

Lärarhandledning för Kampen om Tusenvärld 2: Spegelbilden

Rekommenderas för årskurs 5-6. Kan användas på mellanstadiet och högstadiet.



SAGT OM DEL 1:

”Dunkelstjärnan är superbra. Har fått mina elever att vilja läsa. Vi har använt den som bänkbok och sedan har de diskuterat frågorna från lärarhandledningen i mindre grupper. Jag jobbar i ett mångkulturellt område och handlingen tilltalade dem.”

Marie, lärare i åk 6

”Boken var spännande och verklig! Jag gillade den och skulle gärna läsa uppföljaren.”

Isidor, 12 år

INNEHÅLL

Introduktion.....	3
Om SPEGELBILDEN	3
Sammanfattning.....	3
Teman i boken	3
Om lärarhandledningen.....	3
Upplägg och användning.....	4
Ordlista: Platser, personer och andra unika ord.....	5
Platser	5
Personer.....	6
Andra unika ord	7
Inför läsningen	8
Läsförståelse- och diskussionsfrågor	8
Aktivitetsförslag.....	15

INTRODUKTION

OM SPEGELBILDEN

SAMMANFATTNING: Spegelbilden är den andra boken i Kampen om Tusenvärld, en fantasyserie som i första hand riktar sig till läsåldern 10–13. Serien följer tolvåriga Julia och hennes tioåriga bror Edvin, två svenska barn som har upptäckt att deras bortgångne pappa var en stor hjälte i ett parallellt universum som heter Tusenvärld, samt deras vän Kasir, en ung prins på flykt från sin ödelagda värld. I Spegelbilden rymmer Julia och Edvin till Tusenvärld när de hör att Kasir behöver deras hjälp, trots att deras mamma tycker att det är för farligt. Kasir är inbegripen i en sorts rättegång mot Pallantu, ledaren för det styrande rådet i staden Pallantor där Kasir och många andra flyktingar bor. Julias och Edvins vän Trubaduren vill ha deras hjälp att bli med i rådet så att han kan hjälpa Kasir att vinna rättegången. Julia tror inte på Trubadurens plan och söker en hemlig kompromiss med Pallantu, vilket gör att hon sedan känner att hon har svikit sina vänner. Samtidigt blir Kasir kidnappad av Pallantus general Kareth, och utan hans beskydd blir Julia och Edvin bortjagade från akademien där de bor av Lalora, en äldre tjej som hatar dem. Med hjälp av två mystiska främlingar som kallar sig tempeltjänare reser Julia, Edvin och Trubaduren till Kareths borg och befriar Kasir. I rättegången som följer tar Kareth all skuld på sig så att Pallantu får sitta kvar som ledare för rådet. Rådet bestämmer sig dock för att ta emot Trubaduren som rådsmedlem. Julia försonas med Trubaduren som hon tror sig ha svikit med sin hemliga kompromiss, med Lalora som ligger på sjukhuset och sedan med sin mamma, som har tagit sig till Tusenvärld för att leta efter sina barn.

TEMAN I BOKEN: Spegelbildens handling kretsar kring frågor om fiendskap, försoning och att försöka förstå andras perspektiv. Hemma i Sverige blir Julia förvånad att upptäcka att en av hästtjejerna som hon upplever som mobbare faktiskt visar att hon bryr sig. I Tusenvärld samarbetar Julia med Pallantu trots att hon inte litar på honom, och till slut lyssnar hon på Lalora och försonas även med denna ”mobbare”. Förlust, sorg och identitetssökande figurerar också stort då Julia ständigt påminns om sin bortgångne pappa som var en stor hjälte och som hon gärna vill efterlikna. Kreativitet är ett annat viktigt tema då hela Tusenvärld bygger på grundantagandena att alla människor är kreativa och att det ger dem makt att förändra världen. Då Julias skaparkraft är att påverka andra människor med sina uppmuntrande eller nedsättande ord kan boken även leda till diskussioner om hur vi kan påverka andra med våra ord.

OM LÄRARHANDLEDNINGEN

Syftet med frågorna och aktivitetsförslagen i denna lärarhandledning är det som står i kursplanen för ämnet Svenska i grundskolan:

- ”Undervisningen ska stimulera elevernas intresse för att läsa och skriva. Genom undervisningen ska eleverna ges möjlighet att utveckla kunskaper om hur man formulerar egna åsikter och tankar i olika slags texter och genom skilda medier. Undervisningen ska även syfta till att eleverna utvecklar förmåga att skapa och bearbeta texter, enskilt och tillsammans med andra ... Eleverna ska även stimuleras till att uttrycka sig genom olika estetiska uttrycksformer.” (Lgr22)

I vissa av frågorna och aktiviteterna används Julias upplevelser som flykting för att aktualisera det som står i skolans värdegrund:

- ”Skolan ska främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse.” (Lgr22)

För att uppnå detta finns diskussionsfrågor till varje kapitel, formulerade för att ge tillfällen att upptäcka och diskutera sådant som finns ”på raderna” (som man kan läsa i själva texten), ”mellan raderna” (som man kan klura ut genom att reflektera över det man läst i texten) och ”bortom raderna” (som man kan komma fram till genom att tillämpa koncept som finns i texten på sitt eget liv och sin omvärld). Många kapitel har även en skrivutvecklingsfråga som lyfter fram en särskild aspekt av kreativt skrivande.

Aktivitetsförslagen i slutet av handledningen är tänkta att förse eleverna med tillfällen att bearbeta sina intryck av boken och omsätta i praktik det de har reflekterat över i texten genom att själva skriva kreativt. Om man har använt lärarhandledningen till Dunkelstjärnan kommer man att känna igen flera av aktivitetsförslagen; en del är dock nya.

UPPLÄGG OCH ANVÄNDNING: I denna handledning finns en **ordlista med platser, personer och andra unika ord** som man kan referera till ifall man till exempel har glömt vem någon karaktär är under läsningens gång.

Efter orddelen kommer ett antal **diskussionsfrågor** till varje kapitel. Dessa frågor kan användas i helgrupp, i mindre grupper eller individuellt efter läsningen av det aktuella kapitlet. Man kan också använda EPA-metoden (Enskilt, Par och Alla) i vilken eleverna först får reflektera själva och sedan diskuterar i par inför ett samtal i helklass. Man kan välja att använda samtliga frågor, eller så kan man välja fritt bland dem för att fokusera undervisningen på antingen läsförståelse eller kreativt skrivande, eller för att anpassa undervisningen till yngre eller äldre elever.

Efter diskussionsfrågorna kommer en del med **aktivitetsförslag**. Man kan välja ett eller flera av dessa att arbeta med när boken har lästs ut. Alternativt kan man titta på listan i förväg och välja ut någon aktivitet att hålla på med under läsningens gång.

Själva läsningen kan fungera på olika sätt beroende på elevernas läsnivåer och lärarens preferens. Till exempel kan alla läsa tyst eller i par, eller så kan läraren läsa högt medan eleverna följer med i sina egna exemplar eller bara lyssnar.

Frågor och diskussion ska förhöja läsoplevelsen, inte förstöra den. Kapitlen är korta, och läraren får avgöra själv när man ska stanna upp och diskutera och när man ska hoppa över

några frågor och läsa ”ett kapitel till”. Att låta eleverna njuta av boken kan inspirera dem till egen nöjesläsning som i längden kan ge mer än ett samtal om ett enskilda kapitel.

ORDLISTA: PLATSER, PERSONER OCH ANDRA UNIKA ORD:

Kännetecknande för fantasygenren är att författaren skapar en ny värld eller ändrar på viktiga detaljer i vår egen värld. Därför har fantasyböcker en tendens att kräva ett större ordförrådsbygge av läsaren, med nya namn, platser och begrepp som man saknar förkunskap om. Det är en del av fantasygenrens tjusning: man får upptäcka någonting helt annorlunda. Vissa läsare kan dock behöva hjälp att hålla reda på krångliga namn och annorlunda begrepp. Nedanstående ordlista omfattar sådana ord som är unika för Kampen om Tusenvärld eller som används på ett unikt sätt i serien. Tanken är inte att listan ska läsas i förväg utan snarare att den ska tjäna som hjälp att navigera bokens värld ifall man under läsningens gång har missat eller glömt någon detalj.

PLATSER:

Blomsterstaden: Paradisums gamla huvudstad som grundades av Angelica och byggdes med hjälp av bland annat Trubaduren och Henrik Andersson.

Bonavita: Maja Liljeström domän, en vacker landsbygd som numera är omgiven av mörk, farlig skog och öken.

Lantonia: En övergiven domän som fördunklarna har ödelagt trots att den skyddades av en av Henrik Anderssons mäktiga skapelser.

Pallantor: Paradisums nya huvudstad som grundades av Pallantu efter Angelicas död. Staden är en samlingsplats för mäktiga skapare och för flyktingar som söker skydd bakom dess vita murar.

Paradisum: Domänen som skapades av Angelica och som nu regeras av Pallantu och Rådet. Där finns den gamla huvudstaden Blomsterstaden och den nya huvudstaden Pallantor.

Sulallia: En stor, viktig domän som en gång var hem till Kasir och hans familj men som numera är en ruin under fördunklarnas kontroll. Trots att Sulallia har fallit och folket har skingrats är det sulalliska språket det största språket i Tusenvärld.

Trikonium: En domän som föll till fördunklarna för flera år sedan. Där skapades Dunkelstjärnan med hjälp av geniet Sindallus.

Tusenvärld: Ett parallellt universum som består av flera mindre världar som kallas för ”domäner”. Där fungerar kreativa uttryck som en sorts magisk kraft.

Åsvik: En stad i Sverige. Där bor Julia och Edvin med deras mamma och därifrån kom Henrik Andersson, Maja Liljeström, Angelica och Trubaduren.

PERSONER:

Angelica: En skulptör som var en av Åsviks stora konstnärer och en av Tusenvärlds största hjältar. Hon skapade Paradisum och grundade Rådet som arbetar för att försvara Tusenvärld från fördunklarna. Hennes skapartalang var att skulptera, och hon var bland de mäktigaste skaparna. Hon dog en tragisk död i Trikonium för flera år sedan.

Artesia: En tempeltjänare och överstepräst för den Store Skaparens tempel i Pallantor. Hennes skapartalang är att dansa.

Edvin: Julias tioåriga lillebror, son till Henrik Andersson. Hans skapartalang är kampsport, även känd som krigskonst på akademin i Pallantor.

Gryning: En flygande hjort skapad av Angelica. Gryning var Angelicas vän och stridskamrat i kampen mot fördunklarna.

Harito: En av lärarna i stridskonst på Akademin. Han är pappa till Lalora.

Henrik Andersson: Pappa till Julia och Edvin, känd som en stor hjälte i Tusenvärld. Han var en mäktig skapare med talangen att smida smycken och andra föremål. När boken börjar har han varit död i flera år.

Hullewin: En vänlig kille som är Edvins klasskamrat i krigskonstlektionerna och som Edvin sitter med vid måltider.

Julia: Bokens huvudperson, den tolvåriga dottern till Henrik Andersson. Storasyter till Edvin. Hennes skapartalang är att påverka andra med sina ord, och hon har otroligt stark potential.

Kareth: Rådsmedlem i staden Pallantor samt vapenutvecklare och general för stadens väpnade styrkor.

Kasir: Den tolvåriga prinsen av den fallna domänen Sullalia, numera flyktig. Hans skapartalang är att rita och måla, och han har potentialen att bli en stor skapare.

Klarana: Akademinns rektor. Hennes skapartalang är papperskonst.

Korak: En mäktig fördunklare som Julia och hennes vänner besegrade i den första boken.

Lalora: En äldre tjej som är stjärnelev i krigskonst på akademien. Hon är otrevlig mot Julia och Edvin.

Lars-Petter Modéus (Trubaduren): En gång musikprofessor i Åsvik och hjälte i Tusenvärld. Efter Angelicas bortgång knäcktes Lars-Petter av skuldkänslor och sorg och blev en hemlös alkoholist. Hans skapartalang är musik, och han har stor makt.

Maja Liljeström: Åsviks största konstnär som var verksam för ungefär hundra år sedan. I Tusenvärld är hon en mäktig skapare med talangen att måla. Hon har skapat den vackra domänen Bonavita där hon bor.

Malvus: En tempeltjänare med skapartalangen att kunna färdas i och forma drömmar.

Pallantu: En mäktig skapare som är ledare för Rådet i Paradisum och grundare av huvudstaden Pallantor. Hans huvudsakliga skaparkraft är ordkonst, men han har en mångfald av andra talanger.

Trubaduren: (Se ”Lars-Petter Modéus)

ANDRA UNIKA ORD:

Domän: En mindre värld inom Tusenvärld som skapare kan skapa åt sig själva. Många domäner är sammanlänkade via portalstenar.

Dunkelstjärnan: Fördunklarnas stora vapen, en liten boll av mörker som bland annat hade kraften att kontrollera tankar, stjäla skapartalanger och låta fördunklarna lämna Tusenvärld och ta sig ut till vår värld. Julia och hennes vänner förstörde Dunkelstjärnan i den första boken.

Fördunklare: Mystiska varelser som håller på att förstöra Tusenvärld. De kommer i många olika former och ser ut att bestå av skuggor och svart rök.

Skapare: Människor med tillräckligt stor skaparkraft för att göra en egen domän.

Skapartalang: En kreativ förmåga som kan användas som magi i Tusenvärlden, till exempel Trubadurens musik.

INFÖR LÄSNINGEN

Följande aktivitetsförslag kan bygga upp förförståelse inför läsningen av kapitel 1:

- Samtala om det som hände i Dunkelstjärnan och hur den slutade. Låt eleverna komma med gissningar och förhoppningar om vad Spegelbilden kan handla om.
- Titta på omslaget, baksidestexten och den första illustrationen. Prata om vad eleverna tror att bilderna handlar om och hur det påverkar deras förväntningar.
- Visa några exempel på fantasyböcker och prata om det som är typiskt för fantasygenren. Några exempel: saker och ting kan hända i en fantasybok som inte kan hända i verkligheten. Ofta finns det någon sorts magi. Många fantasyböcker utspelar sig i en annan värld. Gammaldags teknologi (till exempel svärd och facklor) är vanligt förekommande inom fantasy.

LÄSFÖRSTÅELSE- OCH DISKUSSIONSFRÅGOR:

Kapitel 1:

- Varför har Julia och Edvin varit borta?
- Hur reagerar deras mamma på Trubaduren? Varför?
- Föreställ dig att du är en av karaktärerna i kapitlet. Vem har du valt? Hur skulle du känna dig vid kapitlets slut?

Kapitel 2:

- Varför är det svårt för Julia att gå tillbaka till skolan?
- Varför blir Julia förvånad när Caroline kramar henne? Hur skulle du beskriva deras relation – är de vänner, fiender, någonting annat?
- När man skriver spänning är det vanligt att låta vissa kapitel sluta med en ”cliffhanger” – en situation som behöver en lösning eller en förklaring som förhoppningsvis kommer i nästa kapitel. Varför gör man så tror du? Skulle du kalla slutet på kapitel 2 en cliffhanger? Varför eller varför inte?

Kapitel 3:

- Vad har hänt med Julias och Edvins saker från Tusenvärld?
- Hur blir livet hemma hos Julia och Edvin efter att de hittat spegeln och dolken? Vad skulle du göra i samma situation?
- ”Hennes blod frös till is.” Vad tror du att detta betyder? Varför tror du att författaren valde att skriva så i stället för att bara skriva ”hon kände sig _____”?

Kapitel 4:

- Hur reagerar Julia och Edvin på den mörka figuren?
- Varför har Trubaduren kommit tillbaka för att hämta Julia och Edvin?
- Vad skriver Julia till sin mamma? Vad skulle du skriva i hennes situation?

Kapitel 5:

- Vart reser Julia, Edvin och Trubaduren? Hur tar de sig dit?
- På en skala 1 till 10, där 1 är minst farligt och 10 är farligast, hur farligt skulle du säga att det är för Julia och de andra i det här kapitlet? Varför?
- ”Julia rös ... hennes grepp om spegelns handtag hårdnade.” När man skriver om en känsla i en bok är det ofta bäst att *gestalta* – att visa känslan med karaktärens kropp och handlingar snarare än att bara skriva ”hon kände sig ____”. Hur tror du att Julia känner sig när hon kommer till Bonavita? Kan du komma på något annat sätt hon kan visa känslan med kroppen?

Kapitel 6:

- Hur använder Julia, Edvin och Trubaduren sina speciella krafter i det här kapitlet?
- Vem är Angelica? Varför vill Julia inte att Edvin ska prata om henne inför Trubaduren?
- Vad tror du kommer att hända i nästa kapitel? Varför?

Kapitel 7:

- Vad handlar sanningsprövningen mellan Kasir och Pallantu om?
- Tycker du att de borde gå med på Pallantus förslag? Varför eller varför inte?
- ”Hans mörka, perfekt formade ögonbryn höjdes en smula mot det smala silverband som löpte som en krona runt hans tinningar.” När vi beskriver karaktärer är det lätt att överanvända orden ”var” och ”hade”: ”Han var lång. Han hade blå ögon” osv. Ser du orden ”var” eller ”hade” i beskrivningen av Pallantu vid kapitlets början? Vad har författaren valt att göra i stället?

Kapitel 8:

- Varför bråkar Julia och Trubaduren med varandra?
- Skulle du hellre lita på Trubaduren eller Pallantu? Varför?

- De små detaljerna i en bok har inte uppkommit av en slump – författaren har valt varenda detalj. När man skriver en bok kan man ibland välja att ta med en liten, märklig händelse som inte verkar ha någon koppling till handlingen i övrigt. Genom att senare i boken visa att händelsen faktiskt var viktig kan man ge läsaren en ”aha!”-upplevelse. Märker du någon detalj i det här kapitlet som du tror kan visa sig vara viktig senare i boken?

Kapitel 9:

- Vad tycker Julia om att bli sedd tillsammans med Trubaduren i akademien? Varför?
- Vad gör Lalora i det här kapitlet, och hur reagerar Trubaduren?
- Om du skulle kunna ställa en fråga till en karaktär i det här kapitlet, vem skulle du välja och vad skulle du fråga?

Kapitel 10:

- Vem är Kasir? Varför pratar han annorlunda jämfört med Julia och Edvin?
- Beskriv konflikten mellan Julia och Kasir i det här kapitlet.
- Varför tror du att Kasir behöver en livvakt på akademien?

Kapitel 11:

- Vad händer i Julias dröm?
- Varför tror du att författaren har valt att ta med Julias dröm i boken?
- Varför vill Julia inte försöka prata sulalliska? Skulle du försöka om du var i hennes situation?

Kapitel 12:

- Sammanfatta kapitlets viktigaste händelser i 2-3 meningar.
- Varför tror du att Pallantu vill ha med sig Julia? Varför tror du att Julia följer med honom?
- ”Allt går att lära sig om man är tillräckligt motiverad”, säger Pallantu när Julia undrar om han inte har fel skapartalang för att skapa en portalsten. Vad tycker du är viktigare – naturlig talang eller motivation och hårt arbete? Varför?

Kapitel 13:

- Varför har Pallantu tagit med sig Julia till Lantonia?

- Hur reagerar Julia på den stora statyn? Hur skulle du beskriva hennes tankar om sin pappa?
- Tror du att Julia gör rätt i att öppna kistan? Varför eller varför inte?

Kapitel 14:

- Vad finns i kistan?
- Varför vill Julia inte att Edvin eller Kasir ska hämnas på Lalora?
- Varför är det plötsligt viktigt för Julia att lära sig sulalliska vid kapitlets slut? Tycker du att det är viktigt att lära sig språk i den riktiga världen? Varför eller varför inte?

Kapitel 15:

- Hur är livet för Julia som blind?
- Vad tänker Julia på medan hon väntar på Edvin och Kasir?
- När man skriver fantasy skapar man ofta saker som inte finns i den riktiga världen – till exempel flygande hjortar som kan prata. Om du skulle skapa en egen varelse som kunde vara livvakt åt Kasir och ledsagare åt Julia, vilken sorts varelse skulle du skapa?

Kapitel 16:

- Vilken sida tar Julia i sanningsprövningen? Varför?
- Skulle du säga att Pallantu har lurat Julia? Varför eller varför inte?
- Varför drar sig Trubaduren ur valet till rådet?

Kapitel 17:

- Varför är Edvin och Kasir i Blomsterstaden?
- Hur tror du att Kasir lyckas med att få Lalora att ge tillbaka kristallen och lämna dem ifred?
- Alla andra kapitel i boken har berättats ur Julias perspektiv – även om hon inte är berättaren så ”ser” läsaren bara sådant som hon ser och vet bara sådant som hon vet. Till exempel kan man ibland läsa hennes tankar i kursiv stil. Hur är det här kapitlet annorlunda? Varför tror du att författaren har valt att göra så?

Kapitel 18:

- Hur mår Julia efter mötet med rådet? Varför?
- Hur förändras Julias attityd till drömmen i det här kapitlet?
- Vem tror du försöker bryta in Julias dörr, och varför?

Kapitel 19:

- Hur lyckas Julia och Edvin fly rummet?
- Hur skulle du beskriva relationen mellan Julia och Edvin?
- Som författare får man välja hur mycket utrymme man ger varje händelse. Flykten från akademien hade kunnat sammanfattas i två eller tre meningar – i stället tog den flera sidor. Varför tror du att författaren valde att ”zooma in” på den här händelsen? Hur skulle det vara annorlunda om hela händelsen hade sammanfattats i tre meningar i stället för att få ett eget kapitel?

Kapitel 20:

- Hur lyckas Julia besegra Lalora?
- Vad är det för skillnad på Edvins syn på Lalora och Julias syn på henne?
- Hur skulle du känna dig om du var Trubaduren och såg Julia igen efter mötet i rådssalen? Hur skulle du känna dig om du var Julia?

Kapitel 21:

- Vad är Artesias och Malvus plan?
- Varför litar Trubaduren inte på Artesia och Malvus? Skulle du lita på dem?
- Boken heter Spegelbilden. Har du läst någonting i boken hittills som ger dig en idé om varför den heter så?

Kapitel 22:

- Vad är problemet med Pallantors murar enligt Malvus?
- Varför tror du att Pallantu är där i drömvärlden?
- När man skriver spänning hintar man ofta om kommande faror innan de händer, för att ge läsaren tid att känna oro inför det som ska komma. Ser du något exempel på detta i kapitlet?

Kapitel 23:

- Hur lyckas de få information ur Kareth?
- Varför fastnar Julia för ordet ”lantonisk”? Säger det ordet dig någonting?
- När man skriver fantasy skapar man ofta ett magisystem – regler för hur magi fungerar i ens fantasyvärld, vem som kan använda den, vilka begränsningar och nackdelar den

har osv. Hur skulle du beskriva magisystemet i den här bokserien? Har någon karaktär gjort någonting som känns som ett undantag?

Kapitel 24:

- Vad är deras plan för att rädda Kasir, och varför ska Julia och Edvin följa med?
- Försonas Julia med Trubaduren i det här kapitlet? I så fall hur?
- Vad är det för speciellt med fontänen? Hur påverkar det Trubaduren?

Kapitel 25:

- På vilket sätt påminner skogen om den i Bonavita? Har du någon teori om varför det är så?
- När man skriver deckare är det viktigt med ledtrådar och stora avslöjanden. Ser du ett exempel på någonting av detta i kapitlet eller i boken hittills?
- Varför tror Julia att Kareth är avundsjuk på henne? Tror du att hon har rätt eller fel?

Kapitel 26:

- Hur lyckas de ta sig ur spindelnätet?
- Vad händer när Julia slår ihop sin skaparkraft med Trubadurens?
- Hur går samtalet om dolken och svärdet mellan Edvin och Julia? Vad säger det om de två karaktärerna?

Kapitel 27:

- Julia kan förstå två ord som Gryning visslar – ”ja” och ”nej”. Kan du komma på en situation där man skulle behöva fler ord än så?
- Vad tycker du om gruppens sätt att ta sig igenom labyrinten? Hur skulle du känna dig om du var Julia? Om du var Edvin?
- När man skriver skräck eller spänning kan man ibland öka på spänningen genom att ta bort någon trygghet som karaktärerna tog för givet. Till exempel blir man jagad av velociraptorer och upptäcker plötsligt att de kan öppna stängda dörrar. Ser du något exempel på detta i kapitlet?

Kapitel 28:

- Hur lyckas Kareth fångsla Julia och de andra?
- Vad tycker Kareth om Julia? Varför?
- I de flesta böcker är det vanligt att författaren gör saker och ting farligare och mer allvarliga för huvudpersonerna när man närmar sig slutet. Tycker du att den här boken följer samma mönster? Varför eller varför inte?

Kapitel 29 (s. 246 - har fått överskriften ”31” i första upplagan):

- Hur lyckas Julia besegra Kareth?
- Varför tar Julia halsbandet? Skulle du göra det om du var i hennes situation?
- Tror du att samarbete kan vara ett viktigt tema i Spegelbilden? Varför eller varför inte?

Kapitel 30:

- Varför kidnappade Kareth Kasir?
- Hur uppför sig Pallantu under rättegången? Hur skulle du beskriva hans relation med Kareth?
- Vad tycker du om Rådets beslut att lägga ner sanningsprövningen mot Pallantu, att fångsla Kareth och att ta emot Lars-Petter som rådsmedlem? Varför?

Kapitel 31:

- Julia är villig att söka upp Lalora. Vad säger det om Julias personlighet? Skulle du göra samma sak?
- Varför hatar Lalora Edvin? Tycker du att hon har goda skäl eller inte?
- Varför helar Julia Lalora? Tycker du att det är ett bra beslut? Varför eller varför inte?

Kapitel 32:

- Varför har Julias mamma ändrat sig i frågan om Tusenvärld?
- Kan du komma på ett eller flera stora problem som har blivit lösta under bokens gång?
- När man skriver en bokserie brukar man bara delvis ”knyta ihop säcken” i slutet av en bok. Ser du några problem som finns kvar att lösa nu när boken är slut? Några frågor som fortfarande behöver svar?

AKTIVITETSFÖRSLAG

Följande förslag på skrivövningar, skrivprojekt och andra aktiviteter är tänkta att stimulera eleverna till eget skapande utifrån sin läsning. Tanken är inte att eleverna ska göra samtliga aktiviteter, utan läraren får välja fritt bland förslagen utifrån vad som passar eleverna bäst.

- *Sammanfattande bilderbok.* Gör en bilderbok med de viktigaste händelserna i Spegelbilden och en liten bild till varje händelse. Kan fungera individuellt, i grupp eller i helklass.
- *Favoriter.* Rita en bild av din favoritkaraktär eller favorithändelse i Spegelbilden. Skriv en beskrivning av den karaktären eller händelsen och förklara varför den är din favorit.
- *Bokrecension.* Skriv en recension av boken med sammanfattning och vad du tyckte om och inte tyckte om.
- *Spela teater.* Gör ett kort drama av en scen ur Spegelbilden.
- *Din skapartalang.* Skriv en text om någonting kreativt som du tycker om att göra – till exempel att sjunga, dansa, sporta, teckna, bygga osv. Beskriv hur det skulle kunna fungera som ”skapartalang” i Tusenvärld och hur du skulle använda talangen.
- *Skapa en egen värld.* Rita en karta över din värld och skriv om folken där och hur de lever. Beskriv gärna andra varelser som lever i din värld, och känn dig fri att låna några klassiska fantasyvarelser eller att skapa egna. Finns det något stort problem i din värld som behöver lösas? Någonting som skulle kunna bli det stora problemet i en fantasyberättelse? Finns det något speciellt vapen eller annat föremål i din värld som skulle kunna bli en del av lösningen?
- *Skapa en egen karaktär.* Skapa en egen karaktär som skulle kunna passa in i Spegelbilden eller som skulle kunna bli huvudpersonen i världen som du skapat i ”Skapa en egen värld” ovan. Rita karaktären och skriv en beskrivning, inklusive ett mål: vad vill din karaktär lyckas med? Stort plus om karaktärens mål är kopplat till det stora problemet som finns i världen.
- *Personbeskrivning.* Skriv en kort scen med valfri karaktär – du får ta en karaktär från Spegelbilden eller från en annan bok, eller så får du använda dig själv som karaktär. Försök att visa hur karaktären ser ut utan att använda orden ”är/var” eller ”har/hade”. (Till exempel, ”hennes blå ögon glittrade” i stället för ”hon hade blå ögon”.)
- *Egen fantasyberättelse.* Använd detaljerna från ”skapa en egen värld” för att skriva en kort fantasyberättelse. Innan man börjar med berättelsen är det viktigt att skapa en huvudperson med en tydlig beskrivning och ett tydligt mål, samt en plan för hur huvudpersonen ska uppnå målet och några hinder som ska göra det svårt längs vägen.
- *Nya perspektiv.* Välj ett kapitel ur Spegelbilden och skriv om det kapitlet utifrån en annan karaktärs perspektiv. Till exempel skulle man kunna skriva om när Julia och Edvin blir jagade av Lalora, fast ur Laloras perspektiv, eller om Julias första dag tillbaka på skolan, fast ur hästtjejen Carolines perspektiv.

- *Skriv kapitel 33:* Skriv ett eget kapitel av Spegelbilden som utspelar sig efter att Julia och Edvin har återförenats med sin mamma i kapitel 32. För att få idéer, tänk på vilka problem som fortfarande är olösta vid bokens slut, och försök att hitta ett sätt att lösa ett av problemen. Man kan också tänka på vilka frågor som inte är besvarade än och försöka hitta på svar till dem. Kapitlet skulle kunna handla om Julia eller en helt annan huvudperson – till exempel hennes mamma eller Pallantu. Ett annat alternativ är att skriva ett kapitel om någonting som hände under berättelsens gång men som inte kom med i boken – till exempel när Kasir kom till Kareths borg eller vad Trubaduren gjorde efter att ha skrämt Lalora med sin skaparkraft.