

SUZANNE COLLINS

DØDSSPILLET



„Jeg var fuldstændig besat af *Dødsspillet*.“

– STEPHENIE MEYER

GYLDENDAL

PÆDAGOGISK VEJLEDNING
UDARBEJDET AF HANNE SCHRIVER

TIL LÆREREN

Forord	3
Parafrase	4
Navnesymbolik	4
Science fiction - genretræk - aktantmodel	4
Trekantsdramaet	6
Ungdomsromanen og romanen <i>Dødsspillet</i>	6
Målgruppe	6
Prøverne og sammenhæng til fordybelsesområder	6
De faglige mål	6
Tidsforbrug, struktur og bemærkninger til opgaverne	6
Perspektiverende tekster, kortfilm og andre science fiction-romaner	8
Reality show – en mulig sammenhæng	8

UNDERVISNINGSFORLØB

Når romanen udleveres	10
Mens romanen læses	10
Efter romanen er læst	10
Personkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch	10
Fokus på sproget	10
Miljøbeskrivelse	10
Genren	10
Rollespil - Dødsspillet	10
Stjerneløb	11
Filmatisering	11
Skriftlig fremstilling – science fiction-novelle	11
Evalueringsopgave	11
Litteraturliste	12

Links	13
-----------------	----

Bilag	14
-----------------	----

Bilag 1	Kornmod Realskole, 7.d - arbejdet med Dødsspillet
Bilag 2	Efter lystlæsning – førstehåndsindtryk
Bilag 3	Ordkortkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch
Bilag 4	Ordkortkarakteristik af sproget
Bilag 5	Ordkortkarakteristik af miljøet
Bilag 6	Genre
Bilag 7	Rollespil - Dødsspillet
Bilag 8	Science fiction-roulette
Bilag 9	Profil
Bilag 10	Steffen Larsen: Vind eller forsvind. Børn & Bøger. Nr. 8 2012.

TIL LÆREREN

Forord

The Hunger Games blev udgivet i 2008. Oversættelsen udkom i 2009. Filmen *The Hunger Games* havde premiere i 2012. VIA CFU indkøbte romanen til udlånssamlingen i 2012.

Plottet fænger umiddelbart hos de unge læsere. En dystopisk fremtid, hvor reality-elementet indgår i det narrative forløb.

Denne pædagogiske vejledning rummer opgaver, som eventuelt kan udelades, hvis tiden ikke er til det. Det er muligt at vælge ud.

I udarbejdelse af den pædagogiske vejledning indgår materiale og afprøvning fra et samarbejde med 7. d og dansklærer Susanne Jacobsen på Kornmod Realskole i Silkeborg skoleåret 2012/2013. En stor tak til Susanne, der også har bidraget med evaluering på sit forløb i *Bilag 1 Kornmod Realskole, 7.d - arbejdet med Dødsspillet*. Susanne har desuden lavet et forlæg til *Bilag 7 Rollespil – Dødsspillet*. Skolens bibliotekar, Michael Døssing Sørensen, har også stillet sig selv til rådighed som den, der iscenesatte og startede *Rollespil - Dødsspillet*.

Som bilag findes artiklen *Vind eller forsvind* fra Børn & Bøger nr. 8 2012, hvor Steffen Larsen skriver om pigehelte og science fiction-romaner. Artiklen er indsat med tilladelse fra redaktør Gitte Frausing, Børn & Bøger.

Ayoe Quist Henkels materiale (se Litteraturliste) har været en god inspiration til flere opgaver, og bilagene 3, 4 og 5 er hentet direkte på nettet, hvor 8 ark meget velvilligt er lagt ud til fri download.

I forbindelse med arbejdet har jeg lavet en *Dødsspillet*-samtale med 3 elever i 7. d. (2 drenge og 1 pige). En elev siger, at det er den bedste bog, han har læst. 'Den er pissegod med de to verdner', som han siger.

Kendetegnende for alle 3 elever var læseglæden ved en godt-fortalt-historie og en optagethed af, hvad der er på færde for de jævnaldrende og centrale personer i det fiktive fremtidsunivers.

2 samtaler findes tilgængelig (for lærerbrug) på VIA CFU's fagside til dansk udskoling. De er offentligt tilgængelige efter indhentet forældretilfaldelse.

www.viacfu.dk > Fag > Dansk udskoling > Inspiration til undervisningen > Romaner

Hanne Schriver
pædagogisk konsulent
Juni 2013

Parafrase

Handlingen udspiller sig i et fremtidssamfund - *Panem*, hvor et land, der minder om det nordlige USA, er delt op i 12 distrikter. Distrikterne er opdelt i et nådesløst hierarkisk system, hvor de 12 distrikter styres af *Capitol*.

I et cyklisk system minder *Capitol* hvert år til skræk og advarsel de 12 distrikter om det forgæves oprør, distrikt 13 lavede (s. 23). Der skal være bodsofre til 'evig tid'. Hvert år udvælges 2 unge (1 af hvert køn) fra hvert distrikt til at kæmpe mod hinanden på liv eller død. Det er en dyst på ære, mod og opofrelse. Der er kun 1 vinder – den eneste, der overlever. Denne kamp på liv eller død udspilles i reality-rammer, så kampen følges af de øvrige indbyggere på storskærme.

Hovedpersonen Kattua melder sig som frivillig i den 74. dyst. Kattua lever i det fattige kulminedistrikt, som igen er opdelt i to dele med sociale skel: kulminearbejderområdet og byen med de forretningsdrivende.

Det er aldrig sket før, at nogen har meldt sig frivilligt, men Kattua træder i stedet for sin lillesøster. Kattuas medkombattant fra Distrikt 12 er Peeta, og det giver *Dødsspillet* en særlig dimension.

Navnesymbolik

Det litterære greb i denne science fiction-roman ses også i form af symbolske navne, der trækker tråde tilbage til det magtfulde og 'verdensherskende' *Romerrige*.

Eksempler:

Cato	romersk statsmand og forfatter
Cinna	romersk digter
Caesar	romersk kejser - Julius Cæsar
Seneca	romersk filosof/forfatter

Science fiction - genretræk - aktantmodel

Science betyder videnskab, fiction noget, der er opdigtet. Som udgangspunkt har genren været optaget af teknik, tekniske fremskridt og muligheder. Der er noget mærkværdigt, men samtidig noget genkendeligt i de enkelte værkers univers. Grundlæggende opstilles der fremtidsscenarier, som samtidig er et spejl af nutiden. I forhold til læseren rummer fremtidsforestillingerne et 'måske kan det

ske'. Der er flere generelle genretræk for en science fiction, og genren deles typisk op i to undergenrer:

- Utopi – en positiv forestilling, ofte med en form for idealsamfundet med paradisiske tilstande
- Dystopi – en negativ forestilling, et rædselsamfund

Med *Dødsspillet* har vi at gøre med en dystopi, som holder læseren fanget, fordi hovedpersonen, pigen Kattua rummer så meget. Traditionelt har science fiction ofte været en genre, der har været optaget af teknologi og maskiner, ikke af personers indre liv.

I *Dødsspillet* er der på nogle måder tale om en hovedperson, hvis følelsesliv vi kommer tæt på. Denne kendsgerning er lidt atypisk sammenlignet med mange science fiction-tekster, der netop ofte har en optagethed af miljøet, samfundet eller en særlig verdensorden som fokus.

Genren er spændt ud mellem et fremtidshåb og en fremtidsangst.

Nogle science fiction-fortællinger er henlagt til en fremtid, hvor verden har ødelagt sig selv og er blevet 'bombet' tilbage til et mere primitivt stade. Således i Josefine Ottensens *Golak*.

Stederne tænkes ofte som *troper* (områder). I *Dødsspillet* er der 'opfundet' et geografisk område, der minder om USA, og i filmatiseringen kan man se, at meget i filmholdets fortolkning er inspireret af det nordlige USA, mens inspirationen tidsmæssigt går mod 30'ernes Rusland og USA. Lokalteter som *Den røde Plads*, *Den himmelske Freds Plads*, *Brandenburger Tor* og *Champs-Élysées* har inspireret til at demonstrere magt visuelt.

I *Dødsspillet* er der begået en skildring, som ikke er en 'fjøllet' eller simpel form for science fiction. Læserne kan se hele fortællingen som en *allegori* over en altomfattende stormagt, der ledes af et oligarki (en statsmagt, hvor magten er samlet på få personer) med en rendyrket autoritær magtudøvelse.

Dybest set er science fiction et litterært greb, hvor både et kendt tema kan skildres med en person, der involveres i en konflikt og udvikles, og verden i dag kan skildres i en fiktiv og overdrevet form. Forfatteren Susanne Collins så en forbindelse mellem reality og krig, hvor unge slår unge ihjel. Temaet *krig* er indskrevet i *Dødsspillet*.

En måde at anskue science fiction på er at studere det ud fra begrebet *novum*. *Novum* betyder nyt. I teksten findes noget nyt, som læseren ikke umiddelbart genkender fra den virkelige verden.

- Fjernt og ukendt univers
- Tidsrejse
- Bosættelse på en fjern og/eller ukendt planet
- Et liv i cyberspace
- Teknik og opfindelser, som ikke er kendte pt.
- ...

Med science fiction er det lige som med historiske romaner. Begge undergenrer er på samme tid både et billede af en anden tid og et spejlbillede af nutiden, altså den tid forfatteren lever i.

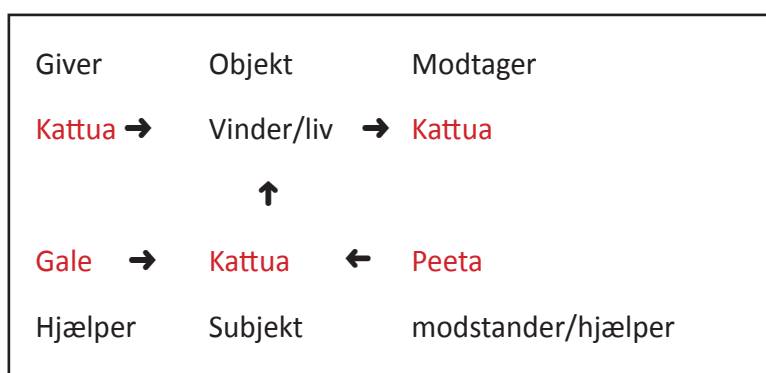
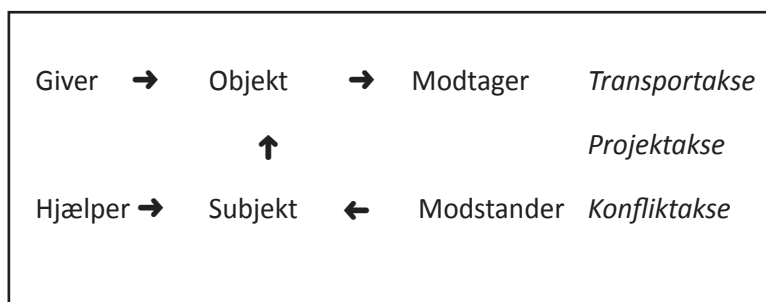
I genren kan ligge en opfordring til debat om samti-

dens forhold til videnskab og den tekniske udvikling set i relation til, hvad de tekniske landvindinger gør og kan gøre ved mennesker.

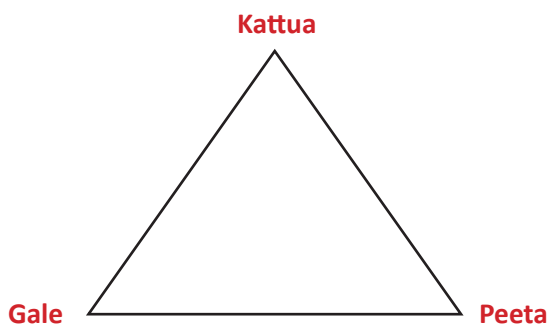
1800-tallets tekniske landvindinger satte gang i genren med fx Jules Vernes romaner fra 1863 – 1886.

I *Dødsspillet* kan aktantmodellen også lægges over som kompositionsmodel, Aktantmodellen har forbindelse til action, og den kan bruges til at fokusere på plottet (handlingen) i *Dødsspillet*, men også til at se nærmere på hovedpersonen Kattua, hendes ønsker og motiver.

Nedenstående modelforsøg kan selvfølgelig diskuteres, men her tydeliggøres, hvorledes Kattua er en stærk fiktiv rollemodel for teenagelæsere (jf. Steffen Larsens artikel *Vind eller forsvind*, Bilag 9).



Trekantsdramaet



Ungdomsromanen og romanen *Dødsspillet*

I ungdomsromanerne krydser de centrale personer typisk grænsen mellem barn og voksen – og møder det seksuelle, det hellige og døden i en eller anden form. *Dødsspillet* er ingen undtagelse!

Kattua gennemgår overgangsriter for fuld turbo. Det er en ren overlevelseskamp at gå fra barn til voksen, hvor hun er i ingenmandsland mellem barn og voksen.

Døden er særdeles nærværende. Som Steffen Larsen (*Bilag 9*) skriver, er det *vind eller forsvind*. Det er endog meget konkret i reality showets fremtids-scenarie, men også på det symbolske plan skal Kattua tage afsked med barndommens uskyld i det limbo, som hun oplever, da hun deltager i Capitols dødsspil. Her handler det ikke om at søge efter en vej at gå. Her handler det desperat om at overleve med alle kneb. Det er en voldsom initiering til voksenlivet, der er skildret i *Dødsspillet*. Nogle overlever, andre gør ikke.

Her kæmper drenge og piger på lige fod med deres individuelle kompetencer som udrustning. På den måde er der også taget hensyn til unge læsere af begge køn.

Ligeledes meget symbolsk er dét at gå fra barn til voksen en kamp mod alle andre, en ensom kamp, hvor man skal prøve kræfter med omverdenen – og se, om man har ballast nok med sig fra barndommens land (se *Bilag 10*). Man kan også stille sig spørgsmålet: hvilke kompetencer ser det ud til, at voksenlivet kræver – for at man overlever? Der er forskel på en sund skepsis og konstant væren på vagt, som Kattua nødvendigvis må være. På den måde er der noget eksistentielt på spil i *Dødsspillet*. Vær opmærksom på jeg-synsvinklen og elevernes teenageidentifikation. Den tvivl og de tolkninger af de øvrige personer, der forekommer i romanen, er set fra Kattuas synsvinkel. Den troværdige og utroværdige jeg-fortæller eksisterer side om side, hvor fx Kattua er mere kriger end Peeta, som er en mere følsom natur.

Målgruppe

Målgruppen er 7. – 10. klasse. Både drenge og piger fanges ind af den handlingsmættede fortælling. Det gælder både litteraturinteresserede, læselystne elever og knapt så interesserede og almindeligvis (for) lidt lystlæsende elever.

Prøverne og sammenhæng til fordybelsesområder

Skal eleverne til fsa, og vil du opgive *Dødsspillet*, kan romanen være det 3. større fiktive værk til fsa. Til både fs10 og fsa kan du opgive et romanuddrag. Roman/-uddrag kan indgå som perspektiverende tekst til fordybelsesområder som *Science fiction* og tematiske fordybelsesområder som fx *Fra barn til voksen*, *Krig* og *Magt*.

De faglige mål

De faglige mål bygger på Fælles Mål 2009

- Eleverne skal kunne definere genren og kende genretræk
- Eleverne skal udvide deres ordforråd, specielt i forhold til adjektiver
- Eleverne skal kunne bruge velvalgte adjektiver i personkarakteristikker
- Eleverne skal kunne sammenligne romanpersoner, herunder også relatere fiktive personer til deres eget univers
- Eleverne skal få et mere nuanceret blik for det anvendte sprog i en konkret roman
- Eleverne skal kunne sammenligne forskellige miljøer, herunder se og analysere miljøerne
- Eleverne skal kunne arbejde kreativt med it
- Eleverne skal kunne arbejde kreativt og i dramatiserende i en form for meddigtning
- Eleverne skal danskfagligt forholde sig til den samme episke fortælling skildret i to forskellige genrer

Det er ikke sikkert, at alle mål bliver opfyldt for alle elever. Med sandsynlighed er elevernes tilegnelsesniveauer forskellige.

Tidsforbrug, struktur og bemærkninger til opgaverne

Tidsforbruget i 7. d var ca. 10 lektioner under læsefasen. En grundig proces er i timerne at lade eleverne arbejde med deres observationer, finde eksempler ud fra ordkort, arbejde i Prezi (Cloud - baseret præsentationsprogram med zoom og mulighed for at navigere rundt i præsentationen), tage hjem og læse videre, møde op og arbejde videre på samme måde, men også at starte de første kapitler med, at hvor læreren læser op og får aktiveret (for-)forståelsen.

I 7. d fik grupperne nogle gange også lov til at læse på klassen, hvis de var færdige med dagens opgaver, og med en klar deadline for, hvornår bogen skulle være færdig, lavede grupperne individuelle læseaftaler. Det gjorde dem også mere ansvarlige. *Når romanen udleveres.* Det kan give god mening ikke at lave grupper efter læsefaglige niveauer. En elev, som jeg talte med, var ikke en litteraturelsker, men han var vild med at have læst *Dødsspillet* – og syntes faktisk, at alle elever burde læse den. 2 – 3 kapitler som lektie kan være passende. Det var sådan, det fungerede i 7. d.

De første opgaver har fokus på miljø, personkarakteristikker, adjektiver, sproglig opmærksomhed for at udvide elevernes forståelse af, hvad vil det sige at lave personkarakteristik og miljøbeskrivelse.

I en roman er det vigtigt, at eleverne kan se og kan analysere en personudvikling i forhold til en personkarakteristik. En personkarakteristik, der laves på en person, som følges gennem et længere episk forløb, indeholder både nogle bærende egenskaber og udvikling ud fra de udfordringer, personen møder.

Underopgaverne hænger sammen og hjælper eleverne til at få et større fagligt beredskab ved at skulle 'sætte ord på' – både i forhold til først at skrive egne ord ned og til at bruge opkvalificerende ord mundtligt i et fællesskab med andre.

Personkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch, Fokus på sproget og Miljøbeskrivelse

De 3 opgavekapitler kan deles op mellem grupperne. Det gjorde Susanne med sin 7. klasse. Så sker der en hurtigere afvikling – og alle bliver præsenteret for analysen i fremlæggelsesfasen.

Er der flere grupper, kan flere grupper arbejde med den samme opgave.

I opgaverne ligger en samarbejdspædagogik kombineret med en skriftligheds- og mundtlighedspædagogik inspireret af Ayo Quist Henkels litteraturpædagogik.

Ordkortene kan eventuelt lamineres og klippes ud, så de kan genbruges.

Rollespil – Dødsspillet: Bed skolebibliotekaren om at være den, der udtrækker en dreng og en pige til en sone. De to skal kæmpe mod hinanden. Det virker godt, hvis aktøren bruger nogle rekvisitter. Det kan være et beduintørklæde, en kappe eller lign. to skåle (en med blå sedler med alle drengenes navne på og en med pink med alle pigenavne).

Den skolebibliotekar, jeg oplevede på Kornmod Realskole, tog virkelig rollen på sig. Til inspiration kan fortælles, at han bl.a. talte om, at eleverne skulle iføre sig et dødsspil, hvor de skulle kæmpe mod hinanden til døden, at det var et meget, meget ærefuldt hverv at være udvalgt til dødsspillet. Alt skulle planlægges grundigt, meget grundigt, så

eleverne skulle bruge alt (viden, færdigheder og kompetencer), hvad de havde. 'Det handler om at vinde. Det handler om at overleve. Man kan dø. På mandag starter I. I skal planlægge selve dødsspillet. I skal bruge flid. I skal bruge jeres faglighed. I skal bruge samarbejde. I skal bruge jer selv så godt som muligt', sagde han til eleverne. De fik også at vide, at de ville blive vurderet undervejs, og når deres navn var udtrukket, skulle de sætte sig sammen og åbne computeren for at finde den fil, som 'den ærede dansklærer' havde lavet med beskrivelse af opgaven, og hvad de skulle gøre.

Klasselæreren fulgte op på opgaven vha. *Bilag 7*, som er det bilag, der ligger som fil til eleverne. Eleverne lavede en helt almindelig planche, fordi Susanne Jacobsen vægtede at integrere it og den hånd tegnede planche ud fra begrundelsen om, at pigerne ofte nyder at få lov til at tegne, og det kan give et fint samspil mellem it og et fysisk kreativt arbejde. Nogle af grupperne valgte at scanne deres tegninger ind og integrere dem i Animotoen. Det virkede også fint. Beskrivelserne skulle være med de mange adjektiver, som de enten læste op eller kunne lægge ind som speak.

Susanne Jacobsen beskriver fremlæggelsen således: '*De fremlagde i en dobbeltlektion sammen med mig. De trådte ind i deres karakter, fremviste deres Animoto med præsentation af deres science fiction-karakter, som mange læste ind over. Det var meget effektivt. Derudover viste de deres designede uniformer på plancher. Da de var færdige, fik de min bedømmelse. Idrætslæreren havde printet nogle point med logoet fra Dødsspillet - Capitol. Der var et antal point, hvor 12 point var den højeste score - alle grupper fik point. De skulle bedømmes ud fra: Samarbejde, Animoto og selve Dødsspillet/stjerneløbet. Da de var færdige med deres fremlæggelse, fik de deres første to omgange point. Dermed vidste de, hvor meget de skulle kæmpe under selve stjerneløbet.*'

Stjerneløbet: Idrætslæreren kan eventuelt inddrages og lave et løb i *Dødsspillet*s univers. Det vil være oplagt, at det foregår umiddelbart efter, at eleverne har arbejdet med *Rollespil – Dødsspillet* og fremlagt deres rolle på klassen.

Sådan gjorde de i 7. d, fortæller Susanne Jacobsen: '*Der var 12 poster. De skulle to og to (det udtrukne dreng-pige-hold) løbe ud og placere en post ud fra et allerede afmærket kort. Idrætslæreren havde på forhånd besluttet, hvor posterne skulle ligge, men når de lagde posten ud, måtte de grave den ned, hænge den højt oppe, eller på anden måde forsøge at gemme den. Når posten var placeret, løb de tilbage til centrum. Alle fik et kort over alle posterne. Herefter gjaldt det om at finde flest poster på x antal minutter. Der var ingen regler, survival of the fittest. En af drengene fandt ud af, at hvis han i løb kunne snuppe en af de andre gruppers kort, havde de andre ikke en chance for at vinde. Og det var ok! Det var faktisk lidt sjovt at se, hvordan de nød,*

at det hele ikke var så pædagogisk korrekt :-). Efter løbet fordelte vi de sidste point, kårede vinderne, som fik en præmie'.

Posterne var et nummer, som blev agt ud

Film. Sørg for at få fat i filmen i god tid. Det er tilladt at vise filmen i undervisningen via fx et individuelt lån. Du kan eventuelt udvælge dele af dvd 2 (Bag om filmen), der en del betragtninger, som er interessante at blive indviet i, når man går 'fra bog til film'. For eksempel betragtningerne om at få skildret ekstrem magt visuelt i filmatiseringen.

Rollespil – Dødsspillet og Skriftlig fremstilling – science fiction-novelle kan erstattes. De to opgaver kan erstattes af, at grupperne udarbejder et computerspil. Hertil kan *Helt på afveje* (se litteraturlisten).bruges.

Evalueringsopgaver – laves som en videooptagelse er forsynet med hjælpespørgsmål, som er udarbejdet på baggrund af litteratursamtaler med 3 elever i testklassen.

Du kan som lærer finde 2 af videooptagelserne på: <http://www.viauc.dk/cfu/fag/danskudskoling/danskiskolen/spotpaamaterialer/romaner/Sider/romaner.aspx>

Lad ikke eleverne se dem, så de bliver farvet de 2 elevers udtalelser. Ved at se dem, får du en indsigt i, hvordan 2 repræsentanter for de intenderede læsere vurderer og opfatter romanen. Vær opmærksom på, at samtalerne finder sted umiddelbart efter fremlæggelserne, så der er arbejdet i dybden med personerne, men forløbet er ikke afsluttet.

Perspektiverende tekster, kortfilm og andre science fiction-romaner

Alle de nævnte titler kan bruges i et forløb om genre eller præsenteres i forbindelse med valg af prøveoplæg. De nævnte romaner kan eventuelt indgå i læsebånd.

Både novellen *Computerfejl* og *Skabt for hinanden* er nævnt. Jeg har flere gange som beskikket censor oplevet begge anvendt som prøveoplæg.

• Avisartikler

Nils Thorsen: *Man skulle jo nødig kaldes science fiction-forfatter*. Politiken: 25.11.2008. <http://infomedia.skoda.emu.dk> . Findes til download i avis-layout.

• Kortfilm

Simon Baré: *Livets vand*. www.filmstriben.dk . Kan hverken anvendes i opgivelser eller som prøveoplæg, men kan vises i undervisningen, og det er tilladt eleverne at perspektivere til den.

Stine Grønberg Sandvej: *Boks 4888669* . Grethe Grønkjær: Korte fiksfilm til A-prøven . 2008.

Gary Ross: *The Hunger Games*. Lions Gate. 2012

• Noveller

Mette Kruse: *Computerfejl*. I Lisbet Kongsted m. fl. *Øjet ser – blik for billeder*. Scoop 7. Malling Beck/Alinea. 2004.

Svend Aage Madsen: *Skabt for hinanden*. I Dorte Eggensen: *Fuld forvandling*. Systime. 2011.

Gudrun Østergaard: *Prøven*. I Mette B. Westergaard, Cecilie Eken og Kurt Thybo: *Ned i novellen*. Grundbog. Dansk lærerforenings Forlag. 2011. Kapitlet *Science fiction-novellen*

• Romanuddrag

Lise Amnitzbøll m. fl.: *Vild med dansk 8*. Gyldendal. 2008. *Rejsen til månen*, *Smuthul* (novelle), Uddrag af *1984*, *Neuromantiker* (uddrag) og *Skabt for hinanden* (novelle).

Benni Bødker: *Science fiction* fortællinger. 6. – 7. klasse. Genreserien. Gyldendal. 2009. Romanudrag fra *Rundt om månen*, *Den skjulte by*, *Virus*, *Superzombien fra Subkælderens*. og *Verdens navle*.

• Romaner

Sally Altschuler: *Verdens navle*. Gyldendal. 2004.

Kenneth Bøgh Andersen: *De hvide mænd*. Høst & Søn. 2003.

Søren Jessen: *Den sorte terning*. Gyldendal. 2009.

Josefine Ottesen: *Golak, Det døde land I*. Høst & Søn, 2009.

Hertil findes hjemmeside med lydspor, der har inspireret Josefine Ottesen:

<http://www.detdoedeland.dk/golak/> Seriens side: <http://www.detdoedeland.dk/>

Martin Glaz Serup: *Virus. Frit-for-fantasi*. Dansk lærerforenings Forlag. 2006.

Sara Skaarup: *Sort sommer*. Frit-for-fantasi. Dansk lærerforenings Forlag. 2009.

Hanne Marie Svendsen: *Den skjulte by*. Frit-for-fantasi, Dansk lærerforenings Forlag. 2006.

Jesper Wung-Sung: *Kopierne*. Høst & Søn. 2010.

Kim Fupz Aakeson: *De gale*. Graphic novel. Høst & Søn. 2012.

Reality show – en mulig sammenhæng

Romanen vil også appellere til eleverne i form af den elementære spænding, men ud over at være en science fiction-roman, sætter den også realitetsvirkeligheden til debat og eftertanke. I *Dødsspillet* er der det genkendelige i form af reality. Her er

der skildret en dystopisk videreudvikling, hvor den kamp, der i dagens reality-shows med en metafor kaldes en kamp på liv og død, bliver til en virkelig kamp på liv og død. Den grænseoverskridende genreudvikling med virkelighedens mennesker bliver i *Dødsspillet* til en truende dystopisk afart, hvor metaforen *en kamp på liv og død* bliver en realitet. Så i forlængelse af romanforløbet kan et tillægsforløb med genren reality-tv/-serier indgå og udvide arbejdet. Derved bliver de andre udtryksformer også tilgodeset, hvilket passer glimrende med kravene til opgivelser og fordybelsesområder/prøveoplæg.

På litteraturlisten står nævnt lærerhenvendt litteratur til en teoretisk indsigt i reality-genren og til selve arbejdet: *Den medierede virkelighed. Teori, analyse og produktion*.

I vores udlånsbase finder du udvalgte udsendelser til streaming. Går du efter en bestemt udsendelse, ligger flertallet tilgængelige på nettet.

UNDERVISNINGSFORLØB

Når romanen udleveres

Start en logbog for romanen. Brug et glosehefte, så har du det lige ved hånden, når du læser. Skriv allerøverst forfatter, titel, forlag. Udgivelsesår for romanen og udgivelsesår for den danske oversættelse. Fordi du skal læse romanen på en særlig måde, er det vigtigt, at du overholder reglerne/aftalerne om *ikke* at læse 'foran'!

I skal inddeles i læsegrupper med 4 personer i hver. I får på skift en læseprofil, så alle prøver at være:

- Højtleseren, der læser udvalgte afsnit højt for de andre, når I mødes efter at have læst det kapitel/de kapitler, I har skullet læse som lektie
- Fokusfætteren, der finder en dækkende overskrift til kapitlets/kapitlernes første afsnit
- Sporhunden, der læser mellem linjerne, bag om linjerne og finder litterære spor
- Seeren, der inden I skal læse lektien derhjemme, forudser, hvad der kommer til at ske – noterer det ned

Efter dagens gruppegennemgang skifter I roller til den nye lektie. Husk, at Seerens rolle starter med det samme, da han/hun skal forudse, hvad der kommer til at ske i de næste kapitler (lektien).

Mens romanen læses

Når du læser, skal du læse denne roman på samme måde, som du ville gå til en roman, du har valgt til fritidslæsning. Sæt dig godt tilrette – og læs løs.

Efter hvert kapitel skriver du:

- Et kort resumé
- Skriv max. 3 interessante adjektiver, du møder i kapitlet
- Formuler et spørgsmål til én person i kapitlet
- Gør dig herefter klart, hvad du skal have styr på vedrørende din læseprofil, når gruppen mødes på klassen.
- VIGTIGT!!! Når du kommer til *DEL III Vinderen*, bruger du *Bilag 10 profil* og skriver i din logbog dit bud på, hvem du holder med af de to. Du kan evt. føje mere til profilen. Skriv også en kort begrundelse for, hvorfor du har ham/hende som favorit

Efter romanen er læst

Nu har du så læst romanen, og nu skal du bruge dine førstehåndsindtryk.

Du skal bruge *Bilag 2 Efter lystlæsning – første-håndsindtryk*, hvor du evt. kopierer bilaget over på iPad/computer. Udfyld skemaet ud fra dine førstehåndsindtryk, når du bruger det samlede indtryk, du har fået af de 3 interessante og centrale personer.

Personkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch

4-personers grupper. I går i gang med den tildelte person. Brug *Bilag 3 Ordkortkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch*.

Ordkortene klippes ud og lægges i en stak. I skiftes til at trække et kort. Den, der trækker, læser ordet op og begrundes, hvorfor adjektivet passer på den person. De 3 andre tilkendegiver, om de er enige – med begrundelse. Hvis man er uenig, begrundes det også med eksempler.

Lav herefter en Prezi eller en anden form for mindmap på den person, der skal karakteriseres.

I skal til hvert adjektiv knytte et citat fra romanen, der dokumenterer jeres karakteristik.

Fremlæggelse.

Fokus på sproget

2-personers gruppe. Vend tilbage til logbogen og brug *Bilag 4 Ordkortkarakteristik af sproget*. Lav en Prezi eller anden form for mindmap, hvor I udvælger de adjektiver, som passer på udvalgte afsnit. I sætter eksempler, der konkret karakteriserer sproget, ind i Prezien.

Fremlæggelse.

Miljøbeskrivelse

Individuelt eller i 4-personers gruppe. Brug *Bilag 5 Ordkortkarakteristik af miljøet*. Lav en Prezi, hvor der til hvert ordkortord er indsat eksempler fra romanen.

Fremlæggelse.

Genren

2-personers opgave. Skriv et tokolonnenotat for genren og *Dødsspillet*. Brug *Bilag 6 Genre*.

Afslut med en klassesamtale om genretræk og den konkrete roman.

Rollespil - Dødsspillet

En person kommer på besøg. I får en rolle og en opgave.

Brug Animoto på SkoleTube, IMovie på iPad eller app eller ...

Stjerneløb

Jeres idrætslærer fortæller jer om opgaven. Den er forbundet med opgaverne og pointsystemet i *Rollespil – Dødsspillet*.

Filmatisering

Først blev romanen skrevet, dernæst blev romanen filmatiseret. Se filmatiseringen og drøft i 4-personers grupper følgende:

- Kvaliteter ved filmen. Forhold jer til genrens virkemidler med både en billed- og lydside
- Kvaliteter ved romanen
- Forskel mellem roman (forlæg) og filmatisering

Hvis I har tid til det, kan I eventuelt se dvd nr. 2 (Bag om filmen).

Skriftlig fremstilling – science fiction-novelle

4-personers grupper. Brug Bilag 8 Science fiction-roulette I slår på skift med en terning og noterer jeres 'benspænd':

Tid, person, sted, novum og handling.

Novellen skal fylde ca. 2 A4-sider. Novellen skal trykkes i et science fiction-tidsskrift, der hedder *Novum*. Tænk i layout, illustrationer. Et must er orddeling uanset, om I laver lige eller løs højrekant.

Afleveres til vurdering og karaktergivning.

Evalueringsopgave

Din evaluering skal laves som en videooptagelse. Du skal komme ind på:

1. Brugen af ordkort
2. Den person, du skulle karakterisere og måden at karakterisere en romanperson på
3. Hvordan din/gruppens romanfigur er sammenlignet med en person fra din egen teenage-virkelighed
4. Er der følelser, som kan sammenlignes med en nutidig teenagers?
5. Kompositionen med de 3 romandele: Sonerne, Spillet og Vinderen.
6. Hvordan tilskuernes reaktioner er i *Dødsspillet* sammenlignet med tilskueres reaktioner til nutidens reality shows i tv
7. Romanens afslutning. Er den åben eller lukket? Hvordan virker den på dig og hvorfor?
8. Romanens brug af reality show. Sammenlign science fiction-versionen i *Dødsspillet* med de reality shows, du kender.
9. Hvis du skulle give romanen stjerner mellem 1 – 6 stjerner, hvor mange vil du så give og hvorfor?

Litteraturliste

Lise Amnitzböll m. fl.: *Vild med dansk 8*. Gyldendal. 2008.

Jørgen Asmussen og Johannes Fibiger: *Den medierede virkelighed. Teori, analyse og produktion*. L&R Uddannelse. 2013. Kapitlet *Dokumentar og reality*.

Benni Bødker: *Science fiction* fortællinger. 6. – 7. klasse. Genreserien. Gyldendal. 2009.

Simon Skov Fougst: *Helt på afveje*. Tid til dansk. Alinea. 2012. Kapitlet *Computerspil*.

Ayoe Quist Henkel: *Sammen om at læse litteratur*. 6. – 7. klasse. Gyldendal. 2013.

Ayoe Quist Henkel: *Sammen om at læse litteratur*. 8. – 9. klasse. Gyldendal. 2011
Filer til download: http://filer.gyldendal.dk/filer/procesark_sammen_om.pdf.

Ayoe Quist Henkel m. fl.: *Stjernebilleder. Ungdomslitteratur – indføring og læsninger Bind III*. Dansk lærerforenings Forlag. 2011. Brug stikordsregistret.

Erik Christian Larsen: *Alt om Hunger Games*. Forlaget Turbulenz. 2012.

Gary Ross: *The Hunger Games*. Lions Gate. 2012. 1 dvd med filmen. 1 dvd 'bag om filmen'.

Nils Thorsen: *Man skulle jo nødig kaldes science fiction-forfatter*. Politiken: 25.11.2008.
<http://infomedia.skoda.emu.dk>

Mette B. Westergaard, Cecilie Eken og Kurt Thybo: *Ned i novellen*. Antologi. Dansk lærerforenings Forlag. 2011. Kapitlet *Science fiction-novellen*

Mette B. Westergaard, Cecilie Eken og Kurt Thybo: *Ned i novellen*. Grundbog. Dansk lærerforenings Forlag. 2011. Kapitlet *Science fiction-novellen*

Links

<http://www.denstoredanske.dk/>

<http://litteraturenhuse.systeme.dk/index.php?id=700&0=>

<http://www.litteratursiden.dk/anmeldelser/anmeldelse-af-suzanne-collins-doedsspillet>

http://www.thehungergames.co.uk/who_will_you_support

Bilag

Bilag 1	Kornmod Realskole, 7.d - arbejdet med "Dødsspillet"
Bilag 2	Efter lystlæsning – førstehåndsindtryk
Bilag 3	Ordkortkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch
Bilag 4	Ordkortkarakteristik af sproget
Bilag 5	Ordkortkarakteristik af miljøet
Bilag 6	Genre
Bilag 7	Rollespil - Dødsspillet
Bilag 8	Science fiction-roulette
Bilag 9	Profil
Bilag 10	Steffen Larsen: Vind eller forsvind. Børn & Bøger. Nr. 8 2012.

Bilag 1

Kornmod Realskole, 7.d - arbejdet med Dødsspillet

I arbejdet med "Dødsspillet" har vi haft fokus på læsning, samarbejde, sproglig fordybelse, IT og fremlæggelse. Derudover har eleverne udført et "Dødsspil" i idræt.

Under læsningen har vi i grupper haft fokus på sprog, miljø og Kattua, Peeta og Haymitch. De har arbejdet ud fra ordkort (fra Hanne) og fire forskellige læseprofiler. Grupperne på tre har arbejdet med at læse teksten mellem linjerne og brugt ordkortene til at finde eksempler på det højtidelige sprog, det beskrivende osv. Derudover har de brugt ordkortene til at finde sproglige billeder og elementer, som underbygger, at Kattua for eksempel er oprørsk. Alle deres noter har de ført ind i en Prezi, som de fremlagde efter at have læst bogen og var klar med deres grundige gennemgang af sprog, miljø og personer. Prezien var et meget fint redskab til dette.

Under læsningen skulle de også skrive et kort referat efter hvert kapitel, skrive tillægsord og formulerer spørgsmål. Dette skrev de ned i et lille glosehæfte, som de havde ved hånden hele tiden. Det var rigtig godt.

Ordkortene klippede jeg ud og laminerede og brugte dem ved quiz og byt, således, at vi fik forklaret alle ordene.

Efter Prezi, gik vi over til at forberede vores eget Dødsspil. Ved en happening, hvor vi fik besøg af bibliotekaren, trak vi sonerne. En pige og en dreng, som skulle kæmpe mod hinanden. Derefter fik de til opgave at skabe en identitet (se arbejdsark).

Deres Animoto blev rigtig gode og virkede så godt sammen med science fiction universet.

Så alt i alt har det været et rigtig godt forløb, hvor drengene også har været meget motiverede. Dødsspillet, som de udførte sammen med idrætslæreren, var ligeledes en succes. Det foregik som et stjerneløb, men de måtte snyde, gemme posterne, lægge forhindringer ud osv. for at holde sig lidt til stilen i selve spillet.

Efter arbejdet med bogen, skal vi se filmen og sammenligne de to genrer. Og sidst men ikke mindst, skal de skrive en historie ud fra Science fiction rouletten.

/Susanne Jacobsen, dansklærer i 7. d

Bilag 2

Efter lystlæsning – førstehåndsindtryk

Skriv 3 adjektiver, der karakteriserer de tre personer:

Kattua	Peeta	Haymitch

Skriv 3 adjektiver, der karakteriserer miljøerne:

Panem med de 12 distrikter	Capitol med reality showet

Bilag 3

Ordkortkarakteristik af Kattua, Peeta og Haymitch

Indsæt evt. flere karakteriserende adjektiver

stolt	sorgløs	ukuelig	upålidelig	ond
ægte	modig	nysgerrig	egoistisk	stærk
rastløs	loyal	kompleks	kreativ	ensom
dygtig	bekymret	udvikler sig	selvoptaget	melankolsk
desperat	febrilsk	følelseskold	anderledes	ligeglad
idealistisk	karikeret	maskulin	ambitiøs	genert
underkuet	forstenet	forvirret	frimodig	lykkelig
munter	anmasende	forkvaklet		

Bilag 4

Ordkortkarakteristik af sproget

Indsæt evt. flere karakteriserende ord/begreber

højtideligt	sansende	billedsprog	hverdagssprog
neutralt	mange tillægsord	mange fremmedord	ironi
slangudtryk	varieret	monotont	floskler
beskrivende	gammeldags	letforståeligt	uforglemmeligt
ordleg	overderivelse	underderivelse	klichéer
gentagelser	modsætninger	kontrastfyldt	poetisk

Bilag 5

Ordkortkarakteristik af miljøet

Brug 2 forskellige farver

Lav 3 cirkler med én farve om ord, der karakteriserer Distrikt 12

Lav 3 cirkler med en anden farve om ord, der karakteriserer Capital



Capital



Distrikt 12

højtideligt	sansende	billedsprog	hverdagssprog
neutralt	mange tillægsord	mange fremmedord	ironi
slangudtryk	varieret	monotont	floskler
beskrivende	gammeldags	letforståeligt	uforglemmeligt
ordleg	overdrivelse	underdrivelse	klichéer
gentagelser	modsætninger	kontrastfyldt	poetisk
berettende	forklarende		

Bilag 6

Genre

[illegible]

Bilag 7

Rollespil - Dødsspillet

I kender nu jeres distrikt og jeres medsoner.

I skal nu:

Lav en beskrivelse af jeres distrikt. Hvad er særligt kendetegnende for jeres distrikt? Hvordan er distriktet bygget op, hvilke personer er særligt kendetegnende for jeres distrikt? Osv. I kan blive inspireret af den beskrivelse, som vi får i bogen af Distrikt 12. Beskrivelsen skal laves i programmet Animoto på Skoletube.

Animoto på SkoleTube: I skal lave billeder. De kan findes på nettet, eller I kan selv tegne.

Når billederne er lagt ind, skal I lave jeres beskrivelse i Word. Beskrivelsen skal rumme MANGE adjektiver/tillægsord, brug nogle af dem, som vi har samlet ind under læsningen. Beskrivelsen kan enten læses op under afspilningen af Animoto eller lægges ind i programmet.

I skal også designe jeres uniform og sætte det hele op på en planche, der skal hænges op i klassen. Derudover skal der være en grundig beskrivelse af jeres karakter.

Hvem er I? Har I nogle særlige relationer?

Hvad er jeres sonernavn?

Hvad er jeres særlige evner?

Hvordan er jeres personlighed?

Gør brug af MANGE adjektiver/tillægsord og ordkortene.

I får timerne -dag, -dag, -dag og -dag. I alt 5 timer Så klø på! I får travlt. -dag skal I fremlægge for klassen.

Jeg glæder mig til at se det færdige arbejde.

(Lærerens underskrift)

Bilag 8

Science fiction-roulette

Tid:

1. For 100 år siden
2. Om 100 år
3. I år 2345
4. I dag
5. I en fjern fremtid
6. I år 2022

Person:

1. En lille grøn marsmand
2. To modige drenge
3. En gammel videnskabsmand
4. En astronaut
5. En pige
6. En hund

Sted:

1. I en fjern galakse
2. På Mars
3. I jordens indre
4. På en rumstation
5. På Månen
6. I et rumskib

Novum:

1. En rumdragt
2. En mystisk taske
3. En radio
4. En uforståelig bog
5. En nøgle
6. Et rødt spejl

Særlige menneskelige relationer:

1. En voksen
2. En gammel mand
3. En videnskabsmand
4. Et familiemedlem
5. Et dyr
6. Et barn

Handling:

1. Der findes liv på Månen
2. En farlig rumrejse
3. Jorden får besøg
4. Et særligt venskab
5. 3 børn bortføres
6. Ny planet opdages

Bilag 9

Profil

Kattua eller Peta? Hvem vil du støtte?

Distrikt 12 Kattua Everdeen	Distrikt 12 Peeta Mellark
Primære kompetencer Bueskydning, jagt ved hjælp af fælder og net	Primære kompetencer Brydning, brug af camouflager og nærkamp
Alder: 16 år	Alder: 16 år
Hårfarve: brun	Hårfarve: blond
Øjenfarve: brun	Øjenfarve: blå
Hjemstavn Tropen Fugen Distrikt 12	Hjemstavn Tropen Fugen Distrikt 12
Familiehistorie Far, minearbejder, der blev dræbt i en mineeksplosion for 5 år siden	Familiehistorie Ukendt
Mor Arbejdede i familiens apotek, før hun blev gift og flyttede til Fugen	Mor og far Har et familiedrevet bageri
Søster Primrose Everdeen, 12 år	
Bedste ven Gale	
Andet	Andet

Kilde: http://www.thehungergames.co.uk/who_will_you_support

Vind eller forsvind

Nye pigehelte i nye omgivelser – Hunger Games har fået følgeskab af andre bøger.

Af Steffen Larsen

Kender du *Hunger Games*? Det er tre bøger, som på dansk hedder *Dødsspillet*, *Løbeild* og *Oprør*. De er udkommet på Gyldendal 2009-11.

Forfatteren hedder Suzanne Collins. Filmen hedder bare *Hunger Games*, som er den amerikanske titel, og den er også blevet en stor succes. Der er planlagt yderligere tre af slagsen.

Hvorfor *Hunger Games*? Den er god. Men det er der så mange andre bøger, der også er. Den handler om en nådesløs fremtid – men det er kendt stof i bøger for børn og unge. Forslået fremtid har alle dage været et godt tema. Man kalder det for "dystopier".

Så er der det retfærdige oprør, hvor en underkuet befolkning rejser sig mod herskerne. Det er bestemt heller ikke ukendt. I de røde år i 70'erne var den slags historier nærmest i overtal.

Har fanget en flig af tidsånden
Lidt anderledes er måske, at hovedpersonen Katniss på 16 år også viser bagsiden af optræksmedaljen i form af svig og kuldsåede følelser.

Endelig svælger *Hunger Games* i teknologi på grænsen til total overvågning og digitale drømmebilleder. Det er egentlig her, historien bliver rigtig original og får x-factor.

Fordi Katniss lærer, at live på storskærm kan bruges begge veje. Hvis man f.eks. optræder anderledes end forventet, kan man henvende sig direkte til publikum.

Live! Vi er i et fremtidigt Nordamerika, hvor de fleste områder skal trække for de høje herrer i Capitol i det, der engang hed staten Washington.

Hvert år stiller distrikterne to børn – en af hvert køn – som alle skal kæmpe imod hinanden i den digitale, delvist kunstige og udspikulerede arena.



Med trilogien *Hunger Games* fanger Suzanne Collins en flig af tidsånden, og de tre bøger, på dansk *Dødsspillet*, *Løbeild* og *Oprør*, har fået en kraftig eftervirkning – også på andre forfattere.

være god.

Byen hedder Urban Veritkali. Og spillet hedder Rangstigen. Det er et klasseamfund støbt i beton og adskilt af jern og kontrol.

God – klon eller ej

Nederst i det kæmpehøje bysamfund ligger kloakkerne. Her bor de uleste, fattigste og mest sultne. Øverst

bor "kommissionen", og i det højeste hus kaldet Kronblomsten residerer præsident Nutagars.

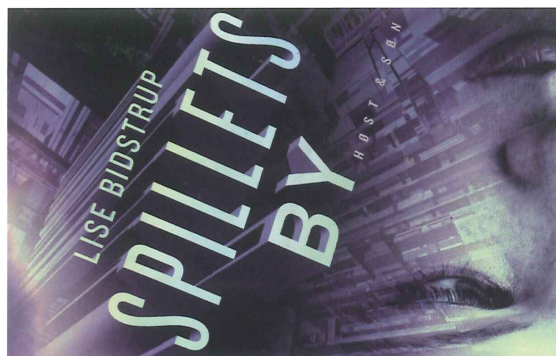
Kimo er en pige fra gode kår. Hun harmes over forholdene og skriver om det på en hemmelig blog. Pludselig "vinder" hun en plads i spillet, selvom hun ikke har søgt.

På side 129 begår hun sit første drab. Så viser det sig, at Kimo ikke er alene om at ville ændre ved tingene. Nogen hjælper og dirigerer hende.

Det går over stok og sten på de forskellige niveauer i forskellige prøver. Deltagertallet svinder. Kimo får en ven – ligesom i *Hunger Games* – og det er jo aldrig rart at skulle slå en ven ihjel! Vel?

Indtil videre holder de sammen, og det er ærlig talt "død"-spændende at følge kamp og flugt.

Den hårrejsende afslutning på øverste etage i præsidentens gemakker er godt fundet på. Klon eller ej. *Spillet* by er bestemt værd at læse.



Lise Bidstrups *Spillet* by er god, men ikke særlig original, og den har påfaldende ligheder med Suzanne Collins' *Hunger Games*, skønt forfatteren hævder, at hun ikke kendte bøgerne, da hun skrev den.

På side 129 begår hun sit første drab. Så viser det sig, at Kimo ikke er alene om at ville ændre ved tingene. Nogen hjælper og dirigerer hende.

Det går over stok og sten på de forskellige niveauer i forskellige prøver. Deltagertallet svinder. Kimo får en ven – ligesom i *Hunger Games* – og det er jo aldrig rart at skulle slå en ven ihjel! Vel?

Indtil videre holder de sammen, og det er ærlig talt "død"-spændende at følge kamp og flugt.

Den hårrejsende afslutning på øverste etage i præsidentens gemakker er godt fundet på. Klon eller ej. *Spillet* by er bestemt værd at læse.

På side 129 begår hun sit første drab. Så viser det sig, at Kimo ikke er alene om at ville ændre ved tingene. Nogen hjælper og dirigerer hende.

Det går over stok og sten på de forskellige niveauer i forskellige prøver. Deltagertallet svinder. Kimo får en ven – ligesom i *Hunger Games* – og det er jo aldrig rart at skulle slå en ven ihjel! Vel?

Indtil videre holder de sammen, og det er ærlig talt "død"-spændende at følge kamp og flugt.

Den hårrejsende afslutning på øverste etage i præsidentens gemakker er godt fundet på. Klon eller ej. *Spillet* by er bestemt værd at læse.

Påfaldende ligheder

Kender Lise Bidstrup *Hunger Games*? Ganske vist siger man, at der blot findes en håndfuld ur-historier, som alle andre er udrundet af. Og handler fantasy ikke altid om det samme? Ud og hjem og dragelid.

Der er dog påfaldende ligheder imellem Suzanne Collins' tre bøger og *Spillet* by af danske Bidstrup, der hævder, hun ikke havde læst trilogien, da hun skrev sin egen historie. Og det må man så tro på.

Det er i hvert fald helt rart at være tilbage i det dødelige spils univers.

Spillet by er god! Den er ikke særlig original, men forfatteren har et energisk drive, som kompenserer for det mekaniske sprog: Kimos værste forestillinger viste sig at være berettigede.

Og så kan forfatteren fremstille sin vældige by, så man ser den for sig. Inden hun begynder at pille den fra hinanden igen. Det er trygt at genkende de enkelte dele: Intrigerne. Rampelyset. Tvivlen. Kampånden. Og kærligheden.

Også hos Lise Bidstrup er det klart, at den, der vil det gode, ikke altid selv kan