

Lärarhandledning för Kampen om Tusenvärld 1: Dunkelstjärnan

Rekommenderas för årskurs 5-6. Kan användas för mellanstadiet och högstadiet.



"Jag kunde inte släppa boken förrän den var slut. Helt underbar och mycket välskriven. Ser fram emot nästa del i serien."

Jenni, lärare

"Boken var spännande och verklig! Jag gillade den och skulle gärna läsa uppföljaren."

Isidor, 12 år

INNEHÅLL

Introduktion	3
Om Dunkelstjärnan	3
Sammanfattning	3
Teman i boken	3
Om lärarhandledningen	3
Upplägg och användning	4
Ordlista: Platser, personer och andra unika ord:	5
Inför läsningen	7
Svåra ord och uttryck:	8
Läsförståelse- och diskussionsfrågor	9
Aktivitetsförslag	17

INTRODUKTION

OM DUNKELSTJÄRNAN

SAMMANFATTNING: Dunkelstjärnan är ett fantasyäventyr som i första hand riktar sig till läsåldern 10–13. Huvudpersonen, en 12-årig tjej som heter Julia, känner sig tvungen att hjälpa flyktingpojken Kasir som är ny i klassen. Snart visar det sig att Kasir inte har flytt från något land Julia känner till, utan från en helt annan värld där han är prins. Julia, Kasir och Julias 10-åriga lillebror Edvin blir jagade av levande skuggor och tvungna att fly dit tillsammans med en gammal hemlös man som kallas Trubaduren. Med Kasir och Trubaduren som ledsagare får Julia och Edvin navigera ett nytt språk, en ny kultur och en ny världs okända faror. I Tusenvärld fungerar kreativitet som magi, och under resans gång upptäcker Julia och Edvin att deras bortgångna pappa var en stor hjälte där och att de har särskilda kreativa krafter som kan vara till hjälp i kampen mot skuggorna. En mäktig ordkonstnär ber dem att följa med till Kasirs förstörda hem för att hämta skuggornas stora vapen Dunkelstjärnan och vända det mot dem. De lyckas, men väljer att förstöra vapnet.

Kapitlen är ganska korta och slutar ofta med en cliffhanger, och läsaren eggas ständigt på av hintar om den mystiska bakgrundshistorien – vem Julias pappa var, vem Trubaduren var och vad som hände honom. Enligt många läsare är boken spännande och skapar ett ständigt sug efter att läsa mer. Boken är första delen i fantasyserien *Kampen om Tusenvärld*, och efter avslutad läsning är det troligt att många elever kommer att bli nyfikna på fortsättningen.

TEMAN I BOKEN: Dunkelstjärnan berör flykt, empati och anpassning till en ny kultur och ett nytt språk genom det sätt som Julia och Kasir ”byter plats” som flykting och hjälpare. Förlust och sorg figurerar också stort i boken då samtliga huvudpersoner har i sin bakgrundshistoria förlorat någon viktig – men mitt i förlustens mörker spirar hopp. Kreativitet är ett annat viktigt tema då hela Tusenvärld bygger på grundantagandena att alla människor har olika talanger för att skapa och att det ger dem makt att påverka världen. Då Julias skaparkraft är att påverka andra människor med sina uppmuntrande eller nedsättande ord kan boken även leda till diskussioner om hur vi kan påverka andra med våra ord.

OM LÄRARHANDLEDNINGEN

Syftet med frågorna och aktivitetsförslagen i denna lärarhandledning är det som står i kursplanen för ämnet Svenska i grundskolan:

- ”Undervisningen ska stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva. Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla kunskaper om hur man formulerar egna åsikter och tankar i olika slags texter och genom skilda medier. Undervisningen ska även syfta till att eleverna utvecklar förmåga att skapa och

bearbeta texter, enskilt och tillsammans med andra ... Eleverna ska även stimuleras till att uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer.” (Lgr 2011)

I en del av frågorna och aktiviteterna används Julias upplevelser som flyktning för att aktivera det som står i skolans värdegrund:

- ”Skolan ska främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse.” (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). Många kapitel har även en skrivutvecklingsfråga som lyfter fram en särskild aspekt av kreativt skrivande i allmänhet eller fantasygenren i synnerhet för att hjälpa eleverna att utveckla förmågan att själva skapa sådana texter.

Aktivitetsförslagen i slutet av handledningen är tänkta att förse eleverna med tillfällen att bearbeta sina intryck av boken och omsätta i praktik det de har reflekterat över i texten genom att själva skriva kreativt.

UPPLÄGG OCH ANVÄNDNING: I denna handledning finns en **ordlista med platser, personer och andra unika ord** som man kan referera till ifall man till exempel har glömt vem någon karaktär är under läsningens gång. Därefter kommer en del med **svåra ord och begrepp** till varje kapitel. 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-delen 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 kreativt skrivande, 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, eller så kan man titta på listan i förväg och välja ut någon aktivitet att hålla på med under läsningens gång.

Själva läsningen kan fungera på olika sätt beroende på elevernas läsnivåer och lärarens preferens. Till exempel kan alla läsa tyst eller i par, eller så kan läraren läsa högt medan eleverna följer med i sina egna exemplar eller bara lyssnar.

Frågor och diskussion ska förhöja läsoplevelsen, inte förstöra den. Kapitlen är korta, och läraren får avgöra själv när man ska stanna upp och diskutera och när man ska hoppa över några frågor och läsa ”ett kapitel till”. Att låta eleverna njuta av boken kan inspirera dem till

egen nöjesläsning som ibland kan ge större vinster i längden än diskussionen kring ett enstaka kapitel.

ORDLISTA: PLATSER, PERSONER OCH ANDRA UNIKA ORD:

Kännetecknande för fantasygenren är att författaren skapar en ny värld eller ändrar på viktiga detaljer i vår egen värld. Därför har fantasyböcker en tendens att kräva ett större ordförrådsbygge av läsaren, med namn som man inte möter i vardagslivet och platser och begrepp som man saknar förkunskap om. Det är en del av fantasygenrens tjusning: man får upptäcka någonting helt annorlunda. Vissa läsare kan dock behöva hjälp att hålla reda på krångliga namn och annorlunda begrepp. Nedanstående ordlista omfattar sådana ord som är unika för *Dunkelstjärnan* eller som används på ett unikt sätt i boken. Tanken är inte att listan ska läsas i förväg utan snarare att den ska tjäna som hjälp att navigera bokens värld ifall man under läsningens gång har missat eller glömt någon detalj.

PLATSER:

Blomsterstaden: Paradisums gamla huvudstad som grundades av Angelica och byggdes med hjälp av bland annat Trubaduren och Henrik Andersson.

Bonavita: Maja Liljeström domän, en vacker landsby som numera är omgiven av mörk, farlig skog och öken.

Pallantor: Paradisums nya huvudstad som grundades av Pallantu efter Angelicas död. Staden är en samlingsplats för mäktiga skapare och för flyktingar som söker skydd bakom dess vita murar.

Paradisum: Domänen som skapades av Angelica och som nu regeras av Pallantu och Rådet. Där finns den gamla huvudstaden Blomsterstaden och den nya huvudstaden Pallantor.

Sullalia: En stor, viktig domän som en gång var hem till Kasir och hans familj men som numera är en ruin under fördunklarnas kontroll. Även om Sullalia har fallit och folket har skingrats så är det sullalliska språket det vanligaste språket i Tusenvärld.

Trikonium: En domän som föll till fördunklarna för flera år sedan. Där skapades Dunkelstjärnan med hjälp av geniet Sindallus.

Åsvik: En stad i Sverige. Där bor Julia och Edvin med deras mamma och därifrån kom Henrik Andersson, Maja Liljeström, Angelica och Trubaduren.

PERSONER:

Angelica: En skulptör som var en av Åsviks stora konstnärer och en av Tusenvärlds största hjältar. Hon skapade Paradisum och grundade Rådet som arbetar för att försvara Tusenvärld från fördunklarna. Henne skapartalang var att skulptera, och hon var bland de mäkigaste skaparna. Hon dog en tragisk död i Trikonium för flera år sedan.

Edvin: Julias 10-årige lillebror, son till Henrik Andersson. Hans skapartalang är kampsport, även känd som krigskonst på akademin i Pallantor.

Gryning: En flygande hjort skapad av Angelica. Gryning var hennes vän och stridskamrat i kampen mot fördunklarna.

Harito: En av lärarna i stridskonst på Akademin. Han ser ut att kunna vara släkt med Lalora.

Henrik Andersson: Pappa till Julia och Edvin, känd som en stor hjälte i Tusenvärld. Han var en mäktig skapare med talangen att smida smycken och andra föremål. När boken börjar har han varit död i flera år.

Hullevin: En vänlig kille som är Edvins klasskamrat i krigskonstlektionerna och som Edvin sitter med vid måltider.

Julia: Bokens huvudperson, den 12-åriga dottern till Henrik Andersson. Storasyster till Edvin. Hennes skapartalang är att påverka andra med sina ord, och hon har otroligt stark potential.

Kasir: Den 12-årige prinsen av den fallna domänen Sullalia, numera flykting. Hans skapartalang är att rita och måla, och han har potentialen att bli en stor skapare.

Korak: En mäktig fördunklare som antas vara en ledare bland fördunklarna. Han ledde attacken som förstörde Sulallia, och under de senaste åren har han suttit i tronsalen där och försökt öppna kistan med Dunkelstjärnan. Han har förmågan att vara på flera ställen samtidigt.

Lalora: En äldre tjej som är stjärnelev i krigskonst på Akademin. Hon är otrevlig mot Julia och Edvin.

Lars-Petter Modéus (Trubaduren): En gång musikprofessor i Åsvik och hjälte i Tusenvärld, Lars-Petter är numera en hemlös alkoholist som sörjer Angelica och brottas med skuld känslor. Hans skapartalang är musik, och han har stor makt.

Maja Liljeström: Åsviks största konstnär som var verksam för ungefär hundra år sedan. I Tusenvärld är hon en mäktig skapare med talangen att måla. Hon har skapat den vackra domänen Bonavita där hon bor.

Pallantu: En mäktig skapare som är ledare för Rådet i Paradisum och grundare av huvudstaden Pallantor. Hans huvudsakliga skaparkraft är ordkonst, men han har en mångfald av andra talanger.

Trubaduren: (Se ”Lars-Petter Modéus)

ANDRA UNIKA ORD:

Domän: En sorts mindre värld inom Tusenvärld som skapare kan skapa åt sig själva. Många domäner är sammanlänkade via portalstenar.

Dunkelstjärnan: Fördunklarnas stora vapen, som har skapats med hjälp av Sindallus. Dunkelstjärnan ser ut som en liten boll av mörker och har bland annat kraften att kontrollera tankar, stjäla skapartalanger och låta fördunklarna lämna Tusenvärld och tränga ut i vår värld. Sedan flera år tillbaka har Dunkelstjärnan förvarats i en låst kista i tronsalen i Sulallia.

Fördunklare: Mystiska varelser som håller på att förstöra Tusenvärld. De kommer i många olika former men ser ut att vara formade av skuggor och svart rök.

Skapare: Människor med tillräckligt stor skaparkraft för att göra en egen domän.

Skapartalang: Ett kreativt uttryck som kan användas som magi i Tusenvärlden, till exempel Trubadurens musik.

INFÖR LÄSNINGEN

Följande aktivitetsförslag kan bygga upp förförståelse inför läsningen av kapitel 1:

- Titta på omslaget, baksidestexten och den första illustrationen. Pratar om vad eleverna tror att boken handlar om och vilka ledtrådar de får av bokens utsida. Prata om eventuellt andra böcker som Dunkelstjärnan påminner om.
- Visa några exempel på fantasyböcker och prata om det som är typiskt för fantasygenren. Några exempel: saker och ting kan hända i en fantasybok som inte kan hända i verkligheten. Ofta finns det någon sorts magi. Många fantasyböcker utspelar sig i en annan värld. Gammaldags teknologi (till exempel svärd och facklor) är vanlig inom fantasy.

- Låt eleverna komma med teorier om vad Dunkelstjärnan kan vara, om den är bra eller dålig, om den finns med i omslagsbilden eller inte och vad de tror kommer att hända med den.

SVÅRA ORD OCH UTTRYCK:

Följande ord och uttryck kan vara särskilt svåra för unga läsare. Läraren avgör själv hur denna lista bäst kan användas med just de elever som man har, men ett förslag är att välja ut några av orden att diskutera och definiera inför läsningen av varje kapitel.

Kapitel 1: förfasades, eldsvådan, irritation, förnedring, pajas, relativ

Kapitel 2: kalufs, hyperaktiv, exotisk, dystert, ”sitt vanliga jag”, realism (konst), ”drabbades av minnen”, kontrast

Kapitel 3: ”glänta på dörren”, kommandobrygga (rymdskepp), ärva, vingligt, avlägsnas

Kapitel 4: piedestal, rödflammig, elegant, välansat, avtäckningsceremoni, osammanhängande, lomma iväg, inspektera, stoltsera med

Kapitel 5: sällsynt, silkeslen

Kapitel 6: konturer, synbar, lindra, ”tillbakahållen gråt”, obegripligt, missbildad

Kapitel 7: misstroget, orientera sig, ”försätta (någon) i fara”, förmulnad

Kapitel 8: visir (rustning), lirka, vinkar (till att trampa vin), kvarvarande, domän (plats)

Kapitel 9: ärende, gravallvarligt, berså, palett, emellertid, stengods, konstellation, ödelagt

Kapitel 10: kal, skingras, karg, sirlig, vredesmod, träddunge, andaktsfullt, dumdristig, visserligen

Kapitel 11: stenbumling, tömmarna, kuskbock, ”hamna i försvarsläge” (samtal), stenplint, tillnärmelsevis

Kapitel 12: spektakulärt, finkornig, verklighetstroget, medhåll, oansad, ödesdiger, labyrint, gracil, hölje, ”i skarpa ordalag”

Kapitel 13: värja sig, överväldiga, makalös, att sina, ”klara livhanken”

Kapitel 14: ”sova i skift”, reling, gestikulerade, ohyggligt

Kapitel 15: gestalt, avsöndring, outtalad, specialisera sig, tillhörigheter

Kapitel 16: akrobatisk, ”gav ingen notis om”, avbilda, välva sig, spira (torn), vallgrav, fotsida, dryfta, overseende, skrovlig, oförlåtlig, karantän.

Kapitel 17: ”förvilla synen på (någon)”, omtumlande, ”under mer bekväma förhållanden”, medlidsam, ”det får tiden utvisa”

Kapitel 18: föregående, drejskiva, staffli, till synes, ”flackande blick”, ogästvänligt, schackrutig, konsistens, rundlagd, gestikulera

Kapitel 19: vävstol, kalligrafi, prestation, skadeglädje, bronshyad, strupljud, energiskt, prydnadssak

Kapitel 20: sändebud, fullborda, förmyndare, bortgången, förtret, bedrift, överglänsa, inspiration, överman, potential, fallenhet, skrin

Kapitel 21: stålsätta sig, intensitet, krumelur, outhärdligt, uppgivenhet, patetisk, invändning

Kapitel 22: bjärt, vimlande, omgärda, folkvimmel, karikatyr, genomsåda

Kapitel 23: ståtlig, vibrerande, exalterat

Kapitel 24: vädjande, nåväl, besannats, jämlikar, vädjan

Kapitel 25: tyda

Kapitel 26: vältrafikerad, barsk, åtlydd, pladdra på, olycksbådande, bespara, ”ta reson”, antydan

Kapitel 27: reslig, omgavs, gravmull, ”lägga band på sig”, fördärvat, ”gillra fällor”, upplöstes, fördunkla, synvilla, vindbrygga, givakt, ingivelse, ofantlig

Kapitel 28: regent, gobeläng, nisch (arkitektur), ”(någonting) till trots”, utomordentligt, elegant

Kapitel 29: följeslagare, förintelse, motangrepp, annalkande, ruva, motbjudande, anförtro åt

Kapitel 30: makalös, förgöra, transportera

Kapitel 31: hedersvakt

LÄSFÖRSTÅELSE- OCH DISKUSSIONSFRÅGOR:

Kapitel 1:

- Vem är Kasir? Varför måste Julia hjälpa honom? Tycker du att det är bra eller dåligt? Varför?
- Varför blir Julia chockad?
- När man skriver ett kapitel i en bok är det bra att ge läsaren lite ny information och att skapa frågor eller väcka nyfikenhet så att läsaren vill fortsätta läsa och få svar. Vilken ny information har kommit fram i det här kapitlet? (Det räcker med en sak.) Vilka frågor har väckts?

Kapitel 2:

- Vem är Edvin? Hur skulle du beskriva honom?
- Varför tror du att Kasir är så förvirrad när Julia hittar honom?
- Varför tecknade Kasir en bild av Jesus? Vad tyckte Julia när hon såg det?
- ”Om du slutade vissla så där skulle folk sluta reta dig för det. Det är inte normalt. Du förstår, normalt? Om man vill passa in får man försöka vara som alla andra.” Vad tycker du om Julias råd till Kasir? Vad tror du att han tycker om det rådet? Varför?

Kapitel 3:

- Hur skulle du beskriva Julias familj och deras liv?
- Julias mamma tror att Kasir beter sig som han gör för att han har upplevt någonting hemskt. Julia menar att Kasir inte är den enda som har upplevt någonting hemskt. Varför säger hon det? Vad tycker du om hennes attityd mot Kasir?
- Varför tror du att Julias mamma blir arg när Edvin härmar Kasir?
- I boken ”ser” läsaren bara sådant som Julia ser och vet bara det hon vet. Till exempel är det först nu när hon tittar in i spegeln och tänker på sitt eget hår som läsaren får en beskrivning av henne. Hur är det jämfört med andra böcker du har läst?

Kapitel 4:

- Vem är Trubaduren? Om du kunde ställa en enda fråga till honom efter kapitlet, vad skulle det vara?
- Varför mår Julia dåligt i slutet av kapitlet? Vad skulle du göra i hennes situation?
- Ingenting i en bok händer utan anledning. Författaren har valt varje detalj. Kan du komma på någon detalj i det här kapitlet som kan bli viktig längre fram i berättelsen?

Kapitel 5:

- När man skriver skräck eller spänning lägger man ofta in hintar i texten så att läsaren förstår att någonting läskigt eller spännande kommer att hända. Ser du några sådana hintar i det här kapitlet?
- Varför blir Julia rädd när hon ser Kasir? Hur har ryktena hon hört påverkat henne?
- Har någonting i det här kapitlet påverkat vad du tycker om Kasir?

Kapitel 6:

- Tror du att det som händer i det här kapitlet är en dröm? Varför eller varför inte? Varför tror du att Julia säger till Edvin att det är en dröm, men att han inte ska sluta springa?
- Vad lär vi oss om Trubaduren i det här kapitlet? Minns du några tidigare hintar om att han inte var en vanlig hemlös alkoholist?
- Hur ser Kasir på Trubaduren? Hur ser Trubaduren på sig själv?
- Vad tror du händer i slutet av kapitlet när allt upplöses i rök? Varför?

Kapitel 7:

- Hur skulle du beskriva stället där Julia och de andra har hamnat efter att ha lämnat Åsvik?
- Varför litar Julia inte på Trubaduren? Tycker du att hon gör rätt eller fel i att inte lita på honom?
- Julia försvarar Kasir när Trubaduren säger att allt är hans fel. Varför tror du att hon gör det när hon var så frustrerad på Kasir förut?

Kapitel 8:

- Hur tror du att det känns för Julia att inte förstå språket? Tror du att det kan påverka hennes relation med Kasir? Varför eller varför inte?
- Vem är Maja? Hur påverkas de olika karaktärerna av att träffa henne?
- Varför tog statyriddaren Julias ring?
- När man skriver spänning är det vanligt att låta vissa kapitel sluta med en ”cliffhanger” – en situation som behöver en lösning eller en förklaring som förhoppningsvis kommer i nästa kapitel. Varför gör man så tror du? Skulle du kalla slutet på kapitel 8 en cliffhanger? Varför eller varför inte?

Kapitel 9:

- Hur skulle du beskriva Tusenvärld? Vad är en domän? Vad är en skapare?
- I fantasyböcker är det vanligt att författaren hittar på en ny värld, ofta med någon sorts magi. Kan du komma på några andra böcker med påhittade världar? Kan du komma på några sådana världar som liknar Tusenvärld?
- Vad är det stora problemet i Tusenvärld? Vad har det problemet med Julia och hennes familj att göra?
- I fantasy finns det ofta mycket att förklara för läsaren då så mycket är nytt och påhittat. En vanlig strategi är att låta en karaktär (till exempel Maja) förklara saker för

en annan karaktär (till exempel Julia). Tycker du att det är bra strategi eller inte? Kan du komma på några andra sätt att förklara många nya detaljer för läsaren?

Kapitel 10:

- Julia agerar som om Kasir försöker reta henne när hon försöker måla hallonet. Tror du att det är hans mening att reta henne? Varför eller varför inte?
- ”Varje människa är unik”, säger Maja, ”och varje människa kan skapa.” Vad tycker du om den idén? Kan du komma på någonting som du har skapat?
- Ibland kallar berättaren Kasir för ”flyktingpojken”. Då berättaren berättar bara Julias perspektiv betyder det troligtvis att han är ”flyktingpojken” för henne. Är det bra eller dåligt att hon tänker på honom som en flykting på det sättet? Är hon själv en flykting nu?

Kapitel 11:

- Hur lyckas Julia och de andra komma undan spanarna?
- Varför tror du att Edvin vill lära sig Kasirs språk? Vill du lära dig nya språk? Varför eller varför inte?
- Trubaduren pratar om hur viktigt det är att ha en bra vän. Julia verkar tycka att det är viktigare att passa in i gruppen och vara accepterad av alla. Vem tror du har mer rätt? Varför?

Kapitel 12:

- Vem eller vad är Gryning? Varför är det så svårt för Trubaduren att döda henne?
- Vad tror du har hänt med Gryning och Blomsterstaden? Varför?
- Om man vill skriva tragedi är det vanligt att man ger läsaren en idé om hur bra eller vackert någonting var innan det blev förstört. Ser du något exempel på tragedi i det här kapitlet?

Kapitel 13:

- Vem är Henrik Andersson? Vad har vi lärt oss om honom i det här kapitlet?
- Hur reagerar Julia när Trubaduren ber pojkarna att hjälpa honom att bära? Varför? Hur skulle du reagera i Julias situation?
- Ibland har Julia varit avundsjuk på Kasir och hans förmåga att teckna. Nu uppmuntrar hon honom och säger att han är jätteduktig. Varför gör hon det i stället för att bara vara glad för att han inte klarar av att fixa lutan?

Kapitel 14:

- Vem är Korak? Hur skulle du beskriva honom?
- Hur har Julias relation med Kasir förändrats jämfört med hur det var i början?
- I fantasyböcker finns det ofta varelser som inte finns i den riktiga världen. Ibland tar författaren några ”standardvarelser” som finns i andra böcker – till exempel drakar eller enhörningar – och ibland hittar författaren på egna varelser. Vad har författaren till Dunkelstjärnan gjort? Vilken sorts varelser skulle du använda om du skulle skriva en fantasybok?

Kapitel 15:

- Hur överlevde Julia Koraks attack?
- Hur reagerar Julia på att behöva äta mat hon aldrig har sett förut med annorlunda bestick? Har du någonsin varit i en liknande situation?
- Hur reagerar Julia när hon hör att Edvin har räddat hennes liv? Varför?

Kapitel 16:

- Varför blir Trubaduren arg?
- Vad händer när Julia träffade den lilla flickan med metallkulorna, och varför blir det svårt för Julia?
- Märker du någonting konstigt med hur språk fungerar när Julia har kommit fram till Rådet? Vad är annorlunda, och varför tror du att det är så?

Kapitel 17:

- Varför kan alla förstå varandra i rådsalen?
- Beskriv Pallantu. Vad tycker du om honom? Varför?
- Får du någon hint om att någonting stort kommer att hända i senare kapitel? Tror du att Julia kommer att vara involverad? Varför eller varför inte?

Kapitel 18:

- Hur trivs Julia på Akademin? Varför?
- Tänk dig att du skulle äta i matsalen på Akademin och inte visste hur någonting fungerade. Vad skulle vara jobbigast? Vad skulle du göra?
- Hur känner sig Julia när hon minns hur hon hjälpte Kasir i skolan i Åsvik? Varför?
- Hur skulle du beskriva Edvins attityd om att lära sig det nya språket? Vad skulle du göra om du hamnade på en skola där du inte kunde språket?

Kapitel 19:

- Varför gråter Julia när hon tittar in i spegeln?
- Vilka konflikter ser du mellan karaktärerna i det här kapitlet?
- Kasirs skapartalang är att måla, och Edvins är kampsport. Vad skulle du vilja ha för skapartalang?
- I vissa fantasyböcker hittar författaren på ett eget ”magisystem” – detaljer och regler om hur magi fungerar. Hur skulle du beskriva magisystemet i Dunkelstjärnan? Kan du komma på någon annan bok eller film där magi fungerar på ett helt annorlunda sätt?

Kapitel 20:

- Vad har Julia lärt sig om sig själv i det här kapitlet?
- Många av skapartalangerna i boken har en koppling till någonting i verkligheten. Till exempel kan man faktiskt skapa något nytt genom att måla. Julias talang är att påverka andra med sina ord. Går det att påverka andra med sina ord i verkligheten? På vilka sätt?
- Vad säger Pallantu om Kasir? Har han rätt tror du?

Kapitel 21:

- Varför vill Kasir ta en paus?
- Hur känns det för Julia att uppmuntra Edvin? Varför?
- Varför skäms Julia för Kasirs brytning? Borde hon skämmas? Varför eller varför inte?
- Tror du att Julia kommer att använda sin kraft på bra eller dåliga sätt? Varför?

Kapitel 22:

- Varför vill Kasir inte att Julia och Edvin ska säga ”ers höghet” till honom?
- Är spegeln viktig för Julia? Varför eller varför inte? Har hennes attityd om den ändrats på något sätt?
- Hur mår Trubaduren? Varför?
- Vem tror du att Julia litar mest på – Pallantu eller Kasir? Varför? Tycker du att hon har rätt eller fel?

Kapitel 23:

- Vem vinner tävlingen mellan Julia och Kasir? Hur känns det för Julia, och varför? Är det någon skillnad jämfört med påsktävlingen i början?

- Varför hoppades Julia att Lalora skulle bli svagare? Varför fungerade det inte tror du?
- Hur beter sig Lalora mot Julia och Edvin? Varför tror du att hon gör det? Hur känns det för Julia och Edvin?

Kapitel 24:

- Vad är Pallantus plan?
- Varför känner sig Julia tveksam om Pallantus plan? Hur övertygar han henne?
- I en berättelse är det viktigt att huvudpersonen har ett mål – någonting som hon eller han vill göra. Ibland är det flera mindre mål i början som leder till ett stort mål längre fram. Vilka mål har Julia haft under berättelsens gång? Vad tror du är hennes viktigaste mål i berättelsen?

Kapitel 25:

- Hur reagerar Edvin på Pallantus plan? Varför?
- Skulle du säga att Kasir är populär eller inte? Hur skulle du beskriva Kasirs sociala liv?
- Små, konstiga detaljer i en berättelse visar sig ofta att bli viktiga senare – författaren har valt att ha med dem av en anledning. Varför var det konstigt att Julia hörde dörren öppnas mitt i natten? Vad kan ha hänt?

Kapitel 26:

- Hur fick Kasir reda på att de skulle iväg till Sulallia? Varför tror du att han vill följa med?
- På vilket sätt känns det annorlunda för Julia att umgås med Kasir när hon förstår hans språk? Har han förändrats på något sätt?
- Om du skulle rangordna karaktärerna från mest pålitliga till minst pålitliga, hur skulle listan se ut? Varför?

Kapitel 27:

- Hur skulle du beskriva fördunklarnas effekt på Sulallia?
- Varför blir Kasir arg och attackerar fördunklaren?
- Pallantu lovade att de skulle vara fullständigt trygga om de följde med honom. Känns det så? Varför eller varför inte?

Kapitel 28:

- Varför kan Pallantu inte öppna dörren? Varför vill Kasir att Pallantu ska titta bort medan dörren öppnas?
- I det här kapitlet kallar berättaren Kasir för ”den unge prinsen” i stället för ”flyktingpojken”. Det betyder att Julia inte tänker på Kasir som ”flyktingpojken” längre. Varför tror du att det har förändrats?
- I en berättelse är det vanligt att författaren gör saker och ting farligare och mer allvarliga för huvudpersonerna när man närmar sig slutet. Tycker du att den här boken följer samma mönster? Varför eller varför inte?

Kapitel 29:

- Hur hjälper spegeln Julia?
- Varför vill Julia inte ta fram Dunkelstjärnan?
- Varför vill Kasir inte att Pallantu ska få Dunkelstjärnan?
- Varför vände Pallantu sig mot de andra tror du? Förväntade du dig att det skulle hända?

Kapitel 30:

- Vad hände i Trikonium? Varför har Trubaduren aldrig berättat om det förut?
- Hur lyckas Julia och de andra besegra Pallantu?
- Hur fick Trubaduren hopp igen?
- I många böcker ser man att de viktigaste karaktärerna utvecklas – det som händer i berättelsen förändrar dem steg för steg så att de är annorlunda i slutet jämfört med i början. Har några karaktärer utvecklats i den här boken? I så fall, vilka, och hur har de förändrats?

Kapitel 31:

- ”Deras segrar var faktiskt hennes.” Vad betyder det? Håller du med eller inte? Varför?
- Vad inser Julia om Kasirs språk? Vad tycker du om det?
- Vad menar Trubaduren när han säger att Edvin och Julia vet vilka de är? Vad tror du han menar när han säger att de ska få veta vilka de kan bli?

AKTIVITETSFÖRSLAG

Följande förslag på skrivövningar, skrivprojekt och andra aktiviteter är tänkta att stimulera eleverna till eget skapande utifrån sin läsning. Tanken är inte att eleverna ska göra samtliga aktiviteter, utan läraren får välja fritt bland förslagen utifrån vad som passar eleverna bäst.

- *Sammanfattande bilderbok.* Gör en bilderbok med de viktigaste händelserna i Dunkelstjärnan och en liten bild till varje händelse. Kan fungera individuellt, i grupp eller i helklass.
- *Favoriter.* Rita en bild av din favoritkaraktär eller favorithändelse i Dunkelstjärnan. Skriv en beskrivning av den karaktären eller händelsen och förklara varför den är din favorit.
- *Bokrecension.* Skriv en recension av boken med sammanfattning och vad du tyckte om och inte tyckte om.
- *Spela teater.* Gör ett kort drama av en utvald scen ur Dunkelstjärnan.
- *Din skapartalang.* Skriv en text om någonting kreativt som du tycker om att göra – till exempel att sjunga, dansa, sporta, teckna, bygga osv. Beskriv hur det skulle kunna fungera som ”skapartalang” i Tusenvärld och hur du skulle använda talangen.
- *Skriv dagbok.* Beskriv en dag eller en hel vecka utifrån synvinkeln av en person från vår värld som har hamnat på Akademin i Paradisum eller utifrån synvinkeln av någon från Paradisum som har hamnat på din skola. Tänk på hur livet i den nya världen skulle vara annorlunda jämfört med livet där du kommer ifrån. Skriv gärna om sådant som är både roligt, jobbigt och förvirrande. (Man får låta karaktären kunna lite av språket om man vill, fast då får man tänka på att man kanske pratar med en stark brytning och säger fel.)
- *Skapa en egen värld.* Rita en karta över din värld och skriv om folken där och hur de lever. Beskriv gärna andra varelser som lever i din värld, och känn dig fri att låna några klassiska fantasyvarelser eller att skapa egna. Finns det något stort problem i din värld som behöver lösas? Någonting som skulle kunna bli det stora problemet i en fantasyberättelse? Finns det något speciellt vapen eller annat föremål i din värld som skulle kunna bli en del av lösningen?
- *Skapa en egen karaktär.* Skapa en egen karaktär som skulle kunna passa in i Dunkelstjärnan eller som skulle kunna bli huvudperson i världen som du skapat i ”Skapa en egen värld” ovan. Rita karaktären och skriv en beskrivning, inklusive ett mål: vad vill din karaktär? Stort plus om karaktärens mål är kopplat till det stora problemet som finns i världen.
- *Egen fantasyberättelse.* Använd detaljerna från ”skapa en egen värld” för att skriva en kort fantasyberättelse. Innan man börjar med berättelsen är det viktigt att skapa en huvudperson med en tydlig beskrivning och ett tydligt mål, samt en plan för hur huvudpersonen kan uppnå målet och några hinder som kan göra det svårt längs vägen.
- *Nya perspektiv.* Välj ett kapitel av Dunkelstjärnan och skriv om det kapitlet utifrån en annan karaktärs perspektiv än Julias. Till exempel skulle man kunna skriva om Kasirs

tecknande och hur han störs av brandlarmet i kapitel 1, fast med Kasir som huvudperson. Eller om mötet med Gryning i Blomsterstaden, fast ur Trubadurens perspektiv.

- *Skriv kapitel 32:* Skriv ett eget kapitel av Dunkelstjärnan som utspelar sig efter att Julia och de andra har lämnat Sulallia i slutet av kapitel 31. För att få idéer, tänk på vilka problem som inte är lösta i slutet av boken, och försök att hitta ett sätt att lösa ett av problemen. Man kan också tänka på vilka frågor som inte är besvarade än och försöka hitta på svar till dem. Kapitlet skulle kunna handla om Julia eller en helt annan huvudperson – till exempel Kasir eller Pallantu. Ett annat alternativ är att skriva ett kapitel om någonting som hände under berättelsens gång men som inte kom med i boken – till exempel Edvins första dag på Akademin eller vad Kasir gjorde natten innan de skulle iväg till Sulallia.