

# MIN HJEMMEOPGAVE

## LIV PÅ SPIL



# TAG TID PÅ DIN LÆSNING

Hvor lang tid bruger du på at læse teksten på næste side.

Læs teksten 3 gange. Tag tid hver gang.

Skriv til sidst, hvordan det gik.

Første gang:

Jeg brugte \_\_\_\_\_ minutter.

Anden gang:

Jeg brugte \_\_\_\_\_ minutter

Tredje gang:

Jeg brugte \_\_\_\_\_ minutter

Beskriv udviklingen fra første, til anden og tredje gang.

---

---

---

---

---

Søren Jessen er en dansk forfatter, der skriver bøger til børn og unge om emner, som mange kan genkende fra deres egen hverdag: venskab, identitet, konflikter og den digitale verden. Han skriver enkelt og tilgængeligt, men lader læseren tænke selv og mærke følelserne i historien. Han har skrevet *Liv på spil*, der handler om en dreng, som ved et tilfælde får fat i et mystisk spil, der hedder ALT. Gennem spillet opdager han, at han kan kontrollere mennesker omkring sig og styre deres liv, så det bliver til hans egen fordel. I starten virker det, som om han kan ordne problemer og få tingene til at gå, som han ønsker. Men langsomt går det op for ham, at når man "spiller gud", kan det få alvorlige konsekvenser: relationer bliver ødelagt, tillid forsvinder, og mennesker kan komme alvorligt til skade. Romanen stiller skarpt på magt, ansvar og fri vilje: Hvem må bestemme over hvem? Hvad sker der, når man tager kontrollen fra andre? Og hvordan finder man tilbage til ærligt venskab og respekt for andres valg?

Historien er spændende, men også tankevækkende. Den viser, hvor fristende det kan være at styre andre "for en god sags skyld", og hvorfor det i virkeligheden ikke er en hjælp, når man tager friheden fra dem. På den måde lægger bogen op til tanker om grænser, empati og ansvar - både online og i virkeligheden.

Den version af *Liv på spil*, som I læser, er en graphic novel. Det betyder, at fortællingen bliver fortalt gennem et slags samarbejde mellem tekst og billeder. Billederne viser handling, stemninger, ansigtsudtryk og miljø - de er ikke pynt, men er en vigtig del af selve fortællingen. Teksten står ofte i talebobler, tankebobler eller korte tekstfelter, der hjælper med at forstå, hvad personerne siger og tænker. Graphic novels minder om tegneserier, men har typisk en længere, sammenhængende historie og en mere indviklet fortælling. Når man læser en graphic novel, skal man læse både ord og billeder. Hvad fortæller farverne? Hvordan er personernes kropssprog? Hvad viser beskæringen? Kort sagt: En graphic novel er en bog, hvor billederne er lige så vigtige som teksten, og hvor man også læser billeder og talebobler for at forstå den samlede historie.



## ORDKLASSER OG TEGNSÆTNING

- 1) Sæt komma i alle sætningerne. Der skal være 1 komma i hver sætning.
- 2) Find 5 navneord i flertal. Sæt en rød streg under.
- 3) Find 5 udsagnsord. Sæt en blå streg under.

- 1) Drengen opdager at spillet ALT kan styre mennesker omkring ham.
- 2) Han ved ikke hvad spillet kan gøre.
- 3) I starten bruger han spillet men han tænker ikke over konsekvenserne.
- 4) Han styrer sine venner så de gør hvad han gerne vil.
- 5) Drengen tror at han kan løse sine problemer ved hjælp af spillet.
- 6) Spillet giver ham magt men andre betaler en høj pris.
- 7) Drengen tror han får alt hvad han ønsker sig gennem spillet.
- 8) Han ændrer på hverdagen i skolen hjemme og blandt vennerne.
- 9) Spillet som virker uskyldigt viser sig at være farligt.
- 10) Han vil gerne stoppe men han har svært ved at give slip.
- 11) Drengen opdager at han er gået for langt.

I teksten skal du finde 10 navneord. Du skal skrive dem i bøjningsskemaet herunder. Du skal bøje alle de 10 ord, du finder. Du skal skrive hele ordet. Skriv pænt og læseligt.

Hvilken bøjning - sæt kryds.	Ental ubestemt	Ental bestemt	Flertal ubestemt	Flertal bestemt
læseren		X		
bøger				
spil				
billederne				
tegneserier				
fortællingen				
bog				
bogen				
talebobler				
virkeligheden				
kombinationerne				

**FORKLAR ORDET GRUNDIGT.** Undersøg ordets betydning og forklar med dine egne ord.

**relationer**

## TEGN ORDET PÅ 2 MINUTTER

Her har du fire ord fra teksten. Lav en lille tegning til hvert ord, som tydeligt beskriver ordets betydning. Du må gerne tegne tændstikmænd, men gør dig alligevel umage. Hvis du ikke forstår ordet, må du undersøge dets betydning.

KONFLIKT

DIGITAL

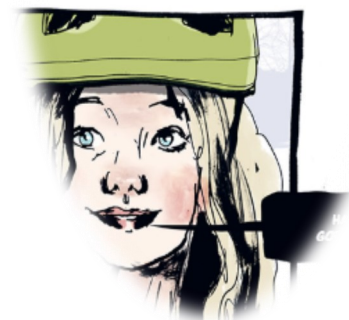
ANSVAR

EMPATI



## Har du gjort dig umage?

Lad os se, hvor grundigt du har læst teksten  
Svar på disse spørgsmål. Hvis du ikke kender svaret, må du gå tilbage og finde det i teksten.



1) Hvad skriver Søren Jessen typisk bøger om?

---

---

2) Hvorfor virker spillet ALT i starten som en god løsning for drengen?

---

---

3) Hvilke konsekvenser får det for drengen, når han begynder at "spille gud"? Nævn mindst to.

---

---

4) Hvorfor er billederne lige så vigtige som teksten i en graphic novel?

---

---

5) Hvad er en graphic novel, ifølge teksten?

---

---

## DU SKAL ØVE STAVEORD

Du skal KUN øve én af de tre sværhedsgrader

Du skal vælge en sværhedsgrad, som passer til dig. Det må ikke være for let. Det må ikke være for svært.

Du skal helst kunne stave alle ord uden fejl, når du har øvet dig.

dansk

venskab

tillid

bogen

grænser

empati

miljø

forstå

teksten

forfatter

venskab

digitale

mystisk

problemer

spændende

virkeligheden

samarbejde

talebobler

tilgængeligt

kontrollere

konsekvenser

tankevækkende

samarbejde

ansigtsudtryk

tekstfelter

sammenhængen

beskæringen