

Lektionsplanering

Årskurs: Årskurs 3

Ämne: Samhällskunskap

Tema: Mytologi genom teater och rollspel

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Berättande och dramatiska uttrycksformer i skrift och bild.

Betygskriterium (E)

Eleven kan återberätta och ge exempel på myter och legender.

[Lgr22, Samhällskunskap, Åk. 1-3]

Lärarledda instruktioner

1. Introduktion till teater (10 min)

- Berätta kort om vad teater är och dess betydelse i att berätta historier.
- Introducera eleverna till mytologiska teman som de kommer att arbeta med.
- Visa några exempel på mytologiska berättelser.

2. Rollfördelning (15 min)

- Dela ut rollerna i den mytologiska berättelsen. Varje elev får en karaktär att spela.
- Gå igenom varje karaktärs bakgrund och egenskaper.
- Låt eleverna diskutera hur de uppfattar sina karaktärer.

3. Provspelning (15 min)

- Eleverna får träna på sina roller och improvisera scener utifrån manuset.
- Cirkulera i klassrummet och ge feedback på hur de kan utveckla sina karaktärer.

4. Uppspelning (10 min)

- Låt grupperna framföra sina improviserade scener för varandra.
- Diskutera efter varje uppspelning hur de tolkade sina karaktärer och om det fanns något de lärt sig om myten.

Ämnesinnehåll

Här listas viktig kunskap och ämnesinnehåll som eleverna behöver känna till eller lära sig i undervisningen. Försök se till att allt nedan tas upp på lektionen eller följs upp på andra sätt.

- **Mytologi:** Förstå vad mytologi är och dess funktion i olika kulturer som ett sätt att förklara världen.
- **Kända myter:** Lär dig om några av de mest kända myterna från både grekisk och nordisk mytologi.
- **Teater:** Utforska hur teater används för att berätta historier och hur skådespelare gestaltar karaktärer.
- **Kreativitet:** Använd kreativitet för att bygga upp karaktärer och utveckla scener.
- **Samarbete:** Arbeta tillsammans i grupper för att skapa en teaterföreställning.

Ordkollen

Ord	Förklaring	Etymologi
Mytologi	Läran om myter, berättelser om gudar och hjältar.	Grekiska: mythos (berättelse)
Teater	En konstform där människor framför historier genom skådespeleri.	Grekiska: theatron (åskådarplats)
Rollspel	En lek där deltagarna spelar ut karaktärer och handlingar.	Engelska: role-playing
Karaktär	En person eller varelse i en berättelse eller teater.	Grekiska: karakter (uttryck)
Improvisera	Att bjuda in till förändring och att tänka snabbt på egna fötter.	Latin: improvisus (oväntad)

Diskussionsfrågor

- A. På vilket sätt kan myter spegla kulturen där de kommer ifrån? Ge exempel.
- B. Vad kan man lära sig om människor genom att studera deras myter?
- C. Hur kände du dig när du spelade din karaktär – var det en utmaning eller roligt?

Aktivitet

Eleverna ska uppleva att de är en del av den mytologiska berättelsen genom att skapa en kort teaterföreställning. I grupper om 4-5 personer kommer de

att välja en myt att framföra. De ska skriva en enkel manus tillsammans och öva på att framföra sina roller, med fokus på att uttrycka karaktärernas känslor och tankar. Varje grupp ges 20 minuter att förbereda sig innan de presenterar sina föreställningar för hela klassen.

Exit-ticket

Fråga	Svar
1. Vilken myt valde ni att framföra?	
2. Hur väl förberedde ni er?	
3. Vad lärde ni er om er karaktär?	
4. Nämn en sak du gillade mest med dagens lektion.	
5. Vilket kändes mest utmanande?	
6. Om du fick göra om det, vad skulle du ändra på?	
7. Hur tror du publiken uppfattade er framträdande?	
8. Vilka känslor ville du förmedla genom din roll?	

Hemuppgift

Eleverna ska skriva en kort berättelse (1-2 A4) som knyter an till en mytologisk karaktär. Berättelsen ska innehålla de känslor och tankar som karaktären upplever under en specifik händelse. De ska även inkludera detaljer om karaktärens bakgrund och hur denne relaterar till de andra karaktärerna.

Citat

“Allt som en dröm är av en annan värld.” – Platon, ca 380 f.Kr. Citatet handlar om hur myter och legender kan återspegla drömmar och fantasier, vilket ger en djupare förståelse för vår mänskliga upplevelse.

Tags: [Lektion](#)