



# Berättelsen som pedagogiskt verktyg

*Hur kan torra fakta och svårbegripliga begrepp förvandlas till en spännande berättelse?*

Berättelsen kan liknas vid en hinderbana där huvudkaraktären (löparen) gör allt för att ta sig förbi hindren och komma i mål. Hindren som huvudkaraktären drabbas av skapar spänning i berättelsen. Läsaren blir nyfiken och frågar sig:

"Hur ska det gå?"

Genom lärarens berättelser eller under elevens egen "forskning", omvandlas fakta till historier som berör. Berättelser om djuret, växten, astronauten, kungen som abdikerade eller avloppsvattnet på väg till reningsverket väcker känslor till liv.

Det vi känt, det minns vi!

En berättelse kan planeras så här:

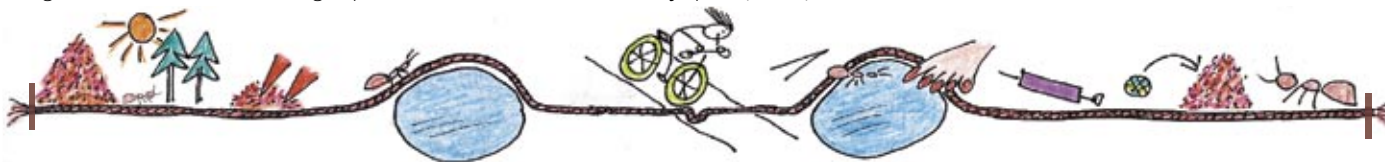
1. Fakta om huvudkaraktären (djuret, växten e.d.) skrivs in i karaktärsschemat – se nedan.
2. Grovplanering skapas i hinderschemat eller med bilder och symboler kring den röda tråden (se nästa sida).
3. Författaren reflekterar kring sin planering i hinderschemat, själv eller tillsammans med en kamrat:
  - Hur får vi veta vilket problem som drabbat huvudkaraktären?
  - Hur får vi veta vad huvudkaraktären vill göra för att lösa problemet?
  - Har vi i slutet fått svar på den "Hur ska det gå"-fråga vi ställde oss i början?
  - Har varje hinder fått en trovärdig lösning?
  - Är hindren placerade så att det svåraste kommer sist, för att öka spänningen?

Karaktärsschema		
Fysiskt – utanpå	Psykiskt – inuti	Socialt – omkring
Kön: Steril hona	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? Har <i>precis lagom</i> av allt
Ålder: <b>3 år</b> (Kan bli 4 år)		Bostadsort: <b>Skogen - vid vägen</b>
Namn: <b>MYRSAN</b> (arbetsmyra)		Typ av bostad: <b>Myrstack</b>
Kroppbyggnad: <b>Stort huvud, mellan-kropp, bakkropp, sex ben, antenner</b>	<b>Snabb, flitig, samarbetsvillig. Kan spruta gift (myrsyra)</b>	Familj: <b>Mamma (drottning), pappa (hanne) = död, 1 miljon syskon</b>
Ansiktsform: <b>Stort och ganska runt</b>		Släkt: <b>Slakten bor tillsammans i stacken</b>
Hår- och ögon: <b>Nästan inget hår. Facettögon</b>	Talanger: <i>sportig, händig, konstnärlig, musikalisk, fantasifull ....</i>	Vänner: <b>T.ex. en sorts skalbagge som ger söt vätska</b>
Hy: <b>Brun-röd</b>	<b>Kan bära saker som är mycket, mycket tyngre än hon själv</b>	Grannar: <b>Ekorre, gröngöling</b>
Använder karaktären smink? <b>Nej</b>	Svagheter: <i>Stark rädsla för något, en fobi .....</i>	Husdjur: <b>Bladlöss som de mjölkar eller slaktar och äter</b>
Hur rör sig karaktären? <b>Snabbt och tyst</b>	<b>Salt, ättika. Rädd för människor</b>	Alltid bott på samma plats? <b>Ja</b>
Kläder: <b>Inga</b>	Framtidsdrömmar: <b>Att få bo i fred i sin stack</b>	Sysselsättning: <b>Byggarbetare, har varit barnskötare. Ska bli matsamlare</b>
Sätt att tala: <b>Genom olika dofter</b>		Intressen: <b>Att bära hem byggmaterial till stacken</b>
Dialekt: -	Hemlighet:	Officiella hobbies: <b>Bilar, golf....</b> Har inte tid med hobbies.
Hälsa: <b>God</b>	<b>Lägger ut doftspår som bara myror märker</b>	Inofficiella hobbies: <b>Samla nallar, glasspinnar ....</b> –
Bordsskick: <b>Äter snabbt</b>	Det bästa som kan hända.... <b>Att hitta en bladluskoloni att mjölka</b>	Sommaraktiviteter: <b>Bygger och reparerar stacken.</b>
Vad brukar karaktären ha med sig/bära på? <b>Stora barr, frön, ibland bladlusägg</b>	Det värsta som kan hända.... <b>Att räven förstör stacken på vintern - att grävlingen förstör den på sommaren</b>	Vanor/ovanor: <b>Kan bli narkotikaberoende. Slö och slapp!</b>
Märks karaktären i en folksamling (myrsamling)? Varför? <b>Nej, alla ser likadana ut.</b>		Favoritplatser: <b>Torra och soliga platser</b>
Övrigt: Har en egen mage + en "social" att samla mat i och bära hem till de andra myrorna.	Självbild: <i>Jag är stark, rädd, utanför, omtyckt, hjälpsam, snäll....</i> <b>Jag är flitig, stark och hjälpsam</b>	Viktiga händelser i livet: <b>När hon fick börja arbeta som byggarbetare</b>
		Första intrycket: <b>Liten och snabb</b>

# Hinderschema

Början - Vad vill huvudkaraktären?			Mitten - Vad händer på väg mot mål?									Slut - Hur går det?	
Anslag	Miljö	Huvudproblem	Hinder 1	Lösning 1	Paus 1	Hinder 2	Lösning 2	Paus 2	Hinder 3	Lösning 3	Paus 3	Slut	Avtoning
Myrsan går och hämtar barr	Skog juni varmt	Räven förstört stacken. Måste repareras	Stor vattenpöl.	Går runt den.	—	Motorcykel på vägen.	Ner i en grop.	Hämtar barr + speglar sig	En hand fångar Myrsan.	Sprutar gift.	Ser stacken.	Hemma igen. Vaktmyrsan släpper in.	Känner sig glad och nöjd.

Figuren visar hur berättelsen grovplaneras i hinderschemat med hjälp av fakta från karaktärsschemat.



## Berättelsen om Myrsan

– Jag går iväg och hämtar fler barr nu, sa Myrsan till Viktoria som stod vakt vid ingången.

– Lycka till! ropade Viktoria medan hon snabbt kontrollerade lukt-legitimationen på två arbetare som var på väg in. (*Anslag – kort presentation av huvudkaraktären och hennes mål.*)

Stacken låg i skogsbrynet och nu mitt på dagen värmdes junisolens. Myrsan som på sin ettårsdag slutat jobba som barnskötare och precis lärt sig allt som en byggnadsarbetare behöver kunna, visste att det fanns långa barr av bra kvalitet en bit in bland granarna på andra sidan vägen. Full av energi skyndade hon dit. (*Miljöbeskrivning: Plats? Årstid? Tid på dygnet? Väder?*)

Vintern som gick hade varit den värsta som de varit med om någonsin. Räven hade förstört stacken när den letade larver. Sexhundrausen arbetare och nio drottningar hade dött. (*Presentation av huvudkonflikten*)

Som väl var hade fyrahundratrettiousen arbetare och sju drottningar klarat sig. Drottningarna höll på att lägga nya ägg och alla byggnadsarbetarna skyndade sig att reparera stacken och det hade de hållit på med hela våren.

Nattens regn hade lämnat en stor pöl mitt på stigen där Myrsan gick. Översvämningar var det värsta hon visste. (*Hinder 1. Fakta ur karaktärsschemat: "Vilka platser undviks?"*)

Vad skulle hon göra? Den långa omvägen runt vattenet (*Lösning 1*) försenade henne och hon förstod att hon inte skulle hinna med lika många transporter idag som hon planerat.

När Myrsan kommit halvvägs över vägen började hela marken skaka. Hon kände igen vibrationerna. En motorcykel! (*Hinder 2. Fakta ur karaktärsschemat: "Stark rädsla för något"*) Snabbt fick hon ner hela kroppen och alla sex benen i en liten grop. (*Lösning 2. Fakta ur karaktärsschemat: "Kroppbyggnad"*) Cykeln passerade och Myrsan fortsatte in mot skogen ännu snabbare.

Barren låg där blanka och fina. Hon hade svårt att välja. Ett långt och kraftigt ville hon ta. Myrsan började dra på ett stort av allra högsta kvalitet. Det var inte tungt. Nej, att dra något som var nästan trettio gånger så tungt som hon själv, det kunde andra tycka var så märkvärdigt, men det var ju bara kul, tänkte hon och sträckte på sig.

Myrsan tog sig över vägen igen – på vägen tillbaka och framme vid vattenpölen vilade hon sedan en stund. Hon la ifrån sig barret och speglade sig i den blanka ytan. Hon tyckte faktiskt att hon var riktigt snygg. Två midjor och ett stort huvud. Hennes brunröda färg var läcker och de båda antennerna fick henne att känna sig intelligent, språkkunnig och viktig. (*Paus 2. Fakta ur karaktärsschemat: "Talanger och kroppsbyggnad"*)

Plötsligt virvlade det till på vattenytan framför henne och en vit hand tog tag i hennes kropp. (*Hinder 3. Fakta ur karaktärsschemat: "Stark rädsla för något"*) Utan att tänka bet Myrsan en håll i tummen och sprutade snabbt in sin myrsyra i såret. Handen skakade av sig henne (*Lösning 3. Fakta ur karaktärsschemat: "Egenskaper"*) medan ett skrik svepte in mellan trädstammarna.

Nu såg Myrsan stacken. Det var inte långt kvar. (*Paus 3*)

– Du har gjort ett bra jobb, skrattade Viktoria som kände igen henne direkt. Myrsan hade förresten aldrig haft några problem med att få komma in. Hon hade en skarp doft som verkligen inte gick att ta fel på. (*Slut. Fakta ur karaktärsschemat: "Egenskaper"*) Myrsan fick hjälp av två arbetare att placera barret rätt. Hon kände sig glad för varje liten ojämnheter som blev reparerad. Hon skulle nog hinna med fem turer till idag tänkte hon och gav sig iväg ut igen.

(*Avtoning. Fakta ur karaktärsschemat: "Egenskaper"*)



### En berättelse kan skapas så här:

1. Väv in information om huvudkaraktären i berättelsen – i början, i mitten och i slutet.
2. "Bocka av" efter hand som fakta hämtas ur karaktärsschemat (rödmarkerad text i karaktärsschemat på sid 2).
3. Bearbeta texten på egen hand eller tillsammans med en person som är bekant med huvudkaraktären: här följer några responspunkter.

- Går det att väva in några fler fakta – kanske vid ett hinder/en lösning/en paus?
- Fick vi i början av berättelsen veta tillräckligt mycket om huvudkaraktärens dilemma och mål för att kunna leva oss in i och förstå huvudkaraktärens längtan/behov?
- Har varje hinder med huvudkaraktärens mål att göra? Är varje hinder så allvarligt att det verkligen skulle kunna hindra huvudkaraktären från att nå målet?

### Respons

Personlig, positiv respons inspirerar författaren att fortsätta berätta. En lärare eller kamrat som inte varit med om bearbetningsprocessen ger respons på den färdiga berättelsen. Förslag utifrån berättelsen om Myrsan:

#### Subjektiv sammanfattning:

Ex: "Jag tycker att berättelsen handlar om en myra som är flitig" eller "Jag tycker berättelsen handlar om en myra som är tuff och stark."

### En bild som blev tydlig + citat:

Ex: "Jag tycker det här var bra skrivet 'Jag går iväg och hämtar fler barr nu!' Jag såg stacken framför mig och hur myran skyndade sig iväg."

### Något som skapar nyfikenhet:

Ex: "Jag undrar varför Myrsan slutade som barnskötare."

Text och teckningar **Veronica Grönte** (veronica.gronte@telia.com)

Veronica Grönte är författare till skrivhandledningen Pennvässaren och håller processinriktade fortbildningskurser i kreativt berättande och skrivande utifrån litteraturens och filmens retorik/dramaturgi. Dramaturgin integreras på ett naturligt sätt i olika ämnen. Fortbildningen har pedagoger i hela skolan som målgrupp. Fler konkreta undervisningsidéer finns på [www.argument.se/pennvassaren](http://www.argument.se/pennvassaren).

### Kursdagar

Resurscentrum erbjuder tillsammans med Veronica Grönte kursdagar med praktiskt arbete i att skriva berättelser med naturvetenskaplig utgångspunkt.

*Målgrupp:* lärare skolår 3-9, begränsat antal platser.

*Kostnad:* 675 kronor + moms, inklusive kaffe och lunch

*Ort, datum och tid:*

- Lund 15 mars kl 9-16, anmälan senast 16 febr.
- Borlänge 29 mars kl 9-16, anmälan senast 1 mars.
- Borås, i samarbete med Navet, 20 april kl 9-16, anmälan senast 22 mars.

Har du frågor om kursen kontakta Veronica Grönte (veronica.gronte@telia.com) eller Britt-Marie Lidesten. Anmälan till [info@bioresurs.uu.se](mailto:info@bioresurs.uu.se).

Se även [www.bioresurs.uu.se](http://www.bioresurs.uu.se) (Våra kurser)