

Om småkryp och berättande



På Falu naturskola är undersökningar av livet i vattnet ett vanligt tema. Här öppnas en ny och fascinerande värld för eleverna, och ofta också för lärarna. Besöket på naturskolan blir fullt av upplevelser som kan väcka nyfikenhet. Besöket ger också stoff för att arbeta vidare i klassrummet.

Att samla djur i närmaste sjö, damm eller vattendrag är enkelt och givande. Du behöver inte vara en proffsig biologilärare för att hålla i undersökningsmomentet, menar Mia Bucht som ansvarar för Falu Naturskola. Det finns informativ och enkel litteratur om de djurgrupper som är lättast att hitta och snart har du bekantat dig med de vanligaste djuren.

Var finns djuren?

Det är lätt att hitta smådjur genom att undersöka pinnar och stenar som ligger i vattnet eller håva med vanliga durkslag av metall. Durkslagen kan monteras på kvastskäft för att förlänga skäftet och göra det lättare att nå ner i vattnet. Durkslagen duger bra om inte särskilda vattenhåvar finns på skolan.

Mia ger en enkel instruktion: Håva i vattenytan, skrapa på vattenväxter, stenar och på botten, men se till att inte få med en massa slam. Ta djuren med fingrarna eller knacka ur håven i en vit plasthink eller plastlåda av typ glasslåda, som fyllts med ca 5 cm vatten. I hinken eller lådan kan du sedan se hur djuren rör sig, om de bajsar, parar sig eller försöker äta upp varandra.



Studier i klassrummet

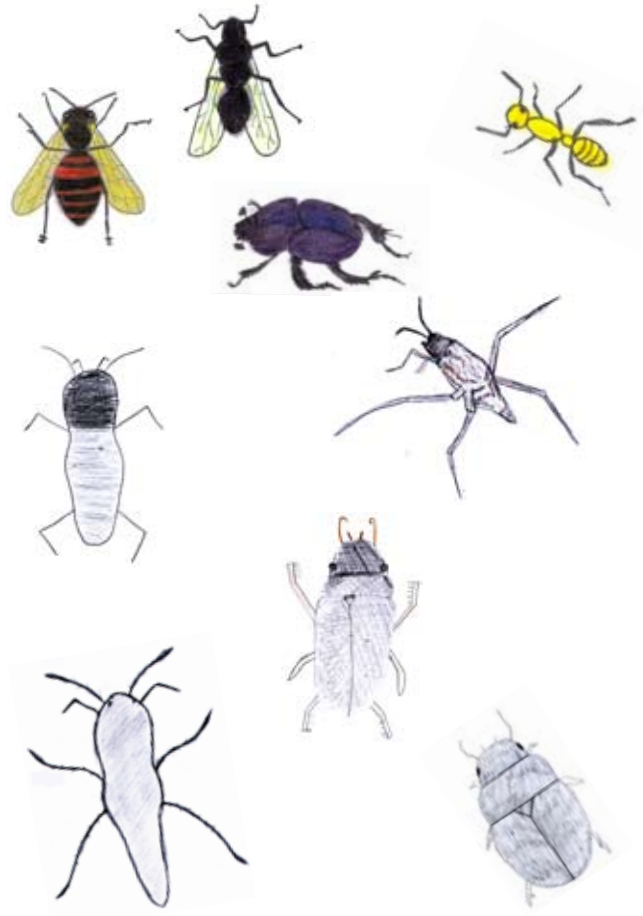
Eleverna på Håksbergs skola utanför Ludvika undersökte vilka djur som fanns i sjön nära skolan genom att fånga så många djur de hittade med hjälp av durkslag.

Studierna fortsatte sedan i klassrummet och eleverna använde en så kallad tvåvägslupp för att kunna studera djuren bättre. Så småningom bestämde sig varje elev för ett djur att studera närmare. Detta djur blev sedan huvudkaraktär i en berättelse som eleverna skrev – ett drama under vattenytan.

Det viktigaste när eleverna studerar djuren är inte att komma fram till vad de heter, utan framför allt att upptäcka hur djuren lever och att försöka lära känna dem. Några vägledande frågor kan vara:

- Hur kan du beskriva kroppsbyggnaden?
- Har djuret huvud? Hur ser det i så fall ut?
- Hur ser munnen ut?
- Hur ser kroppens översida och undersida ut?
- Hur många ben har djuret?
- Har det spröt eller utskott?
- Har djuret ögon? Hur ser de ut?
- Hur rör sig djuret?
- Hur andas djuret?
- Verkar djuret vara växtätare, rovdjur eller asätare?

Varje elev ritar dessutom av sitt djur som det ser ut – men starkt förstorat! Det är en fördel att inte ha litteratur till hands ännu, det leder ofta till att bilden i boken ritas av. Det gäller i stället att iakttäta det levande djuret. Efter avslutade studier släpps djuren tillbaka i vattnet.



Samla fakta i ett karaktärsschema

Småkrypen från sjön får sedan bli huvudkaraktärer. Eleverna använder ett karaktärsschema med frågeställningar för att anteckna fakta om djurets utseende, beteende och levnadsförhållanden. Ett exempel på ett sådant karaktärsschema visas nedan. Detta schema har Robin, en av eleverna på skolan, fyllt i för att beskriva djuret Zoo, en vattenskalbagge som han fångat.

Skriv en presentation av karaktären

Utifrån karaktärsschemat kan man sedan skriva meningar som berättar om djurets utseende, beteende och under vilka förhållanden det lever. Se följande exempel.



Zoo är en 1 år gammal kille, en vattenskalbagge. Han har en kraftig kroppsbyggnad. Runt ansikte och svart och gul hy har han. Han rör sig snabbt. Han använder aldrig kläder och kan inte tala. Han är rädd för att dö. Han vet inte vilka framtidsdrömmar han har. Hans hemlighet är att han kan gömma sig i sand. Han ser på sig själv som snabb och stark. Han bor i sjön och har alltid bott där. Inga ekonomiska problem har han. Han har tappat bort sin familj och hela sin släkt. En vän har han. En kille. Det enda han sysslar med är att simma omkring.

Han jagar mat.

Han undviker platser där det finns djur som vill äta upp honom.

För honom är det viktigaste i livet att finnas.

Han är rolig, det är det första intrycket man får av honom.

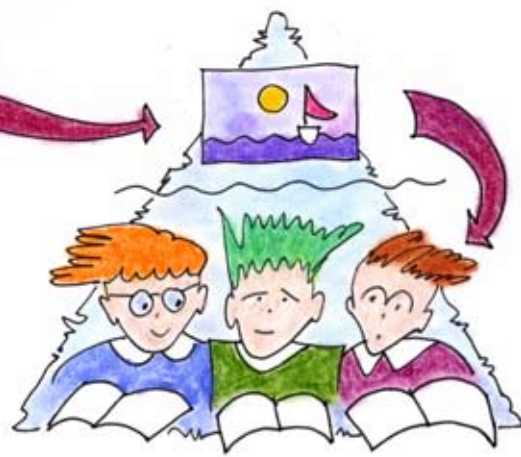
Fysiskt - utanpå		Psykiskt - inuti		Socialt - omkring	
Kön	kill	Egenskaper: <i>trög, seg, sprallig, vimsig, snabb, optimistisk, lugn, kamratlig, snål, långsam, vänlig, modig, sorgsen, lat, grym, hjälpsam, tjurig, kaxig, aggressiv, ordentlig, otålig, pessimistisk, pratglad, generös, pedantisk, sur, osäker, slarvig, artig...</i>		Ekonomi - god eller dålig?	god
Alder	1			Bostadsort?	Sjön
Namn	ZOO			Typ av bostad?	under sanden
Kroppsbyggnad	kraftig			Familj?	ingen
Ansiktsform	runt			Släkt?	ingen
Hår- och ögonfärg?	svart	Talanger: <i>sportig, häändig, konstnärlig, musikalisk, fantasifull...</i>		Vänner?	En kille
Hy?	svart ogul			Grannar?	inga
Använder karaktären smink?	nej			Husdjur?	inga
Hur rör sig karaktären?	snabbt	Svagheter: <i>stark rädsla för något, en fobl...</i>		Alltid bott på samma plats?	ja
Kläder?	inga			Sysselsättning?	simma
Sätt att tala?	inget			Intressen?	simma
Dialekt?	nej	Framtidsdrömmar		Officiella hobbies? <i>Bilar, golf...</i>	simma
Hälsa?	bra			Inofficiella hobbies? <i>Samla nallar, glasspinnar...</i>	inte simma
Bordsskick?	bra	Hemlighet		Sommaraaktiviteter?	Jagar mat
Vad brukar karaktären ha med sig/bära på?	mat i magen			Vanor / ovanor?	inga
Märks karaktären i en folksamling? Varför?	nej	Det bästa som kan hända...		Favoritplatser?	hans hem
Ovrigt	ful	Det värsta som kan hända...		Vilka platser undviks?	vid djur som äter honom
		Självbild? <i>Jag är stark, rädd, utanför, omycket, hjälpsam, snäll...</i>		Viktiga händelser i livet?	att finnas
				Första intrycket?	rolig



Karaktärsschema ifyllt av Robin Viklund, skolår 5, Håksbergs skola, Ludvika. Kopieringsunderlag till alternativa karaktärsschema finns på webbsidan.



Författaren lär känna karaktärer och miljö och gestaltar vad som händer.



Läsaren uppfattar texten som en bild och tolkar den utifrån sin kunskap, sina känslor och värderingar.

Berätta om din karaktär

Berätta om din karaktär för någon som inte känner till den. Vad blir lyssnaren nyfiken på? Har flera elever samlat fakta om samma djur? Samtala om de olika rubrikerna i karaktärsschemat och komplettera med nya fakta.

Gestalta ett ögonblick

Använd fakta från karaktärsschemat för att skapa en gestaltande beskrivning. "Fotografera" en bild med hjälp av ord så att läsaren kan skapa en egen inre bild och dra sina egna slutsatser om karaktären och miljön. Om vi ska berätta att det regnar kan vi gömma ordet *regn* och till exem-

pel berätta att katten försöker slicka sig torr eller att människor på gatan är iklädda gummistövlar.

Eleverna får som uppgift att skriva en mening som svar på varje fråga nedan. Faktauppgifterna i det här exemplet hämtas från det karaktärsschema som Lisa Yngström, skolår 4, Håksbergsskola, har fyllt i. Lisa har valt att skriva om en skräddare som hon kallar Ullabritta. Frågorna skulle kunna besvaras så här.



Var är djuret?
Vilken årstid är det?
Vilken tid på dygnet?
Vilket väder är det?
Vilket ljud hörs?
Vad gör djuret?

*Ullabritta sitter på vattenytan.
Näckrosorna blommar.
Solen har varit uppe länge.
Bladen glittrar som silverplattor.
Barnen vid campingen skrattar.
Ullabritta hoppar upp på näckrosbladet.*

Gå in på webbsidan, där finns kopieringsunderlag med förslag på idéer kring gestaltning av situationer.



Respons

Vilken information döljer sig i undertexten? Låt eleverna förklara vad som döljer sig i svaren: Vilken årstid är det? Vilken tid på dygnet är det? Vilket väder?

1:1-en

Fysiskt - utanpå **Psykiskt - inuti** **Socialt - omkring**

skräddare

Lisa är 4

Egenskaper: frög, seg, sprallig, vimsig, snabb, optimistisk, lugn, kamratlig, snål, långsam, vänlig, modig, sorgsen, lat, grym, hjälpsamt, tjurig, kaxig, aggressiv, ordentlig, otålig, pessimistisk, pratglad, generös, pedantisk, sur, osäker, slarvig, artig...	Ekonomi - god eller dålig? <i>God</i>
Talanger: sportig, händig, konstnärlig, musikalisk, fantasifull...	Bostadsort? <i>God</i>
Svagheter: stark rädsla för något, en fobi... <i>Ett lätt byte för fåglar</i>	Typ av bostad? <i>Valten</i>
Framtidsdrömmar <i>inte bli uppäten</i>	Familj? <i>Mamma, Pappa, Barn, mammor</i>
Hemlighet <i>De kan flyga</i>	Släkt? <i>Landlevande, Bär, fiskar</i>
Det bästa som kan... <i>Älska</i>	Vänner? <i>Andra djur i vatten</i>
	Grannar? <i>Andra djur i vatten</i>
	Husdjur? <i>-</i>
	Alltid borta på samma plats? <i>Nej</i>
	Sysselsättning? <i>Att springa runt</i>
	Intressen? <i>hoppa</i>
	Officiella hobbies? <i>Bilar, golf...</i>
	Inofficiella hobbies? <i>Samla nallar, glasspinnar...</i>
	Sommaraktiviteter? <i>Gömma sig</i>

Skapa en inre monolog

En inre monolog presenterar djurets dilemma, känslor och dröm. Vi får hjälp att leva oss in och bli berörda. Påminn eleverna om att fakta hämtas från karaktärsschemat. Varje mening ska ha med djurets verkliga egenskaper att göra – även om de är inbäddade i fantasi.

Jag längtar...
Jag vill...
Min familj/mina syskon/mina kompisar...
Jag har försökt...
Varför...
Nu måste jag...
En dag...



Första och sista meningen knyter ihop den inre monologen, de ska handla om samma längtan.

Robins karaktär, vattenskalbaggen, skulle kunna tänka så här:



Jag längtar efter att få vara i fred här under löven.
Jag vill inte hela tiden känna mig jagad av gäddor.
Min familj har samma problem, dom är också jagade.

Jag har försökt gömma mig längre ner i sanden.
Varför räcker det inte med att bara vara snabb?
Nu måste jag lugna ner mig och koppla av.
En dag ligger jag tryggt under sanden, kanske i en hel timme!



Respons

Vilket djur tror du texten handlar om?
Vilka egenskaper verkar djuret ha?
Vilka känslor verkar starkast hos djuret?
När såg du den tydligaste bilden? Förklara!

Var noga med att introducera responsen genom att poängtera att den i första hand handlar om lyssnarens upplevelser och känslor. Det är lyssnaren som tolkar texten utifrån sin egen kunskap och erfarenhet. Författaren kan inte ha skrivit "fel". Responsgivaren kan inte heller ha tänkt eller känt "fel".

Gå in på webbsidan för att läsa en responsdialog.

Planera berättelsen i ett hinderschema

Efter att ha lärt känna djuret är det dags att börja planera en spännande berättelse.

Börja med att formulera ett mål för huvudkaraktären med hjälp av faktauppgifter i karaktärsschemat. Planera sedan berättelsen genom att skriva in olika händelser (hinder och lösningar) i ett hinderschema. Använd fakta från karaktärsschemat för att utforma huvudkaraktärens mål. Sök till exempel under rubrikerna: "Det bästa som kan hända", "Favoritplatser", "Intressen", eller "Talanger". I schemat finns även idéer till hinder under rubrikerna: "Det värsta som kan hända", "Fiender", "Vilka platser undviks?", "Egenskaper" och "Svagheter". Förslag till lösningar finns under rubrikerna: "Kroppsförm", "Hur rör sig karaktären?", "Har karaktären något att bära på?", "Egenskaper", "Självbild", "Vänner" osv.

Robins hinderschema om vad som händer vattenskalbaggen Zoo visas som ett exempel nedan.





Respons

Här ges ett exempel på en dialog efter det att hinderschemat för vattenskalbaggen Zoo är klart. Dialogen är tänkt som ett samtal mellan två elever.



1. Vilket mål har huvudkaraktären?

Zoo vill komma undan fiskarna som han är jagad av.

2. Slutar berättelsen lyckligt eller olyckligt?

Lyckligt. Han klarar sig.

3. På vilket sätt knyts den röda tråden ihop? Hur hänger slutet ihop med början?

Det börjar med att Zoo är rädd och jagad. Det slutar med att fiskarna simmar iväg och då är inte Zoo rädd längre.

4. Vilka är hindren tycker du?

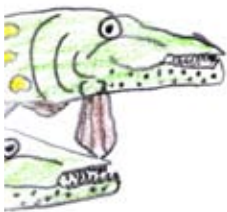
Han är jagad redan från början. Första hindret är att de hittar honom. Andra hindret är när de hittar honom igen.

5. Vilka är lösningarna tycker du?

Efter problemet i början kommer lösningen att han gömmer sig i vassen. Nästa lösning är när han gömmer sig under en sten. Sista lösningen är att han gömmer sig nere i sanden.

6. Tycker du att det blir mer och mer spännande mot slutet eller behöver hindren byta plats?

Det är fiskarna som är hindren. Det känns som det blir värre och värre för de ger sig inte. Det fungerar bra som det är, tycker jag.



Teckning av gäddor som jagar vattenskalbaggen Zoo ritad av Robin Viklund.

Skapa en berättelse enligt planeringen i hinderschemat



Bygg ut berättelseskyltet i hinderschemat med hjälp av fler fakta från karaktärsschemat. Pricka av i karaktärsschemat efter hand som du använder faktauppgifter.

Påminn eleverna om att det är uppgifterna i karaktärsschemat och planeringen i hinderschemat som är utgångspunkten för berättelsen. Självklart är det helt OK att ändra på sin planering lite grand som Robin har gjort i sin berättelse nedan.

Jagad

Det var en gång en vattenskalbagge som hette Zoo. Han var svart och rund och stilig. Han skulle hem till sig. Men så kom en flock fiskar. Dom började jaga honom. Fiskarna var hungriga gäddor. Han blev rädd. Han ville hitta nån stans och gömma sig på. Han gömde sig under en gammal hamburgare som nån hade slängt i. Men fiskarna hittade honom. Då simmade han fort bort för att hitta ett nytt ställe. Han såg ett gammalt sugrör som nån hade kastat i. Men dom puttade ut Zoo ur sugröret. Men då gömde han sig under sanden. Då simmade fiskarna bort och sen kom den stilige Zoo hem.





Skräddaren Ullabritta

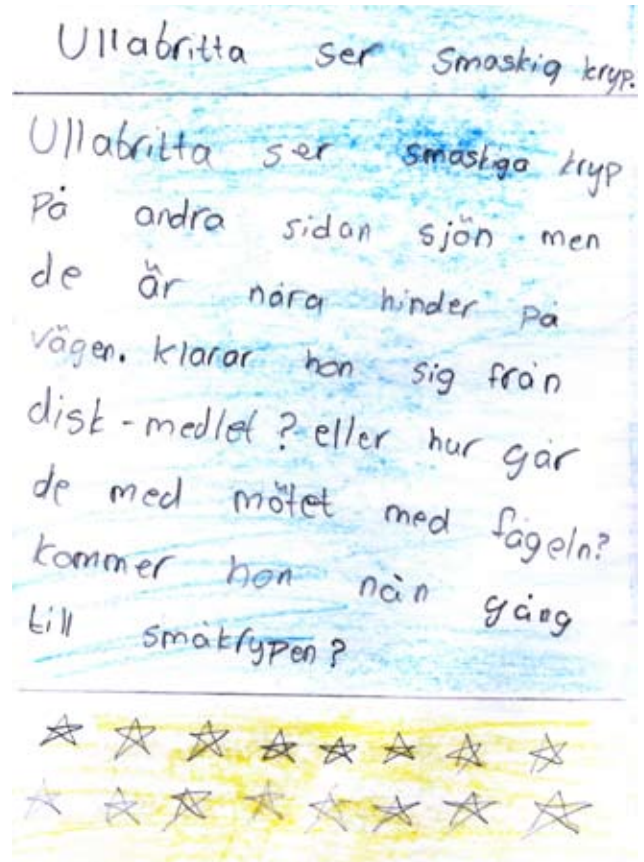
En annan berättelse har skrivits av Lisa och handlar om skräddaren Ullabritta. Lisa har använt det hinderschema som syns nedan som underlag.

Ullabritta ser smaskiga kryp

Det var en gång en stor skräddare som hette Ullabritta. Ullabritta såg stora och saftiga småkryp. Mums tänkte Ullabritta. I sjön där Ullabritta är finns det en camping.

När Ullabritta kom närmare campingen så kände hon att nån haft i diskmedel, så då började Ullabritta flyga annars kunde hon drunkna. En liten stund senare kom en fågel och tänkte äta upp Ullabritta, då tänkte hon om hon hoppar är det hennes enda chans och hon hoppade och fågeln försvann. Och Ullabritta hoppade till småkrypen. Smaskens sa hon då.

Bilden till höger visar baksidestexten på Lisas bok om skräddaren Ullabritta.





Respons

Det är viktigt att få positiv och konkret bekräftelse när hela berättelsen är klar.

Gå in på webbsidan! Där finns en responsdialog för texterna om dykaren Zoo och skraddaren Ullabritta, samt kopieringsunderlag med responsfrågor.

Fortsatt samtal

Arbetet med djuren i vattnet leder vidare till nya frågor som kan ge fördjupade kunskaper om livet i vattnet. Några exempel på frågor kan vara:

Vad äter dykaren Zoo?

Dykare är rovdjur och lever av andra djur i vattnet. Detta ger anledning att komma in på näringskedjor och näringsvävar i vattenmiljöer.

Hur andas Zoo?

De flesta dykare går upp till vattenytan för att hämta luft och tar med sig en liten luftbubbla ner under vattnet. Den lilla bubblan kan man ibland se längst bak på dykaren. Andra vattenlevande djur har löst problemet med andningen på annat sätt. Hur andas till exempel fiskar och kräftor?

Hur rör sig Zoo?

Dykare simmar snabbt med hjälp av ett benpar som är extra kraftigt. Hur rör sig andra djur, till exempel fiskar och kräftor?

Hur kommer det sig att skraddaren Ullabritta kan gå på vattnet?

Skraddare utnyttjar vattnets ytspänning. Om man droppar i diskmedel i vattnet (som Lisa beskriver i sin berättelse) fungerar inte ytspänningen längre och skraddaren sjunker.



Avslutande kommentarer

Några kommentarer från lärarna Annelie och Frida, som arbetat med metoden tillsammans med sina elever:

Det är en metod som passar elever med olika förutsättningar och olika ålder och som dessutom kan integreras med de flesta ämnen. Metoden har en lugnande inverkan på eleverna eftersom de känner sig trygga med uppgiften, de vet vad de ska göra. Var och en ges dessutom förutsättningar att utvecklas från sin egen nivå. Elever som tidigare haft svårt att fantisera, berätta och skriva blir nu nöjda med sin berättelse redan efter första försöket och vill gå vidare, men vissa elever, som av sig själva knäckt berättarkoden, har ibland känt sig frustrerade av att behöva prova hinderschemat.

Kombinationen av karaktärsschema och hinderschema ökade känslan och förståelsen för djuren och deras

levnadsvillkor. Hinderschemat hjälpte eleverna att skapa en berättelse som verkligen handlade om det djur de valt att skriva om. Alla berättelserna blev dessutom lätta att följa och förstå eftersom de hade en röd tråd. Historierna blev spännande tack vare hinder och lösningar och mer trovärdiga än tidigare eftersom faktauppgifterna från karaktärsschemat på ett naturligt sätt vävdes in i djurets problematik.

I berättelser som skrevs utan grovplanering i hinderschemat hade eleverna svårare att leva sig in i djurets värld. Vattenskalbaggens mål kunde till exempel vara att gå till pizzerian och hindren på vägen hämtades också gärna från elevernas egen erfarenhetsvärld – utan anpassning till djurets verklighet.

Helt klart är att vi kommer att fortsätta arbeta med metoden samtidigt som vi vidareutvecklar arbetssättet!