



Lärarhandledning ”Spionerna”

FÖRBEREDELSE

Hej!

Spionerna är en interaktiv föreställning där eleverna själva deltar i berättelsen och gestaltningen. Under ledning av våra pedagoger förvandlas barnen till spioner som löser ett spännande mysterium. Genom lekfullhet, fantasi och samarbete bygger vi tillsammans en saga fylld av kluriga utmaningar och kreativa lösningar. Workshopen är anpassad för elever i förskoleklass upp till årskurs 3.

Syfte och mål

Workshopen syftar till att:

- Stärka elevernas fantasi och kreativitet.
- Träna samarbete och problemlösning.
- Utveckla elevernas förmåga att uttrycka sig genom kropp och röst.

Praktisk information

- Ca 45 minuter
- 1 klassrum med stolar, där alla har varsin stol.
- Max 15 elever + 1 vuxen från skolan som känner eleverna.
- 1 dramapedagog på plats som leder workshopen.
- Material: papper och pennor till eleverna.

FAKTA

Så här förbereder du eleverna

Inledande diskussion

Börja med att prata om spioner. Vad är en spion? Hur arbetar de, och varför behövs de?

Låt eleverna dela sina tankar och funderingar om spioner, detektiver och agenter.

Använd frågor som:

- Vad tror ni krävs för att vara en bra spion?
- Har ni sett spioner i filmer eller böcker? Hur skildras de?

Under workshopen kan vi använda olika begrepp som *spion*, *detektiv* och *agent*:

- En **spion** jobbar hemligt och samlar information för ett land eller en grupp.
- En **detektiv** löser mysterier genom att hitta ledtrådar.
- En **agent** gör olika viktiga uppdrag, som att hjälpa andra eller hålla saker hemliga.

Bygg karaktärer och gå in i roll

För att hjälpa eleverna att leva sig in i temat kommer de få skapa egna spionkaraktärer.

Gör detta genom:

- Att välja ett spionnamn och en täckmantel (exempelvis "Agent Skugga").
- Att skriva en kort bakgrund: Vad är deras specialitet? Teknikexpert, språk, ledarskap m.fl.

Praktiska förberedelser

Låt eleverna testa att gå in i sin spionroll genom små praktiska övningar:

- *Skuggningsövning*: Låt dem försöka följa varandra utan att bli upptäckta.
- *Observation*: Memorera detaljer i rummet och låt någon ta bort en sak. Se om de kan lista ut vad som saknas.

LGR22 Övergripande mål och riktlinjer

Genom att arbeta med **Spionerna** får eleverna träna på flera färdigheter inom läroplanen på ett lekfullt och engagerande sätt.

KOPPLA
TILL LGR

Samhällsorienterande ämnen (SO)

- **Problemlösning och beslutsfattande**

Eleverna tränar på att tolka ledtrådar och fatta beslut i grupp, vilket kan kopplas till hur man löser problem tillsammans.

Svenska

- **Samtal och samarbete**

Under workshopen får eleverna öva på att uttrycka sig muntligt, lyssna och samspeja med andra.

Lgr22: "Att lyssna aktivt och återberätta viktiga delar av ett innehåll" s.225

Matematik

- **Logiskt tänkande och problemlösning**

Spionmysterier involverar ofta ledtrådar som kräver logiskt tänkande, sortering och mönsterigenkänning – viktiga färdigheter inom matematik.

Lgr22: "Problemlösning i vardagliga situationer." s.56

Teknik

- **Tekniska lösningar och kreativitet**

Uppgifter som att designa spionprylar eller använda hemliga koder kan kopplas till teknikämnet.

Lgr22: "Egna konstruktioner där man tillämpar enkla mekanismer och använder teknikens ord och begrepp." S.258

Skolans värdegrund och uppdrag

- **Skapa och lösa problem tillsammans**

Workshopen stärker elevernas förmåga att samarbeta och lösa problem, vilket är en del av skolans övergripande mål att utveckla social kompetens.

Lgr22: "Skolan ska stimulera elevernas kreativitet, nyfikenhet och självförtroende samt deras vilja att pröva och omsätta idéer i handling och lösa problem. Eleverna ska få möjlighet att ta initiativ och ansvar samt utveckla sin förmåga att arbeta såväl självständigt som tillsammans med andra" s.8

UNDER WORKSHOPEN

Genomförande

När pedagogen kommer till klassen kliver de tillsammans in i roller som hemliga agenter och spioner. Pedagogen leder dem att utföra övningar som förstärker känslan av gemenskap och att vi är på ett hemligt uppdrag. Eleverna kommer få arbeta tillsammans i helgrupp och även i mindre grupper med enskilda uppgifter som de ska samarbeta för att lösa. Det är en gemensamt skapande process. Eleverna ska få utrymme att utforska sina roller och uppgifterna och leva sig in i situationen och teaterspelet.

Tänk på

Som lärare är din närvaro mycket värdefull för att stödja eleverna under detta uppdrag. Vi uppmuntrar dig att vara med i bakgrunden som en trygg punkt, samtidigt som du lämnar utrymme för eleverna att själva utforska sina roller som agenter och spioner.

Under aktiviteten är det vi som leder övningarna och guidar eleverna. Din roll som lärare är att låta eleverna leva sig in i situationen och verkligen ta sig an sina roller.

Det är viktigt att låta eleverna ta initiativ och låta berättelsen och uppgifterna växa fram genom deras egna upplevelser och samspel. Din stöttning och närvaro betyder mycket för att skapa en positiv och inspirerande upplevelse!

EFTERARBETE & FÖRDJUPNING

Så här följer du upp med eleverna efteråt

Efter att ha deltagit i **Spionerna**-workshopen kan läraren följa upp med aktiviteter som förstärker upplevelsen och hjälper eleverna att bearbeta och använda det de lärt sig:

1. **Diskutera upplevelsen**
Låt eleverna dela med sig av vad de tyckte var roligt, spännande eller nytt under workshopen. Vad lärde de sig om att samarbeta?
2. **Skapa en spionhistoria**
Be eleverna att tillsammans eller individuellt hitta på en fortsättning på mysteriet de löste under workshopen. De kan skriva, rita eller dramatisera berättelsen.
3. **Utforska samarbete och problemlösning**
Diskutera vikten av samarbete: Hur hjälpte de varandra att lösa mysteriet? Vad gör ett bra team?

Tips på vidare fördjupning

Fortsätt gärna på temat i klassrummet! Här är några förslag:

- **Berätta vidare:** Be eleverna skriva eller rita vad som hände efter att mysteriet löstes.
- **Skapa en egen spionberättelse:** Låt klassen tillsammans hitta på och spela upp en egen spionhistoria.
- **Utforska problemlösning:** Använd problemlösning i andra ämnen, till exempel matematik eller NO, för att stärka kopplingen mellan leken och lärandet.
- **Designa en egen Hemlig Spion:** Använd återvunnet material, tyger och tidningsurklipp för att designa en karaktär. Skapa en bakgrundshistoria: Vad är spionens specialförmåga? Vilka är deras viktigaste verktyg?

IDÉER!

Spionens hemliga signal meddelanden

Mål: Träna samarbete och koncentration i en lekfull miljö.

1. Eleverna sitter i en cirkel. En person utses till "spion" och går ut ur rummet.
 2. Klassen väljer en "hemlig agent" som ska ge en signal (t.ex. klappa händerna, peka eller blinka) som alla andra ska följa.
 3. Spionen kommer tillbaka och försöker lista ut vem som är den hemliga agenten. Under tiden försöker agenten ge sin signal utan att bli upptäckt.
 4. När spionen gissar rätt eller ger upp, börjar leken om med nya roller.
-

Fördjupningsuppgift: Smygleken – Spionens uppdrag

Mål: Öva rörelse, smidighet och uppmärksamhet. (Ungefär som 1,2,3 rött ljus)

1. Placera ett föremål (t.ex. en leksak eller ett "hemligt dokument") i mitten av rummet.
 2. En elev är "vakten" och står bredvid föremålet med ryggen vänd mot klassen.
 3. Resten av eleverna är spioner och ska smyga sig fram för att stjäla föremålet.
 4. Om vakten hör eller ser någon röra sig, pekar de på spionen, som då måste gå tillbaka till start.
 5. Leken fortsätter tills en spion lyckas ta föremålet.
-

Fördjupningsuppgift: Spionens kodspråk

Mål: Stimulera språkutveckling och fantasi.

1. Berätta att spioner ofta använder hemliga koder för att kommunicera. Idag ska eleverna skapa sitt eget kodspråk!
 2. Dela in eleverna i små grupper och låt dem hitta på ett "spionord" för tre vanliga saker i klassrummet (t.ex. bord, bok, stol).
 3. Grupperna får presentera sitt kodspråk genom att visa på föremålen och säga sina nya ord.
 4. Därefter kan grupperna försöka använda sitt kodspråk i korta meningar, t.ex. "Ge mig boken" fast med sina nya ord.
-

Spionkodning och hemliga meddelanden (Åk 2-3)

- **Syfte:**

Att låta eleverna leka med hemliga koder och meddelanden på ett roligt och enkelt sätt. Övningen tränar deras nyfikenhet, kreativitet och förmåga att läsa och skriva.

Så här gör ni:

1. **Vad är hemliga koder?**

- Börja med att förklara att en kod är ett sätt att gömma meddelanden så att bara vissa kan förstå dem. Fråga eleverna om de hört talas om spioner eller skattkartor som har hemliga meddelanden!
 - Säg att idag ska de få lära sig att göra och läsa hemliga koder – precis som riktiga spioner!
-

2. **Lär er enkla koder:**

- **Flyttkoden (Caesar-kod):**
Förklara att vi kan flytta varje bokstav några steg framåt i alfabetet för att skapa ett hemligt språk. T.ex.:
 - Om vi flyttar 1 steg blir "A" = "B", "B" = "C", och så vidare.
 - Ge ett exempel som: *"Hej" blir "Ifk" om vi flyttar varje bokstav 1 steg framåt.*
 - Öva tillsammans genom att koda och avkoda enkla ord som *"sol"* eller *"kul"*.
 - **Spegeltext:**
Visa eleverna hur man kan skriva ord baklänges. T.ex.:
 - *"Hej"* blir *"jeH"*.
 - Låt eleverna prova att skriva sina egna namn baklänges och se hur de ser ut!
 - **Sifferkoden:**
Ge eleverna ett enkelt alfabet där varje bokstav har ett nummer (se tabell nedan). Förklara att vi kan skriva hemliga meddelanden med siffror i stället för bokstäver!
 - T.ex.: *"HEJ"* = 8-5-10.
-

3. **Lek med koderna:**

- **Skriv hemliga meddelanden:** Låt eleverna skriva korta meddelanden till varandra med någon av koderna (flyttkod, spegeltext eller sifferkod).
- Byt lappar och försök lista ut varandras hemliga meddelanden.
- Ge en liten belöning (t.ex. applåder eller klistermärken) till de som löser ett meddelande!

Film- eller boktips om spioner

Böcker

"Hemliga Klubben" av Susanne MacFie. En serie om två vänner som startar en klubb för att lösa mysterier i sin stad.

"Mystiska skolan"-serien av Katarina Genar. En spännande berättelse om mystiska saker som händer på en skola.

"Spiongänget: Det hemliga uppdraget" av James Ponti

"Mac mästerspion" av Mac Barnett. En hel del humor, äventyr, historia och absurditeter.

"Spionen" av Lena Lilleste. Lättläst serie om Max och Penny är superbra på att lösa mysterier.

Filmer och TV-serier

"Spy Kids" (2001) Actionfyllda och roliga filmer om barn som blir spioner och räddar världen.

"Harriet Spionen" (1996) Om en flicka som älskar att spionera och skriva ner allt hon ser – tills det leder till problem.

"Agenterna" (SVT Barn) En svensk barnserie om två syskon som löser mysterier tillsammans.

<https://www.svtplay.se/agenterna>

"My Spy" (2020) En komisk actionfilm om en ung flicka som blir vän med en hemlig agent.

"Spies in Disguise" (2019) En animerad film där en spion förvandlas till en duva – och får hjälp av ett ungt geni.

"Tintins Äventyr" Klassiska historier om Tintin som utför farliga uppdrag och löser mysterier.

Dessa tips kan anpassas efter elevernas intressen, och många av böckerna och filmerna kan inspirera till att fortsätta arbeta med teman som spionage, mysterier och problemlösning i klassrummet!