



## Mytiska väsen – Djinner

Lärarmaterial

### VAD HANDLAR BOKEN OM?

I boken presenteras fakta om djinner. Djinner är en sorts andar som finns i sagor, folktro och i religionen islam. Djinner var svåra att upptäcka eftersom de ofta är hamnskiftare vilket betyder att de kan förvandla sig till djur. Än i dag finns det folk som tror på djinner.

### LGR22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Sakprosatexter för barn och unga. Beskrivande, förklarande, instruerande och argumenterande texter.
- Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag. (SV åk 4–6)
- Sammanfattning av texter. (SV åk 4–6)
- Språkliga strategier för att minnas och lära, till exempel grafiska modeller och stödord. (SV åk 4–6)

### ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift.
- Läs och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften.

### LGRA22 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Sakprosatexter för barn och unga. Beskrivande, förklarande och instruerande texter och hur deras innehåll kan organiseras. (SV åk 4–6)
- Att återge delar av innehållet i olika texter samt resonera om budskap och handling i texterna. (SV åk 4–6)
- Språkliga strategier för att minnas och lära, till exempel bilder och grafiska modeller. (SV åk 4–6)



## ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift samt med andra former för kommunikation.
- Läs och reflektera över skönlitteratur och andra texter.

## HISTORIEBERÄTTANDE

Historiskt finns det en tradition av historieberättande runt om i världen. Låt eleverna inspireras av det som presenteras i boken.

Utifrån fakta ska eleverna skapa sina egna historier. Historien ska handla om djinner, till exempel hur någon träffar på en djinn och vad som händer då.

Eleverna kan skriva sina historier på olika sätt, som text eller stödpunkter, men huvudsyftet med uppgiften är att de ska kunna förmedla sin historia muntligt. Berättelsen behöver därför inte var särskilt lång, utan fokus ska vara på att kunna fånga någon annan genom innehållet och sättet historien presenteras på.

Ett sätt att träna på sitt muntliga berättande kan vara att spela in sig själv när man övar. Sedan kan man lyssna på sig själv för att höra hur det låter. Då kanske man upptäcker både vad som fungerar och vad man behöver förbättra. Inspelningen kan även användas för att få återkoppling av pedagogen.

När eleverna har skapat sina berättelser och tränat på sina muntliga presentationer är det dags att framföra dem för någon eller några andra. Förslagsvis kan det muntliga berättandet genomföras i mindre grupper. Eleverna ska återkoppla till varandra direkt och fokus ska då vara på det positiva.

- Vad gillade du med berättelsen?
- Fanns det något extra fängslande i berättelsen?
- Hur gjorde berättaren dig intresserad?



## FRÅGA, FRÅGA, BYT!

*Fråga, fråga, byt!* är en kooperativ övning. Här får eleverna en chans att träna på att ställa egna frågor och svara på andras frågor, repetera innehållet av boken samt uttrycka sina tankar.

1. Låt eleverna skriva varsin fråga med koppling till boken. Frågorna kan handla specifikt om innehållet eller mer om vad man tyckte om boken.
2. När alla har skrivit en fråga läggs lapparna i en burk. Sedan drar alla elever varsin lapp.
3. Uppgiften blir sedan att mingla runt i klassrummet. När man träffar en annan elev som är ledig är det dags att använda sin fråga. Båda eleverna ställer sin fråga och ger svar. Sedan byter man frågor med varandra.
4. Efter det minglar man vidare tills man träffar någon ny och upprepar övningen.

## PAPPERSKORGEN

Detta är en läsförståelseövning där du ställer frågor om texten och eleverna samlar poäng genom att träffa papperskorgen med sin ihopskrynkade svarslipp.

Ni behöver en bunt med papperslappar och en papperskorg. Förbered frågor om innehållet i boken.

Exempel:

- Var bodde djinner?  
(I underjorden.)
  - Vad kunde djinnerna göra med människor?  
(Djinnerna kunde till exempel förvandla en människa till ett djur, göra människor galna, sjuka eller döda dem.)
  - Vad kunde djinnerna förvandla sig till?  
(Djinnerna kunde förvandla sig till ett djur, en människa eller en blandning av olika varelser.)
1. Dela in eleverna i par och dela ut några papperslappar till varje par.
  2. Ställ en fråga till eleverna.
  3. Eleverna diskuterar svaret i par och skriver ner sitt svar på en papperslipp.



4. Gå gemensamt igenom vad varje grupp har skrivit. De par som har skrivit rätt får skicka fram en fråna paret med svarsappen och ställa sig på ett led cirka 3 meter från papperskorgen.
5. Alla i ledet skrynklar ihop sin svarsapp. Därefter ska en i taget försöka träffa papperskorgen. De som lyckas få i sin svarsapp får ett poäng.
6. När alla har kastat sin svarsapp skriver ni upp poängen på tavlan eller så har varje par koll på sina egna poäng.
7. Därefter ställer ni nästa fråga och eleverna skriver ner sitt svar och så vidare.

## NÄRLÄSNING

Skriv en sammanfattning av boken och ge till alla elever. Dela också ut överstrykningspennor. Berätta att de ska vara detektiver och leta efter ord som du beskriver för dem.

Läs en mening i taget från din sammanfattning av boken högt och beskriv sedan ett ord i meningen. När de tror att de vet vilket ordet är stryker de över ordet.

Gör samma sak med alla meningar. När ni är klara samlar ni alla överstrukna ord på tavlan. Prata om vad orden betyder. Här är ett exempel på text där de understrukna orden är ord som du kan beskriva:

Djinner:

En djinn är en sorts ande. En djinn var en hamnskiftare. En hamnskiftare kan ändra utseende och likna en människa, ett djur eller olika varelser. Djinner finns i sagor, folktro och i religionen islam. Förr trodde man på djinner i stora delar av världen, somliga tror på djinner än i dag. Man trodde att djinner bodde i underjorden. Människor var väldigt rädda för djinnerna eftersom de kunde göra folk galna, förvandla människorna till djur, skada och till och med döda dem. I boken *Tusen och en natt* kan man läsa många sagor om djinner. En känd saga är sagan om Aladdin.



## FACIT LÄSFÖRSTÅELSE

1. Några exempel är häxor, troll, djinner och drakar.
2. I underjorden.
3. Ett exempel kan vara i samlingen Tusen och en natt.
4. Ibland översätts "djinner" till "andar".
5. Det är en ifrit på bilden.



6. Det finns berättelser om Kung Salomo i judendom, kristendom och islam.
7. Av "ökenvindens eld".
8. Man kunde säga några skyddande ord.
9. Ormar är vanligt i myter över hela världen.
10. Det är en varelse som kan byta utseende.
11. En amulett är ett föremål som ska skydda personen som bär det.
12. 

<b>salt</b>	<b>guld</b>	peppar	<b>silver</b>
<b>Guds namn</b>	<b>mynt</b>	sedlar	vitlök
<b>verser från Koranen</b>			
13. Mannen ska föreställa djinnen i sagan om Aladdin.
14. Eget svar.



15. Eget svar.

16. Eget svar.

17. Eget svar.

18. Eget svar.

19. Eget svar.

20. Eget svar.

### Sant eller falskt?

- |   |   |
|---|---|
| 1. Andar är ett annat ord för djinner.  | S |
| 2. Tusen och en natt är gamla sagor som kommer från Island.                       | F |
| 3. Djinner bor oftast i underjorden.  | S |
| 4. Djinnen i sagan om Aladdin var god.  | S |
| 5. I många berättelser är ghoulen ofta en kvinna.                                 | S |
| 6. Djinner besökte ofta brunnar och vattenkällor.                                 | S |
| 7. Genom att strö ut kryddor av olika slag i ett rum skyddar man sig mot djinner. | F |
| 8. Det berättas om djinnen Aisha Qandisha i Egypten.                              | F |
| 9. Aladdin är lat och fattig i sagan om Aladdin.                                  | S |
| 10. Man trodde att djinner ofta bodde på platser med mycket folk.                 | F |

### Vilket är ordet?

- |                 |              |
|-----------------|--------------|
| 1. tolkfor      | folktro      |
| 2. danra        | andar        |
| 3. injdn        | djinn        |
| 4. skifthamnare | hamnskiftare |
| 5. muatlte      | amulett      |
| 6. holgu        | ghoul        |
| 7. ntasifa      | fantasi      |
| 8. lortl        | troll        |