



© Bok-Makaren AB  
Bild: Gunilla Bergström

**KALAS,**

# Alfons Åberg!



Materialet är skapat av Hanna Lundström på Sydkustens ordkonstskola



---

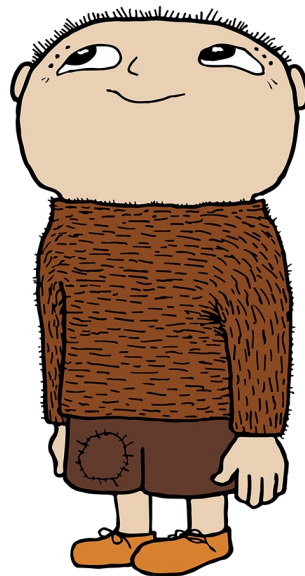
Nätverket Svenska nu koordineras av  
Hanaholmen – kulturcentrum för Sverige och Finland

---

[www.svenskanu.fi](http://www.svenskanu.fi) | [svenskanu@hanaholmen.fi](mailto:svenskanu@hanaholmen.fi)  
Hanaholmen – kulturcentrum för Sverige och Finland  
Hanaholmsstranden 5, 02100 Esbo | +358 400 605 565 | [www.hanaholmen.fi](http://www.hanaholmen.fi)

**D**en här **handledningen** introducerar boken Kalas, Alfons Åberg!. Det finns diskussionsfrågor som är bra att göra redan innan man läser boken och en ordloop som introducerar ord som hjälper eleverna att få en förhandsuppfattning av berättelsen. Eleverna får skapa själva med hjälp av en bakverksgenerator och spela ett kalasspel.

**Böckerna om Alfons** är bilderböcker där bilderna verkligen bidrar till berättandet. Ifall böckerna ska läsas högt för en grupp är det bra att fästa uppmärksamhet vid att alla i gruppen ser bilderna. Den här helheten fokuserar särskilt på boken Kalas, Alfons Åberg!, men introducerar också Alfons och bilderboken som genre. ●



© Bok-Makaren AB

# 1. Diskutera

## Samla förkunskap

Kalas är något som det är lätt att gilla! Fundera på vad du tänker och känner när du hör ordet "kalas".

- Hur känns det när man väntar på ett kalas?
- Hur känns det att fylla år?
- Vilka andra känslor känner du till?
- Var i kroppen kan man känna de olika känslorna?

## Undersök pärmbilden

- Vilken känsla har Alfons på bilden?
- Vilka ledtrådar till hans känsla kan du se på bilden?

## Undersök baksidestexten

- Vilka personer verkar vara med i berättelsen?
- Vad ser Faster Fiffi fram emot?

# 2. Prata på

## Kalas och fest

Bekanta er med ordloopen nedan så att alla förstår alla ord.

Arbeta med ordloopen enligt följande:

- Varje elev får ett kort, och läraren berättar vilken elev som ska starta loopen. Den eleven använder informationen som finns överst på kortet för att starta loopen genom att säga t.ex. "Jag har *kalas*".
- Informationen längst nere på kortet används för att engagera följande elev enligt mönstret "Vem har *faster*?"
- Sedan tar eleven som har ordet *faster* överst på sitt kort över och loopen fortsätter tills alla fått vara med.
- Öva på orden genom att göra ordloopen flera gånger.

# Ordloop

**JAG HAR...**



**KALAS**

**VEM HAR...**



**FASTER?**

**JAG HAR...**



**FASTER**

**VEM HAR...**



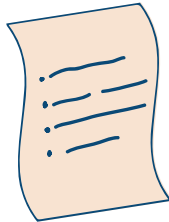
**FÖRKLÄDE?**

**JAG HAR...**



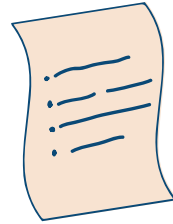
**FÖRKLÄDE**

**VEM HAR...**



**LISTA?**

**JAG HAR...**



**LISTA**

**VEM HAR...**



**TÅRTA?**

**JAG HAR...**



**TÅRTA**

**VEM HAR...**



**SKJORTA?**

**JAG HAR...**



**SKJORTA**

**VEM HAR...**



**MUFFINS?**

**JAG HAR...**



**MUFFINS**

**VEM HAR...**



**GÄST?**

**JAG HAR...**



**GÄST**

**VEM HAR...**



**SLIPS?**

**JAG HAR...**



**SLIPS**

**VEM HAR...**



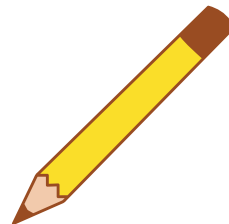
**GODISPÅSE?**

**JAG HAR...**



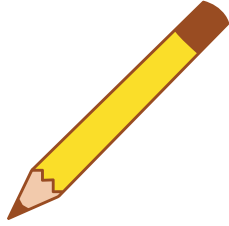
**GODISPÅSE**

**VEM HAR...**



**PENNA?**

**JAG HAR...**



**PENNA**

**VEM HAR...**



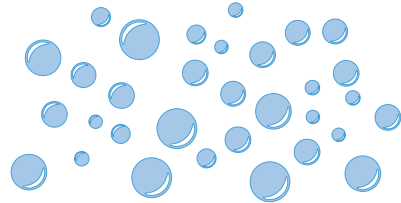
**BYGGMODELL?**

**JAG HAR...**



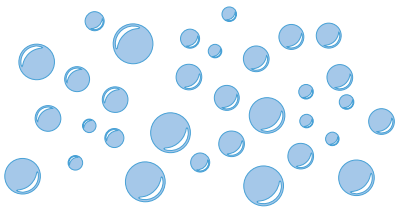
**BYGGMODELL**

**VEM HAR...**



**BADSKUM?**

**JAG HAR...**



**BADSKUM**

**VEM HAR...**



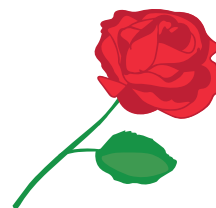
**SAFT?**

**JAG HAR...**



**SAFT**

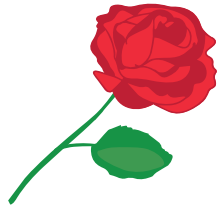
**VEM HAR...**



**ROS?**

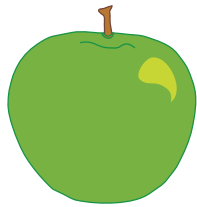


**JAG HAR...**



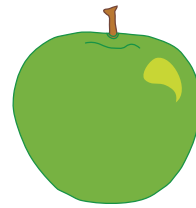
**ROS**

**VEM HAR...**



**ÄPPLE?**

**JAG HAR...**



**ÄPPLE**

**VEM HAR...**



**KARAMELLER?**

**JAG HAR...**



**KARAMELLER**

**VEM HAR...**



**LÄSK?**

**JAG HAR...**



**LÄSK**

**VEM HAR...**



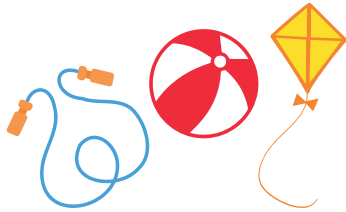
**GLASS?**

**JAG HAR...**



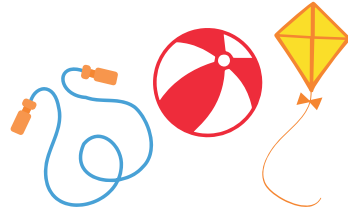
**GLASS**

**VEM HAR...**



**LEK?**

**JAG HAR...**



**LEK**

**VEM HAR...**



**TÄVLING?**

**JAG HAR...**



**TÄVLING**

**VEM HAR...**



**BALLONG?**

**JAG HAR...**

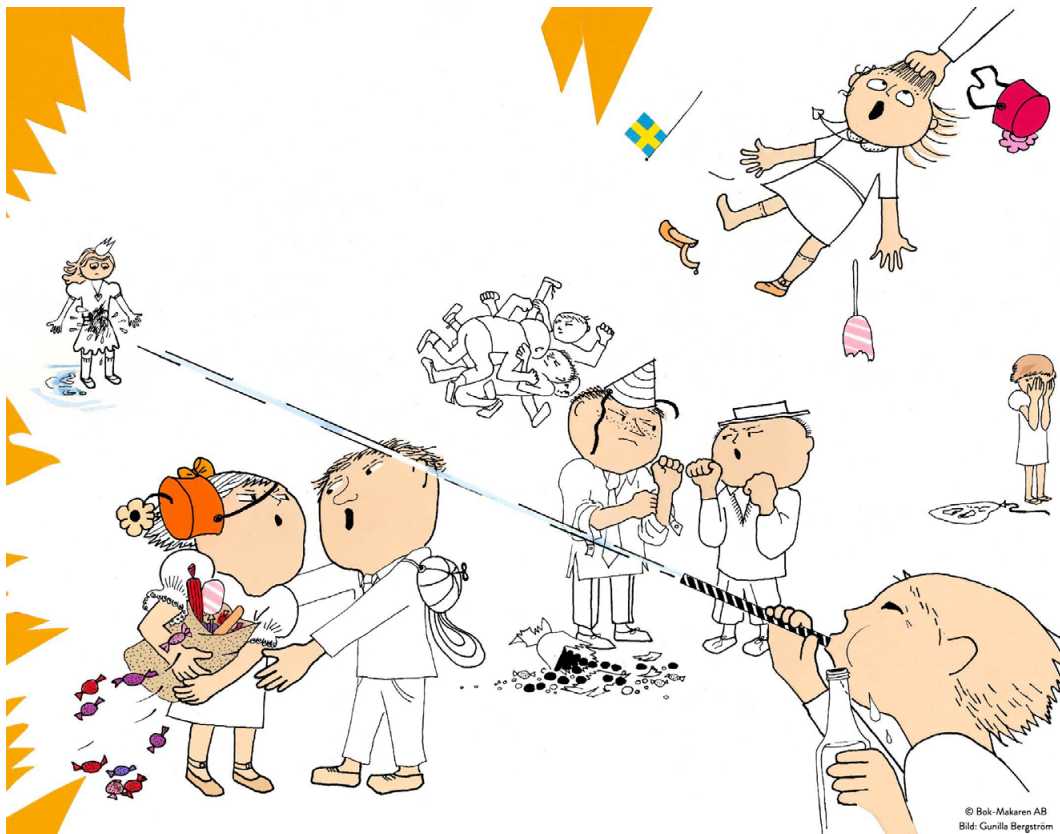


**BALLONG**

**VEM HAR...**



**KALAS?**



© Bok-Makaren AB  
Bild: Gunilla Bergström

## 3. Läs och lyssna

### Kalas och känslor

Läs boken högt och undersök uppslagen. Följ särskilt noggrant med hur Alfons känslor förändras under boken.

#### Diskutera

- Vad händer i början, mitten och slutet av boken?
- Vad tror du att Alfons känner i början, när han väntar på kalaset? S. 10-11, uppslaget som är blått och gult.
- Vad tror du att Alfons känner i mitten, när det blir en röra på kalaset? S. 24-25.
- Vad tror du att Alfons känner i slutet, när han kalasar med Viktor, Milla och smådjuret? S. 30-31
- Hur tror du att det går till nästa gång Alfons ska planera ett kalas?

## 4. Skapa själv

### Stegvis mot ett eget bakverk

Undersök orden i tabellen och red ut vad de olika orden betyder. Ta fram en tärning. Kasta tärningen 4 gånger. Varje kast ger dig en del av namnet på ditt bakverk. När du har kastat fyra gånger vet du vad det är du ska pyssla, till exempel en popcornsdoftande mirakelbulle (1-2-1-1) eller en rosenbubblande mirakeltårta (6-3-1-6).

	Kast 1	Kast 2	Kast 3	Kast 4
1	popcorns	glitrande	mirakel	bulle
2	strässel	doftande	magisk	biskvi
3	glass	bubblande	godis	snurra
4	regnbågs	dekorerad	turbo	muffins
5	stjärn	smaskig	chips	pizza
6	rosen	fluffig	salmiak	tårta

1. Skriv en lista som visar vilka ingredienser man behöver när man bakar ditt bakverk. Du kan undersöka Faster Fiffis listor på s. 8 i Kalas, Alfons Åberg! för att få se hur en lista kan se ut.
2. Använd dig av olika material för att göra ditt bakverk! Det går bra att använda till exempel papper, tyg, naturmaterial eller kartong för att skapa bakverket.
3. Skriv bakverkets hela namn på ett skilt papper.
4. Gör en utställning i klassen där man får bekanta sig med alla godsaker som har blivit till!

## 5. Bokstavsspelet

### Koll på kalasord

Det här är ett spel som spelas i grupper på tre eller fyra. Spelets mål är att komma på så många **kalasord** som möjligt.

#### Kalasord kan vara exempelvis följande:

- något man kan bjuda på när man har kalas, t.ex. G → glass
- något man kan önska sig i present eller ge i present, t.ex. P → pussel
- något man kan använda för att dekorera med inför ett kalas, t.ex. S → serpentin
- något man kan duka med, t.ex. T → tallrik
- något man gör för att förbereda kalaset, t.ex. B → baka

Den spelare som har kommit på flest kalasord när spelet är slut har vunnit. Spelet kan spelas så att man bestämmer en viss mängd tid som spelet pågår, t.ex. 15 minuter, eller att man bestämmer hur många bokstäver som ska dras ur påsen innan spelet är slut.

#### Förberedelser

Klipp ut bokstäverna och lägg dem i en påse.

#### Spelets gång:

1. Den första spelaren drar en bokstavslapp ur påsen.
2. Alla spelare försöker komma på kalasord som börjar på just den bokstaven. Det kan vara ord som man minns från ordloopen eller boken, eller så kan det vara ord som spelaren själv tycker att hör ihop med kalas.
3. Alla spelare skriver ner så många ord som de hinner med under en minut.
4. Följande spelare drar en bokstavslapp ur påsen o.s.v..

Den som har skrivit ner flest kalasord på sitt papper när bokstäverna tar slut/ den avtalade speltiden tagit slut har vunnit. Spela gärna flera gånger. Istället för kalasord kan man samla på djur, länder och städer, växter eller ord inom ett visst tema, t.ex. sport.

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

U

V

X

Y

Z

Å

Ä

Ö