Djuphavsjul

lärarhandledning till Sveriges Radios julkalender med kopplingar till läroplanerna för anpassad grundskola och anpassad gymnasieskola



Innehåll

Djuphavsjul **1**
Julkalendern 2026: Lärarhandledning för de anpassade skolformerna **3**
Inledning 3
Introduktion till Djuphavsjul 5
Lärarhandledning för varje avsnitt **6**
Avsnitt 1 6
Avsnitt 2 8
Avsnitt 3 9
Avsnitt 4 11
Avsnitt 5 12
Avsnitt 6 13
Avsnitt 7 14
Avsnitt 8 15
Avsnitt 9 16
Avsnitt 10 17
Avsnitt 11 18
Avsnitt 12 19
Avsnitt 13 20
Avsnitt 14 21
Avsnitt 15 22
Avsnitt 16 23
Avsnitt 17 24
Avsnitt 18 25
Avsnitt 19 26
Avsnitt 20 27
Avsnitt 21 28
Avsnitt 22 29
Kopplingar till Lgra 22 och Lgyan25 ..... **30**
Lgra22: Läroplan för anpassade grundskolan 30
Exempel från kursplaner för anpassad grundskola 31
Lgyan25: Läroplan för anpassade gymnasieskolan 34

Julkalendern 2026: Lärarhandledning för de anpassade skolformerna

Inledning

Årets julkalender *Djuphavsjul* passar i första hand elever från årskurs 6 i anpassade grundskolan upp till gymnasiet, men kan användas med många olika elevgrupper beroende på elevernas behov, erfarenheter och intressen.

Den här lärarhandledningen innehåller stödmaterial till Sveriges Radios julkalender 2026. Syftet är att göra det enklare att lyssna tillsammans med eleverna och att skapa samtal, gemensamma upplevelser och lärande kring berättelsen.

Varje avsnitt i handledningen innehåller:

- en kort sammanfattning av avsnittets handling
- frågor som stöd för hörförståelse och återberättande
- diskussionsfrågor utifrån teman i berättelsen
- kreativa uppgifter som hjälper eleverna att bearbeta innehållet på olika sätt.

Ni behöver inte använda alla delar av handledningen. Välj gärna de frågor och aktiviteter som passar just era elever. Materialet kan anpassas och förenklas efter gruppens behov.

I julkalenderns ljuddrama får eleverna möta en spännande berättelse genom ljud, musik och olika karaktärer. Att lyssna tillsammans kan stärka elevernas hörförståelse, kommunikation och ordförråd. Det ger också möjlighet att träna på att göra förutsägelser, tolka händelser och samtala om känslor, relationer och viktiga frågor som berättelsen väcker.

Flera av diskussionsfrågorna i handledningen knyter an till övergripande teman som återkommer under hela december. Ni kan därför välja att följa ett tema över tid och låta elevernas tankar utvecklas under arbetets gång.

På julkalenderns webbplats och på SPSM:s webbplats finns också kompletterande material och aktiviteter kopplade till berättelsen.

Vi hoppas att handledningen ska göra decembers lyssning till en rolig, tillgänglig och meningsfull upplevelse för både elever och lärare.

Om tillgänglighet

Elever tar till sig berättelser på olika sätt. Därför innehåller handledningen förslag på visuellt stöd, samtalsstöd, återberättande och kreativa aktiviteter. Anpassa gärna materialet utifrån elevernas kommunikativa, språkliga och kognitiva förutsättningar.

Hur ni kan lyssna på julkalendern

Varje avsnitt är cirka 10 minuter långt och publiceras dagligen 1-24 december kl. 05.00.
Avsnitten finns i Sveriges Radios app och på julkalenderns webbplats www.sr.se/julkalendern

På måndagar kan ni även lyssna på helgens avsnitt tillsammans. Om ni vill kan ni använda sammanfattningarna i handledningen för att repetera handlingen eller skapa förförståelse inför dagens lyssning.

Lyssna på julkalendern:
sverigesradio.se/julkalendern

Stöd för lyssningen

Handledningen innehåller förslag som kan användas före, under och efter lyssningen. Välj de delar som passar din undervisning och elevgrupp.
Några exempel:

- Bekanta er med karaktärerna och deras röster innan ni börjar lyssna.
- Använd bildstöd, föremål eller andra uttrycksformer om det stärker förståelsen.
- Uppmärksamma känslor, relationer och viktiga händelser i berättelsen.
- Arbeta med sammanfattningar, nya ord eller förutsägelser inför lyssningen.
- Använd frågorna i handledningen som stöd för samtal, återberättande och reflektion.

Efter julavslutningen

Julkalendern avslutas på julafton. Om ni inte hinner lyssna klart före lovet kan eleverna fortsätta hemma eller tillsammans på fritids. Sammanfattningarna och frågorna i handledningen kan användas som stöd för de sista avsnitten.

Julkalendern finns kvar att lyssna på som podd i ett år efter sändning. Berättelsen och handledningen går också att använda under resten av läsåret, till exempel i arbete med teman som vänskap, havet, energi och hållbarhet.

Teman att arbeta vidare med

Berättelsen berör flera teman som kan följas genom hela december, till exempel:

- Känslor, vänskap och relationer
- Energi
- Vad vi behöver för att leva
- Havet och djuphavet
- Demokrati och diktatur

På www.spsm.se/sr-julkalender2026 Finns PDF:er med förslag på tematiska planeringar i bild och svenska samt matematik och samhällsorienterande ämnen.

Introduktion till Djuphavsjul

Att läsa högt innan ni börjar lyssna på julkalendern

Året är 2246. Djupt nere på havets botten ligger en kapsel av glas, med en hel stad inuti. Där har människoinvånare levt i 200 år och där bor barnen Vallma och Alliot.

När vi möter Vallma och Allott är det julens första dag, 1 december – eller som det heter i Kapseln, kulember. Ja, i Kapseln firar man jul hela kulember, alla dagar. Det har chefsteknologen Knat bestämt, för han är helt galen i jul. KUL JUL är det som gäller!

Men det finns en sak som inte är så kul, och det är att Vallmas pappa är försvunnen. Pappa Mande gav sig av mot ytan, men han har nu varit borta i nästan tre år. Vallma är orolig, för där ute finns undervattenspirater.

Och hur står det till med Kapselns teknikhjärta egentligen? Är invånarna verkligen trygga där nere?

Det är en spänningsfylld och rolig berättelse ända fram till sista avsnittet!

Lärarhandledning för varje avsnitt

Avsnitt 1

Kort sammanfattning

Djupt nere på havets botten ligger en kapsel av glas med en hel stad inuti. Där bor barnen Vallma och Alliot. Det är julens första dag, 1 december år 2246, för i Kapseln firar man jul hela december. Alla som bor i kapseln samlas på torget för att se chefsteknolog Knat starta den varma snön. Det är fest för alla! Vallma tycker att det är extra spännande, eftersom hennes pappa har lovat komma tillbaka till kapseln just vid den första snön. Hon längtar och hoppas så mycket att det skulle vara sant. På torget avslöjas en stor överraskning – ett stort paket. Vallma gissar vad som kan finnas i paketet, men hon gissar helt fel. Det är inte alls som hon tror. Det känns ledsamt för Vallma. Precis då hörs det ett märkligt ljud i högtalarna. Det brusar och sprakar. Det är en röst som pratar och den säger en varning. Rösten säger: ”...vi har inte mycket tid kvar. ” Vallma känner igen rösten på den som pratar.

Vanligt förekommande ord:

havets botten, kapsel, stad, människor, jul, första, dag, (varm)snö, kapselklocka, pappa Mande, röst, torget, paket, musik

Ord som kan behöva förklaras

Kapsel, djuphavsfiskar, kapselklocka, jordytan, chefsteknolog, hydraulik, överraskning, brus, invigd, hoppas, hopplös

Frågor om handlingen

1. **Vad är Kapseln för något?**
   Svar: Kapseln är en gigantisk rund boll av glas som ligger på botten i djuphavet.
2. **Var finns kapseln?**
   Svar: Den ligger på havets botten.
   Titta på djuphavskartan och prata om ytan och bottnen.
3. **Vilka bor i kapseln?**
   Svar: En stad med människoinvånare.
4. **Alla invånarna har en kapselklocka på armen. Vad är det?**
   Svar: Klockan är som en klocka, radio, hälsomätare och telefon i ett.
   Jämför med smartklocka och telefon.
5. **Vilka är Vallma och Alliott? Vad får du veta om Vallma och Alliott? Var bor de?**
   Svar: De är två barn som är kompisar och de går i samma klass. De bor i den stora kapseln. Mer info: Vallma är snabb och Alliott tänker noga och kan inte ljuga.
   Vallmas pappa är försvunnen
6. **Chefsteknolog Knat har en kul julshow på torget. Men vad hör Vallma då i högtalarna?**
   Svar: En röst som säger att tiden håller på att ta slut.

Diskussionsfrågor

- Vem är det som pratar i högtalarna? Vem tror du att det är? Det är kanske hennes försvunna pappas röst!

- Vad har hänt med Vallmas pappa Mande? Vallmas pappa är försvunnen. Lever han? Vad tror Vallma? Vallma tror att Mande lever. Vad tror de vuxna? De vuxna tror att det är osannolikt att han lever.
- Vallma hoppas att pappa Mande ska komma tillbaka. Hoppas, vad betyder det? Hur känns det att hoppas på något? Har du något som du hoppas att det ska hända?
- Skulle du vilja bo i en kapsel på havets botten? Varför? Varför inte?

Kreativ uppgift:

Hur tror du att det ser ut i kapseln?

- Titta på den stora bilden av kapseln tillsammans och samla beskrivande ord på tavlan. Vad ser du för något?

Skattjakt

- Leta reda på de olika platserna som finns i rutorna bredvid bilden av kapseln som en skattjakt.

Vad behöver man för att kunna leva i kapseln?

- Fundera på vad människorna behöver för att leva i kapseln i havet. Som exempel; mat, luft, byggnadsmaterial, energi.
- Skriv upp på tavlan det som klassen kommer fram till.
- Eleverna kan jobba i mindre grupp med att klippa ut/måla/rita, skriva ut bilder på sådant som man kan behöva i kapseln. Sortera och kategorisera tillsammans.

Finns det några spännande uppfinningar i kapseln?

- Klura tillsammans på om det finns något i framtiden som inte finns hos oss och vad man i så fall ska ha de sakerna till.
- Hur kan en sådan se ut? Skapa egna uppfinningar med hjälp av något digitalt verktyg

Avsnitt 2

Kort sammanfattning

Julfirandet fortsätter på torget. Det är musik och varm snö som faller från kapselns tak. Vallma är säker på att det var pappa Mande som pratade i högtalarna och Vallma vill prata med Knat om det. Han lyssnar, men tror inte att det var pappa Mande som pratade. Knat vill inte prata mer om det med Vallma. Vallma går hem. Vallma bråkar med sin mamma om vad pappa har lovat och mamma säger att Vallma inte ska hoppas för mycket på att pappa ska komma tillbaka. Det har ju gått tre år sedan pappa åkte mot ytan på havet. Senare på kvällen försöker Alliott rensa bort bruset från meddelandet som de hörde på torget. Han lyckas till slut Han spelar upp det för Vallma när de sitter på kullen. Nu kan Vallma höra pappa Mandes röst tydligt: han är i fara och ber om hjälp. Vallma,och Alliott bestämmer sig för att försöka hitta Vallmas pappa.

Vanligt förekommande ord:

glad, julmusik, högtalare, snö, scen, kapsel, uppfinnare, autograf, röst, inspelning, meddelande, mamma, hem, kväll, stjärnhimmel

Ord som kan behöva förklaras

technobaserad**,** konstgjorda snön**,** chefsteknolog**,** pneumatik**,** inspelning**,** brus**,** kapselklocka**,** filter**,** högtalarsystemet, konflikt, kulle, fara, uppfinnare, autograf, inspelning, scen

Frågor om handlingen

1. **Vallma hör ett meddelande på torget. Vallma känner igen rösten. Vem är det som pratar?**
   Svar: Pappa Mande
2. **Vallma pratar med Knat om meddelandet. Vad händer då?**
   Svar: Knat vill inte fortsätta prata med Vallma.
3. **Hörde Knat något meddelande?**
   Svar: Han säger till barnen att det bara är brus, inget meddelande.
4. **Är det sant?**
   Svar: nej
5. **Vad säger pappa Mande i meddelandet som Alliot lyckas ta fram?**
   Svar: Han säger att han är i fara och att han behöver hjälp. (Han säger att Kapseln är i fara, att tiden håller på att ta slut, att snön faller från himlen där han är och att han hoppas någon kan komma upp till honom).
6. **Vad bestämmer Vallma och Alliott att de ska göra?**
   Svar: De vill försöka hitta Vallmas pappa

Diskussionsfrågor

- Hur tror du att Vallma känner sig när hon hör sin pappa prata i högtalaren?
- Vad skulle du vilja göra om du bodde i en kapsel på havets botten?
- Finns det något du inte skulle kunna göra i en kapsel i havet?

Kreativ uppgift

Hur ser det ut utanför kapseln?

- Samla ihop ord tillsammans om hur ni tror att det ser ut utanför kapseln. Måla eller skriv tillsammans hur ni tror att det ser ut.

Att vara kändis

- Tänk dig att du är en kändis. Vad skulle du göra i din föreställning?
- Träna på att skriva en riktigt cool autograf på ditt bästa sätt. Visa upp den för publiken= dina kompisar

Avsnitt 3

Kort sammanfattning

I skolan ska Vallma och Alliot förbereda ett nummer till Ljusfiashowen, men Vallma tänker bara på sin pappas meddelande. Hon frågar sin lärare om det är farligt att bo vid vattenytan utanför kapseln, men Vallma gillar inte det som läraren svarar. På rasten går Vallma och Alliot iväg från skolan till Gamlingkollektivet för att träffa den mycket gamla Sarah (som är hela 230 år faktiskt!). Sarah kommer ihåg livet på jordytan. När barnen spelar upp meddelandet från pappa Mande känner de gamla igen måsarnas ljud. Sarah blir ivrig och säger att de måste ta sig upp till ytan – med hjälp av någon som heter Berit …

Vanligt förekommande ord i avsnittet

Klassrum, surrande, skola, uttagningen, snö, julfirande, nummer i en föreställning, show, kapselklocka, meddelande, ytan, rasten prutt, skolk, gamlingarna

Ord som kan behöva förklaras

Ljusfiashowen (=en skolshow den 13 december) uttagningen, tvåhundraplussare, Gamlingkollektivet, vlogga, gejma**,** fusksnön**,** måsar, Det-var-sämre-förr-muséet, jordytan, vattenytan, ivrig

Frågor om handlingen

1. **Vad är en Ljusfiashow?**
2. **Vad brukar vi fira den 13 december i Sverige? Vad gör man då?**
   Svar: vi firar Lucia
3. **Vallma frågar om det är farligt att bo vid vattenytan. Svarar Vallmas lärare på den frågan?** Svar: Nej, läraren vill inte svara
4. **Varför går Vallma och Alliot till Gamlingkollektivet?**
   Svar: De vill träffa Sarah och andra gamla
5. **Varför vill Vallma och Alliot prata med Sarah?**
   Svar: Sarah är jättegammal och hon kommer ihåg hur det var att leva på ytan.
6. **Vad händer när barnen spelar upp pappans meddelande för Sarah och de andra gamlingarna?**
   Svar: Gamlingarna känner igen måsljudet
7. **Vad ska de göra nu tycker Sarah?**
   Svar: Åka till vattenytan för att leta efter Vallmas pappa.
8. **Varför tror Sarah att Vallmas pappa är på ytan?** Hon känner igen måsarna från ytan.
9. **Vem ska hjälpa dem med det?**
   Svar: ubåten Berit

Diskussionsfrågor

- Varför vill Vallma veta om det är farligt att bo på jordytan?
- Är det farligt vid vattenytan, vad tror du?
- Sarah är 230 år, kan människor leva så länge?
- Hur har Sarah blivit så gammal, vad tror du?
- Skulle du vilja bli jättegammal?
- Vallma och Alliott skolkar när de träffar gamlingarna. Vad gör man när man skolkar? Får man skolka? Har du gjort det någon gång?

Kreativ uppgift

Hur ser det ut på jordytan?
Sarah och de andra gamlingarna berättar om hur de kommer ihåg att det såg ut på jordytan. ”Solen var varm, snön var kall. Jularna var fina, stjärnor fanns i fönstren och stearinljus var tända.”

- Måla eller skriv hur du tror att det ser på jordytan.
- Hur ska vi kunna visa att det är kallt? Vilken färg behöver vi använda då?
- Hur kan vi måla vit snö?

Vad händer med snön när den smälter?

- Måla med mycket vattenfärg på ett tjockt papper. Lägg pappret på en bricka och ställ en isbit på pappret och vänta ett tag och se vad som händer med färgen. Låt det torka.

SPSM

Avsnitt 4

Kort sammanfattning

Vallma, Alliot och Sarah smyger in på Det-var-sämre-förr-muséet för att hitta Berit. De upptäcker att Berit inte är en person, utan en gammal räddningsubåt! (BRT-872) Inne i ubåten berättar Sarah om livet på ytan och hur hon saknar solen och riktig snö. När Sarah trycker på startknappen börjar ubåten plötsligt göra sig klar för att åka iväg, för avfärd. Dörrarna till luftslussen stängs och alla blir rädda. Alliot vill gå tillbaka till Kapseln, men Vallma vill åka iväg med Berit och hitta sin pappa. I sista stund hoppar Alliot ut – och Vallma stannar kvar. Ubåten skjuts ut i havet.

Vanligt förekommande ord

Välkommen, muséet, sluss (mellan luft och vatten), ubåt, bilder, människor, lämnade, kämpade, världen, ytan, avfärd, förarplats, glaset, panik, start-knapp

Ord som kan behöva förklaras

audioguide**,** museum**,** sluss**,** slussport**,** räddningsubåt**,** kontrollpanel**,** inspelning**,** avfärd**,** vattenfyllning, skjutas ut, kämpade, världen, ytan (*använd kartan över havet för att visa)*, förarplats, panik, start-knapp

Frågor om handlingen

1. **Vad är Berit för något?**
   Svar: En ubåt
2. **Vad händer när Sarah trycker på knappen START i ubåten?**
   Svar: Ubåten startar och börjar förbereda sig för att åka i väg och slussporten börjar stängas.
3. **Hur tycker Vallma, Alliott och Sarah att det känns när ubåten börjar starta?**
   Svar: De blir rädda.
4. **Vallma och Alliot måste bestämma sig för något viktigt, vaddå?** Om de ska följa med i ubåten eller inte, trots att de är rädda.
5. **Vilka åker i väg med ubåten?**
   Svar: Vallma åker i väg med Sarah.
6. **Följer Alliott med ubåten? Vad gör han istället?**
   Svar: Nej, Alliot hoppar ut ur ubåten i sista stund.

Diskussionsfrågor

- Är det bra att Sarah startar ubåten? Varför eller varför inte?
- Varför tror du att Vallma väljer att åka iväg med ubåten trots att det är farligt?
- Är Vallma rädd, tror du?
- Hur känner sig Alliott? Varför vill han inte åka med ubåten?
- Har du gjort något någon gång fast att du var rädd?
- Hur känns det när man är modig?

Kreativ uppgift

Kontrollpanel

- Jobba i grupp och hitta på en egen kontrollpanel till en ubåt. Vilka knappar finns? Vad händer om man trycker på dem? Kom på tre knappar tillsammans i gruppen.
- Låt eleverna jobba 3 och 3. Bygg en startpanel av enkla saker du hittar i klassrummet, arrangera stolar till en ubåtshytt och visa för varandra hur det går till när Sarah trycker på startknappen.

Avsnitt 5

Kort sammanfattning
Vallma och Sarah är inne i ubåten Berit långt ute i det mörka djuphavet. De vet inte riktigt hur man styr en ubåt. Vännerna pratar genom kapselklockan. Vallma och Alliott blir osams. De tycker olika ! Alliott är orolig för Vallma och Sarah. Sarah provar olika knappar utan att veta vad knapparna gör. Vallma bestämmer sig för att fortsätta mot ytan för att hitta sin pappa. Plötsligt startas ubåtens ytläge, det som man använder när man är ovanför havsytan. En lucka börjar öppnas, trots att de är djupt nere i havet. Situationen blir farlig för Sarah och Vallma.

Vanligt förekommande ord
Ubåten, liten, plåtburk, havsdjupet, becksvart, ringer i kapselklockan, styr, teknik, museet, tillvaro, trygga, spak (i betydelsen: pinne med knopp), knappar på instrumentpanel, högtalare, lucka

Ord som kan behöva förklaras
djuphavet, becksvart, spak, räddningsaktion, högtalare, instruktionsbok, signal, konserverad, ytläge, havsdjupet, styra, tillvaro, trygga, osams, sviken, tacopaj

Frågor om handlingen
1. **Hur går det för Vallma i ubåten?**
   Svar: Det går ganska dåligt.
2. **Vad är det som är svårt för Vallma och Sarah?**
   Svar: De vet inte hur man kan styra ubåten.
3. **Alliott ringer till Vallma. Hur känns det för dem? Inte så bra. Varför?**
   Svar: De är osams. De känner sig svikna av varandra.
4. **Varför bråkar Alliott och Vallma med varandra?**
   Svar: De vill göra på olika sätt.
5. **Vad har de att äta i ubåten?**
   Svar: Flera hundra konservburkar med mycket gammal tacopaj.

Diskussionsfrågor
- Hur känns det för dig när du är osams med någon?
- Hur känns det när man känner sig sviken av någon?
- Hur skulle det vara att äta gammal tacopaj? Smakar det gott?
- Har du ätit något riktigt äckligt någon gång?
- Vad är din bästa mat?
- Vallma vill hitta sin pappa, det vet vi. Men varför tror du Sarah vill tillbaka till ytan igen?

Kreativ uppgift
Boktips: Den otroliga boken om djuphavsdjur B Hestermann, J Hestermann

Djuphavsdjur
- Vad ser Vallma och Sarah från ubåten? Berätta för varandra.
- Vilka djur lever på havets botten? Googla på djuphavsdjur och välj ett som du tycker är spännande. Skriv ut och klipp ut och klistra i din skrivbok. Skriv vad djuret heter
- Berätta för en kompis varför du valde just det djuret
- Berätta för en kompis hur ditt djuphavsdjur ser ut. Vilken färg? Vilken storlek? Några kännetecken?

Avsnitt 6

Kort sammanfattning

När Alliot har kommit tillbaka till kapseln möter han Vallmas mamma som heter Miljeja. (*titta gärna i persongalleriet*) Alliott berättar inte var Vallma är. I ubåten Berit, blir det panik när luckan håller på att öppnas djupt nere i havet. I sista stund lyckas Sarah stoppa öppningen. Vallmas mamma Mileja ringer till Vallma i kapselklockan men hon vågar inte berätta sanningen om var hon är. Sarah och Vallma styr ubåten vidare i mörkret och upptäcker ett enormt stim av fiskar runt ubåten. Sarah och Vallma försöker prata med fiskarna genom en fisköversättare som finns i ubåten. Fiskarna låter inte så trevliga. Men kanske vet fiskarna var pappa är? De följer med fiskarna till ett vrak på havets botten. Men plötsligt fastnar ubåten i ett stort nät!

Vanligt förekommande ord:

öppnar, luckorna, drar, Kapseln (glasgloben på botten), väg, hjälpa, blek, orolig, avbryter, ringer, lever (vara vid liv), fiskar, översättning, mat, vrak (rest av båt)

Ord som kan behöva förklaras:

ytläge, bajstank, översättningen, stim, vrak, nät, enorm, stim, översättare, blek, orolig, avbryta, panik, översätt, översättningsfunktion

Frågor om handlingen

1. **Mamma ringer till Vallma. Vad säger Vallma då?** Hon säger att hon ska ta hand om Sarah ett tag.
2. **Berättar Vallma för mamma att hon är i en ubåt?** Nej, det gör hon inte**. Varför inte?** Vallma vet att det är farligt.
3. **De möter ett gäng fiskar. Hur gör Sarah för att prata med dem?**
   Svar: Ubåten har en översättarknapp till sin högtalare.
4. **Hur ser översättarknappen ut?**
   Svar: En knapp med pratbubbla *Jämför med översättarknappar i webbläsare, visa hur en sådan fungerar.*
5. **Vad händer när ubåten följer efter fiskarna? Vad hittar de då? Vad händer med ubåten sedan?**
   Svar: De hittar ett gammalt vrak på botten och ubåten fastnar i ett stort fiskenät!

Diskussionsfrågor

Översättarknappen är en intressant uppfinning i ubåten.

- Vilka djur i havet hade du riktat den mot? Vad skulle du vilja fråga dem?
- Vallma säger inte sanningen till mamma, varför inte? Har du ljugit någon gång?
- Hur tror du att Sarah och Vallma känner sig när luckan öppnar sig under vattnet?
- Har du känt dig jätterädd någon gång?

Kreativ uppgift

Skriv ett samtal med havets djurliv.
Gör en intervju

Steg 1: Tänk dig att du är ute och åker i en ubåt med en översättar-manick. Hitta på ett samtal med ett djur som lever i havet. Vilket slags djur är det du möter? Vad heter det? Hur ser det ut? En bra start kan vara:

- Hej (artnamn på djur)! Vad gör du just nu?
- Hej människa! (Djuret svarar)

Steg 2: Spela in en intervju med djuret (ta med en kompis som kan vara den andra rösten). Hjälp kompisen att spela in hens intervju, nu får du vara djurets röst.

Avsnitt 7

Kort sammanfattning

Alliot är hemma i Kapseln och ska vara med i uttagningen till Ljusfia-showen. Alliott kan inte sluta tänka på Vallma som är ute i havet. Vallma och Sarah sitter fast i ett stort spöknät med ubåten Berit. De försöker komma loss från nätet, men de lyckas inte. Vallma blir ledsen när hon tänker på sin pappa. Vallma försöker ringa Alliot, men han svarar inte eftersom han är i skolans aula. Där går hans uppfinning fel inför klassen och läraren blir arg. Till slut får Vallma en signal om att hennes pappa är nära! En annan ubåt kommer nära Berit. Men ubåten passerar utan att stanna.

Vanligt förekommande ord:

god morgon, längta, dansa, ringer (som en telefon, fast det är kapselklockan), ubåt, uppfunnit, flygande, skolväska, pappa, programmera, uppfinning, meter, tänka, havet

Ord som kan behöva förklaras:

Uttagning, spöknät (=kvarglömt fiskenät i havet som driver omkring), avståndsmätare, aula, passera

Frågor om handlingen:

1. **Alliott är i skolan. Vad ska Alliott göra?** Han ska vara med i uttagningen till Ljusfiashowen med en uppfinning.
2. **Alliott känner sig ledsen inför uttagningen. Varför då?**
   Svar: Han tänker på Vallma och saknar henne.
   De skulle ha gjort uppfinningen tillsammans.
3. **Vad fastnar Vallma och Sarah i med ubåten?**
   Svar**:** De fastnar i ett stort spöknät och kan inte komma loss trots att de försöker.
4. **Hur vet Vallma att hennes pappa är nära?**
   Svar: Hennes kapselklocka har en avståndsmätare som meddelar att pappas kapselklocka är nära.
5. **De ser en annan ubåt nära Berit. Stannar den?** Nej,
6. **Vad händer?**
   Den andra ubåten åker förbi utan att ta kontakt.

Diskussionsfrågor:

- Vad är ett spöknät?
- Varför tror du människor kastar skräp och lämnar kvar saker i havet?
- Vad kan hända med fiskarna i havet om människorna kastar skräp?
- Finns det något som är bra för fiskar som människor kan lägga i hav och sjöar?

Kreativ uppgift:

Bra och dåligt lista

Ta reda på vad människor slänger i havet och hur det påverkar fiskarna.
Vilka bra saker kan man göra i stället?

- Gör en ”bra och dålig lista” tillsammans i klassen

Skräpinsamling

-Samla in olika sorters skräp (eller ta med något hemifrån), fota skräpet och gör ett gemensamt kollage i klassen, med skräpbilderna.

Avsnitt 8

Kort sammanfattning:

Vallma och Sarah sitter fast i spöknätet i ubåten Berit. Den andra ubåten åker långt bort och till slut kan de inte se den i mörkret. Sarah och Vallma trycker på alla möjliga olika knappar i ubåten. En knapp startar en kraftig motor och de lyckas pressa sig genom nätet! Alliott är i kapseln. Han måste följa med sin lärare till professor Knat. Han måste be om ursäkt för sitt prutthack. Knat tycker att Alliott har gjort något smart, något begåvat. Vallma och Sarah kommer i kapp, pappans ubåt med Berit. De sätter fast Berit i den andra ubåten. Det kallas att man dockar med den. När de går in i den andra ubåten är det konstigt mörkt och tyst. Plötsligt hörs ett morrande ljud – och någon annan än pappan dyker upp …

Vanligt förekommande ord:

pappa, vänta, nere, nätet (fiskenät), mörka, havsdjupet, knappar, spräng, skolan, hjälpa, fast, mamma, tänka, knappar, motor

Ord som kan behöva förklaras:

supersonisk, turbomotor= jetmotor, svagaste punkten, dockning, expedition, farkost, tekniskt snille, ursäkt, begåvat, smart, komma i kapp, morrande ljud

Frågor om handlingen:

1. **Hur lyckas Vallma och Sarah ta sig ur spöknätet?**
   Svar: De startar en stark motor (supersonic-lightspeed-turbo) och kör mot ett litet hål i fisknätet tills nätet spricker.
2. **Alliott måste be Knat om ursäkt, varför då?** Han har gjort ett prutthack.
3. **Vad säger Knat då? Blev han arg?** Han tycker att hacket var begåvat/smart.
4. **Vad händer när Vallma och Sarah går in i den andra ubåten?**
5. Svar: Det är mörkt och tyst, men de hör ett morrande och möter någon, som inte är Vallmas pappa!
6. **Vem möter de i ubåten?**
   Det är inte Vallmas pappa och inte en katt.

Diskussionsfrågor:

- Vem tror du att de möter i ubåten?
- Är det något snällt eller farligt? Hur kan man göra en bra gissning?
- Sara är supergammal och Vallma är ett barn. Vem ska egentligen bestämma över resan tycker du? Varför tycker du så? Vem bestämmer i din familj?

Kreativ uppgift:

- Hitta på ett eget hack eller ett bus. Rita och berätta hur man ska göra som i en serietidning.
- Visa och berätta för de andra eleverna om ditt hack

Avsnitt 9

Kort sammanfattning:

Vallma och Sarah är i pappans ubåt. I ubåten träffar de några pirater. De fångar Vallma och Sarah. Piraterna säger att de inte är snälla.
Vallma letar efter sin pappa. I en skattkista hittar hon pappans kapselklocka.
Piraterna berättar att Mande Vallmas pappa har lämnat ubåten. Han fick åka iväg i piraternas gamla fallfärdiga ubåt. Piraterna tror att den gamla ubåten kanske kommer att gå sönder.
Alliot är i Knats verkstad. Han har fått ett svårt uppdrag. Han ska få allas kapselklockor att göra något oväntat under Ljusfia-showen.
Vallma och Sarah förs till en fängelsehåla. Piraterna vill kasta dem i havet.
Men Vallma och Sarah får en chans att rädda sig. De får spela ett kortspel om sina liv.

Vanligt förekommande ord:

pappa, pirater, skrattar, längta, verkstad, samlat, datamaskiner, uppfinningar, lösenord, kraft, oreda, självförtroende, andras, fångar, skattkista

Ord som kan behöva förklaras:

pirater, fånge, verkstad, uppfinningar, skattkista, fängelsehåla, plundra, kraft, oreda, självförtroende, datamaskiner

Frågor om handlingen:

1. **Vad vill Knat att Alliott ska göra?**
   Svar: Hacka allas kapselklockor på Ljusfia-showen
2. **Vad har piraterna gjort med Vallmas pappa?**
   Svar: Han fick åka iväg i piraternas gamla ubåt, mot ytan.
3. **Vad vill piraterna göra med Vallma och Sara?**
   Svar: Piraterna vill kasta Vallma och Sarah i havet.

Diskussionsfrågor:

- Hur tror du Vallma känner sig pappan inte är i ubåten? Blir hon glad, ledsen?
- Vallma och Sara får spela kort om sina liv, vad kan hända om de förlorar eller vinner

Kreativ uppgift:

Rita en pirat. Hur ser en pirat ut?

Avsnitt 10

Kort sammanfattning:

I Mandes ubåt tvingas Sarah och Vallma spela ett kortspel mot piraterna. Förlorar Sarah och Vallma kastas de i havet, men vinner de får de tillbaka sina saker. Alliot är i Knats verkstad och får höra mer om teknikhjärtat och om Mande som försvann. Kortspelet blir väldigt spännande, men Sarah lyckas till slut vinna – genom att fuska i hemlighet! Vallma får tillbaka sin pappas kapselklocka, som verkar innehålla viktiga meddelanden. Nu börjar hon ana att något större är på gång.

Vanligt förekommande ord:

pirat, kort, konstiga, spela, andas, havet, färg, verkstad, teknik, vänner, energin, spela, spännande, tillbaka, klocka

Ord som kan behöva förklaras:

olycksbådande, fuska, hemlighet, teknikhjärtat, syntetiskt, grubblar, kapselklocka, plundrat, avfärd, teknik, energin,

Frågor om handlingen:

1. **Vad händer om Sarah förlorar i kortspelet?**
   Svar: Om hon förlorar kastas hon och Vallma i havet.
2. **Vad händer om Sarah vinner kortspelet?**
   Svar: Sarah och Vallma får tillbaka sina saker och Berit.
3. **Vad får Alliot veta om teknikhjärtat i Knats verkstad?**
   Svar: Teknikhjärtats energi kan ta slut.
4. **Hur lyckas Sarah vinna kortspelet?**
   Svar: Hon fuskar.
5. **Hur fuskar Sarah?**
   Svar: Sarah gömmer Uno-kort i tröjärmen.

Diskussionsfrågor:

- Sarah berättar inte att hon är bra på att spela Uno. Varför tror du att Sarah inte berättar att hon är bra på Uno?
- Vad tror du händer om energin tar slut i teknikhjärtat?

Kreativ uppgift:

Hitta på hur "Dödens kortlek" ser ut!

Gör så här:

1. Om det finns en Uno-kortlek på skolan, dela ut varsitt kort till varje elev. För att förstå hur ett spelkort ser ut.

2. Eleven ska rita ett kort på ett nytt papper men addera piratdetaljer till designen. Ge även inspiration till skapandet: presentera bilder på fiskskelett, fasliga djuphavsvarelser och pirat-prylar som slitna döskalleflaggor, ögonlappar, skattkistor.

Avsnitt 11

Kort sammanfattning:
Vallma och Sarah åker vidare i ubåten Berit. Vallma lyssnar på gamla meddelanden i sin pappas kapselklocka. Vallma förstår mer om vad som hänt hennes pappa. Vallma hör hur pappan blir fångad av pirater. Pappan försökte nå Knat. Vallma blir ledsen och arg när hon förstår att Knat vet mer än han sagt. Alliot arbetar i Knats verkstad och får i gång snösystemet i kapseln. Vallma försöker varna Alliot, så lyssnar han inte riktigt. Vallma sig osäker om Alliot är hennes vän.

Vanligt förekommande ord:
åker, motorerna, full fart, framåt, sitta, gärna, hålla kontakt, pappa, meddelande, chans, ytan, älska, familj

Ord som kan behöva förklaras:
röstmeddelande, tillfångatagen, desperat, säkerhetssystem, snösystem, drivrem, Lita på, inser, veta mer än man sagt, verkstad, varna, osäker

Frågor om handlingen:
1. **Vad får Vallma veta när hon lyssnar på sin pappas meddelande?**
   Svar**:** Hon hör att Mande blev tillfångatagen av pirater.
2. **Vem meddelar Mande att han blir tillfångatagen?**
   Svar: Mande meddelar Knat.
3. **Vad berättar inte Knat?**
   Svar: Att Mande har blivit tillfångatagen av piraterna.
4. **Varför ringer Vallma till Alliot?**
   Svar**:** Vallma vill varna Alliott.
5. **Varför vill Vallma varna Alliot?**
   Svar: Berätta för Alliot att han inte kan lita på Knat.
6. **Vad gör Alliot tillsammans med Knat i verkstaden?**
   Svar: De jobbar med snösystemet, och Alliot får testa att starta snön.

Diskussionsfrågor:
- Vallma försöker varna Alliott. Har du någon gång försökt berätta något viktigt för någon som inte lyssnade på dig? Hur kändes det?
- Varför tror du Knat är snäll och vill vara vän med Alliot.

Kreativ uppgift:
- Rita hur du tror att varm snö ser ut. Vad är fluffigt och varmt samtidigt?

Avsnitt 12

Kort sammanfattning:
Vallma och Sarah åker upp mot ytan i ubåten Berit. De äter tacopaj. Genom fönstret ser de konstiga havsvarelser och växter som lyser.
Ju närmare ytan de kommer, desto ljusare blir vattnet. Till slut kommer ubåten upp ur havet.
Vallma och Sarah går upp på land. Solen lyser starkt. Det blåser och måsarna skriker.
Då ser Vallma något konstigt. Marken är täckt av plast och skräp i stället för träd, gräs och blommor.
Sarah blir ledsen. Hon tänker att det ser ut som om ingen har tagit hand om naturen.
Vallma ringer sin mamma och berättar vad de har sett.
Samtidigt börjar det blåsa mer och mer. En storm är på väg. Vallma och Sarah förstår att de måste skynda sig därifrån.

Vanligt förekommande ord:
ljud, äter, hatar, skrattar, titta, vägen, möter, märkliga, vackert, ubåten, ytan, plast, fåglar, ytläge, land

Ord som kan behöva förklaras:
tacopaj, självlysande, tvärstannar, ramp, landgång, svalorna, ytläge, måsar, plast, natur, tappa hoppet, storm, ta sig därifrån

Frågor om handlingen:
1. **Vad ser Vallma och Sarah när de åker upp mot ytan?**
   Svar: De ser växter som lyser och djur.
2. **Vad ser Vallma när de kommer upp till land?**
   Svar**:** Hon ser att marken är täckt av plast och skräp i stället för natur.
3. **Vem ringer Vallma till? och vad berättar hon?**
   Svar: Vallma ringer till mamma.
4. **Vad berättar Vallma för sin mamma?**
   Svar: Vallma berättar att det är plast och skräp på marken.

Diskussionsfrågor:
- Varför bor människorna i en kapsel i havet?
- Vad tror ni har hänt på jordens yta?
- Vad ska människan tänka på så att vi kan leva kvar på jorden i framtiden.

Kreativ uppgift:
Ta reda på hur en svala ser ut och hur de bor. Hur ser den ut när den flyger?
Rita eller skriv vad du kommer fram till.

Avsnitt 13

Kort sammanfattning

Vallma och Sarah är på Plastön. Marken börjar röra sig, och vatten kommer upp under deras fötter. Det stormar! Vallma vill tillbaka till Berit, men Sarah vill stanna kvar. En nervös Alliot är i Kapseln han gör en stor Ljusfia-show. Då lyser allas klockor och spelar musik.
Samtidigt på plastön åker ubåten Berit bort i stormen på vattnet. Vallma hoppar i havet för att försöka fånga ubåten.

Vanligt förekommande ord:

ljud, vind, hav, plast, storm, vatten, komma, scenen, publiken, sjunga, klockor, lyser, ytan, havet

Ord som kan behöva förklaras:

storm, plastön, nervös, puls som bultar, utrustning, aktiveringskod, slitit sig, driver, sprattlar, våldsam storm, på ytan, i fara, driva bort

Frågor om handlingen:

1. **Vad händer med marken under Vallma och Sarah på Plastön?**
   Svar: Marken börjar röra sig, och vatten kommer upp under deras fötter.
2. **Vad gör Alliot under Ljusfia-showen?**
   Svar: Alliot gör så att allas klockor lyser och spelar musik.
3. **Vad gör Vallma när ubåten Berit åker bort i stormen?**
   Svar: Vallma hoppar i havet för att försöka fånga ubåten.

Diskussionsfrågor:

- Ska du hoppa i vattnet, om du inte kan simma?
- Finns det något djur som kan simma utan att ha tränat på att simma?

Kreativ uppgift:

- Rita en klocka som lyser och spelar musik.

Avsnitt 14

Kort sammanfattning:
I stormen håller Vallma på att drunkna i det kalla havet. Hon är trött och vågorna slår över henne. Vinden för henne längre bort från ubåten. I Kapseln berättar Mileja för Knat och Alliot att Vallma och Sarah är uppe på ytan med Berit. Knat lovar att hjälpa dem. Samtidigt räddar piraten Gojan Vallma och Sarah genom att dra upp dem i ubåten. Då får de veta att Gojan har gömt sig där länge. Efter allt som hänt vill Vallma åka hem igen, fast de snart är framme vid sitt mål.

Vanligt förekommande ord:
plötsligt, huvudet, vågor, stormen, kämpar, sprattlar, vind, kroppen, trötthet, orkar, jullåtar, oroligare, räddas, tystnad, hjälp

Ord som kan behöva förklaras:
högteknologisk, räddningsaktion, rykten, ring och medelandefunktion, tajming, ohoj, tålamodrekord, lastrum, förväxling, kämpa för sitt liv, vågorna slår, driva bort, vända hem, vara nära målet

Frågor om handlingen:

1. **Vad händer när Vallma hoppar i vattnet?**
   Svar**:** Hon kan inte simma och vinden blåser henne åt fel håll i stormen.
1. **Vad vill Knat att Alliott ska göra med Kapselklockorna? Vad får det för konsekvenser?**
   Svar: Stänga av kapselklockorna.
2. **Vad händer om Alliot stänger av kapselklockorna?**
   Svar: Ingen kan ringa.
3. **Vem räddar Vallma?**
   Svar**:** Piraten Gojan han drar upp Vallma ur vattnet.
4. **Vilka hämtar Sarah på plastön?**
   Svar: Vallma och piraten Goja.

Diskussionsfrågor:

- Varför hjälper piraten Goja Sarah och Vallma?
- Varför tror du att Vallma vill åka hem till Kapseln?

Avsnitt 15

Kort sammanfattning:

Vallma, Sarah och Gojan åker tillbaka till Kapseln på havets botten med ubåten Berit.
Gojan är glad och tycker att resan är spännande. Vallma är ledsen och tänker på sin pappa.
Samtidigt lurar Knat mamma Mileja. Han låser in henne i ett rum på museet i stället för att hjälpa Vallma. Alliot tror att hjälp är på väg till Vallma, och vet inte att något är fel.
I ubåten hittar Vallma, Sarah och Gojan en radio. Då hör de något fantastiskt. Vallmas pappa lever! Han skickar meddelanden från ytan.
Pappa Mande varnar dem. Han säger att Kapseln är i fara. Han säger också att de inte ska lita på Knat.
Vallma vill genast berätta detta för Alliot och mamma Mileja i Kapseln.

Vanligt förekommande ord:

spännande, stad, botten, rädda, ensam, mamma, snäll, glasbubbla, skyndar, tillsammans, muséet, hitåt, dotter, jul, åkt

Ord som kan behöva förklaras:

marschfart, spegelbild, museet, förvaringsrum, radio, morsekod, koordinater, beboelig, koordinaterna 57.6 N, 12.24 Ö (Ö betyder Öst men uttalas: Ost inom navigation), lura, varnar

Frågor om handlingen:

1. **Vad gör Knat med Mileja?**
   Svar**:** Han låser in henne i ett rum så att hon inte kan hjälpa till.
2. **Vad hör Vallma och de andra när de lyssnar på radion?**
   Svar: De hör Vallmas pappa på radion, han lever.
3. **Vad varnar Vallmas pappa för i sitt meddelande?**
   Svar: Han säger att Kapseln är i fara och att de inte ska lita på Knat.

Diskussionsfrågor:

- Hur vet du att du kan lita på någon?
- Hur tycker du en kompis/vuxen är som du kan lita på?

Kreativ uppgift:

Hitta platsen som pappa Mande pratar om på en riktig karta över Sverige!
Visa för eleverna hur man hittar en plats digitalt på en karta.
Använd koordinaterna 57.6 Nord, 12.24 Ost, sök med decimalgrader **57.6, 12.24** i sökrutan och försök hitta platsen på en riktig karta eller i en digital karttjänst, till exempel Google Maps.

Så här gör du i Google Maps:

- Öppna Google Maps (på dator, surfplatta eller mobil).
- Klicka i sökrutan högst upp.
- Skriv in koordinaterna så här: **57.6, 12.24** (använd punkt och kommatecken precis så).
- Tryck på sök/enter.
- Kartan zoomar då in på rätt plats.
- Var är det? Bor du i närheten?

Avsnitt 16

Kort sammanfattning:
Alliot följer med Knat till en metalldörr. De går in i Teknikhjärtat. Teknikhjärtat ger energi till hela Kapseln. Knat är stolt och vill visa hur viktig platsen är.
Samtidigt försöker Vallma, Sarah och Gojan hitta Vallmas pappa med hjälp av koordinater. Men de har ingen karta. Då upptäcker de att de kan prata med ubåten Berit för att styra den.
Vallma måste välja. Ska de åka och leta efter pappa? Eller ska de åka till Kapseln, som kanske är i fara?

Vanligt förekommande ord:
wow, geni, hjärta, stort**,** tomt (som i: utan innehåll), lysande, barn, skolan, fråga, fara, planeten, jorden, karta, energi

Ord som kan behöva förklaras**:**
teknikhjärtat, ljuspelare, energi, i fara, jordklot, karta, sjökort, koordinater, jordklot, för evigt, svårt val, styras, geni

Frågor om handlingen:
1. **Varför teknikhjärtat viktigt?**
   Svar: Det är Kapselns energikälla som ger luft, vatten, värme och ljus till allt.
2. **Varför hittar inte Vallma sin pappa?**
   Svar: De har ingen karta.
3. **Vad säger de till Berit så hon lyssnar?**
   Svar: Snälla Berit.

Diskussionsfrågor
- Hur ska ni hitta koordinaterna där skolan är?

Kreativ uppgift
- Rita en karta över klassrummet.

Avsnitt 17

Kort sammanfattning

I teknikhjärtat försöker Knat övertala Alliot att stänga av en viktig säkerhetsfunktion för att spara energi. Alliot börjar tveka och undrar vad funktionen egentligen gör. Samtidigt fortsätter Vallma, Sarah och Gojan mot ytan. Sarah berättar om livet där uppe och hur det förändrats. När de till slut når fram är de vid kusten och ubåten Berit kan inte ta dem längre inåt land.

Vanligt förekommande ord:

svårt, välja, aning, rätt, känslan, magen, andetag, spännande, kör, fara, säkerhetsfunktion, energi, tack, radio, fint

Ord som kan behöva förklaras:

säkerhetsfunktion, teknikhjärtat, nattläge, värmeslag, smitta, mediciner, ytläge, övertala, tveka, förändra, ta sig vidare

Frågor om handlingen

1. **Hur kände Sarah när hon lämnade ytan för att flytta ned i djuphavet?**
   Svar: Det kändes nödvändigt då och sorgligt med allt som var förstört på ytan.
2. **Vad ser Alliott när han öppnar en lucka där det står ”Rör ej”?**
   Svar: En grön knapp med bokstäverna U P P.
3. **Vad händer när ubåten Berit når fram till land? Kommer de till rätt plats?**
   Svar: Koordinaterna ligger en bit upp på land, dit ubåten Berit inte kan ta dem. De måste lämna ubåten för att ta sig vidare.

Diskussionsfrågor

Generella diskussionsfrågor:

- Vad är energi?
- Varför är energi viktigt för oss människor?
- Vad är viktigt att tänka på för att energin ska räcka?

Diskussionsfrågor till avsnittet:

- Knat vill att Alliot ska stänga av en säkerhetsfunktion för att spara energi. Varför är energi viktigt för Knat tror du? Varför är energi viktig för Knat tror du?
- Tror du att energi kan vara viktigare än en säkerhetsfunktion?

Kreativ uppgift:

- Ta fram koordinater för skolan på en gemensam karta.
- Titta på om ni känner igen er på kartan.
- Fundera tillsammans på vad koordinater är och varför koordinater kan vara användbara.

Avsnitt 18

Kort sammanfattning

Vallma öppnar luckan till ubåten och går upp till ytan. Där möter hon en kall och mörk värld med snö, månsken och natur. Sarah blir glad när hon får se naturen igen efter så lång tid. De upptäcker att det fortfarande finns liv kvar i världen. Men Sarah blir allt svagare och orkar mindre och mindre.

Till slut lägger sig Sarah ner under en stor ek. Medan snön faller somnar hon in. Det betyder att hon dör lugnt och stilla. Hon kommer inte att vakna igen.

Vallma ser ett ljus från en radiomast och bestämmer sig för att följa det. Till slut hittar hon sin pappa i en stuga full av maskiner. De blir mycket glada över att äntligen få träffas igen.

Vanligt förekommande ord:

kallt, mörkt, världen, månen, stranden, andas, rök, leva, dö, hitta, ljus, ensam, dörren

Ord som kan behöva förklaras:

solnedgång, ek, radiomast, uråldriga, radiosändare. mikrofoner, manicker, ljusstråle, , mörk värld, månsken, bli rörd, somna in (dö),

Frågor om handlingen:

1. **Vad ser Vallma, Sarah och Gojan när de kommer ut ur ubåten?**
   Svar: De ser en kall värld med solnedgång över en frusen strand.
2. **Vad händer med Sarah under eken?**
   Svar: Hon dog, ibland säger människor ”somna in” men det betyder inte att man somnar och dör utan det är ett annat sätt att säga att någon dör bara. Hon dör när snön faller och det är lugnt och fridfullt.
3. **Hur hittar Vallma sin pappa?**
   Svar: Hon följer en ljusstråle från en radiomast och hittar honom i en stuga full med radioutrustning.

Diskussionsfrågor:

- Vad betyder det att vara modig?
- Hur tror du att Sarah känner sig när hon får se land igen efter så lång tid? Hon har längtat dit.
- Var det modigt av Vallma att gå ensam i mörkret mot ljusstrålen? Vad tycker du? Vad skulle du vara rädd för?

Kreativ övning:

Skriv ett farväl till Sarah från Vallma

Människor har i alla tider begravt sina döda i olika ceremonier och på olika sätt markerat att någon gått bort. Ceremonierna ser olika ut.

Låtsas att du är Vallma och skriv eller rita något till Sarah som farväl.

Om det är lämpligt i klassen:
Skriv ett farväl till någon som du har älskat men som inte längre lever eller finns i ditt liv.

Avsnitt 19

Kort sammanfattning

Vallma träffar äntligen sin pappa Mande på jordytan. De blir väldigt glada och kramar om varandra och gråter. Vallma berättar om resan och att Sarah har dött.
Mande berättar att Kapseln har ett stort problem, energin håller på att ta slut. Om energin tar slut kommer Kapseln sluta fungera och för att rädda Kapseln behöver de hämta snö från jordytan.
Alliot är i teknikhjärtat tillsammans med Knat. Knat berättar vad knappen U P P betyder men går det verkligen att lita på det han säger?
Vallma och Mande går till ubåten Berit där de träffar Gojan och leker tillsammans i snön men måste fatta ett svårt beslut.
Vallma vill följa med sin pappa tillbaka till Kapseln, trots att det kan vara farligt.

Vanligt förekommande ord:

längtat, gråter, liten, gången, armar, smalare, kläderna, stor, skäggig, sticks, lite, hit, mamma radion, längre

Ord som kan behöva förklaras:

energimätare, jordytan, säkerhetsfunktion, koordinater, batteri, provrör, undermålig, pessimistisk, profetia, ta ett svårt beslut, risk, längta, sticks

Frågor om handlingen:

1. **Mande berättar att Kapseln är i fara. Vad är det som är farligt?**
   Svar: Energin håller på att ta slut, och utan energi kan Kapseln inte fungera.
2. **När de är i teknikrummet, vad säger Knat till Alliot att knappen U P P betyder?**
   Svar: Att det är det hållet som är *upp*, inget viktigt.
3. **Vad lägger Mande i provröret?**
   Svar: snö från Gojans snöboll.

Diskussionsfrågor:

- Gojan startar ett snöbollskrig! Vad tycker du bäst om med snö?

Kreativ uppgift:

Skapa ett snöbollskrig

- Skriv ut två människor eller figurer från internet
- Klistra upp personerna på ett svart/blått papper
- Klipp ut vita cirklar i olika storlekar.
- Klistra cirklarna på din bild så att det blir som snöbollskrig.

SPSM

Avsnitt 20

Kort sammanfattning

Vallma och hennes pappa Mande är på väg tillbaka till Kapseln i ubåten Berit. Under resan pratar de med Gojan via radion och Vallma oroar sig för om hennes mamma och Alliot lever.

I Kapseln försöker Alliot hjälpa Knat att ändra i teknikhjärtat men anar att något är fel.

När Vallma och Mande närmar sig Kapseln släcker de lamporna för att inte bli upptäckta. Slussen öppnas i sista stund och de smyger in i mörkret. Där möter de plötsligt Knat som väntat på dem och tillfångatar Mande.

Vanligt förekommande ord:

radion, framme, kontakt, mörka, havet, lyssnare, orolig, mamma, sämre, temperatur, datorn, låt, ljus, slussen dörren

Ord som kan behöva förklaras:

undervattensvarelser, öppningsförfrågan, glasvägg, handbojor, radiobabbel, beboelig, oroa sig, anar, smyga, temperatur, orolig, sämre, lyssnare

Frågor om handlingen:

1. **Vilka åker med ubåten Berit till kapseln?**
   Svar: Vallma och pappa Mande. Gojan är kvar på ytan och sänder radio.
2. **Vad är pappas och Vallmas trepunkts-plan?**
   Svar:
   1. Hitta mamma
   2. Hitta Alliot
   3. Till teknikhjärtat och försöka få Kapseln att åka uppåt
3. **Varför vet Knat att Vallma och Mande är på väg?**
   Svar: Han har lyssnat på radiosändningarna från Gojan.

Diskussionsfrågor:

Generella diskussionsfrågor:

- Vad innebär det att ha en ”magkänsla”?
- Vad tänker ni om hur de styr kapseln? Vad innebär demokrati och diktatur?

Diskussíonsfrågor utifrån avsnittets innehåll:

- Varför känner Alliot att han inte litar på Knat? Kan du beskriva ”magkänsla”?
- Vad tänker du om att Knat har varit den ende som har haft hela kontroll på allt i Kapseln. Ingen har fått vara med och bestämma. Vad kallas det sättet att styra? Hur hade alternativet kunnat vara?

Kreativ övning:

Använd generativ AI tillsammans i klassen på en stor tavla och låt eleverna ge instruktioner för att skapa egna bilder på ”undervattensvarelser”.

Avsnitt 21

Kort sammanfattning
Vallma springer genom kapseln. Hon vill hitta Alliot för att rädda kapseln.

Knat har tagit Mande till fånga och låst in honom tillsammans med Mileja.

Vallma fångas upp av Sami och Louie som berättar att Alliot kommer vara på Stora torget senare.

I teknikhjärtat har Knat berättat att energin snart tar slut och övertalar Alliot att stänga av en säkerhetsfunktion. När Alliot gör det slocknar ljuset – och sedan startar allt igen ännu starkare.

Vallma och Alliot möts på Stora Scenen och inser att de har helt olika bild om vad som hänt den sista tiden.

Vanligt förekommande ord:
ljud, springer, rädsla, flyr, stannar, andan, hand, hjälp, dörren, faller, golvet, scen, lever, trodde, igen

Ord som kan behöva förklaras:
flyr, kapseln, bojor, procent kvar, slockna, ha en bild av något, ta till fånga, fångas upp, få kontakt med, stå på scen, övertala, rädsla, andan, trodde

Frågor om handlingen:
1. **Vad berättar Sami för Vallma när hon springer genom Kapseln?**
   Svar: Sami berättar att Alliot är jättekänd som ”lillchefen” nu och att de kommer att vara på Stora Torget i kväll.
2. **Vad får Alliot veta av Knat om Teknikhjärtat som faktiskt är sant om energinivån och UPP-knappen?**
   Svar: Han får veta att energin håller på att ta slut och att UPP-knappen tar dem till ytan.
3. **Vallma hittar Alliott. Vad berättar hon om sina föräldrar som bevisar att Knat inte är snäll?**
   Svar: Knat har låst in Mileja och Mande.

Diskussionsfrågor:
Varför skäller Knat så mycket på Alliott? Varför är han inte snäll längre? Vad tror du?

Fokus på känslor:
- Hur känns det när två personer tror på helt olika saker, som Vallma och Alliot gör?
- Hur kommer man vidare i en sådan situation?

Fokus på källkritik:
- Hur gör du om det är svårt att veta vad som är sant?
- Vad betyder det att kolla upp fakta?

Kreativ uppgift:
Man kan använda källkritik. Vilka metoder finns i källkritik? Kolla upp!
Exempel på metoder: att gå till grundkällan, att jämföra påståenden, gör ett omvänt bildsök tillsammans (använd exempelvis Omvänd bildsökning – hur gör man bildsök på Google? | Internetkunskap som stöd)

Avsnitt 22

Kort sammanfattning:

Alliot står på scenen och blir hyllad av hela Kapseln. Knat kallar honom ett geni. Men han är osäker – ska han tro på Knat eller på Vallma?

Alliott bjuder upp Vallma på scenen med mikrofonen inför alla invånare. Där vågar hon berätta att hon varit på ytan, att hennes pappa lever och att Knat ljuger.

Publiken tror henne inte. Hon visar snön från ytan som bevis, men Knat tar den och äter upp den. Ett larm plötsligt går i gång. Ett larm hörs plötsligt som varnar om att Kapseln är i fara och att energin nästan är slut.

Vanligt förekommande ord:

scenen, perspektiv, drömmer, folk, namn, hjälpt, svårt, ropar, assistent, bästa, värsta, vän, ljugit, applåder, publiken

Ord som kan behöva förklaras:

hyllad, räddningsuppdrag, jordytan, behållare, julpepp, energinivå, larmsignal, geni, bjuda upp på scen, publik, larm, varna, ljuga, bevis, går igång, perspektiv, folk, värsta, applåder,

Frågor om handlingen:

1. **Varför bjuder Alliot fram Vallma till mikrofonen?**
   Svar: För att hon själv ska berätta för alla invånare var hon varit.
2. **Vallma visar provröret med kall snö som bevis på att hon varit på ytan. Vad händer då?**
   Svar: Knat äter upp snön!
3. **Vad händer i slutet av avsnittet?**
   Svar: Kapseln larmar själv att den är i fara och att energin nästan är slut. Det är bara 5 % kvar.

Diskussionsfrågor:

- Knat kallar Vallma för ”lilla Valma”, han skojar om henne och gör henne löjlig inför alla. Varför gör han det tror du?
- Knat äter upp snön i Vallmas behållare! Vad betyder det för chanserna att åka upp till ytan?
- Hur skulle du känna dig om du var Vallma?

Kreativ uppgift:

Spela in din röst (med en lös mikrofon eller med mikrofonen i datorn). Säg något med stark röst och något med svag röst. Fundera tillsammans på om det låter som det brukar när ni pratar. Hur låter kompisarna? Vad hör du själv? Vad hör andra? Vad beror det på?

Kopplingar till Lgra 22 och Lgyan25

I samarbete med Specialpedagogiska myndigheten har Barnradion tagit fram kopplingar till den anpassade grundskolan och den anpassade gymnasieskolan.

Julkalendern Djuphavsjul är ett framtidsäventyr som utspelar sig djupt nere på havets botten år 2246. På havets botten ligger en kapsel av glas med en hel stad inuti. I staden bor barnen Vallma och Alliot. I handlingen möter vi människor som har flytt från jorden och bosatt sig i en glaskapsel på havets botten för att undkomma något som har hänt på jorden. Berättelsen har hållbarhets -och miljötema.

Djuphavsjul är en ljudupplevelse som kan användas i undervisningen på flera sätt. I de ca 10 minuter långa avsnitten får eleven möta ett ljuddrama som tränar hörförståelse och tränar förmågan att lyssna på drama med berättarröst och dialog. Lyssna gärna på persongalleriet och lär känna rösterna innan lyssningen. Använd våra ordlistor för att ge förförståelse för nya begrepp. Listorna kan också användas för att träna ordkunskap med de arbetsmaterial ni använder. Reflektera över handlingen tillsammans i klassen med persongalleriet och ordlistorna som visuellt stöd.

Delar av innehållet i handlingen kan också lyftas upp på olika sätt som är relevant för eleverna att arbeta med. (Se tips under respektive avsnitt i lärarhandledningen.)

Lgra22: Läroplan för anpassade grundskolan

Kopplat till Läroplan för anpassade grundskolan (Lgra22) kapitel 1 ”Förståelse och medmänsklighet” kan Djuphavsjul bidra i arbetet med de övergripande målen:

- använda kunskaper från de naturvetenskapliga, tekniska, samhällsvetenskapliga, humanistiska och estetiska kunskapsområdena för vidare studier, i samhällsliv och vardagsliv,
- kan lösa problem och omsätta idéer i handling på ett kreativt och ansvarsfullt sätt,
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,
- kan lära, utforska och arbeta både självständigt och tillsammans med andra och känna tillit till sin egen förmåga,

"Skolan ska främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse..."
"...Medvetenhet om det egna och delaktighet i det gemensamma kulturarvet ger en trygg identitet som är viktig att utveckla tillsammans med förmågan att förstå och leva sig in i andras villkor och värderingar..."

Under rubriken ”Skolans uppdrag” finns kopplingar exempelvis utifrån:
”För att kunna orientera sig och agera i en komplex verklighet med stort informationsflöde, ökad digitalisering och snabb förändringstakt behöver eleverna utveckla förmågan att finna, tillägna sig och använda ny kunskap. Eleverna ska träna sig att tänka kritiskt, att granska information, fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ.”

”Genom ett *miljöperspektiv* får de möjligheter både att ta ansvar för den miljö de själva direkt kan påverka och att skaffa sig ett personligt förhållningssätt till övergripande och globala miljöfrågor. Undervisningen ska belysa hur samhällets funktioner och vårt sätt att leva och arbeta kan anpassas för att skapa hållbar utveckling.”

”Det *etiska perspektivet* är av betydelse för många av de frågor som tas upp i skolan. Perspektivet ska prägla skolans verksamhet för att ge grund för och främja elevernas förmåga att göra personliga ställningstaganden och agera ansvarsfullt mot sig själva och andra.”

”Skolan ska stimulera varje elev att bilda sig och växa med sina uppgifter. I skolarbetet ska de intellektuella såväl som de praktiska, sinnliga och estetiska aspekterna uppmärksammas. Även hälso- och livsstilsfrågor ska uppmärksammas.”

2. Övergripande mål och riktlinjer
2.1 Normer och värden
Exempel på mål

- kan leva sig in i och förstå andra människors situation och utvecklar en vilja att handla också med deras bästa för ögonen, och
- visar respekt för och omsorg om såväl närmiljön som miljön i ett vidare perspektiv.

2.2 Kunskaper
Exempel på mål

- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,
- kan använda sig av ett kritiskt tänkande och självständigt formulera ståndpunkter grundade på kunskaper och etiska överväganden,
- har fått kunskaper om förutsättningarna för en god miljö och en hållbar utveckling,
- har fått kunskaper om och förståelse för den egna livsstilens betydelse för hälsan, miljön och samhället,
- kan använda och ta del av många olika uttrycksformer såsom språk, bild, musik, drama och dans samt har utvecklat kännedom om samhällets kulturutbud, och

Exempel från kursplaner för anpassad grundskola

Svenska

I ämnet svenska kan Djuphavsjul ge eleverna förutsättningar att utveckla:
“Förmåga att formulera sig och kommunicera i tal och skrift, urskilja språkliga strukturer och följa språkliga normer.”
“Förmåga att läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften”

Koppling till centralt innehåll åk 4–6:
"Att återge delar av innehållet i olika texter samt resonera om budskap och handling i texterna."
"Texter som kombinerar ord, bild och ljud samt texter i digitala miljöer."

Koppling till centralt innehåll åk 7–9:
”Att återge delar av innehållet i olika texter. Att resonera om texter med koppling till upphovsperson, andra texter och egna erfarenheter.”
”Skönlitteratur för ungdomar. Epik, lyrik och dramatik. Texter som belyser människors villkor och identitets- och livsfrågor.”

Kommunikation

I ämnet kommunikation kan Djuphavsjul ge eleverna förutsättningar att utveckla:
“förmåga att tolka olika texter och andra former av kommunikation”

Koppling till centralt innehåll åk 4–6:
" Skönlitteratur för barn och unga. Sånger, bilderböcker, kapitelböcker, sagor och myter."

Koppling till centralt innehåll åk 7–9:
" Texter som kombinerar ord, bild och ljud samt texter i digitala miljöer."

Samhällsorienterande ämnen

Människor har i alla tider och i alla samhällen försökt förstå och förklara sina levnadsvillkor och de sociala sammanhang som de ingår i. Genom kunskaper om samhällen och människors livsfrågor samt historia och geografi får vi verktyg för att kunna orientera oss i en komplex värld, ta ansvar för vårt handlande och främja hållbar utveckling.

Eleverna ska ges möjligheter att uttrycka och pröva tankar och åsikter om samhällsfrågor och vår tids och framtidens globala utmaningar.

Undervisningen ska bidra till att eleverna utvecklar kunskaper i att använda metoder och verktyg från det samhällsorienterande området för att söka och värdera information om samhället och omvärlden.

I ämnet Samhällsorienterande ämnen kan Djuphavsjul ge eleverna förutsättningar att utveckla:
"förmåga att jämföra och reflektera över människors livsfrågor samt förhållanden i samhället under olika tider och på olika platser"

Koppling till centralt innehåll åk 4–6:
”Vardagliga moraliska frågor och livsfrågor, till exempel utanförskap, kränkningar, jämställdhet, sexualitet och vad som är viktigt i livet.”
”Utmärkande drag för några natur- och kulturlandskap, till exempel klimat, vegetation och människors användning av naturresurser.”
” Hur val och prioriteringar på individnivå kan påverka miljön och främja hållbar utveckling.”

Koppling till centralt innehåll åk 7–9:
”Moraliska frågor och livsfrågor utifrån elevernas tankar”
” Vad klimat är och faktorer som påverkar klimatet. Människans påverkan på klimatet och konsekvenser av klimatförändringar för människa, samhälle och natur i olika delar av världen.”
”Hur val och prioriteringar på individ- och samhällsnivå kan påverka miljön och främja hållbar utveckling”

Naturorienterande ämnen och teknik

Eleverna kan utifrån avsnitten, ”ges möjligheter att använda naturvetenskapens begrepp och förklaringsmodeller för att beskriva och förklara samband i naturen, i samhället och i människokroppen.”

”Undervisningen ska ge eleverna förutsättningar att se skillnader mellan naturvetenskapliga och andra sätt att beskriva och förklara omvärlden och att utveckla sin förmåga att hantera praktiska och etiska valsituationer och kommunicera i frågor som rör miljö och hälsa.”

I ämnet Naturorienterande ämnen kan Djuphavsjul ge eleverna förutsättningar att:

”utveckla nyfikenhet på och intresse för att veta mer om sig själva och omvärlden genom att ställa frågor om naturen och människan, fysikaliska företeelser samt materiens egenskaper utifrån egna upplevelser och aktuella händelser.”

I ämnet teknik:
” att utveckla förståelse för att teknik har betydelse för och påverkar människan, samhället och miljön och förmåga att reflektera över olika val av tekniska lösningar och deras konsekvenser för individen, samhället och miljön.”

Koppling till centralt innehåll åk 4–6:
”Människans beroende av och påverkan på naturen och vårt ansvar när vi nyttjar den.”
”Några naturvetenskapliga upptäckter och deras betydelse för människans levnadsvillkor.”
”Kritisk granskning och användning av information som rör naturvetenskap.”
” Konsekvenser av teknikval: några tekniska lösningars för- och nackdelar för människa och miljö”

Koppling till centralt innehåll åk 7-9:
”Människans beroende av och påverkan på naturen. Vårt ansvar när vi nyttjar naturen i relation till hållbar utveckling.”
”Några upptäckter inom naturvetenskapen och deras betydelse för människan.”
”Informationssökning, kritisk granskning och användning av information som rör naturvetenskap.”
”Konsekvenser av teknikval: olika tekniska lösningars för- och nackdelar för människa, samhälle och miljö” och ” Några tekniska system och hur de påverkar människa och miljö.

Lgyan25: Läroplan för anpassade gymnasieskolan

Arbetet med julkalendern kan innebära många olika kopplingar till både de inledande delarna av läroplanen och de olika ämnes-, kurs- och ämnesområdesplanerna. Eftersom det finns så många olika ämnes-, kurs- och ämnesområdesplaner i anpassad gymnasieskola så ger vi inte exempel från dessa, det beror på er undervisning vilka kopplingar som är aktuella.

Dessa exempel är axplock för hur arbetet kan relatera till styrdokumenten. I läroplanens kapitel 1: ”Skolans värdegrund och uppgifter” finns exempelvis kopplingar under rubriken ”Förståelse och medmänsklighet”:
"Skolan ska främja förståelse för andra människor och förmåga till inlevelse."
”Skolan ska också främja aktning för varje människas egenvärde och respekt för vår gemensamma miljö.”

Under rubriken ”Anpassade gymnasieskolans uppdrag” finns kopplingar exempelvis utifrån:
”För att kunna orientera sig och agera i en komplex verklighet med stort informationsflöde, ökad digitalisering och snabb förändringstakt behöver eleverna utveckla förmågan att finna, tillägna sig och använda ny kunskap. Eleverna ska träna sig att tänka kritiskt, att granska information, fakta och förhållanden och att inse konsekvenserna av olika alternativ.”

”Perspektiv i utbildningen”
”…Det etiska perspektivet är av betydelse för många av de frågor som tas upp i utbildningen. Undervisningen i olika ämnen och ämnesområden ska behandla detta perspektiv för att ge en grund för och främja elevernas förmåga att göra personliga ställningstaganden och agera ansvarsfullt mot sig själv och andra….”

”Miljöperspektivet i undervisningen ska ge eleverna insikter så att de kan dels själva medverka till att hindra skadlig miljöpåverkan, dels skaffa sig ett personligt förhållningssätt till de övergripande och globala miljöfrågorna. Undervisningen ska belysa hur samhällets funktioner och vårt sätt att leva och arbeta kan anpassas för att skapa hållbar utveckling.”

”Kunskaper och lärande”
”…Elevernas kunskapsutveckling är beroende av om de får möjlighet att se samband. Skolan ska ge eleverna möjligheter att få överblick och sammanhang. Eleverna ska få möjlighet att reflektera över sina erfarenheter och tillämpa sina kunskaper…”

2. Övergripande mål och riktlinjer
2.1 Kunskaper
”Det är även skolans ansvar att varje elev efter genomförd utbildning i anpassad gymnasieskola utifrån sina förutsättningar”

Exempelvis kan vi utifrån arbetet med julkalendern 2026 lyfta målen:

- kritiskt granska normer, påståenden och förhållanden, och
- kan använda såväl digitala som andra verktyg och medier för kunskapssökande, informationsbearbetning, problemlösning, skapande, kommunikation och lärande,
- kan söka sig till saklitteratur, skönlitteratur och övrigt kulturutbud som en källa till kunskap, självinsikt och glädje,
- kan hämta stimulans ur kulturella upplevelser och utveckla känsla för estetiska värden,
- har utvecklat sin förmåga att kritiskt granska och bedöma information för att kunna diskutera och ta ställning i olika livsfrågor och värderingsfrågor
- har utvecklat kunskaper om internationell samverkan och globala samband, och
- kan observera och analysera människans samspel med sin omvärld utifrån perspektivet hållbar utveckling.