

# Lærerveiledning til «Kan du leve av dataspill? Del 2: For deg som er glad i å fortelle»

Mål med opplegget:

Å vekke elevenes interesse for sakprosa:

- ✓ gjennom at elevene utforsker tekstene
- ✓ gjennom at elevene setter ord på sin personlige leseopplevelse
- ✓ gjennom at elevene diskuterer temaer som tas opp i teksten
- ✓ gjennom at elevene reflekterer kritisk over tekstenes påvirkningskraft og troverdighet
- ✓ gjennom at elevene bruker sakprosaetekster som inspirasjon og modell for egne tekster

*Flere av spørsmålene i denne veiledningen er hentet fra del 1 av teksten.*

## Før lesing

**Elevene kan sitte sammen i smågrupper. Her er det fint å sette elever som har greie på gaming i hver sin gruppe slik at de kan dele av sin erfaring. Se på overskriften først.**

- Hvilket inntrykk får dere av teksten gjennom å lese overskriften?
- Hvilken erfaring har dere med dataspill og spillutvikling?
- Kunne noen av dere tenke dere å jobbe med dataspill på en eller annen måte?
- Hvordan kan det å være glad i å fortelle være interessant for spillbransjen?
- Liker du å fortelle din mening om ting?

## Underveis

Legg merke til hvordan forfatteren bruker appellformer i teksten sin. Strek under eksempler som du finner.

Tenk på hvordan du synes forfatteren bruker språket til å henvende seg til leseren.

Hva synes du er mest interessant i teksten? Strek under.

## Etter lesing

### Klassesamtale/i grupper:

- Hvilken sjanger vil dere si at denne teksten er?
- Hva er hovedformålet med denne teksten? Hvem er målgruppa?
- Hvordan er retoriske appellformer brukt for å oppnå dette formålet?
- Hvordan synes dere språket er brukt som et virkemiddel?
- I hvilken grad synes dere forfatteren lykkes med å nå ut med formålet sitt og til målgruppa?
- Hva var mest interessant i teksten for deg? Utdyp svaret ditt.
- Hvis du måtte velge mellom å være en spillkritiker eller en manusutvikler, hva ville du valgt? Hvorfor?

### Videre:

- Spill inn en video der dere i par eller individuelt anmelder et spill, en film eller en bok på tre minutter. Her kan TikTok brukes. Følg rådene som Rune Fjeld Olsen gir i teksten.
- Skriv et leserinnlegg der du forteller din mening om dataspill.
- Lag et lite utkast til et manus som skal hete «Drømmespillet». Hva ville spillet handlet om? Hvem er karakterene og hva skal de drive med? Bruk tipsene som Ellen Lyse Einarsen gir i teksten. Jobb gjerne sammen flere for å trene på samarbeid.