

KALLE ANKA I SKOLAN



©Disney

**En lärarhandledning
för årskurs 3 och uppåt
av Melinda Galaczy**





FÖRORD

Det finns många, väldigt många, fördelar med att arbeta med serier i undervisningen, framförallt med dem av mer berättande karaktär, vilket Kalle Anka är ett exempel på. Läsglädjen, att få stöd av bilderna i sin läsning och att lära sig den klassiska berättarstrukturen är några av dem. Men att alla elever har möjlighet att läsa det de är ålagda att läsa samtidigt är en av de absolut mest givande pedagogiska och språkutvecklande fördelarna. Enbart vid gemensam högläsning kan vi lärare annars uppnå de fördelarna, exempelvis gemensamma diskussioner där alla kan uttala sig, samt lyssna och lära av varandra.

Denna handledning är framtagen för lärare som vill arbeta med serier i sin undervisning, med fokus på svenskämnet för årskurs 3 och uppåt. Den är framtagen för att man ska kunna arbeta med Kalle Anka-serier i allmänhet, men även med tio specifika serier från hela Kalle Ankas historia. Dessa finns samlade i en volym.

Karaktärerna, Ankeborg och två av serieskaparna beskrivs i handledningen, men tyngdpunkten ligger på uppgifter att arbeta med. Urvalet är stort och varierat, med syfte att vara anpassningsbart utifrån gruppens och elevernas behov och intressen. Uppgifterna är skapade utifrån kursplanen i svenska, och täcker in ett stort antal av svenskämnets mål.

Serierna i Kalle Anka är exempel på karaktärsdrivna berättelser, något som eleverna förhoppningsvis kommer fortsätta att läsa med glädje.

Lycka till!

Melinda Galaczy
Malmö, september 2013.



INNEHÅLL

Uppgifter till valfria serier **sid 4 – 11**

Bilder i rätt ordning	sid 4
Staden Ankeborg	sid 5
Ordkunskap	sid 6
Skrivregler	sid 7
Animation	sid 8
Lästräning	sid 9
Arbete med karaktärerna	sid 10

Uppgifter till särtryckta serier **sid 12 – 21**

Musen och musan	sid 12
Trolldom möter lärdom	sid 13
Pengaregn	sid 14
Berg i fara	sid 15
Superstark som Sammel Stark	sid 16
Jul i Pengalösa	sid 17
Pippi direkt	sid 18
Den kloka lilla hönan	sid 19
Företagsrallyt	sid 20
Föräldrafritt	sid 21

Ankeborg **sid 22**

Karaktärer **sid 23 – 31**

Kalle Anka	sid 23
Knattarna	sid 24
Joakim von Anka	sid 25
Alexander Lukas	sid 26
Kajsa Anka	sid 27
Farmor Anka	sid 27
Mårten Gås	sid 28
Magica de Hex	sid 28
Musse Pigg	sid 29
Mimmi Pigg	sid 29
Långben	sid 30
Oppfinnar-Jocke	sid 30
Björnligan	sid 31

Serieskapare **sid 32 – 33**

Carl Barks	sid 32
Don Rosa	sid 33



UPPGIFTER TILL VALFRIA SERIER

BILDER I RÄTT ORDNING

En av de första uppgifterna man med fördel kan börja med utan att barnen har några förkunskaper om Kalle Anka är att sätta bilder i rätt ordning. Det vill säga att välja ut en berättelse, och ur denna göra ett urval av bilder och låta barnen komma fram till vad som enligt dem är rätt ordning.

Dela in barnen i grupper om 3 – 5 personer, till vilka samma bilduppsättning delas ut. Låt dem diskutera sig fram till i vilken ordning bilderna ska komma, och vilken berättelse som hör till. En rad eller två kan med fördel skrivas till varje bild. Låt barnen sen berätta. Därefter läser ni originalserien Snålheten bedrar visheten i albumet Välkommen till Ankeborg. Till denna uppgift finns ett särskilt kopieringsunderlag "SERIERUTOR URKLIPP". OBS! För de lägre åldrarna kan man med fördel använda färre bilder.

[illegible]



STADEN ANKEBORG

Titta på Ankeborgs-kartan tillsammans (den finns i albumet Välkommen till Ankeborg). Vad är det för stad? Vad finns det för olika byggnader och vad fyller de för funktion? Titta på den egna hemstaden. Det finns en mängd kartor och satellitbilder att använda sig av, till exempel Google Earth/Google Maps. Vilka likheter och skillnader finns? Varför är det så?

Är det någon som känner till någon av byggnaderna? Samla Ankeborgs-ord på tavlan.

En uppgift att ägna en del tid åt efter avslutad läsning (alternativt under pågående arbete), om detta finns, är att låta klassen hitta på ett eget Ankeborg. Uppmuntra eleverna att hämta inspiration från hemstaden/fiktiva städer såsom Ankeborg. Börja med att dela in eleverna i grupper, där varje grupp är ansvarig för ett område (till exempel karaktärer/miljöer/byggnader/konflikter och problem). Alternativet är att alla grupper skapar sin egen stad. Men det finns ett visst samhörighets- och samarbetsvärde i att skapa en gemensam stad. Efter första brainstormingen samlas förslagen i ett gemensamt forum, exempelvis tavlan.

Vilka är karaktärerna? Finns det någon hjälte/skurk, eller ska det vara en mer Ankeborg-lik stad, där karaktärerna i allmänhet är mänskliga? Ska karaktärerna vara djur/människor/något annat? Vad har de för egenskaper och personligheter?

Hur ser staden ut? Vilka viktiga platser finns? Rita en karta och beskriv staden. Lägg till det uppenbara. Dvs. vad måste finnas i en stad för att det ska fungera?

Gör en serie, alternativt berättelse som utspelas i staden. Eller så kan staden presenteras på ett "bo-mässa-vis", där olika stadsdelar och byggnader visas upp. Enbart fantasin (och möjligen tiden) sätter gränserna för arbetet. Men man kan med fördel till exempel involvera projektgruppen Återskapa i arbetet, besöka olika särpräglade och typiska byggnader i den egna staden, och därefter försöka efterlikna, och i bästa fall förbättra staden. Uppgiften kan definitivt kombineras med arbete kring hållbar utveckling.

Denna uppgift kan med fördel göras till en animerad film. Det finns en uppsjö hjälpmedel att hitta på internet.





ORDKUNSKAP

Skapa rim utifrån karaktärerna, som exempelvis:

Kalle Anka har aldrig tur,
vilket gör honom vansinnigt sur.

Farbror Joakim honom alltid med arbete jagar.
Så har det varit i alla dagar.

Om en kruka från ett fönster rasar,
är det Kalles huvud den trasar.

Han vill gärna fly till Långbortistan,
men hamnar snarare i en okontrollerbar kran.

Tack och lov ger Kajsa honom tröst,
om inte Alexander Lukas har hunnit till henne först

- Pratbubblor. Vilka olika sorters pratbubblor finns? Rita upp på tavlan. Vad står/kan stå i de olika pratbubblorna? Låt sedan eleverna få rita en egen figur alternativt kalkera en befintlig och göra en valfri passande pratbubbla till den.
- Efter genomläsning kan eleverna stryka under ord de inte kan. Ta reda på vad de betyder.
- Samla idiomatiska uttryck. Vad betyder de? Hur kan de användas i andra sammanhang?
- Onomatopoetiska ord, det vill säga ljudhärmande ord är mycket vanliga i serier. Hur låter olika ljud? Träna med rösterna och bokstäver.
- Finns det specifika ord och uttryck som de olika karaktärerna använder sig av? Vilka? Vilka ord, såsom läskeblask och Långtbortistan, kan eleverna hitta som är typiska för Ankeborg? (Dessa två ord har för övrigt sitt ursprung i serien.)





ANIMATION

Ett sätt att kombinera text, bild och ljud är att göra animationer av befintliga serier, eller ännu hellre elevernas tolkningar av serien i fråga. Uppgiften kan också tjäna till att träna på att sammanfatta och ta ut de viktigaste delarna i en berättelse. Här kan man använda sig av en storyboard innan manuset färdigställs. Till denna uppgift finns särskilt kopieringsunderlag "STORYBOARD".

- Valmöjligheterna är många. Vill man spara tid, eller om eleverna inte vill rita, kan man klippa ut figurerna och scenerna ur tidningen till animationen. Det går naturligtvis alldeles utmärkt att kombinera färdigt material med egenproducerat. Det finns många hjälpmedel och lathundar till hur man skapar animationer på Internet.

[illegible]



LÄSTRÄNING

- Träna högläsning genom att läsa dialoger med inlevelse, öva, läsa upp och låta lyssnarna få gissa karaktärerna. Olika grupper läser olika serier.
- Läs olika berättelser i olika grupper. Träna på att återge en berättelse på ett begripligt sätt för någon som inte har läst berättelsen. Hur gör man? Vad är viktigt? Ta ut de centrala delarna (inledning/vändning(svår)/avslut) och röd tråd.
- Välj ut/dela ut olika serier till olika grupper. Dramatisera dem eller delar av dem.
- Gissa karaktären utifrån rim som eleverna själva skapar. Rimmen ska vara utan namn fast med många karaktärsdrag. Olika grupper är ansvariga för olika karaktärer. Alla grupper får ett antal karaktärsdrag och ord kopplade till sin karaktär. De ska sen skriva ihop ett rim utan att nämna namnet och få de andra att gissa vem rimmet handlar om.

[illegible]



ARBETE MED KARAKTÄRERNA

Låt eleverna läsa "Välkommen till Ankeborg" i egen takt. I denna presenteras samtliga viktiga karaktärer i inte alltför långa berättelser. Detta är ett enkelt sätt att få alla elever att skapa en egen bild av Ankeborg och dess karaktärer. Flera av berättelserna i detta album kan lyftas till samtal, men framförallt historien om Kajsa Anka ("Här var det rörigt"). I denna är Kajsa rörmokare (med rosa kläder och verktygslåda naturligtvis!), vilket förvånar hennes nya kollega. Vad säger eleverna; finns det mans/kvinnojobb? Vilka är dessa och varför är det så? Går det att skriva en berättelse eller pjäs där orden "han" och "hon" saknas? Vad blir resultatet? Låt eleverna prova.

Låt eleverna efter att ha läst "Välkommen till Ankeborg" (samt eventuellt tittat på filmsnuttar på exempelvis Youtube) ta ansvar för en karaktär var. De bör fastna för olika karaktärer, annars kan ju läraren exempelvis lotta ut dem. Ansvaret ska mynna ut i en presentation/gestaltning (beroende på behov/intresse) av karaktären. Här kan man välja att ha rekvisita, vilket naturligtvis är trevligt. Alternativet är att publiken efter avslutad presentation får gissa. Mallen kan se ut på följande vis:

- Jag är...
- Jag tycker om...
- Jag är släkt med...
- En typisk sak jag brukar säga är...
- Jag gillar/gillar inte...

Mycket trevligt skulle det ju vara om två eller flera elever samarbetade, så att de kunde delta i varandras presentationer av sina karaktärer. Det hela är inte bara mer givande då, utan avdramatiserar också den eventuella scenskräcken.

- Karaktärerna i Kalle Anka är genomtänkta och olika. Kan du känna igen dig i någon av karaktärerna? Vilket personlighetsdrag i så fall?
- Beskriv x med fem ord. Samla ihop alla karaktärerna på tavlan. Skriv dikter om karaktärerna utifrån orden.
- Sätt in x i en situation. Vad säger x? Skriv upp roliga citat av Kalle Anka eller annan valfri karaktär. Hur pratar x? Vad gör x? Gör en serie där några av citaten används. Citaten kan också användas som inspiration om man hellre vill jobba med uppgiften där eleverna skapar sin egen seriekaraktär och berättelse.
- Roliga och fiffiga citat kan också användas till att bygga dikter eller ramsor med.
- Efter avslutad läsning kan eleverna få titta på bilderna på kalleanka.se/duckipedia, där bland annat Kalle presenteras i bilder. Låt eleverna få sätta ord på bilderna. Vilka personlighetsdrag är det som framkommer? Denna uppgift lämpar sig väl som gruppuppgift, och efter avslutade diskussioner



kan det vid behov lyftas i hela gruppen. Fattas någon del av Kalles personlighet enligt dem? Vilken/varför?

- Det finns fler roliga lekar/uppgifter att jobba med på sidan KalleAnka.se. Bland annat ett Kalle-quiz, men framförallt "Vem är du i Ankeborg?"-enkäten.
- Kalle har oftast otur. I en serie där han har det, gör om så att hans tur vänder. Hur slutar den?
- Skriv manus själv utifrån personligheterna. Hur skulle Kalle vara i klassrummet? Vem är du i Kalle Anka & C:o och varför?
- Beskriv en karaktär - samma görs med fördel när den egna seriekaraktären ska skapas.
 - Namn:
 - Ålder:
 - Beskriv figurens egenskaper i stora drag. Både positiva och negativa.
 - Vad gör figuren intressant? Annorlunda? Fascinerande?
 - Vad är viktigt för figuren? Vad vill den? Hur visar det sig i handlingen?
 - Hur talar figuren? Korta eller långa meningar? Ordförråd? Typiska uttryck?
- Författarpresentation. Kalle Anka & C:o har många skapare. Carl Barks och Don Rosa är de mest kända (se avsnitt "Serieskapare"). Man kan låta några av eleverna presentera dessa serieskapare för sina vänner.
- Arbeta med adjektiv. Låt eleverna i par eller grupp få dra lott om de olika karaktärerna. Låt dem därefter få plocka ut de adjektiv (som t.ex. kan finnas i en hatt/låda etc.) som de tycker passar. De ska komma överens, och dessutom kunna motivera sina val (i bästa fall får man en diskussion kring egenskaper). När de är klara läser de upp sina adjektiv och de övriga får gissa karaktären. Till denna uppgift kan man med fördel ha ett kopieringsunderlag med en mängd adjektiv. Därefter kan eleverna få skriva en faktatext om sina karaktärer, och även rita/måla karaktären.





UPPGIFTER TILL SÄRTRYCKTA SERIER

MUSEN OCH MUSAN – sid 3 i Kalle Anka och hans vänner.

I denna serie möter vi Musse Pigg som den finurliga och smarta musen vi känner igen honom som. Berättelsen tar sin början i Ankeborg där Mimmi tar med en motvillig Musse på konstutställning med den hyllade konstnären Bill Bullgren. Det visar sig dock snabbt att Bill har tagit tillfånga musan Thalia, Zeus dotter, för att kunna skapa konst. När denna vetskap når Musse vill han naturligtvis hjälpa till att ställa allt till rätta. Detta leder inte bara till att han själv blir inspirerad till skapande, utan även till gudarnas boning Olympen, dit han återför Thalia. Med andra ord får läsaren stifta bekantskap med den grekiska mytologin.

Uppgifter:

- Serien kräver en del av läsaren vad gäller ordförståelse och eventuellt även en introduktion kring vad myter är. *Musa, Olympen, sekel, ödet, inspiration, trovärdighet, fåfånga* och *tillgjord* kan med fördel förklaras före läsningen.
- Finns det skurkar och hjältar i berättelsen? Vad är det som gör dem till hjältar respektive skurkar?
- Vad händer i serien? Den är ganska lång och innehåller fler karaktärer än många andra serier. Därför kan det vara bra att göra en gemensam sammanfattning, exempelvis med hjälp av en tids- och händelselinje.
- Det finns förenklade versioner av flera av de grekiska gudaberättelserna. Högläsning av dessa eller utdrag ur *Hjältar och monster på himlavalvet* (som även finns som julkalender) av Maj Samzelius brukar vara uppskattat. Sammanfatta berättelserna gemensamt.
- Gör en "efterlysning":
EFTERLYSNING
GUDARNA HAR FÖRSVUNNIT!
Gudarna har alltid varit opålitliga. Människorna i Grekland kunde aldrig veta vad de skulle hitta på. När ni nu besöker Olympen är det tyst. Gudarna är borta! Ingen vet var de är, men de måste vara i människornas värld.
Sätt upp en efterlysningslapp. Du ansvarar för att hitta en gud.

Läs in dig på din gud. Information finns bland annat på ungafakta.se/lattlast.se/grekiskmytologi.

Gör en efterlysningsplansch där namn, kännetecken, symboler, sätt att bete sig, släktingar och bild finns med.





TROLLODOM MÖTER LÄRDOM – sid 23 i Kalle Anka och hans vänner.

Denna serie passar utmärkt att läsa efter Musen och musan eftersom Odysseus nämns som referens av Knattarna. De har såklart koll på Homeros tack vare Gröngölingsboken, och använder sig av Odysseus knep för att undvika Magica de Hex trolldom. Hon är i vanlig ordning ute efter Farbror Joakims första krona, som hon tror sig veta ska ge henne oändliga magiska krafter om den hamna i hennes ägo. Detta kämpar hon febrilt för även i detta nummer. Men Knattarna tillsammans med Kalle lyckas övervinna hennes magiska krafter med hjälp av kunskap och sunt förnuft.

Uppgifter:

- Låt eleverna beskriva Magica som karaktär. Hur ser hon ut? Vad har hon för egenskaper? Är hon elak?
- Magica vill ha gränslösa krafter och makt över allt. Vad tror eleverna att hon skulle göra med all den makten om hon fick den? Låt dem skriva om slutet så att Magica får kronan. Vad händer? Eleverna kan i grupper teckna och skriva manus till en ny sistasida, och därefter jämföra sina slut. Man kan givetvis även välja att stoppa läsningen innan sista sidan och låta barnen gissa slutet.
- Vad skulle de göra om de fick all makt? Brainstorma och låt eleverna skriva berättelsen "Om jag styrde världen".
- Vilka andra trollkarlar/trollgummor känner eleverna till? Vilka är deras egenskaper? Vad gör de med sina krafter? Jämför med Magica de Hex.





PENGAREGN – sid 35 i Kalle Anka och hans vänner.

I denna klassiska Carl Barks-serie från 1951 får läsaren på ett enkelt sätt en inblick i en av marknadsekonomin grunder, det vill säga den om utbud och efterfrågan.

Kalle är som vanligt sur för att han måste arbeta, men dagdrömmer ändå om att få en massa pengar. Knattarna arbetar på, och vi ser tydligt att de förstått att för att nå sina mål måste man arbeta för det. Detta är något som farbror Joakim uppskattar så mycket att han är villig att betala dem 50 öre mer i veckan.

Denna serie kan med fördel läsas sent i projektet, när eleverna känner till karaktärerna väl, eftersom farbror Joakim agerar till synes mycket otypiskt när alla hans pengar sugts upp av en kraftig cyklon. Det vi som läsare mycket snart blir varse är att han förstått att när hans pengar regnar ner till folket kommer de att sluta arbeta och producera varor, och därför kommer de mycket snart att behöva handla hans varor till ett överpris.

Uppgifter:

- Första sidan passar utmärkt till dialogträning. Använd kopieringsunderlaget "SERIESIDA PENGAREGN" med tomma pratbubblor och låt eleverna fylla i en trovärdig dialog utifrån miner och kroppsspråk.
- Hur pratar Kalle/Knattarna/farbror Joakim? Vad är typiskt för dem att säga? Vilka ord och uttryck kan de tänkas använda? Låt eleverna titta på bilderna i grupper för att analysera händelserna, ansiktsuttrycken och kroppsspråket. Vad sägs, och framförallt på vilket sätt? Skrivandet är nog trevligare att göra individuellt, så kan de jämföra i gruppen sen. Gå igenom, om det inte redan gjorts, vad man ska tänka på i en dialog:
 - att skriva som karaktärerna kan tänkas prata
 - att bara skriva det som är viktigt
 - att dialogen ska föra handlingen framåt
 - att använda rätt skiljetecken
- Stoppa läsningen på sidan 23. Låt eleverna spåna fritt – vad kommer att hända?
- Efter avslutad läsning – vilken läxa får Kalle lära sig?
- Prata om mål och drömmar. Vad behöver man göra för att nå dit? På ämnet drömmar kan man passa på att lyssna på Cornelis Vreeswijks "I natt jag drömde", diskutera den, och därefter skriva en egen dikt om en dröm, liten eller stor. Illustrera!
- Titeln – varför heter serien Pengaregn?
- En annan uppgift är: vad skulle du göra med en miljon?





BERG I FARA – sid 45 i Kalle Anka och hans vänner.

Berg i fara av Carl Barks från 1972 är en serie med hållbar utveckling och miljövard som tema. Knattarna ska på en årlig utflykt till urberget Grönskönan någonstans i närheten av Ankeborg tillsammans med Gröngölingarna. Väl där blir gruppen snabbt varse att något borrar sönder berget. Det visar sig vara farbror Joakim, som har insett att han kan utvinna kol ur berget, och därmed tillskansa sig en förmögenhet. Två sätt att se på naturens tillgångar blir mycket tydlig i denna serie.

Uppgifter:

- Innan läsningen startar kan det finnas ett behov av att gå igenom ett antal svåra ord och uttryck, såsom *civilisation*, *degradera*, *ärorik*, *vanära*, *olyckskorp*, *pulveriserad* och *domedag*.
- Vad är Gröngölingarna? Vad känner eleverna till om scoutrörelsen?
- Farbror Joakim är ute efter kol. Varför? Diskutera var energi kommer ifrån idag, och vad vi behöver den till.
- Vad finns det för exempel på naturkatastrofer som är orsakade av människan? Oljekatastrofen i Mexikanska golfen 2010 är den vi har färskast i minnet. På sidan grundskoleboken.se finns mycket användbar information kring oljans effekt på bland annat havet, och andra exempel på vår påverkan på miljön.
- Vad kan eleverna komma på för metoder att minska energiförbrukningen? Vad kan de göra hemma/i skolan/i staden/i Sverige/i världen? Låt grupper göra listor och därefter komma fram till minst en förbättring de vill prova att utföra under till exempel en vecka. De kan innan projektet skriva en projektplan med vad de ska utföra, för att sedan en vecka senare kunna utvärdera.





SUPERSTARK SOM SAMMEL STARK – sid 58 i Kalle Anka och hans vänner.

I Carl Barks serie från 1950 får vi se Kalle Anka som den impulsiva handlingsankan han är. Han får inte bara vredesutbrott för att Knattarna läser serier om superhjälten Sammel Stark, utan dricker även medicin utan att veta vad det är, förvisso i tron att det är magmedicin, men utan att ens lägga märke till den mycket tydliga varningstexten.

Efter alla förväxlingar blir det tydligt att vuxna ofta verkar ha mindre förnuft än barn (Knattarna vet givetvis att Sammel Stark är fiktiv, medan Kalle tror att han blivit en superhjälte efter dundermedicinen).

Uppgifter:

- Som vanligt i Carl Barks serier finns det ett flertal genomtänkta och fyndiga uttryck. Fantasifoster, på momangen och ha damm på loftet är några exempel. Eftersom kontexten är tydlig kan man låta eleverna efter avslutad läsning själva få komma fram till deras betydelse.
- Innan läsning fungerar även denna förstasida bra för ovan beskriven dialogträning (se kopieringsunderlag "SERIESIDA SAMMEL STARK"). Här måste eleverna fundera på varför Kalle blir så arg. Det går ju naturligtvis inte att lista ut, eftersom hans ilska är orimlig, men gissningarna kan bli kul...
- Vad väljer Kalle att göra med sina superkrafter? Låt eleverna tillsammans gå igenom texten. Därefter kan de börja fundera på vad de själva skulle göra. Om de fick en superkraft – vilken skulle det vara och varför? Här kan det passa bra att prata om vilka superhjältar eleverna känner till. Vad utmärker en superhjälte? Batman, Fantomen, Stålmannen och Spindelmannen är uppenbara, men vad säger eleverna om till exempel Pippi Långstrump eller Harry Potter? Vilka kvinnliga superhjältar känner eleverna till? Är Fantomen och Batman superhjältar, med tanke på att de inte har några egentliga superkrafter mer än en stor portion civilkurage?

Rolig kuriosum om just Spindelmannen är att Peter Parker i serieformatet numera är en vuxen man med vanliga jobb, vilket ju är rimligt med tanke på att han dök upp första gången 1962, medan han i filmerna fortfarande är en ungdom. Stålmannen, den första av superhjältar i serieform, dök upp 1938. Om intresse finns kan eleverna skapa sin egen superhjältekaraktär. Med tanke på bristen på kvinnliga sådana är det ju sannerligen dags för fler! Superhjältenserier följer, precis som Kalle Anka-serier, i princip alltid den klassiska berättarstrukturen, och den begränsade längden på serierna gör det relativt enkelt att tillsammans välja ut de viktigaste delarna. Därefter kan eleverna följa det mönstret i sin egen superhjelteberättelse. Bestäm:

- Karaktär/namn
- Superkraft
- Eventuellt Alter Ego
- Eventuell fiende
- **1:** Inledning där karaktären och miljön presenteras. **2:** Ett problem, som hjälten måste ta itu med. **3:** Någon form av hinder. **4:** Avslut

Uppgiften kan bli väldigt trevlig som stafettskrivning, i grupper om fyra elever, fast då utan att bestämma något innan skrivandet påbörjas.



JUL I PENGALÖSA – sid 68 i Kalle Anka och hans vänner.

Jul i Pengalösa från 1952 av Carl Barks är en för honom unik berättelse, då han i många serier har berättat om julens avigsidor, såsom konsumtionshetsen, medan vi här får en serie utan baktankar eller läxor, även om dess moraliska ståndpunkter är tydliga.

Helt i julens anda får barnen spela en avgörande roll: de fattiga barnen i Pengalösa är i behov av hjälp, och Knattarna är de som tar initiativet till att hjälpa, och de är även de som räddar festen när de löser problemen när de vuxna står handfallna. Dessutom är det ett leksakståg som står som symbol för den ultimata räddningen, både för barnen, men även för farbror Joakims pengar.

Det passar bra att i anslutning till serien nämna Charles Dickens klassiska verk, *En Julsaga*, varifrån farbror Joakims namn Scrooge McDuck är hämtat.

Uppgifter:

- Serien är från 1952, vilket innebär att de 200 kronor som ska samlas in har ett helt annat värde idag. Hur mycket pengar skulle krävas för att göra motsvarande insamling idag?
- En del ålderdomliga, men fortfarande användbara, begrepp såsom *snåljåp*, *lyckans ost*, *flax*, *sjatte*, *slöfsockar* och *hela konkarongen* förekommer. Vilka uttryck använder eleverna idag? Arbeta med synonymer och/eller motsatsord.
- Var i texten kan eleverna hitta tecken på farbror Joakims snikenhet? Det finns åtminstone åtta exempel. Vilka lösningar hittar framförallt Knattarna till att samla in pengar? Låt eleverna i grupper leta i texten och skriva ner svaren. En svårare uppgift är att hitta exempel där varje vinst leder till en förlust (som när Kalle får 20 kronor men förlorar dem eftersom han fifflade för att få dem).
- Man kan också stoppa läsningen på sidan 81 och låta eleverna själva komma på olika sätt att samla in pengar på.
- Vad leder farbror Joakims snålhet till för hans egen del?
- Vem och vad räddar farbror Joakims pengar? Låt eleverna i grupp göra en händelselinje där de följer en karaktär, företräddesvis farbror Joakim. Pricka in händelserna. Vad kunde farbror Joakim ha gjort för att undvika katastrofen? Vilka misstag begår han bortsett från att vara extremt snål?
- Karaktärernas personlighetsdrag är mycket tydliga. Kalle har otur, Joakim är snål, Knattarna jobbar för välgörenhet, Alexander har tur och Kajsa är hjälpsam. Låt eleverna sätta ord på dragen, och ge exempel från texten.
- Det finns en hel del fabler som behandlar ämnet "den som gapar efter mycket mister ofta hela stycket", vilket är det som farbror Joakim borde lära sig efter denna erfarenhet. Aisopos *Gåsen som värpte ett guldägg* är ett utmärkt exempel. Högläs och se om eleverna själva kan se likheterna. Om man vill arbeta vidare med fabler kan man dela ut exempelvis tre fabler till smågrupper. Klipp bort sensmoralerna och låt eleverna själva få läsa och pussla ihop fabel med sensmoral.



FÖRETAGSRALLYT – sid 118 i Kalle Anka och hans vänner.

Detta är en serie där Kalle Anka ställer upp i det årliga företagsrallyt för att rädda sitt favorit-hamburgerhak. Det lilla anspråkslösa gatuköket drivs av Birger, som håller på att bli utkonkurrerad av något som har många likheter med de stora hamburgerkedjorna, här kallad McGrymts.

Kalle gör det dock inte av altruistiska skäl, utan för att han älskar hamburgare och vill ha de 10 000 kronorna som ligger i prispotten.

Serien behandlar bland annat reklamens makt och konkurrensens och marknadsekonomens avigsidor. Dessutom försöker en mycket överlägsen och självgod McGrymt, som är tecknad som en galt, fuska sig fram till vinsten, och berättelsen bär flera drag av Aisopos fabel *Haren och Sköldpaddan*. Därför passar det utomordentligt att läsa just denna fabel i anslutning till *Företagsrallyt* och låta barnen jämföra likheter och skillnader. Kan de fler berättelser som behandlar ämnet? Kanske kan de även få arbeta fram en egen berättelse där den som slår ur underläge vinner, exempelvis genom stafettskrivning. Första stycket presenterar karaktärerna, nästa för in problemet/konflikten, den tredje får vara någon form av klimax, och till sist avslutas berättelsen. Efter varje stycke byter gruppmedlemmarna berättelse, och fortsätter således på föregående skribents text.

Uppgifter:

- Serien lämpar sig väldigt väl för enkla samtal kring marknadsekonomi. Låt eleverna få diskutera varför Birger måste spara. Därefter kan ett arbete kring reklam inledas.
- Vilka reklamer känner barnen till? Var stöter de på reklam?
- Visa gärna McDonalds-loggan, Nike-bågen, Adidas-ränderna, LEGO, Coca-Cola eller andra mycket kända varumärken. Troligtvis kommer barnen känna igen dem. Varför? För skojs skull kan de få se en bild på till exempel Jesus, Fredrik Reinfeldt, eller Barack Obama för att göra dem uppmärksamma på eventuella skillnader. Vad beror detta på?
- Be barnen titta på reklamer som är riktade till deras åldersgrupp. Vilka reklamer ser de? Låt dem klippa ut bilder, alternativt visa tv-reklamer och enkelt förklara hur de påverkas av dem. Lockas de? Varför/varför inte?
- Birger måste som sagt spara. Varför har inte han gjort reklam för sig? Det kan vara intressant för eleverna att få reda på vad olika reklamer kostar.
- Birgers reklamplakat är inte särskilt lockande. Gör det bättre! Alternativt kan eleverna göra reklam för exempelvis den egna skolan. Varför ska barn som ska börja fjärde klass välja er skola? Hur ska de lockas? Målgrupp: samma åldersgrupp som de själva.





FÖRÄLDRAFRITT – sid 131 i Kalle Anka och hans vänner.

Föräldrafritt från 2012 handlar om Knattarna. De uppvisar här den ena delen av sin dubbelnatur. Kanske tänker man i första hand på Knattarna som rekorderliga Gröngölingar, som alltid väljer rätt framför fel. I denna serie struntar de i att städa när Kalle kräver det av dem, de trotsar matförbudet på skolbussen samt pratar på lektionen vilket resulterar i att de inte får följa med på utflykten som resten av klassen åker på. Dessutom skolkar de från sin kvarsittning. Deras analys av dessa händelser är att vuxna bara är till bekymmer, och när de råkar stöta på en ande i en flaska är deras enda önskning en värld utan vuxna. Veldig snabbt blir det dock uppenbart för dem att det inte var en genomtänkt önskning...

Uppgifter:

- Stoppa läsningen efter första delen. Varför kallar anden Knattarna för "dumsnutar"? Hur föreställer sig eleverna en värld utan vuxna? Hur känner Knattarna för vuxna? Känner eleverna igen sig i Knattarnas känsla? Brukar vuxna tjata? Varför och om vad? Låt eleverna göra listor (och kanske "tjat-dikter" - en klassisk "tjat-text" är ju mössens visa i den klassiska askungen-filmatiseringen) och samla allt på tavlan. Vilka tjat anser de vara befogade? Kanske kan deras dikter få samlas och delges föräldrarna?
- Om de skulle få en önskning; vilken skulle det då vara, och varför? Övningen passar bra till eget serieskapande, framför allt för att göra en serierad (stripp). Ruta ett kan motsvara eventuellt missnöje, ruta två: önsksningen, ruta tre resultatet, och en eventuell fjärde ruta som avslutar (om slutet är annat än resultatet). Se kopieringsunderlag "SERIESTRIPP".
- Känner eleverna till några andra berättelser som bygger på önsksningar? Hur brukar det gå?
- Efter avslutad läsning finns fler uppgifter att välja bland. Låt eleverna i grupper få gå igenom hela texten och komma fram till vilka saker Knattarna inte tänkte på innan de önskade bort vuxna. De kan få göra egna listor på för- och nackdelar med vuxna.
- Knattarna säger att vuxna är lättlurade. På vilka sätt lurar de de vuxna i serien? Stämmer det?
- Vad skulle du göra i en värld utan vuxna? Skriv en berättelse om en dag i den världen. Bestäm personer, varför vuxna är borta, vilken plats handlingen utspelar sig på och vilka händelser som inträffar.





KARAKTÄRER

KALLE ANKA

Kalles första riktiga framträdande skedde i den tecknade kortfilmen Den kloka lilla hönan (The Wise Little Hen) 1934. 1937 var året han debuterade i tidningsform. 1948 gavs den första Kalle Anka-tidningen ut i Sverige, Kalle Anka & C:o.

Kalle bor med sina brorsöner på Paradisäppelvägen 111 i Ankeborg. Han har sin röda lilla öppna Skruttomobil, årsmodell 1934, med registreringsnummer 313. Han jobbar sporadiskt på margarinfabriken i Ankeborg och emellanåt ses han arbeta för sin farbror Joakim von Anka för 30 öre i timmen, ofta med meningslösa uppgifter som att putsa mynt i pengabingen. Pengarna han arbetar ihop här får han sällan ut, i stället skriver Joakim av skulder som Kalle har till honom.

Farbror Joakim tvingar ofta Kalle att arbeta för honom, eller att följa med ut på skattjakt.

Kalle hamnar alltid i hopplösa situationer, och har en katastrofalt dålig ekonomi. Trots det är han nästan alltid en optimist. Han har mycket kort stubin och allt som oftast otrolig otur. Kalle har rest jorden runt med farbror Joakim och några berömda resor var då han upptäckte de fyrkantiga hönsen i Anderna (läs: "Vilse i Anderna"), och då han fann den gyllene hjälmen som gjorde honom till härskare över Nord-Amerika för en kort stund (läs: "Den gyllene hjälmen"). Kalle har också en hemlig identitet som Ankeborgs egen superhjärte Stål-Kalle.

Kalle Anka är oftast klädd i sjömanskostym med tillhörande mössa - det är troligt att han fick just sjömanskostym eftersom ankor är sjöfåglar. Han har dock nästan aldrig byxor, undantaget då han badar - då använder han badbyxor.

Kalle Ankas officiella debut var som sagt i Den kloka lilla hönan, där han vägrar hjälpa till att så eller skörda majs så han låtsas ha magknip och när de ska smaka får han bara medicin mot magknip.

Den tidiga Kalle hade ett våldsamt temperament och drabbas ofta av raseriutbrott. Till skillnad från hjälten Musse Pigg, är Kalle en förlorarkaraktär som ofta





råkar illa ut. Han framställs oftast också som illvillig och ställer gärna till problem för andra. Han är framför allt en pajas som ständigt söker driva gäck med sin omgivning, men i slutändan ändå råkar mest illa ut själv.

I serietidningarna kom Kalles karaktär att utvecklas ytterligare. Här är han visserligen ofta ganska lat, klumpig, otursförföljd, och inte helt utan självgodhet, men det hetsiga temperamentet tenderar att vara nedtonat. Hans rena illvillighet syns allt som oftast inte till, och från att ha varit en antihjälte i kortfilmerna, har seriernas Kalle blivit till en person läsarna kan identifiera sig med - långt ifrån perfekt, men i grunden någon som väcker människors sympati. Genom att sätta in Kalle i annorlunda miljöer har serierna också utvecklat Kalle till att bli en äventyrare - må så vara att det är en ofrivillig sådan. Det finns helt enkelt många mänskliga drag i Kalles personlighet.

Bland Kalles mest kända släktingar finns hans tre brorsöner Knatte, Fnatte och Tjatte (egentligen är de systersöner), hans farbror (eller morbror egentligen) Joakim von Anka samt Farmor Anka. Under årens lopp har en mängd olika familjemedlemmar dykt upp i serier och filmer och detta har gett upphov till en omfattande släktforskning av entusiastiska ankfans. Där finns bland andra kusinerna Alexander Lukas och Knase Anka och Kajsa Anka, Kalles flickvän.

KNATTARNA

Knattarna bor med Kalle på Paradisäppelvägen. De är exakt likadana till utseendet, men har olika färg på mössorna (röd/blå/grön). Det händer dock att de byter kläder. Ibland har en av dem gul mössa. Tecknaren Carl Barks berättade vid sitt besök i Stockholm 1994 att han själv inte hade en aning om färgen på Knattarnas mössor, eftersom han inte skötte färgläggningen. Han betraktade dem snarast som en person. Även deras personligheter är i princip identiska, och ofta avslutar de varandras meningar, vanligt särskilt i de äldre serierna.

Namnet på deras pappa är okänt men deras mamma heter Dumbella "Della" Anka enligt tecknaren Don Rosas släkträd från början





av 1990-talet. Della skickade iväg Knattarna till Kalle efter att en av dem smält av en sprängladdning under pappans stol. Trots att Kalle först (i Al Taliaferros serier) flera gånger försökte skicka hem dem har de sedan dess bott hos honom. Om han har adopterat dem, och vart deras föräldrar tagit vägen, har aldrig diskuterats i serien.

Carl Barks förvandlade Knattarna till mer skotsamma, kloka pojkar, främst genom att göra dem till medlemmar i Gröngölingskåren. I denna kår, som bär likheter med scouter, är de 20-stjärniga generaler och de har även lärt sig många olika färdigheter. Dessutom har de ständigt sin gröngölingshandbok i beredskap - en bok som innehåller kunskap om och beskrivningar över i princip allt.

JOAKIM VON ANKA

Joakim är världens rikaste och antagligen snålaste anka. Kalle och Knattarna brukar få en timlön på 30 öre! Han drar sig inte för att utnyttja sina närmaste släktingar som billig arbetskraft.

Figuren, och det engelska originalnamnet Scrooge McDuck, är inspirerade av rollfiguren Ebenezer Scrooge i Charles Dickens kortroman "En julsaga".

Joakim förvarar sina pengar i en gigantisk pengabinge i Ankeborg. Anledningen till detta är att han älskar dem, kanske mer än deras egentliga värde. Han har också för vana att ta en simtur bland pengarna. Han nämner antalet pengar ibland, dock på olika sätt. I Kalle Anka & C:o 46/1975 anges att han har 500 kvadriljoner, 253 triljoner, 675 biljoner, 123 miljarder, 934 miljoner, 3500 kronor och 13 öre. Ett annat vanligt förekommande antal kontanter är tre kubiktunnland – hur nu det går till.

Ända sedan Joakims ungdom har de välkända skurkarna Björnligan varit ute efter hans pengar. Dessa försöker om och om igen att inta pengabingen, men misslyckas alltid till sist och hamnar i fängelse.

Joakims första krona, "turkronan", är den slant som han värderar högst och som han förvarar i en speciell glasmonter. Häxan Magica de Hex försöker gång på gång stjäla denna för att kunna smälta den i vulkanen





Vesuvius och bli världens mäktigaste trollpacka.

Carl Barks och hans efterföljare har ofta låtit Joakim falla tillbaka på anekdoter om hur han under sitt långa, hårda liv byggde upp sin förmögenhet. Under 1990-talet gjorde tecknaren Don Rosa slag i saken och skrev en episk berättelse om Joakims liv som inte minst i Sverige har tagits emot med stor entusiasm – år 1997 gav Egmont Serieförlaget ut samtliga avsnitt i en inbunden bok.

Joakim kan också ses som den verkliga grundaren av Ankeborg, som bara var en by när han kom dit år 1902. Trettio år senare, när han återvände från affärsresor över hela världen, var staden en metropol.

Joakim är ende son till "Scotty" von Anka och Dunhilde O'Rapp samt bror till Kalle Ankas mor, Hortensia. (Detta enligt både Carl Barks och Don Rosa.)

Kalle Anka kallas för hans brorson, men detta beror på en liten översättningsmiss första gången de dök upp i Sverige. På engelska betyder "uncle" både morbror och farbror, och den förste översättaren visste inte det exakta släktskapet, och översatte "uncle" med "farbror". Sedan har detta hängt med.

ALEXANDER LUKAS

Alexander Lukas är skapad av Carl Barks. Alexander är arbetsskygg och förlitar sig enbart på sin legendariska tur för att nå framgång. Enligt en Barks-serie har Alexander bara arbetat en enda gång i sitt liv, 1952, då han tvingades till det och skämdes så över vad han hade gjort att han gömde sin lön (ett enda mynt) i ett kassaskåp för att vara säker på att ingen fick reda på det.

Den vanligaste historietutvecklingen är att hans kusin Kalle får nys om ett lotteri/gömd skatt eller liknande och att Alexander - ledd av sin tur - följer efter Kalle och ofta kammar hem vinsten. I de serier där Kalle betett sig väl slutar det dock oftast bra för honom, på något sätt.

Trots att Alexander Lukas är släkt med Kalle Anka är han egentligen en halvgås. Hans engelska efternamn, Gander, betyder gåshanne. De två kusinerna är i en ständig kamp om Kajsa Ankas uppmärksamhet. Alexander har





osvikligt god tur och besegrar nästan alltid Kalle Anka.

KAJSA ANKA

Kajsa Anka är Kalles flickvän. Precis som Kalle kan hon få raseriutbrott när hon blir upprörd. Trots detta är hon bättre på att kontrollera sitt humör än honom. Med Kalle har hon en förmåga att förmå honom att agera på ett bättre sätt än hans ursprungliga plan. Eller i alla fall försöka, då Kalle tenderar att misslyckas ganska ofta.

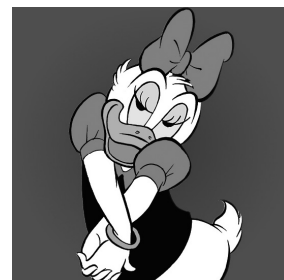
Kajsa älskar att prata, att vara i rampljuset och hon är oerhört tävlingslysten i kombination med att vara villig att göra det mesta för att få det hon vill ha. Med det sagt är hon alltid noga med att be om ursäkt när hon har begått ett misstag, och är känd för att bry sig mycket om sina vänner och sin familj.

Precis som hennes vän Mimmi Pigg älskar Kajsa mode. Hon är en aktiv medlem i Damklubben.

Kajsa är som sagt Kalles flickvän, men drar sig inte för att flörta med Alexander Lukas ... Hon har också tre systerdöttrar, Kicki, Pippi och Titti.

Kajsa har ett eget hus. Det ligger så nära Kalles att man kan springa dit inom loppet av ett telefonsamtal. Det kanske säger mer om Kajsas telefonvanor än om avstånden i Ankeborg.

Kajsa skriver dagbok. Ibland får vi läsa delar av den, och då avslöjas både det ena och det andra. Kajsa är rätt så svartsjuk. Hon försöker hålla Kalle kvar, och flörtar ofta med Alexander för att Kalle, i sin tur, ska bli svartsjuk. Om de går på bio så sätter sig Kajsa mellan Kalle och andra kvinnor.



FARMOR ANKA

Farmor Anka bor på en gård utanför Ankeborg med Mårten Gås och alla djuren.

Farmor kallas Farmor av nästan alla i Ankeborg, men är i verkligheten bara farmor till Snorke Anka, Knase Anka, Kalle och Dumbella Anka. Hon är inte Joakim von Ankas syster som många tror.

När Della lämnade ifrån sig sina svårhanterliga barn Knatte, Fnatte och Tjatte





hjälppte Farmor Anka Kalle att uppfostra dem. Hon tillsammans med Gröngölingarna bör få del av äran för att barnen blev så välartade som de blev.

Farmor Anka arrangerar årligen familjen Ankas familjefest, vilken alltid är en varm och intressant tillställning. Elvira, som är hennes förnamn, är en utomordentlig kock och hennes äppelpaj är vida känd.

MÅRTEN GÅS

Då Mårten kom till Kalle, hade han med sig en lapp med följande text: "Bäste Kalle! Din kusin Mårten kommer att bo hos dig ett par dagar. Hälsningar Farmor Anka. PS! Se till att han får ordentligt med mat!" Denna uppmaning klarade Mårten lätt av själv. Han åt upp allt vad Kalle hade och tog till och med mjölken från nappflaskor och bananer från apor.

Mårten har flera gånger blivit korad till den lataste personen i Ankeborg med omnejd. Han tycker förutom att sova och äta också om att spela banjo. Farmor Anka anser att det spelet mest lämpar sig till att skrämman iväg jordekorrar.



MAGICA DE HEX

Magica bor på sluttningen av vulkanen Vesuvius tillsammans med korpen Nemesis. Hon har bara ett mål i livet: att stjäla Joakim von Ankas första krona för att sedan smälta den tillsammans med mynt från andra rika män i världen till en amulett som ska göra henne rikast och mäktigast i världen. Hon faller dock alltid på mållinjen och lyckas aldrig. Hennes yviga humör och underskattande av omgivningen är oftast de största hindren.

Hon brukar använda diverse olika trollstavar och magiformler för att nå sitt mål. I särklass vanligast är foffbomberna, små påsar som när de kastas exploderar med ett ljudligt "foff" varvid offren tillfälligt paralyseras.

Magica de Hex har någon gång jobbat tillsammans med Madame Mim, Björnligan, Guld-Ivar Flinthjärta och von Pluring, men hon har också jobbat mot dem vid flera tillfällen.





Magica har även någon gång blivit god, men detta varade inte för alltid.

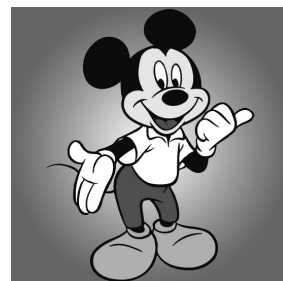
Carl Barks berättar att han länge funderat på att låta ankorna möta en häxa. Vid två tidigare tillfällen hade han ritat en traditionell häxa, med övernaturliga krafter, åt Kalle Anka, men nu bestämde han sig för att göra figuren till en attraktiv, farlig ankflicka som kallade sig förtrollerska, "sorceress", i stället. Den främsta förebilden till Magicas utseende torde ha varit Morticia i Charles Addams serie om Familjen Addams, men också italienska filmstjärnor som Sophia Loren och häxan i Disneys film Törnrosa (1959) kan ha inspirerat.

MUSSE PIGG

Musse Pigg är en filmfigur skapad av Walt Disney 1928. Musse Pigg förekom i den första svartvita kortfilmen med ljud, Musse Pigg som Ångbåtskalle (Steamboat Willie) och 1930 blev Musse Pigg också en seriefigur, då tecknad av Ub Iwerks.

Musse umgås flitigt med vännen Långben samt brorsönerna Teddi och Freddi och flickvännen Mimmi Pigg; han äger även hunden Pluto. På senare år i seriesammanhang ses Musse ofta som detektiv tillsammans med Långben. Fiender är bland andra Svarte-Petter, Spöckplumpen, Emil Örn, Putte och Knölen.

Den amerikanske serietecknaren Paul Murry anses av många som den främste Musse-skaparen genom tiderna. Hans Musse-serier från 50- och 60-talen är alltså väldigt populära och repriseras ofta i olika Kalle- och Musse-tidningar.



MIMMI PIGG

Mimmi är flickvän till Musse Pigg och bor i ett eget hus i Ankeborg och är medlem i många olika klubbar. I mer nutida framträdanden har hon ett yrke som journalist på TV och spelar också flöjt.

Hon är ofta klädd i röd klänning med vita prickar och rosett, fast i de första filmerna hade hon bara en kjol och liten hatt. I de senaste bär hon dock blått. Mimmi är starkt modeberoende. En gång hamnade hon och Musse i stora problem på grund av en röd hatt.





Mimmi och Musse har varit ett par ända sedan den första Musse Pigg-filmen. De gifte sig faktiskt en gång, men det visade sig vara en dröm i filmen "Mickey's Nightmare". Mimmis bästa väninna heter Klarabella. Hon är även god vän med Kajsa Anka.

Mimmi tycker om middagar, bio och att tillbringa så mycket tid som möjligt med Musse. Mimmi är generellt sett en lugn och glad karaktär, men förlorar även hon, likt Kajsa och inte minst Kalle, humöret. Till exempel som när Musse glömmet en dejt. Detta är ett beteende som paret delar med paret Anka. Trots det är Mimmi aldrig "the bad guy" i situationen. Hon brukar vara en av få av Musses vänner som har en rimlig anledning att bli upprörd. Dessutom säger Mimmi alltid vad hon tycker, till alla.

LÅNGBEN

Långben, eller fullständigt Jan "Janne" Långben (engelska Goofy Goof), är en film- och seriefigur i produktioner från Walt Disney Company. Han är en fabelhund.

I serierna slog sig Långben tidigt ihop med Musse Pigg som deckare mot bland andra Svarte-Petter, samt Spökplumpen, Putte, Knölen och Emil Örn. Han har en kusin (halvbror) som heter Indiana Jöns som är en äventyrare som ofta drar med Musse på äventyr världen runt. Det händer att Långben får följa med.

Långben har en intelligent brorson, Gilbert, som även medverkar i serierna om Stål-Långben, Långbens superhjärte-alter ego.

Långben ter sig ofta obegåvad, tankspridd och klumpig. Han har ofta egensinniga lösningar på problem, till exempel i Musse Piggs husvagnssemester. Han är en sorglös typ, som lever nöjd med sitt till synes ynkliga liv utan mycket pengar i sitt fallfärdiga hus.



OPPFINNAR-JOCKE

Carl Barks skapade Oppfinnar-Jocke 1952.

Han lever i ett laboratoriehus, eller uppfinnarverkstad, i Ankeborg tillsammans med sin lilla robot Medhjälparen. Han är uppfinnare och utvecklar nya produkter i form av olika maskiner och kemiska preparat





som har enastående egenskaper. Kalle Anka och hans farbror Joakim lånar ofta Jockes prototyper till olika uppfinningar, men rusar iväg från Jocke innan han hunnit berätta om deras förödande svagheter. Svagheterna leder då ofta till, i fall där Joakim tänkt sälja produkten, att uppfinningen efter ett tag ändras på något sätt till köparnas förargelse och att Joakim blir tvungen att ersätta alla köparna med pengar. I den sortens serier kan det sluta med att Jocke flyr från Joakim som vill straffa honom för uppfinningens svagheter.

Jocke är inte så ekonomiskt lagd så om han någon gång lyckas sälja någon av sina uppfinningar är det ofta till ett otroligt underpris.

BJÖRNLIGAN

Björnligan medverkade för första gången i serien En så'n kanonbra idé (Terror of the Beagle Boys) år 1951. De är skurkar, skapade av Carl Barks, som försöker stjäla Joakim von Ankas förmögenhet. De är lika och bär alltid mask, men kan skiljas åt av de nummerskyltar de bär på bröstet. Ligans utseende är inspirerat av beaglehunden vilket också gett ligan sitt ursprungliga engelska namn "Beagle Boys".

Hur många medlemmar det finns i Björnligan är oklart men det vanligaste är att det är tre exakt likadana figurer. Ändå är de betydligt fler, i vissa avsnitt har det varit sex medlemmar som har synts till och i några enstaka tillfällen har det också varit ännu fler medlemmar med identiskt utseende.

Björnligans medlemmar identifieras med sina fängelsenummer, som de alltid bär på bröstet. Vanligtvis har alla medlemmarna nummer i serien 176 med efterföljande tresiffrigt nummer, nästan alltid med siffrorna 1, 6 och 7 i olika kombinationer. Det kan vara 176-671, 176-617, 176-716, 176-167, 176-176 etcetera.

Björnligan skulle egentligen kunna betraktas som en stor maffia som står för en stor del av den kriminella verksamheten i Ankeborg.

Björnligan har suttit inne på några olika fängelser såsom "Fänglanda", "Sing-Song" och "Ankatraz" (av Härlanda, Sing-Sing och Alcatraz).

Björnligan använder ingenjörskonst och





påhittighet då det gäller att uppfinna och bygga de fantastiska och ofta osannolika maskiner som kan hjälpa dem att komma åt von Ankas ekonomiska tillgångar. De har bland annat byggt jättelika robotar, slagskepp, u-båtar, skogshuggarmaskiner, rymdraketer och strålskanoner. Ibland konstruerar de sådana maskiner själva, ibland tas Emil Örn till hjälp och ibland tvingar de Oppfinnar-Jocke att bygga någon sorts maskin eller apparat åt dem.

Man har aldrig sett att någon av Björnligans medlemmar allvarligt skadat någon annan med fysiskt våld. Ett knytnävsslag med efterföljande blåtira tycks vara det allvarligaste. Björnligan framställs som "snälla banditer": de är blödiga och inger en tillit.

Björnligans försök att komma åt von Ankas tillgångar är alltid lika fruktlösa. Därigenom skapar serien en trygghet i att återupprepa ett beteende (som för övrigt gäller för samtliga karaktärer), där läsaren redan i den första inledande rutan vet ungefär hur äventyret skall sluta. Trots sina misslyckanden ger de aldrig upp.

SERIESKAPARE

Det finns naturligtvis ett stort antal personer som har författat och tecknat Kalle Anka-serier, men Carl Barks och Don Rosa anses vara två av de största och av läsarna mest uppskattade serieskaparna.

CARL BARKS

Carl Barks började som serietecknare 1943 då han var 42 år gammal. Från början var det inte meningen att han själv skulle skriva manus, men han var så missnöjd med det första manuset han fick tillsänt, att han ändrade det innan han tecknade serien. Redaktionen var nöjd med ändringarna, och Barks fortsatte att göra både manus och teckningar de kommande 24 åren. Han var otroligt produktiv och skapade 6371 seriesidor i nästan 400 serier.

Carl Barks gav Kalle personlighet och byggde upp en hel värld runt honom. Ankeborg, Alexander Lukas, Magica de Hex, Björnligan, Gröngölingsrörelsen, Oppfinnar-Jocke och Joakim von Anka är alla Carl Barks-skapelser.





Hans detaljrika serier har lästs av människor i alla åldrar i Sverige sedan 1948. I historierna finns det korrekta fakta och referenser till geografi, historia, klassisk litteratur, mytologi osv., inblandade i spännande historier från de flesta hörn av världen. Många lärare har med förvåning fått höra från elever som sitter inne med överraskande kunskaper, att "Det har jag läst i Kalle Anka."

DON ROSA

Efter över 25 år som serieskapare för Disney anses Don Rosa vara en av de största Kalle Anka-skaparna genom tiderna. Hans äventyrsberättelser är förankrade i verkligheten och hans historier har blivit utgivna i otaliga utgåvor.

Keno Don Hugo Rosa, född 1951, har satt sin prägel på Disney-universumet med både långa episka äventyr och finurliga korta historier – alla med sina karaktäristiskt detaljerade teckningar. Don Rosas förebild är, föga förvånande, Carl Barks. Hans första Kalle Anka-serie år 1987 tog serieläsare världen över med storm, och i nr 1, 1990 gjorde han debut för första gången i Kalle Anka & C:o med serien Ett mytologiskt menageri. Mest känd är Don Rosa kanske för seriesviten "Farbror Joakims liv".



Kalle Anka i Skolan – en lärarhandledning för årskurs 3 och uppåt

är framtagen av Egmont Kids Media Nordic och Melinda Galaczy. För frågor kring handledningen eller beställning av material kontakta serieriskolan@egmont.se eller gå in på www.serieriundervisningen.se



EGMONT
Kids Media

