

Berättelsen som pedagogiskt verktyg

Text och bilder av Veronica Grönte

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:

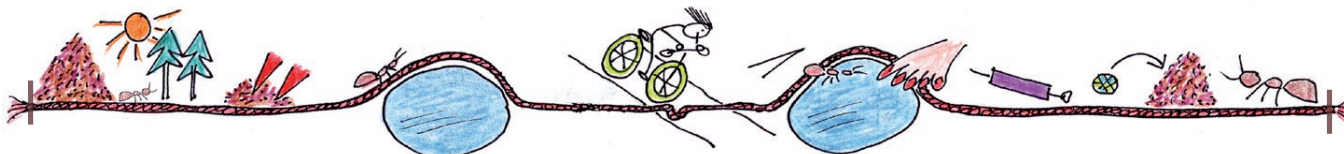
1. Fakta om huvudkaraktären (djuret, växten e.d.) skrivs in i karaktärsschemat – se nedan.
2. Grovplanering skapas i hinderschemat eller med bilder och symboler kring den röda tråden (se nästa sida).
3. Författaren reflekterar kring sin planering i hinderschemat, själv eller tillsammans med en kamrat:
 - 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 – utarpå	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 precis lagom av allt
Ålder: 3 år (Kan bli 4 år)	Snabb, flitig, samarbetsvillig. Kan spruta gift (myrsyra)	Bostadsort: Skogen - vid vägen
Namn: MYRSAN (arbetsmyra)		Typ av bostad: Myrstack
Kroppbyggnad: Stort huvud, mellan-kropp, bakropp, sex ben, antenner		Familj: Mamma (drottning), pappa (hanne) = död, 1 miljon syskon
Ansiktsform: Stort och ganska runt		Släkt: Släkten bor tillsammans i stacken
Hår- och ögon: Nästan inget hår. Facettögon	Talanger: <i>sportig, händig, konstnärlig, musikalisk, fantasifull</i>	Vänner: T.ex. en sorts skalbagge som ger söt vätska
Hy: Brun-röd	Kan bära saker som är mycket, mycket tyngre än hon själv	Grannar: Ekorre, gröngöling
Använder karaktären smink? Nej	Svagheter: <i>Stark rädsla för något, en fobi</i>	Husdjur: Bladlöss som de mjölkar eller slaktar och äter
Hur rör sig karaktären? Snabbt och tyst	Salt, ättika. Rädd för människor	Alltid bott på samma plats? Ja
Kläder: Inga	Framtidsdrömmar: Att få bo i fred i sin stack	Sysselsättning: Byggarbetare, har varit barnskötare. Ska bli matsamlare
Sätt att tala: Genom olika dofter		Intressen: Att bära hem byggmaterial till stacken
Dialekt: -	Hemlighet: Läger ut doftspår som bara myror märker	Officiella hobbies: <i>Bilar, golf....</i> Har inte tid med hobbies.
Hälsa: God		Inofficiella hobbies: <i>Samla nallar, glasspinnar</i> -
Bordsskick: Äter snabbt	Det bästa som kan hända....	Sommaraktiviteter: Bygger och reparerar stacken.
Vad brukar karaktären ha med sig/bära på? Stora barr, frön, ibland bladlusägg	Att hitta en bladluskoloni att mjölka	Vanor/ovanor: Kan bli narkotikaberoende. Slö och slapp!
Märks karaktären i en folksamling (myrsamling)? Varför? Nej, alla ser likadana ut, på avstånd.	Det värsta som kan hända....	Favoritplatser: Torra och soliga platser
	Att räven förstör stacken på vintern - att grävlingen förstör den på sommaren	Vilka platser undviks: Blöta områden
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> Jag är flitig, stark och hjälpsam	Viktiga händelser i livet: När hon fick börja arbeta som byggarbetare
		Första intrycket: Liten och snabb

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. Vaktmyran 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 värmden junisolen. 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 tallarna på andra sidan vägen. (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. Sexhundra tusen arbetare och nio drottningar hade dött. (Presentation av huvudkonflikten)

Som väl var hade fyrahundratrettio tusen 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) förseade 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: "Kroppsbyggnad") 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 lækker 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")

