



LÄRARHANDLEDNING FÖR
SIRIS ÄVENTYR 2: MIMERS GÅTA

FÖRFATTARE: PATRIK NYSTRÖM
ILLUSTRATÖR: PER DEMERVALL

LÄRARHANDLEDNING FÖR
LÅG- OCH MELLANSTADIET
AV
JOSEPH A. DAVIS



Lärarhandledning för Siris äventyr

2: Mimers gåta

Rekommenderas för åk 3-4.
Kan användas för låg- och mellanstadiet.

"Siris äventyr är en mycket charmig serie fullpackad med action, hjärta, humor och naturligtvis fakta! Ibland kändes det verkligen som en svensk version av Asterix och Obelix. 5/5 torshammare!"

**Anton Amlé, arkeolog och guidechef
på Birka Vikingastaden**

"En spännande berättelse med humor och underbara bilder. Boken kan med stor behållning läsas av både barn och vuxna. Massor av fakta om vikingatiden och Birka finns insprängt – en dröm för föräldrar som gärna vill att barnen ska lära sig samtidigt."

Birka-Hovgården gille

Innehåll

Introduktion- Om Siris äventyr ... s. 5

Om lärarhandledningen s. 6

Svåra ord och uttryck s. 8

Vikingarnas historia s. 9

Diskussionsfrågor s.10

Aktivitetsförslag s.15

Introduktion

Om Siris äventyr

Sammanfattning: Siris äventyr är en tecknad serie som i första hand riktar sig till läsåldern 9-12. Serien blandar fantasifullt äventyr med historiska miljöer och fakta om vikingatiden. Huvudpersonen, en smart och modig vikingatjej som heter Siri, är alltid glad att få följa med sin pappa, hövdingen Torkel, på hans handelsresor. I den andra boken, "Mimers gåta", återförenas hon med sin bysantinska vän Zack och tillsammans följer de med Torkel till Birka. Där träffar de munken Ansgar och hör talas om en hemlig skatt som finns gömd på en mystisk plats som heter Mimers brunn. För att hitta brunnen och skatten måste de lösa gåtor, klara av svåra provningar och handskas med skurkarna Ivar och Grym, som också letar efter brunnen.

Medan de enskilda karaktärerna i Mimers gåta (bortsett ifrån Ansgar) är fiktiva utspelar sig handlingen på historiska platser som var viktiga i vikingarnas värld. Många aspekter av vikingarnas liv skildras på ett historiskt korrekt sätt, och en hel del fakta lyfts fram på faktasidorna längst bak i boken. Boken kan alltså tjäna både som spännande multimodalt läsmaterial där text blandas med bilder, och som ett sätt att väcka intresse för europeisk historia i allmänhet och vikingatiden i synnerhet.

Trots att "Mimers gåta" är en uppföljare till första boken "Kejsarens skatt" kan den fungera som en självständig berättelse. Denna lärarhandledning förutsätter alltså inte att man har läst Kejsarens skatt eller arbetat med de svåra orden, historiska aspekterna, diskussionsfrågorna eller aktivitetsförslagen som finns i handledningen till den. Följaktligen kan en viss del av materialet i denna handledning fungera som repetition för en klass som redan har arbetat med första boken. Läraren får naturligtvis bestämma själv när sådan repetition är nödvändig och när den är överflödigt, och får välja fritt bland diskussionsfrågor, aktivitetsförslag m.m.



Om lärarhandledningen

Syfte: Denna handledning har ett dubbelt fokus: läs- och skrivutveckling (med särskild betoning på den multimodala seriegenren) samt att tjäna som verktyg i historieundervisning om vikingatiden. Vad gäller läs- och skrivutveckling är många av frågorna och aktiviteterna framtagna för att beröra följande punkter i det centrala innehållet för svenskämnet på låg- och mellanstadiet:

- "Lässtrategier för att förstå och tolka texter från olika medier samt för att anpassa läsningen efter textens form och innehåll." (Lgr 2011)
- "Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord och bild samspelar." (Lgr 2011)

För att uppnå detta finns det diskussionsfrågor till varje kapitel, formulerade för att ge tillfällen att upptäcka och diskutera sådant som finns "på raderna" (som man kan läsa i själva texten), "mellan raderna" (som man kan klura ut genom att reflektera över det man läst i texten) och "bortom raderna" (som man kan komma fram till genom att tillämpa koncept som finns i texten på sitt eget liv och sin omvärld). Varje kapitel har även en skrivutvecklingsfråga som lyfter fram en särskild aspekt av serietidningsgenren för att hjälpa eleverna att utveckla förmågan att själva skapa sådana texter.

Vad gäller historia lyfter denna läroplan fram någon historisk aspekt av vikingatiden för varje kapitel så att dessa aspekter kan studeras i samband med läsningen.

Bland aktivitetsförslagen finns också aktiviteter där eleverna själva får undersöka, reflektera över och presentera särskilda historiska aspekter av vikingatiden. Boken och lärarhandledningen är välanpassade till följande punkter i centrala innehållet i historieämnet för låg- och mellanstadiet:

- "Skildringar av livet förr och nu i barnlitteratur." (Lgr 2011)
- "Nordens kulturmöten med övriga Europa och andra delar av världen genom ökad handel och migration, till exempel genom vikingatidens resor och medeltidens handelssystem." (Lgr 2011)



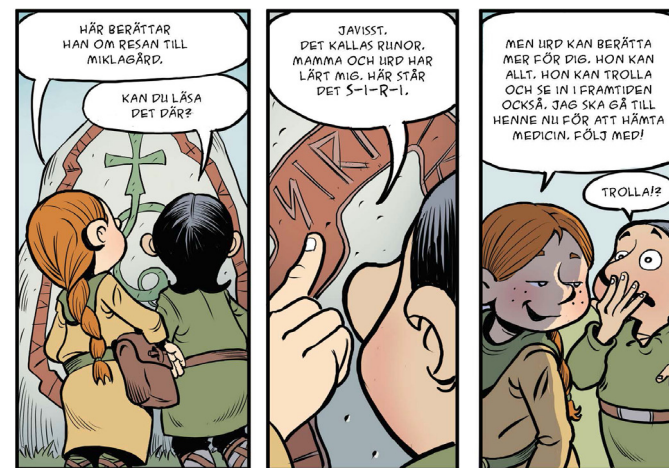
Upplägg och användning: I denna handledning finns en del med **svåra ord och begrepp** till varje kapitel (inklusive omslaget och persongalleriet samt faktasidorna). Dessa kan förklaras i en genomgång inför varje lässtund, eller vid gemensam högläsning kan läraren vara redo att förklara dem mitt i läsningen.

Efter ord- och begreppslistan finns det en lista med olika aspekter av **vikingarnas historia** som kan kopplas till varje kapitel. Dessa kan användas i lektionsplaneringen ifall man vill koppla ihop läsningen med annan undervisning om vikingatiden.

Efter historiedelen finns ett antal **diskussionsfrågor** till varje kapitel. Dessa frågor kan användas i helgrupp, i mindre grupper eller individuellt efter läsningen av det aktuella kapitlet. Man kan också använda EPA-metoden (Enskilt, Par och Alla) i vilken eleverna först får reflektera själva och sedan diskutera i par inför en helgruppsdiskussion. Man kan välja att använda samtliga frågor, eller så kan man välja fritt bland dem för att fokusera undervisningen på antingen läsförståelse eller serieskrivning, eller för att anpassa undervisningen till yngre eller äldre elever.

Efter diskussionsfrågorna kommer en del med **aktivitetsförslag**. Man kan välja ett eller flera av dessa att arbeta med när boken har lästs ut, utifrån om man vill fokusera på svenska eller historia, eller om man vill arbeta ämnesöverskridande.

Själva läsningen kan fungera på olika sätt beroende på elevernas läsnivåer och lärarens preferens. Till exempel kan alla läsa tyst, eller så kan läraren läsa högt medan eleverna följer med i sina egna exemplar eller med e-bok på storskärmen. Man kan också turas om att läsa högt, eller göra läsningen till en sorts skådespel med olika elever som tilldelas bestämda roller.



Svåra ord och uttryck

Omslag, persongalleri och prolog: "lägga beslag på", finurlighet, "vare sig ... eller", hövding, otursförföljde, småsint, "en rätt trevlig prick"

Kapitel 1: "Du skulle bara våga ...", "vid Tor ...", "Vi ska sälja oss dyrt!"

Kapitel 2: återseende, "onda aningar", "sätta segel", angenämt, långväga, hemtrevligt, runsten, runor

Kapitel 3: rista, spå

Kapitel 4: knuckte, "så får det vara", herrn, mannarna

Kapitel 5: gå iland, avfall, hederlig, förmögenhet, "Vandaler, hedningar och skeppsmaskar!", måtte, sägner

Kapitel 6: "de hade gått upp i rök", "ta del av", "utstå provningar", förgöras, Hel

Kapitel 7: roddtur, förföljda, "det här ska du få sota för", "råka illa ut", stockskrället

Kapitel 8: strömt, "det är rätt åt dig", hävstång

Kapitel 9: ...

Kapitel 10: "ställa allt till rätta", kort därpå, förlita sig på

Faktasidorna: "driva handel", övergavs, forntid, pergament



Vikingarnas historia

Omslag, persongalleri och prolog: Vikingarnas plats på tidslinjen (boken utspelar sig ungefär år 850) samt övriga riken som fanns i världen vid den tiden.

Kapitel 1: Hur vikingarnas samhälle var uppbyggt samt hur livet var i vikingabyar jämfört med idag.

Kapitel 2*: Runor och runstenar.

Kapitel 3: Oden och andra gudar – vikingarnas religion.

Kapitel 4*: Böcker under vikingatiden.

Kapitel 5*: Birka och handel under vikingatiden.

Kapitel 6: Ansgar och kristnandet av vikingarna.

Kapitel 7: Skeppsbygge under vikingatiden.

Kapitel 8: Ivar som skurk: vikingarna som farliga plundrare kontra resande handelsmän.

Kapitel 9: Att vara kung: makt och styre under vikingatiden.

Kapitel 10*: Munkar, Ansgar och hans mission.

Faktasidorna: (Kan refereras till i stjärnmärkta kapitel eller läsas sist som ett eget kapitel).



Diskussionsfrågor

Vissa frågor kan användas i vilket kapitel som helst, till exempel:

- Hur skulle du sammanfatta kapitlet?
- Vad tror du kommer att hända i nästa kapitel?
- Ser du några likheter mellan kapitlet och en annan bok eller ditt eget liv? (Kan göras mer konkret om man som lärare vill lyfta fram någon särskild händelse eller aspekt av kapitlet.)
- Välj en ruta. Vilka delar av berättelsen kommer fram i bilden, och vilka delar kommer fram i texten? Hur skulle det vara annorlunda om bilden inte fanns? Om texten inte fanns?
- Är det någonting i kapitlet som du tror kan vara historiskt korrekt? Någonting som du tror kan vara påhittat?
- Finns det någonting du skulle vilja veta mer om efter att ha läst kapitlet – antingen i berättelsen eller i vikingatidens historia?

Om man vill ha mer variation eller mer specifika frågor kan man använda följande till de enskilda kapitlen:

Omslag, persongalleri och prolog:

Vad är det här för typ av bok? Hur ser man det? Kan du komma på några exempel på liknande böcker? (skrivutveckling)

Vad handlar boken om? (på raderna)

Var och när utspelar den sig? (bortom raderna)

Tror du att det här är en påhittad berättelse eller en sann berättelse? Eller en påhittad berättelse i en sann miljö? (mellan raderna)

Vilka karaktärer tror du är goda, och vilka är onda? Hur ser du det? (mellan raderna)



Kapitel 1:

Vad tycker Torkel om läsning? Vad tycker Siri om läsning? (på raderna)

Hur skulle du beskriva Siri som person utifrån det här kapitlet? Hur skulle du beskriva Torkel? (mellan raderna)

Ser du något exempel på humor i det här kapitlet? Vad är "skämtet"? Hur skulle berättelsen vara annorlunda om det inte fanns någon humor? Skulle den vara bättre eller sämre? (skrivutveckling)



Kapitel 2:

Vad lär vi oss om Zack i det här kapitlet? (på raderna)

Hur är livet i vikingabyn annorlunda jämfört med det Zack är van vid? Hur leder det till konflikt med Siri? (mellan raderna)

Har du någonsin varit gäst i ett hem eller i ett land där saker och ting är annorlunda jämfört med det du är van vid? Vilket råd skulle du ge till Zack om hur han borde bete sig? (bortom raderna)

Det tar en hel sida för Zack att stiga iland från skeppet, men bara en enda gul textruta för honom att se hela byn. Varför tror du att författarna valde att ge så mycket utrymme till en kort händelse men så lite utrymme till en längre händelse? Ser du fler exempel på hur berättelsen "hoppas över" händelser eller gör dem korta eller långa? (skrivutveckling)



Kapitel 3:

Vem är Urd? Vad berättar hon för Siri och Zack? (på raderna)

Vad tror du att Urd såg i runorna? Vad tror du kommer att hända? (bortom raderna)

Ibland kan en författare förklara saker för läsaren genom att låta en karaktär förklara för en annan. Ser du några exempel på det i det här kapitlet? Hur skulle det vara annorlunda om berättaren bara hade berättat alltihop för läsaren direkt i några gula berättarrutor? (skrivutveckling)

Kapitel 4:

Varför har Ivar en massa böcker hemma hos sig? (på raderna)

Hur skulle du beskriva relationen mellan Ivar och Grym? (mellan raderna)

I det här kapitlet ser vi en tillbakablick över någonting som hände i Ivars liv för flera år sedan. Hur ser man att det är en tillbakablick? Hur är rutorna annorlunda jämfört med de vanliga rutorna i boken? Varför tror du att vi får en sådan tillbakablick i stället för en massa bilder av Ivar som står och berättar historien för Grym? (skrivutveckling)



Kapitel 5:

Vad lär vi oss om Ansgar i det här kapitlet? (på raderna)

Vilka karaktärer är med i det här kapitlet? Vad vill de olika karaktärerna i slutet av kapitlet? Tror du att deras olika mål kan leda till konflikt? (mellan raderna)

Vilka känslor ser du i kapitlet? Vad har författaren och illustratören gjort för att visa de känslorna för läsaren? (skrivutveckling)



Kapitel 6:

Hur får Siri, Zack och Ansgar tag på nästa bit av kartan? (på raderna)

Vad tycker du om Krakas gåta som Siri löser? Har du hört någon liknande gåta förut? (bortom raderna)

I kapitlet har vi en vuxen, utbildad karaktär (Ansgar) som inte klarar av Krakas prövningar, och ett barn (Siri) som lyckas med dem. Varför tror du att författaren valde att göra så? Varför inte låta Ansgar lösa allt? (skrivutveckling)

Kapitel 7:

Vilka problem får huvudpersonerna i det här kapitlet? Hur är de i jämförelse med problem de har haft i tidigare kapitel – mindre allvarliga, mer allvarliga eller lika allvarliga? Varför? (på raderna, mellan raderna)

Vad tror du kommer att hända i nästa kapitel? Varför? (mellan raderna)

Författarna skulle ha kunnat avsluta kapitlet med en bild på hela scenen, där man ser vem det är som pratar. Vad gör de i stället? Varför tror du att de har valt att göra så? (skrivutveckling)

Kapitel 8:

Vad har hänt med Zack sedan han ramlade ner i vattnet? (på raderna)

Vilka hinder möter huvudpersonerna i det här kapitlet? Hur tar de sig förbi hindren? (på raderna)

Ser det ut som om Ivar kommer att lyckas någon gång under kapitlet? Varför eller varför inte? (mellan raderna)

Vilka detaljer från tidigare kapitel har visat sig vara viktiga i det här kapitlet? Varför tror du att författarna har valt att återanvända gamla detaljer? Skulle kapitel 8 vara lika bra om de detaljerna inte funnits med tidigare och om hindren hade lösts på ett annat sätt? (skrivutveckling)

Kapitel 9:

Varför misslyckas Ivar? Varför lyckas Siri? (på raderna)

Har du någon gissning vem som kan ha skapat brunnen? Varför? (mellan raderna)

Hitta några detaljer som bilderna visar men som inte finns med i texten. Hitta några detaljer som finns med i texten men som inte visas i bilderna. Hur skulle boken vara annorlunda om den hade skrivits utan bilder? (skrivutveckling)



Kapitel 10:

Varför hittade piraten på hela grejen med brunnen och utmaningarna? (på raderna)

Hur mår de olika karaktärerna i slutet? Varför? (på raderna, mellan raderna)

Vad tycker du om slutet? Har du några frågor kvar eller har allt löst sig och förklarats? Om du har frågor kvar, är det sådant som borde ha förklarats eller lösts i boken, eller sådant som gör så att du vill läsa nästa bok?

(skrivutveckling)



Faktasidorna:

Tanken med de här sidorna är att förmedla fakta om vikingarna snarare än att berätta en påhittad historia. Vilka skillnader ser du mellan de här sidorna och de föregående som visar att det handlar om fakta? (skrivutveckling)

Finns det något faktum som var nytt för dig eller som du tyckte var särskilt intressant? (bortom raderna)



Aktivitetsförslag

Historia:

1. Vikingaby. Bygg en modell eller rita en karta av en vikingaby. Skriv någonting om de olika delarna av byn och om hur livet fungerade där.

2. Vikingaskepp. Välj en typ av vikingaskepp. Titta på bilder och försök att skapa en egen modell med modellerar, trä, tennfolie eller annat material. Man kan även skriva en liten text om sitt vikingaskepp.

3. Bokbindning. Pyssla ihop en egen bok. Förslag på saker att skriva i boken: fakta (eller en serie) om böcker under vikingatiden, en sammanfattning av Mimers gåta eller en läslogg.

4. Leka vikingahandel. (Lärare) Välj ett antal varor (t.ex. päls, järngods, tyg, glas, kryddor och honung). Skriv listor till 3-5 olika handelsstationer med historiska namn i klassrummet – varje handelsstation får 4 listor med olika priser på de olika varorna (t.ex. Holmgård: päls: 2, järngods 4, tyg: 2, glas: 3, kryddor: 6, honung: 1). Dela in eleverna i handelslag och ge varje lag ett papper där det står att de börjar med 4 av en viss vara (t.ex. "4 honung") och noll av alla andra. Eleverna får hålla ihop i sina lag och åka runt till de olika stationerna där de får byta med köpmannen där enligt de rådande priserna -- t.ex. 2 glas (värde 3) mot 1 krydda (värde 6). Köpmannen uppdaterar elevernas papper genom att kryssa för gamla siffror och skriva nya. Fyra gånger under spelets gång byts prislapparna i varje stad på en given signal. Eleverna försöker få så mycket som möjligt av varorna. Man kan spela en ren byteshandelsvariant där värdena är bara siffror på papper, eller en variant med pengar. Köpmännen kan spelas av vuxna eller eventuellt av frivilliga elever.

5. Vikingagudar. Rita bilder och skriv faktarutor om en av vikingarnas gudar eller någon annan aspekt av deras mytologi (till exempel platser, varelser eller viktiga karaktärer som inte är gudar).

6. Runskrift. Använd runalfabetet på faktasidan för att skriva ditt namn.



Svenska:

7. Bild och text. Välj en ruta i boken som du tycker använder bild och text tillsammans på ett bra sätt. Rita av den. Skriv en lista med all information som kommer fram genom texten (och vilken sorts text som används, t.ex. ljudeffekt, berättarruta, pratbubbla m.m.) och en lista med all information som kommer fram genom bilden.

8. Egen seriefigur. Skapa en egen karaktär som skulle kunna passa in i Siris äventyr. Rita karaktären och skriv en beskrivning.

9. Eget kapitel. Skriv ett eget kapitel i Mimers gåta– till exempel, någonting som händer medan Siri visar sin by för Zack, eller vad Torkel håller på med medan barnen är ute på äventyr. Kapitlet kan skrivas som serie eller bara som text med en enda serieruta som visar en viss scen.

10. Egen serietidning. Skriv en egen liten serietidning om dig själv eller en påhittad karaktär. Försök att använda pratbubbla, ljudeffekter, berättarruta och tankebubbla.

11. Skådespel. Välj ett kapitel och göra drama av det i grupp, med olika gruppmedlemmar som spelar de olika rollerna.

12. Bokrecension. Skriv en recension av boken med sammanfattning och vad du tyckte om och inte tyckte om.



Stevali Barn

Visionsvägen 13

393 60 Kalmar

Lärrarhandledning

Siris äventyr – Mimers gåta

© Stevali Barn, Patric Nyström, Per Demervall,

Joseph A. Davis 2020

Produktion och grafisk form: Per Demervall

För all reproduktion av text och bilder krävs
upphovsmännens tillstånd.