Undervisningsmateriale til SVÆVER

Udarbejdet af Gudrun Østergaard og Julie Hugsted

Målgruppe

Mellemtrinnet (samt elever med læsevanskeligheder i udskolingen)

Om bogen

SVÆVER handler om et samfund, hvor selvstyrende droner udfører missioner for Systemet.
De lærer af deres erfaringer med menneskene og udvikler hele tiden nye egenskaber. En dag bliver svæverne sendt ud på en mission til byen ved foden af de blå bjerge. Her leger Wanzo og de andre børn på byens torv.

SVÆVER viser samspil og modspil mellem menneske og maskine, som når vogterne med deres sorte uniformer og automatvåben fremstår umenneskelige, mens dronerne viser sig at kunne reagere på menneskenes følelser.

SVÆVER er fortalt i to vekslende fortællespor. Det ene er en 3. personsberetning i datid om den 13-årige dreng Wanzo, og det andet spor fortælles i 1. person nutid af dronen IKAROS 17.

Bogen har 21 korte kapitler, er på 107 sider, teksten har lixtal 26 og målgruppen er fra 11 år og op.

Klip fra SVÆVER

"Vi flyver i flok. Mit navn er IKAROS 17, og jeg har to sæt vinger, der svirrer så hurtigt, at man næsten ikke kan se dem. Jeg er en sort drone med lysende, blå tegninger. Det er os, menneskene kalder for svævere."

"Wanzo forestillede sig, hvordan sværmen kom susende gennem luften.
"*Løb! Svæverne kommer. Ondskaben er på vej. I dækning!"*
Wanzo løb med armene foldet over sit hoved. Han råbte alt, hvad han kunne. Selvom det kun var en leg, bankede hans hjerte vildt."

Forslagene til arbejdet med SVÆVER tager udgangspunkt i følgende fælles mål for dansk:

Kompetenceområde: Læsning

Mål: Eleven kan læse og forholde sig til tekster i faglige og offentlige sammenhænge

Kompetenceområde: Fortolkning
Mål: Eleven kan forholde sig til almene temaer gennem systematisk undersøgelse af litteratur og andre æstetiske tekster

Kompetenceområde: Fremstilling
Mål: Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billeder i formelle situationer

Kompetenceområde: Kommunikation
Mål: Eleven kan kommunikere med bevidsthed om sprogets funktion i overskuelige formelle og sociale situationer

Opgaverne er i forskellige sværhedsgrader fra lette til lidt mere udfordrende. Det er altså ikke meningen at alle elever skal have nøjagtig de samme opgaver. For eksempel kan det være relevant for nogle elever at skrive et kort indholdsresume i stikordsform, mens andre elever kan mestre en prosatekst og andre igen en anmeldelse med resume, perspektivering og fortolkning.

Før I læser
Se på:
Bogens forside
Bogens bagside
Læs bagsideteksten

Hvad tror I, bogen handler om?
Svar: Korte relevante nøgleord som droner, en by ved bjergene, luftangreb, en 13-årig dreng.

Mens I læser
Skriv særlige ord ned. Det kan være ord, du ikke forstår betydningen af eller nye ord, du ikke har set før.

Efter I har læst
Lad eleverne læse et eller et par kapitler ad gangen.
Gennemgå så de *særlige ord*, de har fundet.
Hvad betyder ordet/ordene?

Kan I finde andre ord, der ligner eller betyder det samme?
Brug ordet i forskellige sætninger: I et spørgsmål/i en instruktion/i en konstatering/beskrivelse
Eksempler på *særlige ord*: ved foden af, system, drone, tryglende, opspore, protester, lokalisere

Spørgsmål til forståelse af de enkelte kapitler (arbejdstid cirka 15 minutter individuelt eller i gruppe)

Kapitlet Skolen
Hvad synes Wanzo om at gå i skole?
Hvad siger Wanzos far, når Wanzo beklager sig over skolen?
Hvem er Lille-Iqas?
Hvad gør Wanzos lærer, når Wanzo ikke kan finde ud af en opgave?
Hvem griner ad Wanzo i skolen?
Hvorfor er skolen lukket?
Kender du følelsen af at være den store, der skal tage sig af de yngre børn?

Kapitlet Missioner i storbyen
Hvordan ser svæveren Ikaros 17 ud?
Hvilke opgaver udfører svæverne?
Hvem arbejder svæverne for?

Kapitlet Svæverne kommer
Beskriv legen ´Luftangreb´
Hvem er vogterne og hvad gør de?
Hvorfor tror du børnene leger den leg hver dag?

Kapitlet Arrestation
Hvad er det for en opgave svæverne har fået?
Hvad gør manden i vinduet?
Hvordan reagerer manden, da han ser svæverne?
Hvad gør svæverne for at forvirre manden?
Hvad sker der med manden med pistolen?
Hvad tror du kataloget over eftersøgte er?
Hvad har Ikaros 17 lært af missionen?
Hvilken betydning tror du det kan få for Ikaros 17?
Hvad er specielt ved den måde svæverne arbejder sammen på?

Kapitlet Byen mangler sine børn

Hvilken betydning har det for byen, at der har været tørke?

Hvorfor har der været luftangreb på byen?

Hvad har forandret sig på husenes tage?

Hvor leger børnene i tiden lige efter et luftangreb og hvorfor?

Hvad synes Wanzos far om det?

Hvad synes Wanzos mor om det?

Hvorfor ender det med at børnene igen leger på torvet?

Kapitlet Kuben

Hvad er Kuben for et sted?

Hvordan tror du Kuben ser ud?

Hvorfor forlænger Ikaros 17 tiden til at beregne en ny mission?

Kapitlet En særlig drøm

Hvad handler Wanzos drøm om?

Hvordan reagerer Wanzos mor, da han fortæller om drømmen?

Hvordan reagerer Lille-Iqas, da han fortæller om drømmen?

Hvad laver Wanzo i familiens butik?

Hvad hører Wanzo de voksne tale om i butikken?

Hvad tror du Asir synes om det hans børn gør?

Hvorfor er det svært for Wanzo at svare på, hvordan det går i skolen?

Kapitlet Opgradering

Hvilken form for opgradering har Ikaros 17 fået?

Hvor er svæverne på vej hen?

Hvad er G1 for nogle svævere?

Hvorfor er svæverne uovervindelige?

Hvorfor tror du det er vigtigt, at svæverne bevæger sig uden at blive opdaget?

Hvilken mission tror du svæverne er på vej ud til?

Kapitlet Oprørerne

Hvem har sluttet sig til oprørerne?

Hvordan ser de ud og hvorfor?

Hvad er der sket med Wanzos lillesøster?

Hvad kan der ske, hvis Systemet opdager, at nogle fra byen har sluttet sig til oprørerne?

Hvorfor tror du Wanzos mor taler med en hård stemme?

Kapitlet Gråt støv

Wanzo bor i byen ved foden af de blå bjerge. Hvilken slags by er det?

Hvordan går svævernes mission?

Hvorfor er der gråt støv i luften?

Hvordan reagerer menneskene lige efter et luftangreb?

Hvorfor skulle svæverne udføre den mission?

Hvad har Ikaros 17 lært af missionen?

Hvad tror du Ikaros 17 kan bruge den viden til fremover?

Kapitlet En hylende tone

Hvad sker der med Wanzo under luftangrebet?

Hvorfor er han helt døv?

Hvad kalder Tynde-Sanko svæverne?

Tror du Tynde-Sankos fortællinger om svæverne er virkelige?

Kapitlet En ny mission

Svæverne flyver tilbage til Kuben. Hvad gør Ikaros 17?

Hvor mange af svævernes mål, har de ramt i første forsøg?

Hvorfor vælger Ikaros 17 at blive i byen?

Hvad vil Ikaros 17 gerne lære gennem den nye mission?

Hvad er formålet med at lære det?

Kapitlet Levende begravet

Hvorfor er Wanzo i skolebygningen?

Hvad er der sket med skolen?

Hvorfor forlader Wanzo ikke skolebygningen?

Kapitlet Et sammenstyrtet hus

Hvorfor kalder de voksne på Wanzo?

Hvor flyver Ikaros 17 hen?

Hvad går Ikaros 17s nye mission ud på?

Kapitlet Opdaget

Hvad er det der vækker Wanzo?

Hvorfor kan han ikke sige noget?

Hvad er der sket med Wanzos ben?

Hvad gør Wanzo for ikke at blive opdaget?

Hvorfor lykkes det ikke?

Kapitlet Kontakt

Hvordan reagerer Wanzo, da han ser Ikaros 17?

Hvilke nye ting lærer Ikaros 17 om mennesker?

Kapitlet Svæveren

Hvordan forsøger Wanzo at spille død?

Hvordan reagerer Wanzo, da han ser svæveren?

Hvad gør svæveren?

Hvordan ændrer Wanzos syn på svæveren sig?

Kapitlet Følelser er nøglen

Hvordan reagerer Wanzos far, da de ikke kan finde Wanzo?

Hvad gør hans venner?

Hvilke tanker har Ikaros 17 om menneskenes følelser?

På hvilken måde er svævernes og menneskenes bevidsthed forskellig?

Kapitlet Indtrængende

Hvordan reagerer Wanzo, da han hører svæveren vende tilbage?

Hvad gør svæveren?

Hvad tror Wanzo svæveren vil?

Hvorfor græder Wanzo?

Kapitlet Missionen fuldført

Hvem kommer ind i det sammenstyrtede hus?

Hvad har de med?

Hvordan vil de få Wanzos ben fri?

Hvad sker der med svæveren?

Kapitlet Et minde

Hvad er der sket med svæveren?

Hvad har Wanzo fået som minde?

Hvad vil Wanzo gøre, når han bliver ældre?

Hvordan har Wanzos opfattelse af svæverne ændret sig gennem historien?

Ideer til det videre arbejde med SVÆVER

Refleksionsspørgsmål:

Hvad bruges droner til i nutiden?

Hvilke andre elektroniske robotter kender du?

Bruger du selv eller nogen du kender robotter i hverdagen?

Kan droner være gode eller onde?

Kan mennesker have følelser for robotter?

Hvordan tror I man kommer til at bruge droner i fremtiden? Og hvad synes I om det?

Hvad tror du der vil ske med svæverne, når de lærer mere om menneskenes følelser?

Hvordan er Ikaros 17 anderledes end de andre svævere?

Hvilken slags samfund er det SVÆVER foregår i?

Hvordan er det anderledes end vores?

Minder det om samfund andre steder på jorden i nutiden?

Hvilke fordele og ulemper er der ved sådan en slags samfund?

Hvordan tror I Systemet er opstået?

Hvem har en fordel af Systemet? Og hvem er imod det?

Hvorfor tror I Systemet er stavet med stort begyndelsesbogstav?

Hvilke ord fra SVÆVER fortæller, at det er en fremtidsfortælling (science fiction)?

Hvilken betydning har det for historien at den er skrevet som science fiction og ikke nutids-realisme?

Skriftligt arbejde om SVÆVER:

Skriv 10 vigtige nøgleord om SVÆVER

Beskriv Wanzo: Hvordan ser han ud? Hvor gammel er han? Hvem er i hans familie? Hvor bor han?

Hvad drømmer han om?

Beskriv Ikaros 17: Hvordan ser den ud? Hvad bliver den brugt til? Hvad lærer den undervejs?

Skriv et kort resume af handlingen i SVÆVER (cirka 150 ord).

Skriv en anmeldelse af SVÆVER med et resume og hvad du synes om bogen (cirka 200 ord).
Skriv en anmeldelse af SVÆVER med et resume, fortolkning og perspektivering til nutidens brug af droner. Forklar forskellen i måden at fortælle på i kapitlerne fortalt af Ikaros 17 og dem der handler om Wanzo. Hvilken effekt giver forskellene? (cirka 500 ord).
Skriv videre på historien – hvad sker der tre år efter, når Wanzo er blevet 16 år? Vælg om du vil skrive som Ikaros 17 i 1. person nutid eller fortælle Wanzos historie i 3. person datid (cirka 500 ord).

Andre aktiviteter:

Rollespil:
Prøv legen luftangreb, som bliver beskrevet i kapitlet *Svæverne kommer*, s. 19. Tænk over hvilke følelser I gerne vil udtrykke, og hvordan I kan vise dem. Tal bagefter om, hvad legen fik jer til at tænke på. Minder legen luftangreb om lege, som I har leget før? Eller om andre aktiviteter (computerspil f. eks.)?

Vælg en der skal spille Tynde-Sanko. De andre i gruppen er hans venner fra byen. Spil en scene, hvor Tynde-Sanko fortæller de andre børn om svæverne og Systemet. Hvordan reagerer de andre?

Vælg en der skal spille Wanzos mor og en der er hans far. Spil scenen, hvor de diskuterer, om børnene må komme udenfor og lege. I må gerne lade dem sige noget andet, end det der står i bogen.

Visuel formidling:
Tegn svæveren IKAROS 17.

Tegn Kuben, hvor svæverne bliver repareret.

Find billeder på nettet af droner og lav en planche med dem.
Hold et lille oplæg for klassen, hvor I beskriver forskelle i udseende på de forskellige droner.
Hold et lille oplæg for klassen, hvor I fortæller om, hvad droner bruges til i dag.

Tegn en scene fra SVÆVER. Fortæl klassen om, hvad tegningen viser.

Oplæsning af teksten:

Vælg et afsnit eller et kapitel til at læse højt. Tænk over hvilken slags stemme I bruger, når det er Ikaros 17, der fortæller og når det er kapitlerne med Wanzos historie. Fordel eventuelt rollerne, så der er en som er fortæller, og de andre skiftes til at sige replikkerne (læreren kan eventuelt være fortælleren).

Mere avanceret opgave:
Fortæl/læs om kunstprojektet #NotaBugSplat
https://notabugsplat.com
Spørgsmål til forståelse og refleksion:
Hvad betyder Not a Bug Splat?
Hvorfor hedder kunstværket #NotaBugSplat?
Hvem er kunstværket henvendt til?
Hvilken effekt tror I det har?

Billedet er lagt ud som pressemateriale på nogabugsplat.com

