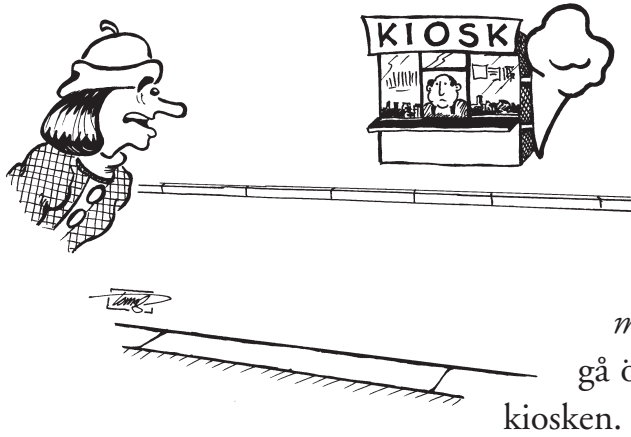
Ett enkelt sätt att visa berättelsens olika delar, är att krympa den till en gatas bredd. Idén är hämtad från dramaturgen och pedagogen Ola Olsson. Övningen är här anpassad och vidareutvecklad för att passa även de allra yngsta.

Ditt eget berättande

Skriv en berättelse om en spännande promenad över en gata med ett hinder och en lösning. Skriv två varianter: en med lyckligt och en med olyckligt slut.

Introduktion

Dramatiseringen kan presenteras som en pjäs eller en kortfilm. Ordet film låter intressant och kan få den allra mest håglöse att pigga till! Markera på ett enkelt sätt en gata i klassrummet. Bestäm var trottoarerna finns, alltså var gatan börjar och slutar. Det är viktigt! När du introducerar övningen delar du samtidigt med dig av berättandets allra viktigaste grunder.



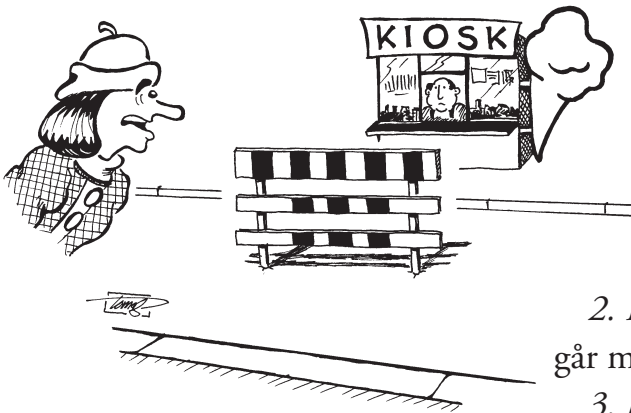
Utan hinder

1. *Huvudkaraktären vill något, har ett mål.* Berätta att du är huvudkaraktär i en kortfilm och att ditt mål är att komma över gatan till kiosken för att köpa glass. Du är väldigt sugen!

2. *Huvudkaraktären gör något för att nå målet.* För att kunna köpa glass, måste du först gå över gatan först. Filmen börjar och du går mot kiosken.

3. *Huvudkaraktären når sitt mål utan svårigheter.* Du går över gatan och köper favoritglassen utan problem. Filmen är slut när du fått din glass.

Fråga eleverna om de tyckte filmen var spännande. Utan tvivel bekräftar de hur uttråkig den var. Hemma framför TV:n hade de säkerligen krävt kanalbyte!



Med hinder men utan lösning

Nu ska filmen göras riktigt spännande. Du börjar om från början och du är fortfarande sugen på glass.

1. *Huvudkaraktären vill något, har ett mål.* Du vill köpa glass i kiosken på andra sidan.

2. *Huvudkaraktären gör något för att nå målet.* Du går mot kiosken.

3. *Huvudkaraktären drabbas av ett hinder på vägen mot sitt mål.* Du går halva sträckan, stannar tvärt och ropar högt: "Hjälp! Vad var det som hände?". Be om förslag på vad du råkat ut för.

4. *Huvudkaraktärens hinder får ingen lösning.* Kanske säger någon att du blivit överkörd, kanske så illa skadad att du inte kan gå vidare? Du blir kvar mitt i gatan.

Förslag som leder till att du inte kan gå vidare mot målet ger tillfälle att samtala om varför ett hinder måste lösas. Om huvudkaraktären skulle bli så skadad att hon dör mitt i berättelsen eller filmen, vad händer då? Vi har ju levt oss in i berättelsen och hoppas att det ska gå bra för huvudkaraktären till slut, vi vill så gärna att hon ska få sin önskan uppfylld... kunna köpa sin favoritglass!

Hur intressant skulle en film bli om huvudkaraktären dör när halva filmen återstår? Det är huvudkaraktärens önskan eller längtan som hela filmen eller berättelsen ska handla om, från början och ända fram till slutet!

Egentligen är det ju självklart att huvudkaraktären finns med ända fram till slutet. Så är det ju i alla böcker och filmer. Sammanhangen är ändå viktiga att föra upp till ytan så att ni tillsammans kan se skeendena med egna ögon. Det omedvetna förvandlas till en förståelse som underlättar berättandet.

Med hinder och lösning

5. *Huvudkaraktärens hinder får sin lösning.* Efter en kort förklaring om att huvudkaraktären måste ta sig förbi hindret på väg mot målet, hjälps gruppen åt att finna en lösning på problemet. Lösningen ska leda till att du kan gå vidare mot kiosken.

6. *Huvudkaraktären tar sig förbi hindret men slutet blir olyckligt.* Du är nästan framme, men stannar tvärt precis framför kiosken och meddelar eleverna att slutet kommer att bli olyckligt.

Hur kan man variera orsakerna till det olyckliga slutet, om målet är att köpa favoritglassen? Glassen är slut... kiosken stängd... du har tappat pengarna...

Förtydliga att om kiosken är stängd, om slutet alltså är olyckligt, ska det presente-

ras först när huvudkaraktären har kommit så nära kiosken, målet, som det går. Inte tidigare, för då blir det ju inte intressant att läsa berättelsen eller se filmen till slutet.

Titta tillsammans på bilderna av hinderbanan – s 28, *Kopieringsunderlag 5* – och gatan – s 30, *Kopieringsunderlag 6*. Gör jämförelsen med verkligheten. Om vi sitter bland publiken och engagerar oss i en löpartävling, hur skulle det då kännas att få reda på resultatet innan tävlingen är slut?

[Övning III] Gå över gatan: eleverna dramatiserar

Efter din inledning är det elevernas tur att dramatisera. En huvudkaraktär i taget vandrar över gatan. Är det fotbollsplanen, pizzerian, stallet, badhuset eller kanske bion på andra sidan gatan som är målet? Det är viktigt att målet finns precis på motsatt sida av gatan.

Förtydliga gärna syftet med övningen genom att före varje start intervjua huvudkaraktären. Du själv är nyhetsreporter, och är ute för att leta skådespelare under en filmfestival. Kanske så här:

- Vi gör reportage om huvudkaraktärer på TV idag. Vad heter du i filmen?
- Vilket är ditt mål i filmen?
- Tänker du kämpa för att ta dig fram till målet?

Denna intervju fungerar som berättelsens början.

Huvudrollsinnehavaren gör nu precis som du gjorde tidigare. Hon / han börjar gå, men stannar upp mitt i gatan och ropar ”Hjälp! Vad var det som hände?” Kamraterna kommer med förslag på vad som hände – hinder. Huvudkaraktären väljer ett av hinderförslagen. Kamraterna föreslår också hur huvudkaraktären ska klara sig förbi hindret genom att skapa en lösning. Huvudkaraktären väljer raskt bland förslagen. Kanske rycker någon i publiken snabbt in och agerar hjälten som hjälper

huvudkaraktären förbi hindret? Hur det lyckliga eller olyckliga slutet blir... ja, det kan ju huvudkaraktären själv få bestämma.

[Övning 12] Gå över gatan: eleverna skriver

Parvis eller enskilt skriver eleverna varianter av promenaden. Självklart ska de idéer som framkommit under dramatiseringarna användas som utgångspunkt. Berätta för eleverna att alla författare samlar idéer från sin omgivning innan de börjar skriva. Författare letar ständigt och jämt efter intressanta människor och händelser att berätta om. De har anteckningsblocket i fickan, noterar vad folk gör och säger för att sedan ändra det en smula och skapa dramatik av det. Det vi läser i böcker och ser på film är helt enkelt ett hopkok av verkligheten. Astrid Lindgren uttryckte saken så här: ”*Man tar lite härifrån och lite därifrån och joxar ihop det, så det blir lite lagom jox*”.

Berättelserna skrivs utan dialog. I efterhand formuleras en lämplig rubrik.

De som behöver extra hjälp med koncentrationen kan ha bilden av gatan med hindret framför sig medan de skriver. *Kopieringsunderlag 78a, bild 1.*

Respons

Titta igen på bilderna av hinderbanan och gatan. Notera och samtala kort kring strukturen: början, mitten (hindret med lösningen) och slutet. Uppmärksamma och beröm varje författare för de hinder med lösningar som skapats.

Om någon använt idéer från dramatiseringarna, poängtera hur bra det var. Ingen ska behöva höra från någon kompis att de ”härmat”! Nej, påminn om hur proffsen arbetar. Avsluta gärna med att läsa upp din egen berättelse. Den ska vara kort.

Dokumentation

Spara alla utkast i en pärm eller mapp. Låt eleverna, med hjälp av en eller ett par kamrater välja ut en berättelse som de känner sig nöjda med.

Förslag på olika sätt att dokumentera finns i avsnittet Innan du vässar pennan.

För att förenkla dokumentationen kan du introducera en enkel struktur, kanske så här:

- *Datum*
- *Bild:* Kopieringsunderlag 78a, bild 1 eller 2
- *Huvudrubrik:* Gå över gatan
- *Förklarande text:* Exempelvis ”Den här berättelsen visar att en historia måste ha en början och ett slut och vara spännande mitt i. En huvudkaraktär går från start till mål och stöter på ett hinder på vägen. Hindret måste lösas för att huvudkaraktären ska kunna fortsätta fram till sitt mål.”
- *Personlig reflektion:* Här kan eleven skriva något om processen fram till den färdiga texten och motivera sitt textval genom att skriva ner vad hon eller han är särskilt nöjd med.
- *Respons:* Här ges utrymme för att citera den respons läraren eller kamraterna gav. Om eleverna använder sig av responskortet (s 283), kan dessa klistras in här.
- *Personlig rubrik och hela texten*

Det var en gång en liten snigel
som skall gå över en pansarvagnväg.
han kollade sig för det kom inget
då gick han över då hände det!
det kom en pansarvagn och körde
över sniglen och efter pansarvagn-
en hade åkte bort var han platt
som en pankaka sen efter trilad
han ner i en kloak och där nere var
det ett kloak-monster han blev jätte
rädd men som tur var att han
var platt som en pankaka en då blå-
de skalet upp på sniglen han
kom upp ur kloaken och upp på
trottoaren.

Adam

B. SKAPA HINDER

När din grupp och du själv skrivit en eller flera berättelser om att gå över gatan, är det dags att placera huvudkaraktären i en ny miljö. Principen är densamma som tidigare – huvudkaraktären förflyttar sig från en plats till en annan och ett problem dyker upp på vägen. Hindret skapas nu med hjälp av ett bildkort (se s 13).

Ditt eget berättande

Innan du presenterar övningen för gruppen skriver du själv en berättelse utifrån spelplan 1, *Kopieringsunderlag 7*, ett textkort från *Kopieringsunderlag 8* samt två bildkort. Bildkorten används till huvudkaraktär och hinder. Texten ska vara kortfattad och avskalad, så att början, hindret, lösningen och slutet lätt kan urskiljas. Strukturen är i detta skede det viktigaste.

Introduktion

Låt eleverna två och två bekanta sig med några av de nya bildkorten. Dela ut ett antal kort per par. Presentera bildkorten som en berättelse utan ord.

Fäst spelplan 1 med bild- och textkort på tavlan. Läs upp din egen berättelse eller den föreslagna på nästa sida.

[Övning 13] Spelplan I med bildkort

Lägg textkorten, *Kopieringsunderlag 8*, Habitatkorten och Personakorten upp och ner. Dela in gruppen i par och ge varje par en spelplan, *Kopieringsunderlag 7*. Paren hämtar text- och bildkort och skapar tillsammans en historia. I efterhand formulerar de en lämplig rubrik.



Spelplan 1

(Start) Från skolan...

Maria hade bestämt att gå till badhuset med sina kompisar efter skolan. Hon tog sin badkasse som hängde i korridoren och gav sig iväg.

Hinder + lösning

Storgatan gick inte att komma över. Maria stod och väntade länge. Till slut var det en bil som stannade.

...till badhuset. (Mål)

De andra var redan där och väntade vid en av de stora snövallarna. Tillsammans gick de till bubbelpoolen och njöt av värmen.

Respons

När eleverna delar med sig av sina historier till varandra kan detta ske på olika sätt. Kanske berättar de ur minnet medan de kastar en blick på sin spelplan med bild- och textkort som stöd. Kanske läser de innantill. Hur det än går till, är din uppgift att bekräfta och berömma var och en. Lyssna gärna med papper och penna i hand. Anteckna något ord eller uttryck som är värdefullt för händelseutvecklingen eller som lockar åhöraren till att vilja fortsätta lyssna. Notera naturliga eller oväntade hinder, intressanta eller överraskande lösningar. Visa att du upplevt något när du lyssnat. Citera, kanske så här enkelt: *”När du läste ’Maria tog sin badkasse som hängde i korridoren’, såg jag hela bilden framför mig: den långa tomma korridoren och badkassen som hängde där ensam på en krok.”* Läs mer om respons i kapitel 9.

Dokumentation

När var och en känner sig nöjd med en kort berättelse, dokumenteras den.

- *Datum*
- *Huvudrubrik:* Skapa hinder med bildkort.
- *Förklarande text:* Exempelvis ”Vi använde en spelplan, två bildkort och ett textkort. Med hjälp av korten bestämde vi vad berättelsen skulle handla om. En huvudkaraktär ville något särskilt och tog sig från en plats till en annan, men inte utan problem”.
- *Personlig reflektion*
- *Respons*
- *Personlig rubrik och hela texten*