

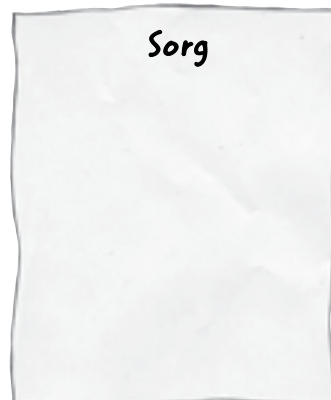
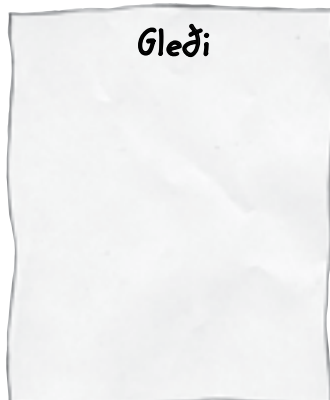
Rauðkápa – lestrarbók 2

Verkefni

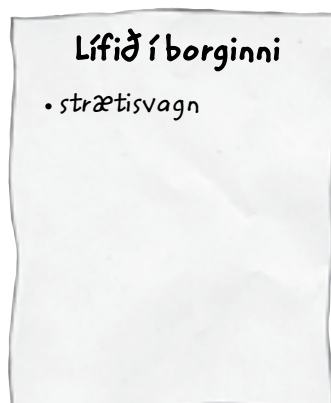
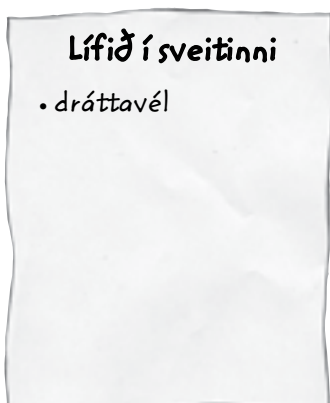


Í ljóði Þórarins Eldjárns segir að íslenskan eigi orð yfir gleði og sorg, einnig gömul orð og ný um lífið hvort sem er í sveitinni eða borginni. Hann talar einnig um að mikilvægt sé að varðveita tungumálið og það sé hægt að gera t.d. með því að leyfa því að vaxa og dafna. Tungumál vex og dafnar m.a með því að búa til ný orð yfir hugtök og tæki.

Búðu til orðalista yfir gleði og sorg.



Gerðu einnig orðalista yfir hugtök sem tengjast lífinu í sveitinni annarsvegar og borginni/þéttbýli hinsvegar.



Gerðu lista yfir orð sem þú notar og ekki eru íslensk.

Prófaðu að búa til ný orð yfir orðin á listanum þínum.

Þegar þú hefur fullgert orðalistana hvernig getur þú notað þá?

Prófaðu einhverja af hugmyndum þínum.
Þú getur unnið verkefnið í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara.

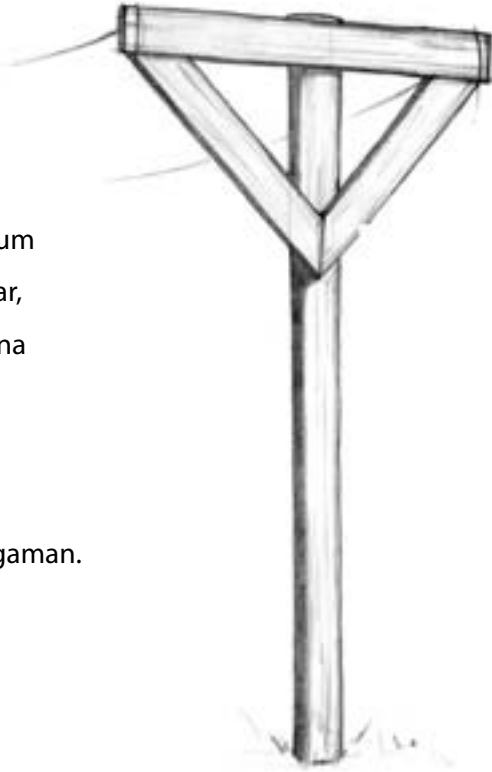


Skrýtið

Á snúrunni dansa í blíðum blænum
buxurnar mínar og þrennir sokkar,
gallar og skyrtur af Nínu og Nonna
og náttfötin okkar.

Þau eru vinir og vefja ermum
og veifa skálmum og finnst svo gaman.

Mikið er skrýtið
að sjá þau svona
því okkur kemur svo illa saman.



Geturðu séð fyrir þér veðrið þegar þú lest ljóðið? Lýstu því.

Hvernig birtist andstæðan í ljóðinu um fötin á snúrunni og síðan um persónurnar í raunveruleikanum?

Hverjum kemur illa saman í ljóðinu?

Þegar fólk ferðast kaupir það oft póstkort og sendir til vina og vandamanna. Sá sem skrifar segir gjarnan frá því hvar hann er staddur, hvað hann hafi skoðað eða gert. Stundum lýsir hann veðrinu og/eða hvernig honum líður.

Prófaðu að setja þig í spor Önnu og skrifaðu á póstkort í hennar nafni. Þú mátt velja hvort kortið berst frá Önnu þegar hún er stödd í Þýskalandi að passa frænda sinn eða frá Kópaskeri þar sem hún er í heimsókn hjá ömmu sinni.

Að skrifa póstkort:

- Nafn og fullt heimilisfang er sett á línurnar hægra megin.
- Vinstra megin er gert ráð fyrir texta,
staður og dagsetning
texti og kveðja
- Frímerki er límt efst í hægra hornið.

Ljóðið *Vetur* er lýsing á snjópungum vetri og gefur innsýn í aðstæður fólks og þau verk sem þarf að vinna. Form ljóðsins er frjálst. Myndirnar eru skýrar og sýna meðal annars vetrarveðrið og vorkomuna.

Til er japanskt ljóðform sem kallast *tanka*.

Það samanstendur af fimm ljóðlínur með samtals 31 atkvæði.

Innihald tönkunnar skiptist í tvennt, hugleiðingu um náttúruna annars vegar og tilfinningar hins vegar.

Í fyrri hluta eru þrjár ljóðlínur með 5,7 og 5 atkvæðum.

Í seinni hlutanum eru tvær ljóðlínur báðar með 7 atkvæðum.

Hlutarnir tveir eru ekki aðgreindir með línubili.

Í garði

- | | |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. lína 5 atkvæði | Vor í garðinum! |
| 2. lína 7 atkvæði | Inní litríkum skugga |
| 3. lína 5 atkvæði | af ferskjublómum |
| 4. lína 7 atkvæði | stendur stúlka og bíður |
| 5. lína 7 atkvæði | rétt við hvíta gangstíginn. |

Helgi Hálfðanarson

Þessar tvær tönkur eftir Helga Hálfðanarson eru úr bókinni *Japönsk ljóð frá liðnum öldum*.

Tréð

Gamla furutré
sem grær upp við steinvegginn -
þegar ég lít þig,
finnst mér ég sjá í augu
löngu horfnum kynslóðum.

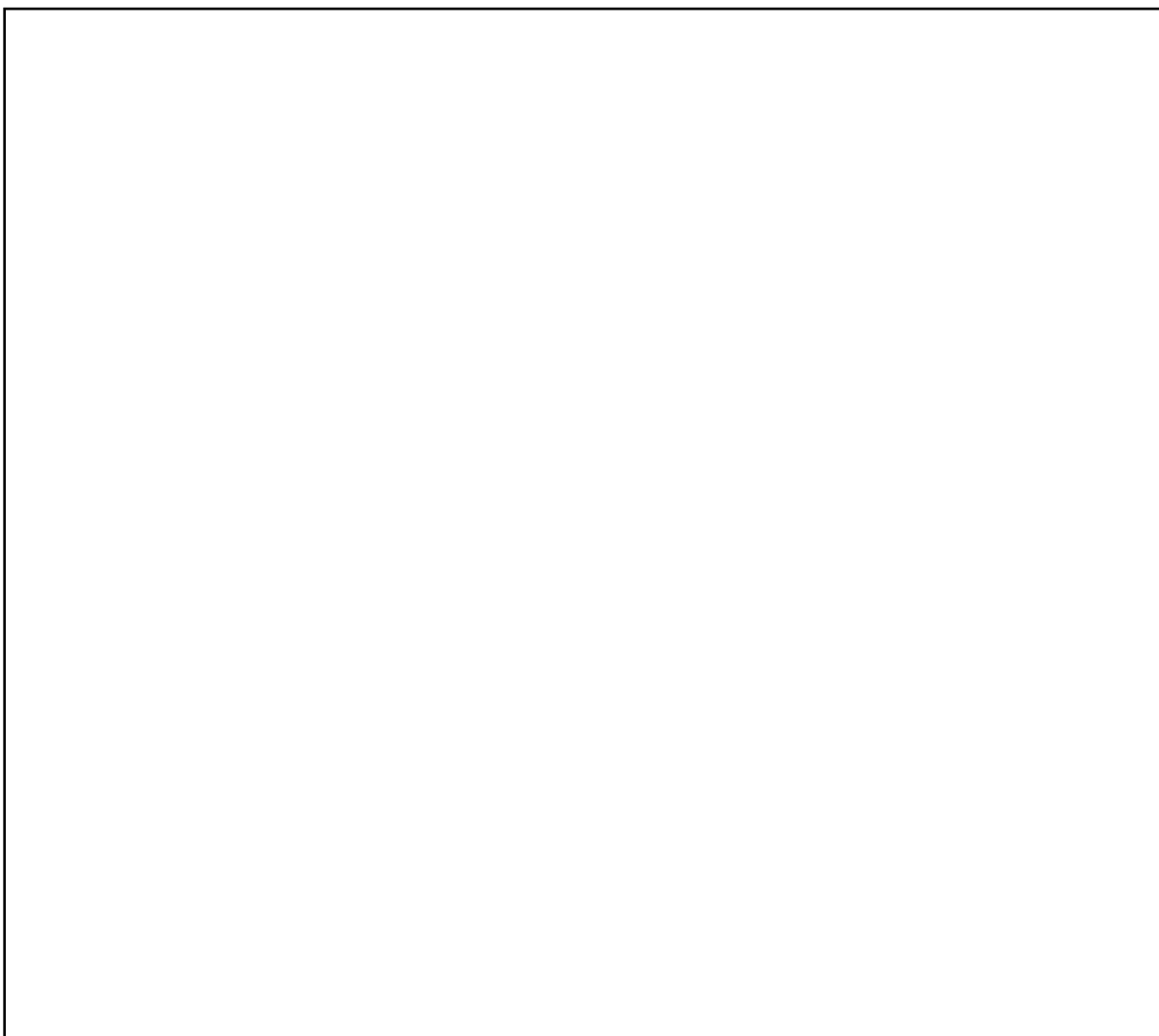


Prófaðu að semja tönku og farðu nákvæmlega eftir forminu. Hafðu atkvæði í huga og einnig hlutana tvo. Þann fyrri sem lýsir náttúrunni og þann seinni sem lýsir tilfinningum. Reyndu að hafa tenginu milli hlutanna tveggja.

Ég hlakka til
Páll Ólafsson
og
Á daginn
Diljá Óladóttir

Í ljóðunum nota ljóðskáldin endurtekningu í upphafi ljóðlína. Endurtekningar eru oft notaðar til að leggja áherslu á eða magna upp orð eða orðasambönd. Stundum enda ljóðin óvænt. Skoðaðu ljóð þar sem endurtekningar eru notaðar, t.d. í Ljóðsporunum og prófaðu síðan að semja þitt eigið ljóð. Fyrst er gott að punkta hjá sér hugmyndir og velja síðan úr þeim.

Ég hlakka til...
Anna hlakkar til...
Við hlökkum til...
Börnin hlakkar til...
Á daginn...
Á nóttinni...
Þegar ég...
Einu sinni...
Strákar eru...
Stelpur eru...



Sagan Nú-tí-minh er táknsaga sem þýðir að sagan hefur tvö merkingarsvið. Hún er í raun tvær sögur. Önnur sagan er á yfirborðinu og hin sagan er undir því. Hægt er að hugsa sér egg og þá er skurnin sagan sem við lesum og fyrir innan skurnina er önnur saga sem hefur ákveðinn boðskap sem ekki er sagður með beinum orðum heldur þarf að skoða vel orð og hugtök til að finna hvað höfundurinn vill í raun og veru koma til skila.

Titill sögunnar gefur ákveðna vísbendingu um táknið sem höfundur leikur sé með. Hvað heldur þú að titill sögunnar Nú-tí-minh eigi að merkja annað en nafn á vélmenni?

Nú skaltu fyrst skoða og svara spurningum um yfirborð sögunnar:

1. Hvernig var líf fjölskyldunnar áður en Nú-tí-minh kom til sögunnar?
2. Hvað eiga foreldrarnir að gera til að finna hamingjuna?
3. Hvernig líður Matta hjá Nútí?
4. Hvað er það sem Nútí getur ekki veitt Matta?
5. Hvert fara foreldrar Matta til að finna hamingjuna?
6. Tekst foreldrum Matta að finna það sem þeir leita að?

Eftirfarandi spurningar eru um boðskap sögunnar sem liggur undir yfirborðinu:

1. Voru foreldrar Matta óánægðir áður en Nútí kom í heimsókn?
2. Hvernig ætluðu foreldrar Matta að veita honum betra líf með því að fara í burtu?
3. Hverju misstu foreldrar Matta af meðan þeir voru á ferð og flugi um heiminn?
4. Kúlan var allan tímann undir kodda Matta, hvað ætli hún eigi að tákna?
5. Í hverju felst hamingjan?
6. Hvaða boðskapur er í sögunni?

Svaraðu spurningunum í ritunarbókina þína
eða eftir fyrirmælum kennara.

Nú-tí-minh hegðar sér eins og lifandi vera en er í útliti eins og tæknilegt undur. Teiknaðu Nútí eins nákvæmlega og þú getur eftir lýsingu textans.

„Nú færðist bjart bros á ferkantað andlit Nútís. – Af því að þetta er síðasta kúlan mín og mér er í mun að þið eignist hana, skal ég sjálfur taka að mér að hugsa um litla stráksa. Ég mun ekki víkja frá honum og hann mun eiga góða daga hjá mér ...

– Lítið á mig og ég skal skýra út fyrir ykkur hvað ég hef að geyma, og þá skiljið þið að betri barnfóstra er ekki til í víðri veröld.

Hjónin fóru nú fyrst að virða Nútí fyrir sér. Aldrei höfðu þau séð annað eins fyrirbæri. Hann talaði, hugsaði og hagaði sér eins og lifandi vera, en að útliti var hann eins og tæknileg listasmíð.

– Lítið á mig, endurtók Nútí glaður og stoltur og benti á óteljandi takka, skrúfur, skerma og gorma. Hann var búinn sjónvarpi, hljómflytningstækjum og hólfum fyrir alls konar mat, bæði heitan og kaldan. Ryksuga hékk í slíðrum við annan fót hans, hinn fóturinn var með hjóli undir og litlu sæti á hnenu sem var tilvalið til að reiða lítil börn á. En þar sem manneskur hafa hjarta var bankahólf, fullt af peningum ...

Á höndum Nútís var enginn venjulegur fingur. Í staðinn voru tíu mismunandi verkfæri sem venjulegt fólk geymir niðri í skúffum. Þar voru hnífur, gaffall, skeið, skæri, nál, skrúfjárn, upptakari, þeytari, töng og hamar ...

Síðast en ekki síst er ég með síma hérna á öxlinni á mér, svo þið getið haft samband við mig hvenær sem er og fylgst með drengnum hvar sem leið ykkar liggur ...

Nútí kallaði á eftir þeim: – Gangi ykkur vel, gefist aldrei upp – símanúmerið á öxlinni á mér er dagsetningin þegar þið hringið hverju sinni!“

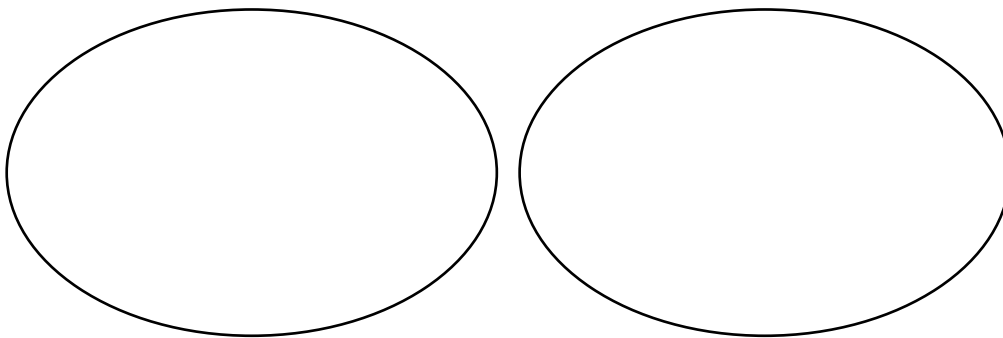
Ljóðið *Sérstakur dagur* er söguljóð. Stutt saga er sögð í ljóði. Það rímar ekki og hefur ekki ljóðstafi. Höfundur skiptir samt sögunni milli lína með ákveðnum hætti svo að gott flæði verður í ljóðinu og áherslur eru oft í upphafi ljóðlína.

Innihald ljóðsins er ekki flókið. Það er um perlu, ómerkilega glerperlu sem var samt merkileg af því að hún flutti skilaboð. Dagurinn var sérstakur. Var það vegna þess að perlan fannst þennan dag eða einkenndist dagurinn af tilhlökkun vegna einhvers annars?

Höfundurinn nær að byggja upp jákvæða spennu og tilfinningar tvinnast saman við.

Prófaðu að finna perlu úr þínu lífi og setja hana í söguljóð. Þú getur byrjað eins og í ljóði Vilborgar og haft fyrstu tvær línurnar eins. Þú getur líka breytt til og notað eitt-hvað annað sem er sértakt. Það getur verið gæludýr, hús, krakkar eða hvað annað sem þú velur.

Í hugtakahringina getur þú skráð hugmyndir þínar og skrifað svo ljóðið á línurnar.



Ef þú vilt gera fleiri ljóð, getur þú unnið þau í ritunarbókina eða eftir fyrirsmælum kennara.

Nú skuluð þið ræða söguna **Faðir vor** í litlum hópum og leyfa öllum að tjá sig. Þið þurfið ekki að vera sammála um allt. Í framhaldi af því veljið þið ritara hópsins og útbúið a.m.k. fimm spurningar úr sögunni. Athugið að spurningarnar eiga að vera opnar, það þýðir að svarið getur ekki verið já, nei eða örfá orð. Opin spurning krefst lengra svars.

Dæmi um lokaðar spurningar:

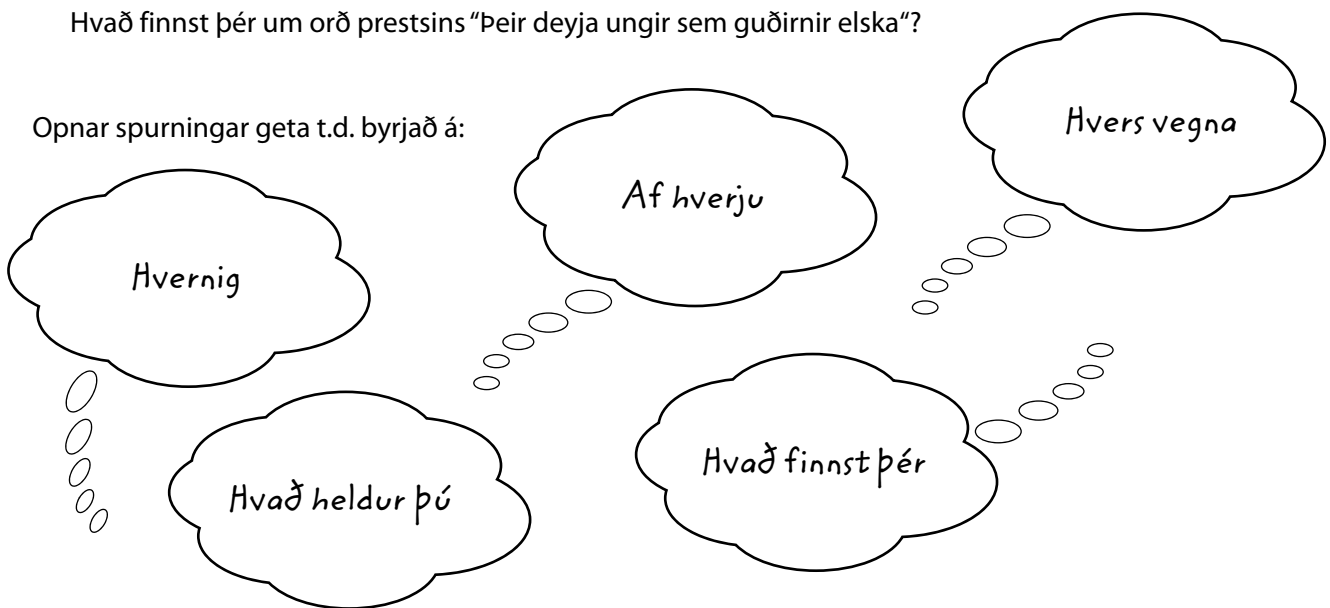
Hvað hét strákurinn sem dó? Hvaða bíómynd var verið að sýna?

Dæmi um opnar spurningar:

Hvers vegna dó Svenni?

Hvað finnst þér um orð prestsins "Þeir deyja ungir sem guðirnir elska"?

Opnar spurningar geta t.d. byrjað á:



Í hópnum eru:

Þegar ástvinur deyr er það oft huggun fyrir þá sem eftir lifa að skrifa nokkur orð til minningar um hinn látna. Sumir skrifa minningargreinar sem birtar eru í dagblaði. Aðrir skrifa niður minningar til að varðveita með sjálfum sér, stundum í formi ljóðs. Í ljóðinu **Söknuður** skrifar höfundurinn minningu um yngri bróður.

Nú skalt þú prófa að setja þig í spor vina Svenna og skrifa minningu um hann. Það getur verið í samfelldu máli eða í ljóði.

Gott er að byrja á því að skrifa niður hugleiðingar eða minningarbrot. Þú getur síðan valið úr því.



Minningarbrot

Vont og gott
Þórarinn Eldjárn
Baldursbrá
Hrönn Hjartardóttir

Vont og gott

Það er svo vont að liggja á köldum klaka
kalinn í gegn og skjálfa allur og braka.
Hugsa bara þetta: – Svaka svaka
svakalega er vont að liggja á klaka.

Það er svo gott að liggja í mjúkum mosa
mæna upp í himininn og brosa.
Hugsa bara þetta: Rosa rosa
rosalega er gott að liggja í mosa.

Andstæður draga fram skarpan mun.

Hverjar eru andstæðurnar í ljóðinu?

Hvaða tilfinningar koma fram í ljóðinu?

Baldursbrá

Baldursbráin er falleg
ég tíni stóran blómvönd
úr baldursbrám og gef mömmu
hún segir að þau séu falleg
en hún hendir þeim í ruslið
þegar ég er farin.

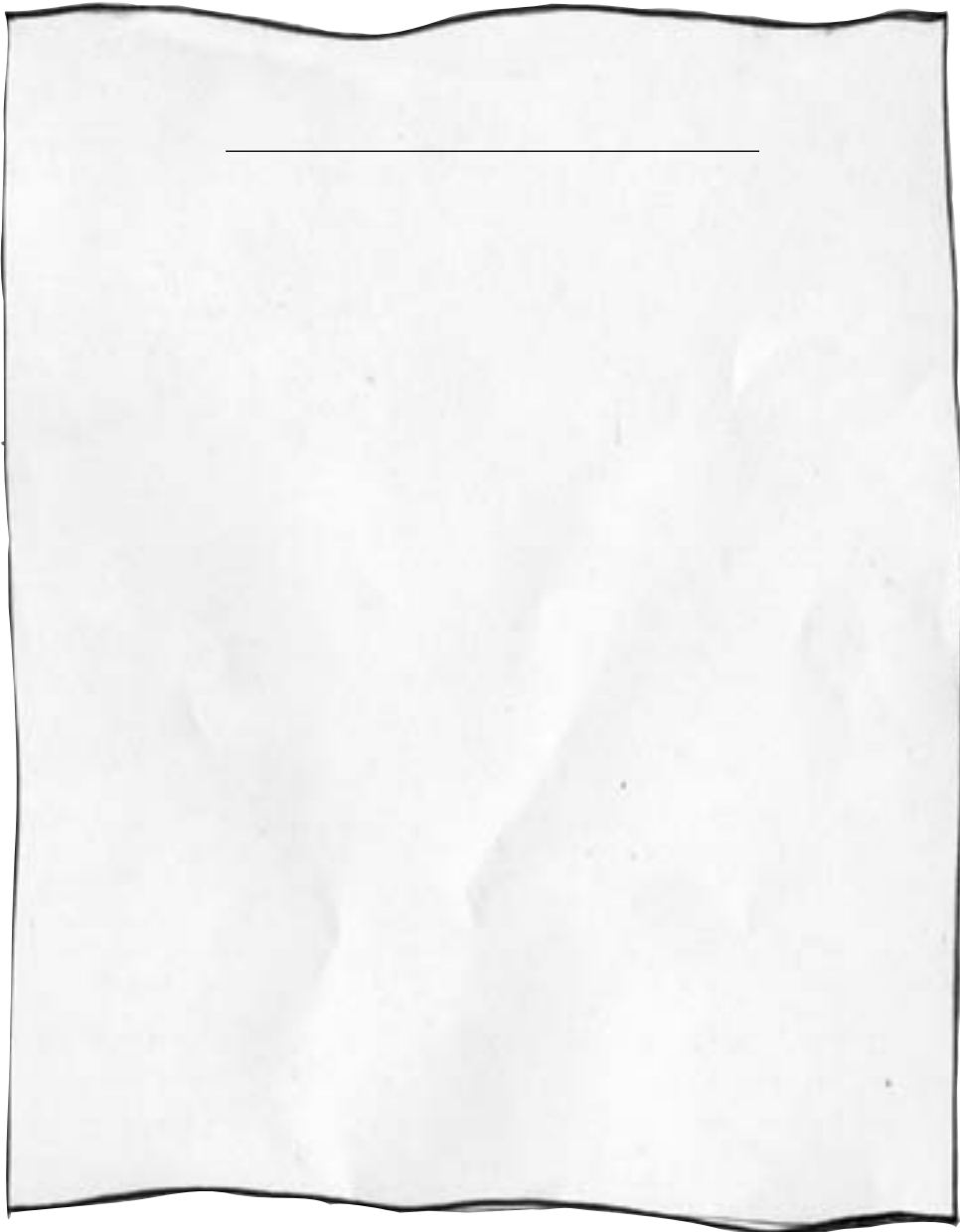


Hvaða tilfinningar koma fram í ljóðinu?

Hverjar eru andstæðurnar í ljóðinu?

Hver finnst þér munurinn vera á þeim tilfinningum sem fram koma í ljóðunum tveimur?

Skrifaðu ljóð þar sem tilfinningar koma fram.



Fylgd
Guðmundur Böðvarsson

RAUÐKÁPA
bls. 48–49

Í ljóðinu Fylgd er það faðir sem gengur með son sinn um landareignina. Faðirinn bendir á margt í landslaginu og náttúrunni jafnframt því að segja syni sínum frá tengslum við fyrri tíma og hve mikilvægt það sé að varðveita náttúruna.



Einstaklingsverkefni:

Teiknaðu mynd eða myndasögu yfir heiminn sem drengurinn sér, og staðsettu feðgana í myndina. Reyndu að hafa flest af þeim atriðum sem nefnd eru í ljóðinu með á myndinni þinni.

Hópverkefni:

Hver hópur fær eitt erindi og túlkar það í mynd og máli. Vanda þarf bæði mynd og texta og undirbúa kynningu.



Verkefnin getur þú unnið annað hvort í rammann eða eftir fyrirmælum kennara.

Hópverkefni.

Búið til ykkar eigin rannsóknarspurningar áður en þið hefjist handa við ykkar verkefni.

Egyptar:

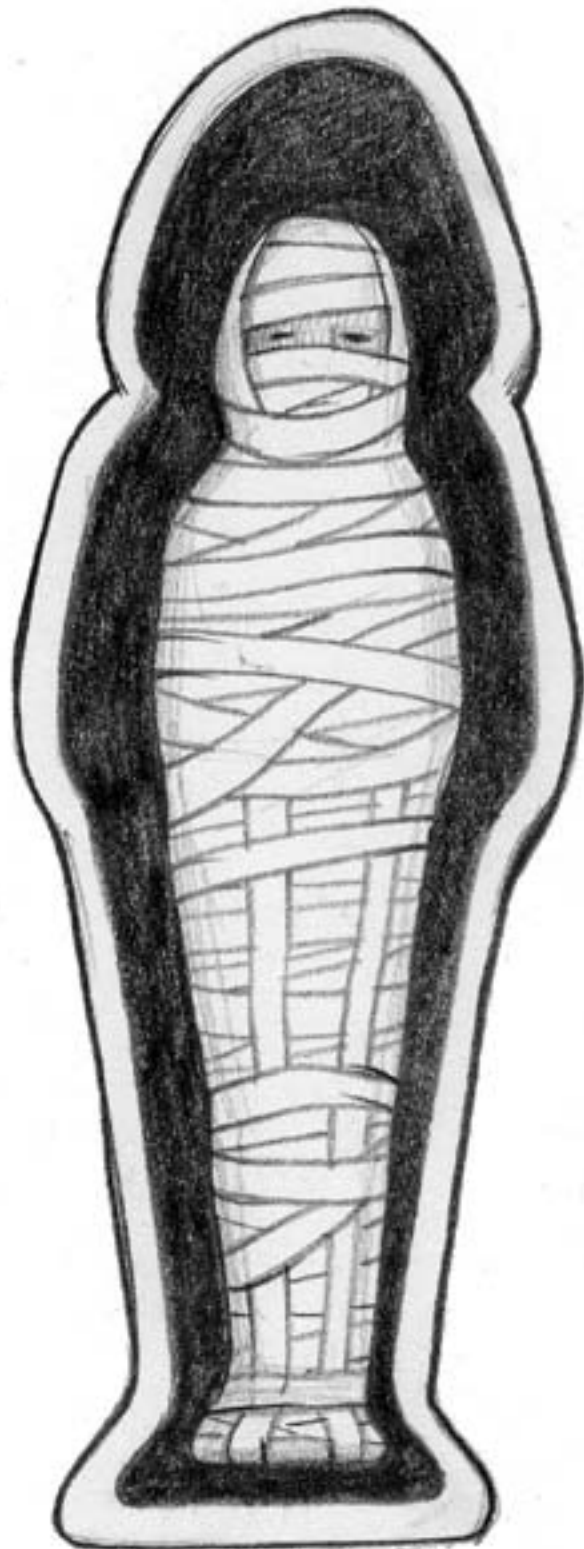
- Stóru pýramíðarnir
- Tut-ank-amos og gróf hans
- Múmíur
- Klæðnaður
- Hús og híbýli, daglegt líf
- Söfn sem geyma egypskar minjar

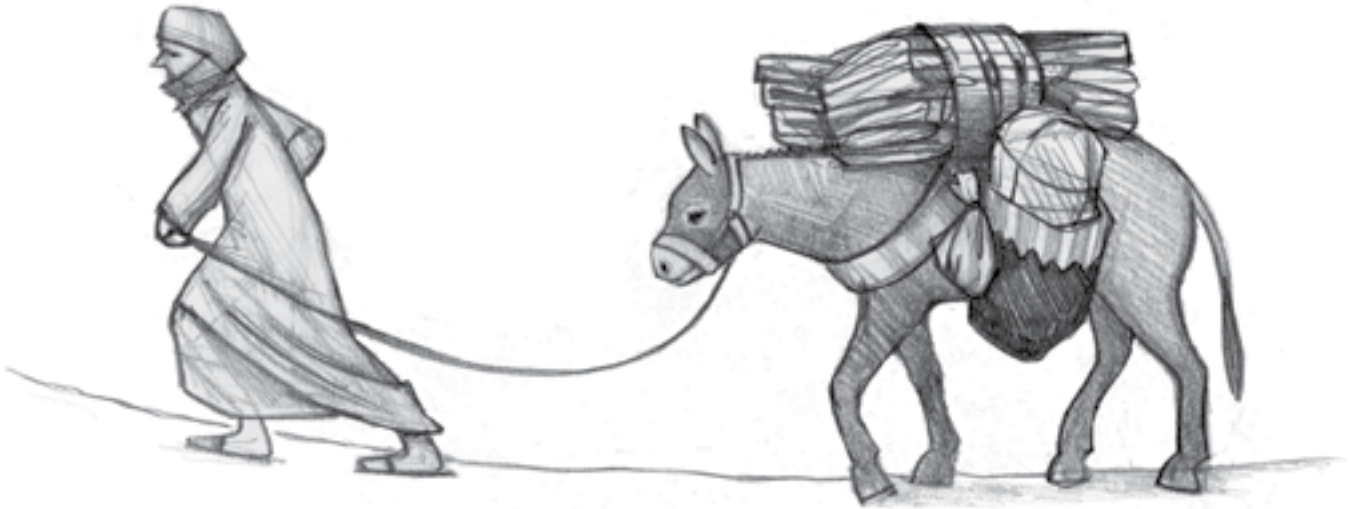
Grikkir:

- Daglegt líf
- Ólympíuleikarnir til forna
- Ólympíuleikarnir í dag.
- Guðir Grikkja
- Gríska leikhúsið
- Gríska stafrófið

Rómverjar:

- Uppruni Rómaborgar
- Herföngjar og keisarar
- Mannvirki Rómverja
- Daglegt líf
- Skylmingaþrælar
- Ástríkur og félagar





Hópverkefni

Fátæki bóndinn þarf að komast á markaðinn með saltið á ösnum sínum tveimur. Þvottur ríka jarðeigandans lá yfir stíginn sem bóndinn þurfti að fara um. Upphefst nú samtal eða öllu heldur orðaskak á milli þeirra og komast þeir ekki að samkomulagi. Að lokum neyðist bóndinn til að taka á sig krók en traðkar um leið niður korn jarðeigandans sem tekur annan asnann og saltið í bætur fyrir skemmdirnar. Bóndinn komst ekki á markaðinn með saltið. Hann fór til herra Ren-Sí til að krefjast réttlætis. Dómararnir vildu ekki dæma þar sem engin voru vitnin. Málið fór því alla leið til Faraós konungs Egyptalands sem átti að skera úr um málið.

Nú skulið þið ímynda ykkur að þið standið frammi fyrir Faraó og dómaranum Ren-Sí, annað hvort sem fátæki bóndinn eða sem ríki höldurinn.

Undirbúið rökræðu ykkar liðs vel og vandlega. Mikilvægt er að rökstyðja vel til þess að ná athygli þeirra sem hlusta og til að ykkar skoðun verði trúverðug. Þið getið notað eitt og annað úr sögunni sem persónurnar þar segja og bætt ykkar hugmyndum við. Þið getið líka gefið persónunum nafn.

Dæmi

Rök fátæka bóndans:

Ég hef alltaf haldið að vegarslóðinn væri fyrir alla þegna ríkisins. Þó hann eigi jarðir þá á hann ekkert með að loka stígnum með þvotti. Hvers vegna reisir hann ekki snúrir við höfðingjasetrið sitt. Nóg á hann af peningum. Ég krefst réttlætis ...

Rök ríka jarðeigandans:

Ég hef greitt skatta mína og skyldur og gert ótal margt fyrir borgina okkar. Þessi bóndi kemur og traðkar niður korn á mínum akri og lætur asnana éta það líka. Það er hreinn og klár þjófnaður ...

Midas kóngur og Ólympsgoð
Saga frá Grikklandi hinu forna

Midas kóngur gengur í gegnum ýmsar raunir í sögunni. Hann fékk ósk sína uppfyllta um að allt sem hann snerti breyttist í gull, en það átti eftir að hafa afleiðingar í för með sér.



Notaðu eftirfarandi spurningar til að búa til samfellda frásögn af Mídasi kóngi þegar hann fékk að launum eina ósk frá Bakkosi.

1. Hver var Mídasi kóngur og hvar ríkti hann?
2. Hvað þráði hann meira en allt annað og til hvers?
3. Hvernig var Mídasi í raun og veru?
4. Hver veitti honum óskina og hvers vegna?
5. Hvers óskaði Mídasi sér?
6. Hvaða afleiðingar hafði óskin? (nefndu nokkur dæmi)
7. Fékk Mídasi það sem hann þráði með óskinni?
8. Hvað er hægt að læra af sögunni?

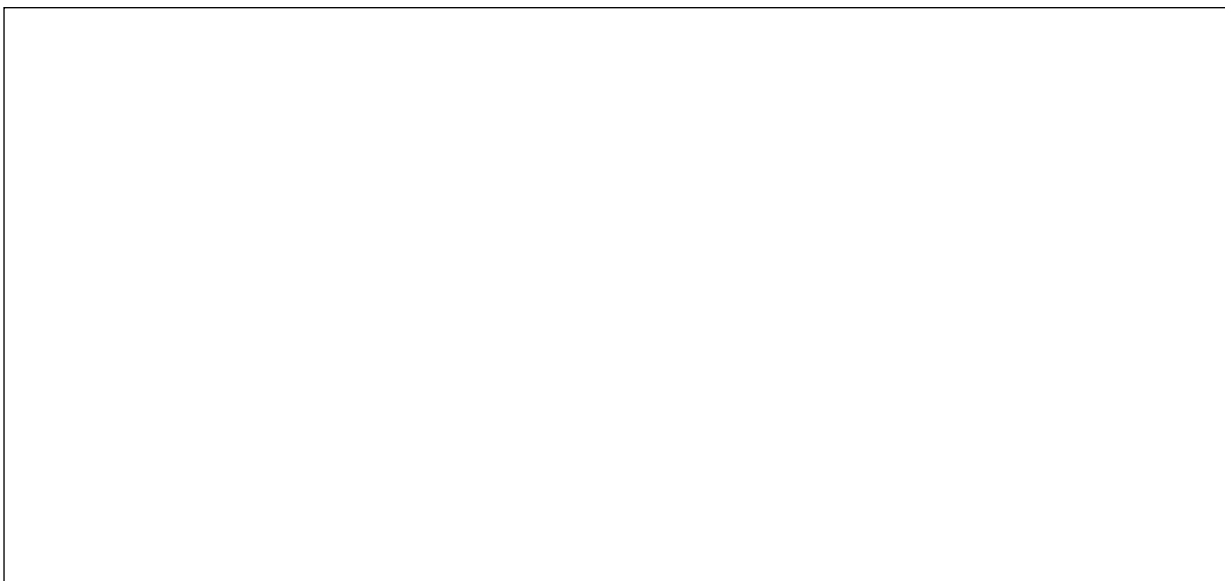
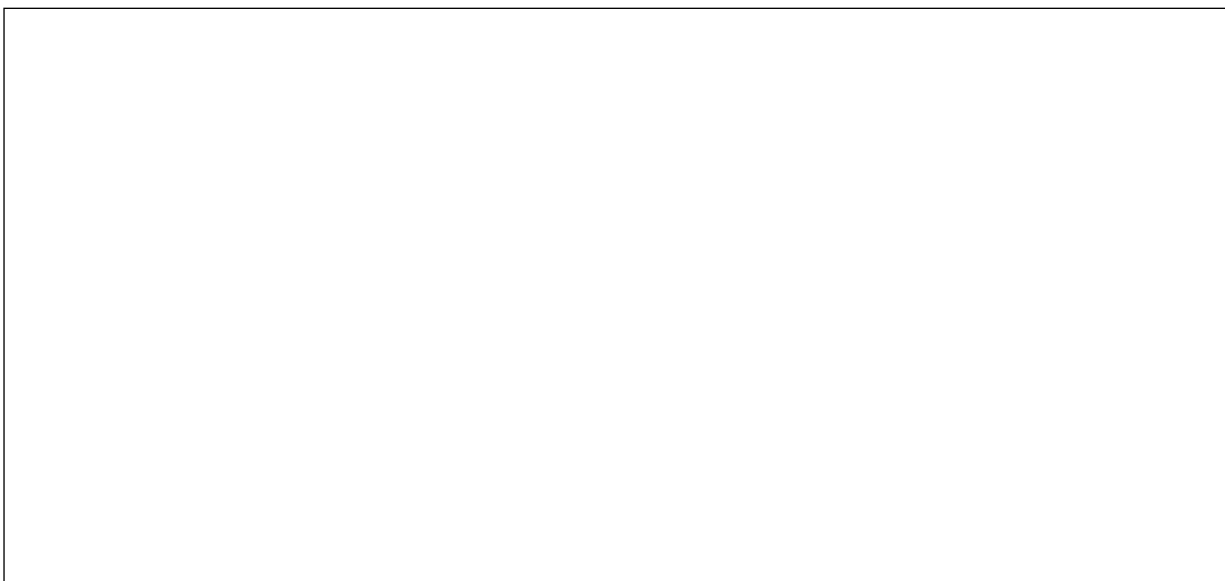
A large rectangular area with a wavy border, containing ten horizontal lines for writing a response.

Midas lenti í vandræðum þegar hann mótmælti úrskurði fjallaguðsins í tónlistarkeppninni þegar Pan skoraði á Appolon. Midas sagði skoðun sína en þá varð Appolon móðgaður og sagði að Midas væri með asnaeyru.

Rakari Midasar frétti af asnaeyrunum þegar kóngur fór í klippingu. Rakaranum fannst erfitt að geyma leyndarmálið og var alveg að ganga af göflunum.

Hvernig fór rakarinn að því að deila leyndarmálinu, þó þannig að hann yrði ekki líflátinn fyrir að kjafta frá?

Segðu frá því með myndasögu.



Þegar Andrókles var brott hlaupinn frá herra sínum, var gerð að honum mikil leit, og fé lagt til höfuðs honum sem strokuþræli, er stolið hefði peningum húsbónda síns. Hermenn höfðu leitað hans langt og víða, en hvergi varð hans vart. Sögðu þeir að lokum, að annað hvort myndi hann dauður, eða hann hefði laumast á skip og komist úr landi. Hættu þeir svo leitinni.

Þú ætlar aftur á móti ekki að hætta leitinni og setur tilkynningu í fjölmiðla þar sem lýst er eftir Andróklesi. Í tilkynningunni kemur fram ítarleg lýsing á honum og einnig um hugsanlegar ferðir hans.

Gott er að byrja á að gera orðalista um útlit og skapferli. Reyndu að nota fjölbreytt lýsingarorð í lýsingu þinni.

Orðalistar:

Útlit	Skapferli

Dæmi:

Lögreglan á höfuðborgarsvæðinu lýsir eftir Jóni Jónssyni. Hann er 23 ára, 182 cm á hæð, grannvaxinn með hrokkið axlarsítt hár. Síðast þegar sást til hans var hann í gallabuxum og rauðri hettupeysu og mjög líklega í svörtum leðurjakka og gulum íþróttaskóm. Hann er einfari og talar venjulega ekki við ókunnuga. Þeir sem geta gefið upplýsingar um hugsanlegar ferðir Jóns láti lögregluna vita í síma 112.

Gerðu þína eigin lýsingu eftir
fyrirmælum kennara.

„Þegar Andrókles var brott hlaupinn frá herra sínum, var gerð að honum mikil leit, og fé lagt til höfuðs honum sem strokuþræli, er stolið hefði peningum húsbónda síns.“

Eftir að Andrókles strauk frá húsbónda sínum hófst mikil leit að þessum þjófótta strokuþræli og fundarlaunum var heitið.

Fyrri málsgreinin er beint úr sögunni, búið er að laga seinni málsgreinina að nútímalegri orðaröð og orðaforða.

Endurskrifaðu eftirfarandi málsgreinar og setningar úr sögunni þannig að það verði auðveldara að skilja þær. Þú getur notað orðskýringarnar aftast í bókinni til að hjálpa þér með undirstrikuðu orðin.

Fanganna beið ánauð.

... var hann tekinn af lífi með svo grimmilegum hætti sem orðið gat, svo að hinum kviknaði ekki sama fluga í kolli.

... voru þar stigamenn á kreiki ...

Svo, Andrókles, sem hvorki var fífldjarfur né rammur að afli, afréð að vera um kyrrt og þreyja hag sinn; því betra leist honum að þola sult og svipu en að vera dauður.

Það hélt upp löppinni, eins og það beiddist ásjár.

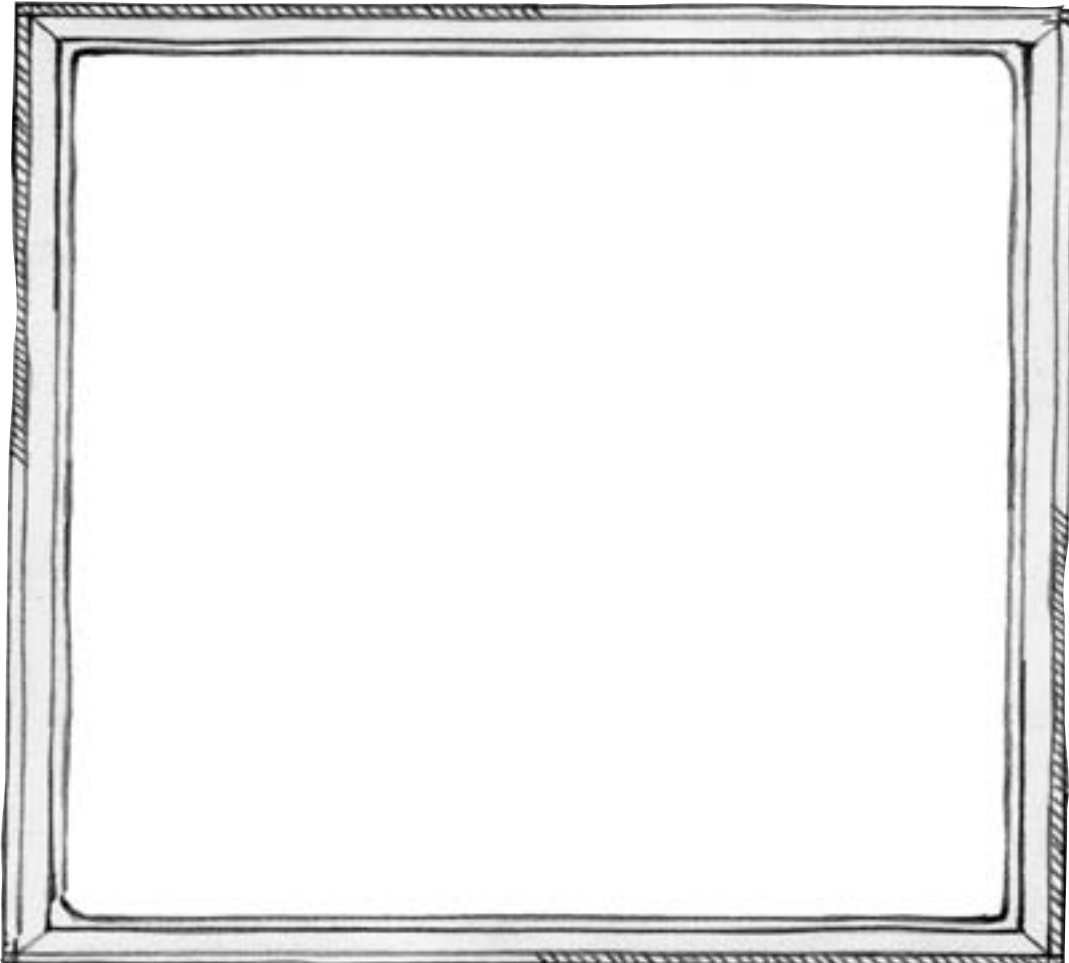
Andrókles hugði sína skapastund upp runna.

En kvöld eitt var smali nokkur á ferli, mjög afvega, í leit að nokkrum frávillingum.

Keyrðu þeir hann í fjötur, svo honum var engar undankomu auðið, og drógu hann aftur til borgarinnar.

Skylmingamenn og villidýr féllu að sjálfsgöðu í valinn, en lýðnum stóð á sama um það.

Paðreimur borgarinnar sem var alveg eins og Kólosseum hið fræga í Róm, aðeins miklu minni. Teiknaðu mynd af leikvanginum á hátíðardegi og skrifaðu texta undir myndina.



Sagan af Alí Baba og ræningjunum fjörutíu
Saga úr 1001 nótt

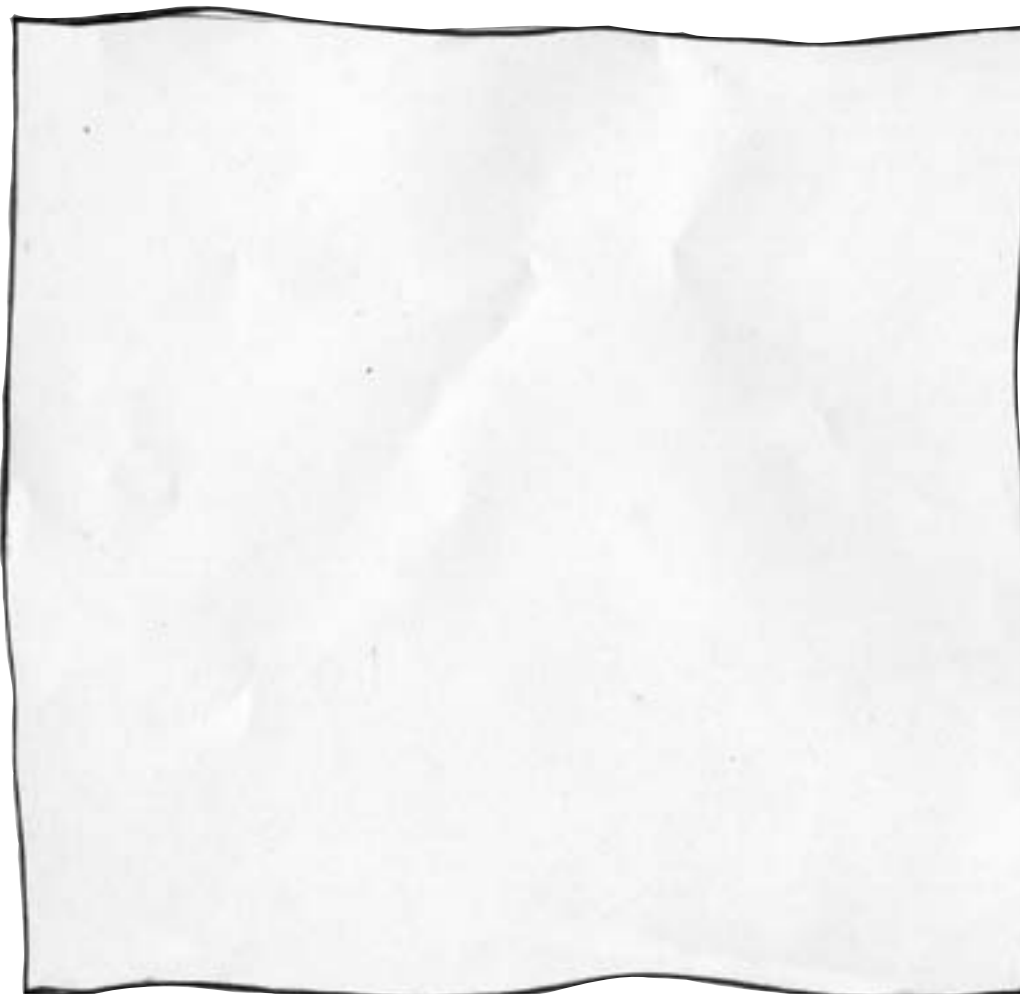
RAUÐKÁPA
bls. 88–96

Ambáttin Morgíana er drifkraftur í sögunni af Alí Baba og ræningjunum fjörutíu. Með kænsku og dugnaði leysir hún úr ýmsum þrautum. Hún minnir á yngstu dótturina í ævintýrunum, sú sem er höfð út undan en er bæði væn og ráðagóð. Eignast svo hálfkóngsríkið í lokin þegar hún giftist prinsinum. Morgíana öðlast frelsi og giftist syni Alí Baba og afkomendur þeirra urðu farsæl og langlíf.



Ímyndaðu þér að Morgíana hafi haldið dagbók þessa daga sem hún var að hjálpa Alí Baba við að fást við ræningjana og foringja þeirra Kodja Hússain. Þú skrifar dagbókarfærslur hennar og segir satt og rétt frá öllu sem gerðist. Hugsanir hennar getur þú skáldað að vild. Veldu annað hvort verkefnið.

- Fyrri skrif Morgíönu í dagbókina eru frá kvöldinu sem Alí Baba kemur með líkið af Kassím húsbónda hennar og þangað til ræningjarnir gefast upp við að finna rétta húsið með rauða krossmarkinu.
- Seinni skrif Morgíönu eru frá því að ræningjaforinginn kemur að húsi Alí Baba með 19 múlasna og 38 olíubelgi og biður um gistingu og þar til að hún dansar og stingur Hússain ræningjaforingja til bana.



Hvaðan sem ævintýrin koma hafa þau öll svipaða uppbyggingu.

1. Persónur eru kynntar og aðstæður þeirra:

Ríkur kaupmaður og dætur hans þrjár, þau búa í skrauthýsi í borginni. Eldri systurnar tvær eru drambSAMar og hugsa bara um eigin hag, sú yngsta er skynsöm og tillitssöm.

2. Eitthvað fer úrskeiðis:

Kaupmaðurinn missir allt sitt og fjölskyldan neyðist til að flytja út í sveit.

3. Þrautir/töfrar/galdrar koma við sögu:

Skrímslið setur kaupmanninum afarkosti þegar hann tekur rósakvistinn. Hann deyr ef hann snýr ekki aftur.

4. Lausn

Fríða býðst til að fara í stað föður síns í kastala skrímslisins og er góð við það þó hún vilji ekki giftast því. Þrautseigja og góðmennska yngstu systurinnar leysir prinsinn úr álögum.

5. Endir sem er góður fyrir aðalpersónuna

Kóngssonurinn og Fríða giftast, og lifa vel og lengi. Dramblátu systurnar verða að steinlíkneskjum vegna illsku og öfundar.

Ævintýraminni:

Þríatalan, þrjár systur og sú yngsta best, þrír mánuðir, töfraspjall, prins í álögum.

Skrifaðu þitt eigið ævintýri og hafðu uppbyggingu og einkenni þeirra í huga.

Byrjaðu á að gera uppkast með því að nota miðana hér á síðunni.

Persónur og aðstæður þeirra

-
-
-
-

Hvað fer úrskeiðis?

-
-
-
-

Þraut/töfrar/galdrar:

-
-
-
-

Lausnin:

-
-
-
-

Endir:

-
-
-
-

Nú skaltu skrifa söguna í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara.



Svartar fjaðrir er fyrsta bók Davíðs Stefánssonar frá Fagraskógi. Ljóðið **Krummi** er í þeirri bók og er líklegt að frá því sé komið heiti bókarinnar. Davíð orti oft um þá sem minna mega sín í samfélaginu og náði að vekja samúð. Skilaboð hans voru að allir hafi tilfinningar sama hverjar aðstæður þeirra séu.

Hvernig er krumma lýst í ljóðinu?

Hvað er það sem krumma langar mest af öllu að geta gert?

Hvernig líður krumma?

Ef lýsingin á krumma ætti við manneskju, hvernig væri sú manneskja?

Hvaða boðskapur er í ljóðinu?

Skoðaðu endurtekningarnar sem eru í ljóðinu.

Hvers vegna ætli höfundurinn hafi þessar endurtekningar?

Hvaða ljóð kannast þú við um fugla og hvaða fuglar eru í þeim ljóðum?

Loftvog er tæki sem er notað við veðurathuganir til að mæla loftþrýsting. Hún er notuð til að segja til um veður og yfirvofandi veðurbreytingar. Stundum er loftvog kölluð barómeter. Í byrjun kaflans slær afi í Smiðjubæ létt á gler loftvogarinnar og hefur aldrei séð hana standa svona lágt. Það þýðir að hún sýnir lágan þrýsting sem bendir til að óveður sé í aðsigi.

Gerðu orðalista um veður og veðurbrigði og nýttu þér orð og setningar úr kaflanum. Orðalistann getur þú síðan nýtt þér í ritunarverkefni þín.

- Óveður í aðsigi
- Grenjandi norðan-hríð
- Snörp stormhviða

Hér getur þú skrifað málsgreinar úr kaflanum sem þér finnast áhugverðar. Seinna getur þú e.t.v. notað þær í ritunarverkefni. Ein þeirra getur jafnvel orðið upphaf á sögu.

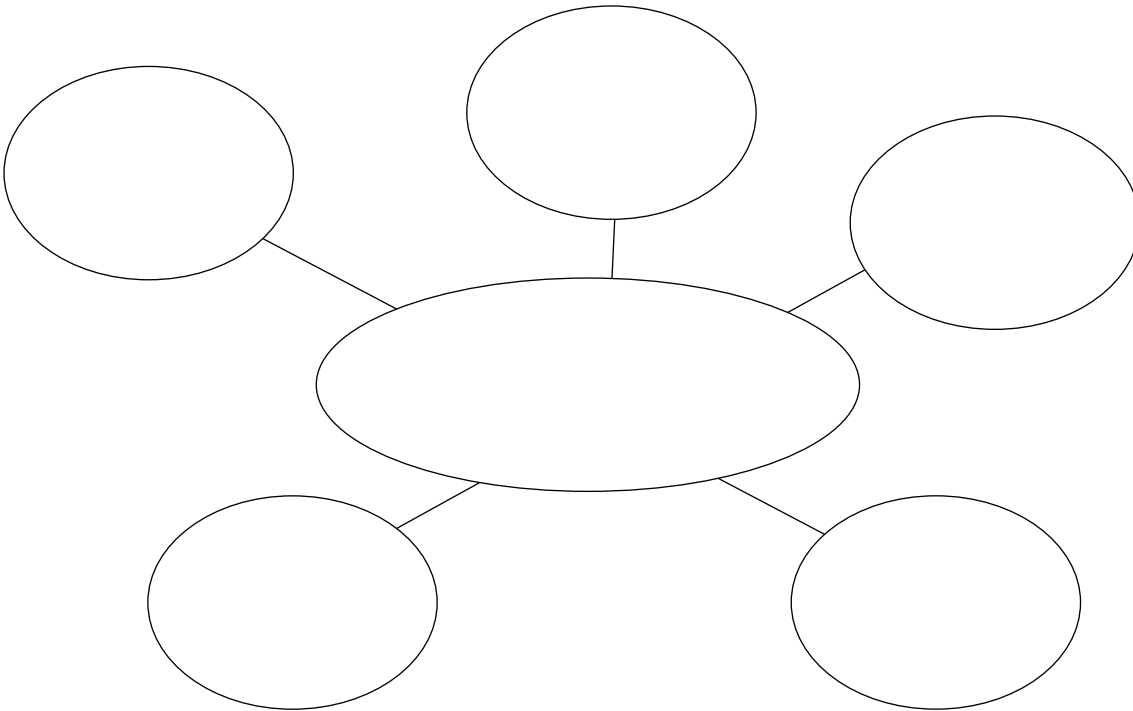
Hér teflir ljóðskáldið unga saman tveimur andstæðum, náttúruhamförum og stríði, sem eiga sitt hvað sameiginlegt.

Hvað er það sem er sameiginlegt?

Hverjar eru andstæðurnar?

Prófaðu að semja ljóð um daglegt líf í einhverjum öðrum mánuði. Reyndu að skapa andstæður líkt og í ljóðinu **Daglegt líf**.

Skrifaðu hugmyndir þínar niður í hugtakakort áður en þú byrjar að skrifa.



Ivan Kriloff
Dæmisögur
Uglan og moldvarpan
Gaukurinn og dúfan
Svanurinn, geddan og krabbinn

Í öllum dæmisögum felst boðskapur sem er einfaldur og yfirleitt auðskilinn. Dýr eru notuð til að túlka eiginleika manna en samt eru dýrin með sínar venjur og þarfir. Málshættir eru oft eins og dæmisögur. Þeir innihalda heilræði um æskilega hegðun. Oft er erfiðara að skilja málshættina en dæmisögurnar.

Finndu málshætti sem passa við dæmisögur Kriloffs. Veldu einn þeirra og segðu frá því hvernig hann passar við söguna.

Svanurinn, geddan og krabbinn

Uglan og moldvarpan

Gaukurinn og dúfan

Sagan um kisu sem launar fyrir sig er reynslusaga kisu og hvernig hún nær að vinna traust Jóns. Í sögunni er sögumaður sem þekkir til en lesandinn fær ekki að vita hvað persónurnar eru að hugsa.

Í sumum sögum sér sögumaður inn í huga allra persónanna, veit hvað allir segja, hugsa og gera. Þá er sagt að hann sé alvitur. Í öðrum sögum veit höfundur einungis hvað ein persóna hugsar og fylgir henni í gegnum söguna.

Í verkefninu hér á eftir átt þú að vera eins og alvitur sögumaður. Þú átt að lesa yfir söguna, setja þig í spor kisunnar, kettlingsins eða Jóns og skrá í reitina hvað þær sjá, finna, heyra o.s.frv.

Þú ert alvitur sögumaður og ...	kisa/kettlingur	Jón
• sérð		
• heyrir		
• skynjar		
• finnur lykt af		
• finnur bragð af		
Annað:		
Dýr sem þú heyrir í eða sérð:		
Litir sem þú sérð:		

Finndu fallega mynd af ketti og hafðu hana með verkefninu.

Ambáttarsonurinn Leifur Loðhattarsonur elst upp sem sonur konungsins Hjörs Hjörleifssonar og drottningar hans. Tvíburarnir Geirmundur og Hámundur síðar heljarskinn alast upp í höll blóðforeldra sinna hjá móður Leifs ambáttinni og alast því upp sem þrælur þar til þeir eru þriggja ára.

Hvers vegna skipti drottningin á tvíburunum sínum og sveini ambáttarinnar?

Hvernig breyttust strákarinn eftir því sem þeir stækkuðu?

Hvers vegna grunaði Braga skáld að ekki væri allt með felldu?

Hvernig kom Bragi skilaboðum sínum til drottningar og hvað sagði hann?

Veldu annað hvort a) eða b). Skrifaðu pistil drottningarinnar og/eða ambáttarinnar í ritunarbókina þína og lestu upp fyrir skólafélaga þína.

- Settu þig í spor drottningarinnar þegar hún leiðir Geirmund og Hámund fyrir Hjör konung og segir honum hvernig í öllu liggur.
- Settu þig í spor ambáttarinnar þegar hún tekur við Leifi syni sínum og útskýrir hvers vegna hún lét hann frá sér nýfæddan.

Bræður Ólafs konungs
Snorri Sturluson

RAUÐKÁPA
bls. 121–122

Hálfbæður Ólafs eru Hálfván, Guttormur og Haraldur. Ólafur konungur spáir því að Haraldur hálfbróðir hans verði konungur. Spáin gekk eftir og Haraldur nefndur harðráði varð konungur í Noregi árið 1046. Hann dó í bardaga við Stamford Bridge í Englandi árið 1066 þegar hann ætlaði að hertaka England.

Segðu frá því með þínum eigin orðum hvernig bræður Ólafs brugðust við þegar hann tók þá á kné sér.



Hálfván og Guttormur

Haraldur

Segðu frá með eigin orðum hvers bræðurnir óskuðu sér.

Hálfván

Guttormur

Haraldur

Grímur Thomsen samdi mörg ljóð um sögupersónur eins og hann gerir hér. Hann notar frásögn Snorra Sturlusonar og ímyndar sér ferðir Arnljóts gellini um skóginn að vetri til og aðstæður hans.

Í ljóði hans eru alltaf fimm braglínur og rímið eins í öllum vísunum. Skoðuðu hvernig rímið er. Einnig eru ljóðstafir, tveir stuðlar í fyrri línu og höfuðstafur í þeirri seinni. Síðasta ljóðlínan stendur sér en hefur yfirleitt orð sem stuðla.

Veldu eitt erindi ljóðsins. Skrifðu það niður í ritunarbókina þína og merktu síðan ljóðstafi, stuðla og rím allt með sitt hvorum litnum.

Veldu þér sögupersónu úr bók eða kvikmynd. Gerðu orðalista yfir útlit, eiginleika og atburði í lífi persónunnar. Reyndu svo að semja ljóð um hana. Þegar þú byrjar að semja vísuna reyndu að láta hana ríma og einnig að hafa ljóðstafi, þ.e. stuðla og höfuðstafi. Gott er að miða við að línur í hverri vísu séu fjórar eins og í ferskeytlu.

Eiginleikar	Atburðir	Útlit

Þú getur gert uppkast að ljóðinu á línurnar og hreinritað svo í ritunarbókina eða eftir fyrirmælum kennara.

Bernska Egils
Egill heimsækir afa sinn



Skallagrímur Kveldúlfsson var einn landnámsmannna. Hann nam land í Borgarfirði. Kona hans hét Bera Yngvarsdóttir. Þau bjuggu á Borg á Mýrum en Yngvar faðir Beru bjó á Álftanesi á Mýrum.

Skoðaðu Landabréfabókina þína og finndu staðina sem nefndir eru. Þannig sérðu hvert Egill fór einn síns liðs, milli bæja, aðeins þriggja ára gamall. Hvað eru þetta margir kílómetrar?

Berðu saman bræðurna Þórólf og Egil og gerðu orðalista um útlit og eiginleika þeirra eins og fram kemur í sögunni.

Egill

Þórólfur

Hvað á Skallagrímur við þegar hann segir við Egil „Ekki skaltu fara, því að þú kannt ekki fyrir þér að vera í fjölmenni þar sem drykkjur eru miklar er þú þykir ekki góður viðskiptis þó að þú sért ódrukkinn.“

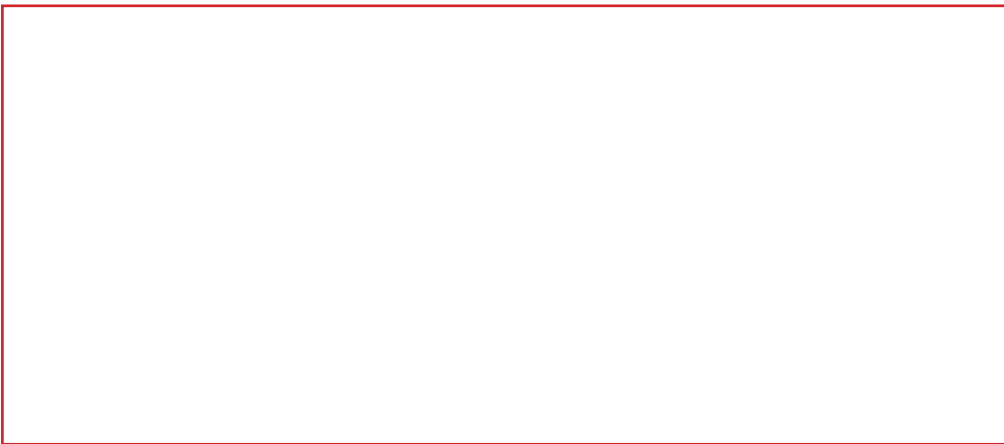
Finnst þér líklegt að þriggja ára snáði hafi skilið þessi orð föður síns? Endurskrifaðu málsgreinina með þínum eigin orðum þannig að hún verði auðskilin.

Vísurnar sem Egill kveður til Yngvars afa síns eru dróttkvæði. Það þýðir að vísurnar eru kveðnar undir dróttkvæðum hætti með flóknu ljóðamáli sem kallaðar eru kenningar. Drótt þýðir hirð, en til forna var það siður að skáld væru við hirð konunga og dróttkvæði yfirleitt lof um konunga

Egill fer með Þórði vini sínum og fleiri mönnum á knattleik á Hvítárvöllum í Borgarfirði.

Knattleikir voru spilaðir á sléttu svelli líkt og íshokkí. Í þetta sinn voru ekki lið að keppa heldur tveir sem kepptu hvor á móti öðrum. Þeir höfðu markalínu á bak við sig og átti leikmaðurinn að koma knettinum, sem var einskonar pökkur, yfir línu mótherjans. Notuðu þeir knatttré eða íshokkíkylfu til þess að slá knöttinn/pökkinn með.

Ímyndaðu þér að þú sért íþróttافرéttamaður og sért að lýsa knattleiknum á Hvítárvöllum í beinni útsendingu. Í þessu tilfelli veistu hvernig leikurinn gengur fyrir sig og hvernig hann endar og því getur þú undirbúið þig vel.



Skallagrímur er mjög tapsár og hann er hamramur. Það þýðir að hann er ekki bara skapstór og verður reiður heldur fer hann í ham og verður hálfgertröll. Hann verður ofursterkur og ein saga er af honum þar sem hann kafar eftir steinhellu sem þurfti fjóra menn til að bera. Sagt var að hann vaknaði snemma á morgnana en á kvöldin við sólsetur rann á hann hamur og gat hann þá hegðað sér eins og villidýr.

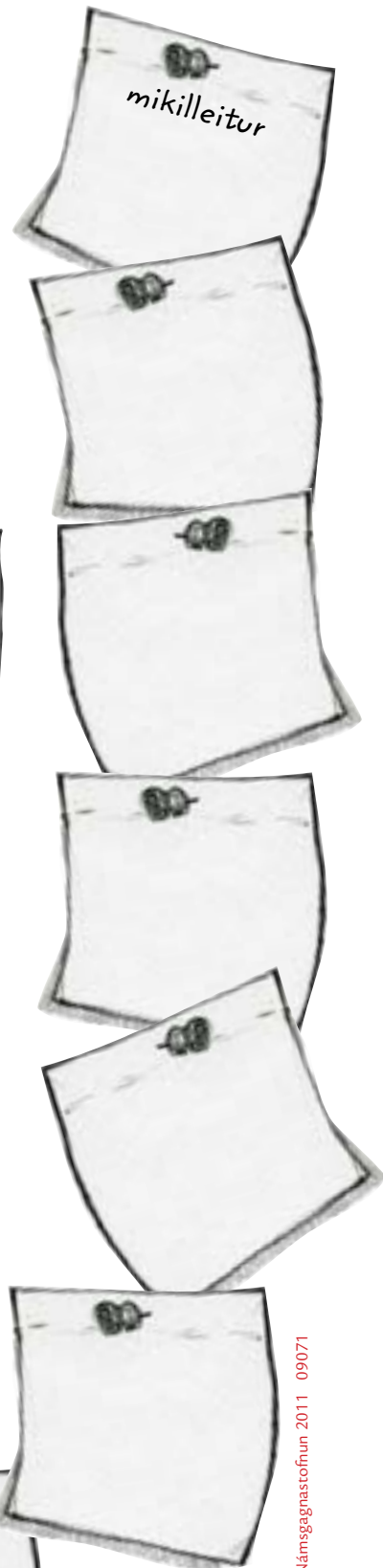
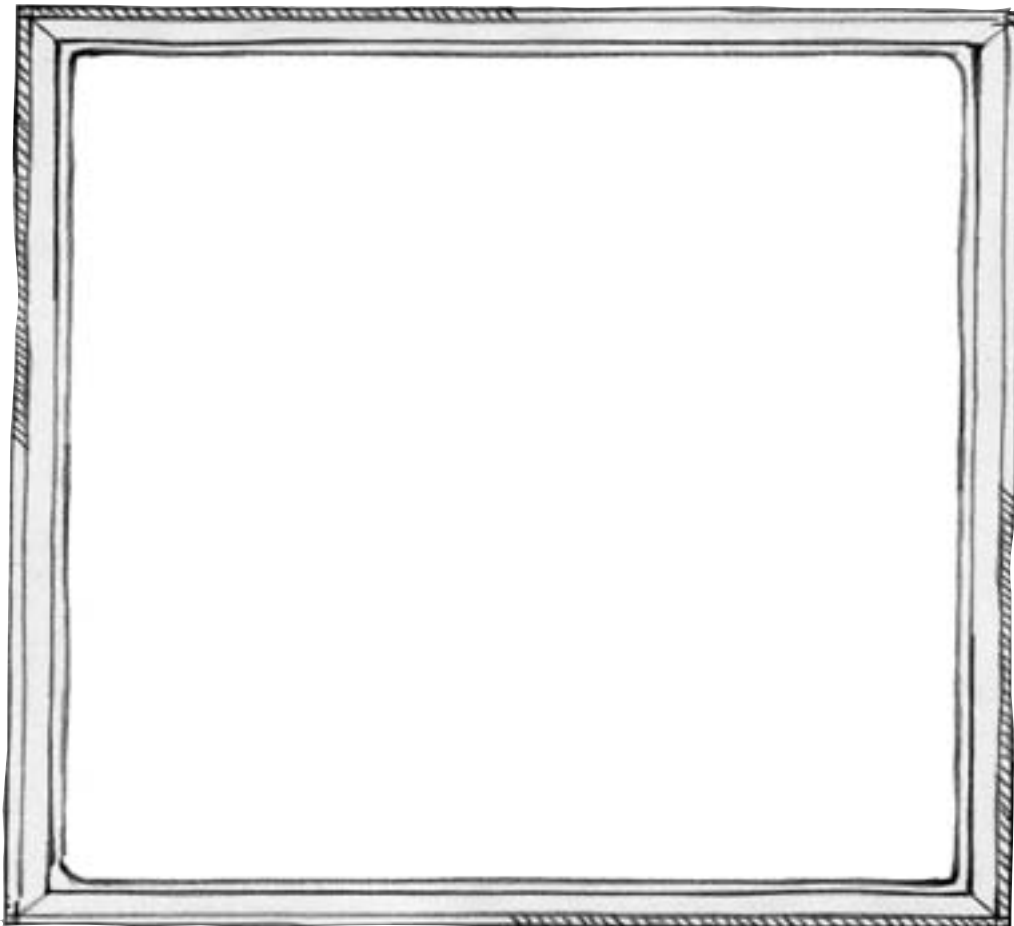
Veldu að minnsta kosti tvö verkefni og svaraðu þeim í ritunarbókina eða eftir fyrirmælum frá kennara.

1. Gerðu útdrátt úr sögunni. Hvað gerist frá því að knattleikurinn á Borg byrjar og þar til Egill fer með Þórólfi bróður sínum til Noregs.
2. Lýstu Skallagrími föður Egils, sérstaklega hvernig hann breytist þegar rennur á hann æði. Notaðu dæmi úr sögunni við lýsinguna.
3. Hvernig eru samskipti Egils við föður sinn Skallagrím? Lýstu þeim með dæmum úr sögunum.
4. Segðu frá samskiptum Egils og bróður hans Þórólfs.
 - Hvers vegna vildi Þórólfur ekki leyfa Agli að fara með sér í fyrstu?
 - Hvað kom fyrir skip Þórólfs og hvers vegna?
 - Hvers vegna snérist Þórólfi hugur og leyfði Agli að koma með sér utan?
5. Veldu nokkur atvik úr sögunni sem tengjast Agli og lýsa vel persónueinkennum hans. Segðu frá því sem þú valdir og hvers vegna þú valdir einmitt þessi atriði.

Hér er lýsing á Agli Skallagrímssyni eins og hún birtist í Eglu sjálfri en svo er sagan af kappanum oft kölluð.

Egill Skallagrímsson var mikilleitur, ennibreiður, brúnamikill, nefið ekki langt en ákaflega digurt, granstæðið vítt og langt, hakan breið furðulega og svo allt um kjálkana, hálsdigur og herðimikill svo að það bar frá því sem aðrir menn voru, harðleitur og grimlegur þá er hann var reiður. Hann var vel í vexti og hverjum manni hærri, úlfgrátt hárið og þykkt og varð snemma sköllóttur.(...) Egill var svarteygur og skolbrúnn.

Teiknaðu mynd af Agli samkvæmt þessari lýsingu. Notaðu orðabók til að finna merkingu orða sem þú ekki skilur. Nánari lýsingu á hæfileikum hans og eiginleikum getur þú fundið í köflunum þremur um bernsku Egils. Notaðu orð sem þú finnur þar til að setja á miðana allt í kringum myndina þína. Skrifðu á þá hvað hann segir og hvað hann gerir. Bættu við miðunum ef með þarf.



Hallgerður langbrók Höskuldsdóttir er hér lítil stúlka sem leikur við aðrar meyjar þegar faðir hennar kallar á hana að koma til sín. Hann vill sýna Hrúti bróður sínum myndarlegu dóttur sína.

- Hvernig er Hallgerði lýst?
- Hvað segir Hrútur um hana?
- Útskýrðu nánar hvað Hrútur meinar með orðum sínum?
- Hver urðu viðbrögð Höskuldar við þessi orð Hrúts bróður síns?

Svaraðu spurningum þannig að úr verði samfelld frásögn.

Hvar bjó Höskuldur?

Hvar bjó Hrútur?

Hvar býrðu þú?

Hallgerður langbrók er ein af frægari kvenhetjum Íslendingasagna. Hún var eiginkona Gunnars á Hlíðarenda í Njáls sögu, hann var mikil hetja og gat stokkið hæð sína í öllum herklæðum.



Hallgerði langbrók er lýst með eftirfarandi hætti í Njáls sögu:

Hún var mikil vexti og því var hún langbrók kölluð. Hún var fagurhár og svo mikið hárið að hún mátti hylja sig með.

Margir halda að hún hafi verið með langa fætur og jafnvel alltaf gengið í síðbuxum. Hið rétta er að orðið brok merkir ljóst og hrokkið konu-hár. Það passar líka við lýsinguna af henni ungri sem er í Rauðkápu.

Hún var fríð sýnum og mikil vexti og hárið svo fagurt sem silki og svo mikið að það tók ofan á belti.

Langbrók merkir því að öllum líkindum, sítt og ljóst, hrokkið hár.

Hvernig er þá stuttbrók? _____

Þegar hári er lýst eru helst notuð orð yfir liti til dæmis svart, rautt, skollitað. Einnig eru orðin dökkt, ljóst, sítt, stutt, hrokkið og slétt höfð um hár.

Eru til fleiri orð til að lýsa hári? _____

Orðið *hár* á sér mörg samheiti. Flettu upp í samheitaorðabók og skráðu niður orðin sem þú finnur.

Þú getur líka spreytt þig á að búa til ný orð sem lýsa hári. Hvað dettur þér í hug?

Hvaða önnur orð eru notuð til að lýsa útliti?

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Seinna getur þú notað þessi orð þegar þú skapar sögupersónur í ritunarverkefnum.

Höskuldur fór til Noregs til að ná í timbur til að byggja hús á Íslandi. Hann fór líka á konungsstefnu sem var hátíð þar sem höfðingjar komu saman og skemmtu sér. Á sama stað var kaupstefna sem var markaður þar sem menn seldu og keyptu bæði ýmsan varning, mat, dýr og einnig þræla og ambáttir. Á landnámsöld var talað um ófrjalsar konur sem ambáttir en ófrjalsir karlar voru nefndir þrælar.

Reyndu að setja þig í spor Melkorku þar sem konurnar tólf sitja í tjaldinu á markaðnum og hún veit ekki hvað verður um sig. Hún talar ekki og Gilli heldur að hún sé mállaus.

Spurningar geta hjálpað þér að byrja og hafðu frásögnina í fyrstu persónu, eins og Melkorka væri sjálf að segja frá.

Þú gætir byrjað svona:

Hvernig gat ég lent í þessum aðstæðum. Ég sem var áhyggjulaus fyrir nokkrum vikum og lék mér við systkini mín í græna grasinu heima á Írlandi. Hvað ætli verði um mig?

Um hvað hugsar hún?

Er hún áhyggjufull?

Hvernig líður henni?

Hvernig stendur á því að hún er til sölu?

Hvers vegna talar hún ekki?

Þú getur gert uppkastið á línurnar hér fyrir ofan og hreinskrifað í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara.

Írská konungsdóttirin Melkorka Mýrkjartansdóttir var hertekin þegar hún var fimm-tán vetra gömul. Höskuldur kaupir hana á markaði á ferð sinni til Brenneyjar. Um grimm örlög hennar yrkir Jóhannes úr Kötlum ljóðið um Melkorku. Í ljóðinu er hún döpur og talar við son sinn Ólaf sem hún lifir fyrir. Hún ætlar að sjá til þess að hann verði ekki þræll enda er hann með írskt konungsblóð í æðum.

Vinnið saman tvö og tvö.

Semjið stuttan leikpátt þar sem Melkorka og sonur hennar Ólafur ræða saman.

Skrifið niður punkta sem geta hjálpað ykkur þegar þið farið að leika.

Þið þurfið ekki að skrifa hvert einasta orð niður, en nauðsynlegt er að hafa ákveðinn ramma sem þýðir að þið eruð búin að ákveða um hvað samtalið snýst, hvernig það byrjar og hvernig það endar.

Mikilvægt er að hafa alveg á hreinu hvernig samtalið á að enda því annars getið þið lent í vandræðum og leikpátturinn orðið allt of langur.

Um hvað tala Melkorka og Ólafur?

M: _____

Ó: _____

M: _____

Ó: _____

M: _____

Ó: _____

Hvernig endar samtalið?

Í Íslendingasögnum eru mörg dæmi um að draumar hafi verið fyrirboðar. Það þýðir að þeir segi til um það sem síðar muni gerast. Draumar eiga þannig að geta sagt til um framtíðina. Bergfinnur stýrimaður hafði gaman af draumum. Hann býðst til að ráða draum Þorsteins á Borg sem hann og gerir. Þorsteini líkar ekki hvernig Bergfinnur túlkar drauminn og segir að hann kunni ekki að ráða drauma.

Helga hin fagra fæðist og er komið í fóstur. Þegar hún er sex ára tekur faðir hennar Þorsteinn á Borg hana heim með sér. Þar endar kaflinn sem er í Rauðkápu.

Þú skalt lesa vel yfir draum Þorsteins á Borg og ráðningu Bergfinns stýrimanns. Hvernig mun fara fyrir Helgu fögru? Skrifaðu framhald sögunnar eins og þú vilt að það verði. Reyndu að nýta þér drauminn í upphafi til að spá fyrir um framhald sögunnar og hvernig hún mun enda. Þú átt sem sagt að ganga út frá að draumar hafi forspárgildi og að það eigi að taka mark á þeim.

Hvaða persónur tákna fuglarnir og hvaða hlutverk hafa þeir í þinni sögu? Skrifaðu það í hringina áður en þú byrjar að skrifa framhald sögunnar.

Álftr

Örn

Örn

Valur

Hreinskrifaðu svo framhald sögunnar
í ritunarbókina þína.

Urðarköttur

Ásbjörn vill láta bera út barn

Sá sem finnst í urðu skal heita Urðarköttur

Urðarköttur hittir Þorgeir Ljósveitingagoða

Urðarköttur berst við naut

RAUÐKÁPA
bls. 143-149

Barnaútburður tíðkaðist meðal fornþjóða. Öll veikburða og vansköpuð börn voru borin út meðal Egypta, Grikkja og Rómverja. Heilbrigð stúlkubörn voru oft borin út ef foreldrarnir voru fátækir. Á Íslandi var barnaútburður leyfður í heiðni og til ársins 1018. Það varð að bera út barnið áður en það hafði fengið næringu eða gefið nafn. Algengt var að stinga kjötbíta í munn barnsins eins og gert er við Urðarkött.

Skrifaðu blaðgrein vegna 50 ára afmælis Urðarkattar. Í henni er bernska hans rifjuð upp og síðan sagt frá því hvað hefur á daga hans drifið á fullorðinsárum. Blaðamaður þarf að skrifa þannig að hann nái athygli lesandans. Textinn þarf að vera skemmtilegur og framsetning að vekja athygli. Gott er að hafa málsgreinar stuttar. Notaðu millifyrirsagnir sem grípa athygli lesandans og jafnvel myndir.

Spurningar sem geta hjálpað og hafðu einnig í huga spurnarorðin fimm.

Inngangur:

Hvers vegna er skrifað um hann á stórafmælinu?

Hvar býr hann?

Menntun.

Við hvað starfar hann?

Fjölskylduhagir.

Hugmyndir að umfjöllun:

Barn borið út.

Hvers vegna Urðarköttur?

Fiskur í soðið.

Ljósveitingagoðinn.

Hið sanna kemur í ljós.

Uxinn ógurlegi .

Áhugamál.

Óhöpp.

Góðverk.

Fyrirsögn

Inngangur

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec hendrerit elit sed risus mollis venenatis. Nullam a sodales nisi. Nullam vitae odio in purus placerat bibendum. Pellentesque sit amet leo ac dolor rhoncus cursus non a tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec aliquam iaculis purus, vitae ultrices mi laoreet quis. Cras tincidunt cursus fermentum. Quisque varius porttitor mi, vel pharetra nisi

Millifyrirsögn

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec hendrerit elit sed risus mollis venenatis. Nullam a sodales nisi. Nullam vitae odio in purus placerat bibendum. Pellentesque sit amet leo ac dolor rhoncus cursus non a tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec aliquam iaculis purus, vitae ultrices mi laoreet quis. Cras tincidunt cursus

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec hendrerit elit sed risus mollis venenatis. Nullam a sodales nisi. Nullam vitae odio in purus placerat bibendum. Pellentesque sit amet leo ac dolor rhoncus cursus non a tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec aliquam iaculis purus, vitae ultrices mi laoreet quis. Cras tincidunt cursus

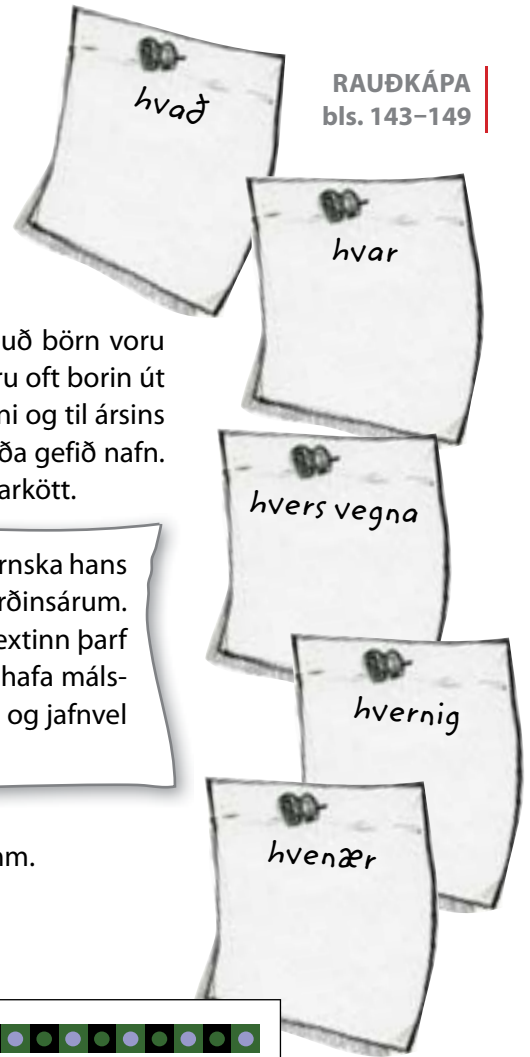
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec hendrerit elit sed risus mollis venenatis. Nullam a sodales nisi. Nullam vitae odio in purus placerat bibendum. Pellentesque sit amet leo ac dolor rhoncus cursus non a tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec aliquam iaculis purus, vitae ultrices mi laoreet quis. Cras tincidunt cursus

Niðurlag

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Donec hendrerit elit sed risus mollis venenatis. Nullam a sodales nisi. Nullam vitae odio in purus placerat bibendum. Pellentesque sit amet leo ac dolor rhoncus cursus non a tortor. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing

elit. Donec aliquam iaculis purus, vitae ultrices mi laoreet quis. Cras tincidunt cursus fermentum. Quisque varius porttitor mi, vel pharetra nisi consequat eget. Cras nec risus luctus nunc iaculis vestibulum at scelerisque odio. In placerat lacus quis lectus commodo ut interdum mi interdum.

Suspendisse potenti. Vestibulum hendrerit dictum congue. Nulla urna nibh, mattis vitae bibendum vitae, suscipit sit amet eros. Curabitur vitae interdum metus. Nullam interdum porta urna sed varius. Mauris ac est lectus. Nunc ut libero lectus, eget tempus ante. Sed ante enim, malesuada vel



Trunt trunt og tröllin í fjöllum
Þjóðsögur Jóns Árnasonar



Enginn þorði framar að tína grös á þessum stað þar sem maðurinn hvarf. Hann sást aldrei aftur og er ennþá ráðgáta hvað um hann varð. Samkvæmt sögunni á tröllskessan að hafa tælt manninn til sín. Það getur eins verið að hann hafi farið í kvöldgöngu, þoka skollið á og hann ekki ratað aftur að tjaldinu. Oft er sagt að margt búi í þokunni. Það þýðir að þegar þoka er yfir öllu þá sést ekkert og auðvelt er að ímynda sér eitt og annað sérstaklega ef óvænt hljóð heyrst í umhverfinu.

Hefur þú upplifað eitthvað þar sem snöggt hljóð skapar óvæntar aðstæður?
Prófaðu að færa upplifun þína í sögu eða skapaðu sögu í þessum anda.
Fyrst skaltu gera orðalista yfir orð um hljóð og síðan skrifa þinn söguramma.

Hljóð

- skjáf
- ískur
- marr
- þytur
-
-

Hvar gerist sagan og
hver er aðalpersónan?

Hvernig endar sagan?

Hvað gerist?
Bætast fleiri persónur við?

Nú skaltu skrifa söguna í ritunarbókina
þína eða eftir fyrir mælum kennara.

Í Þjóðvísu Jóhannesar úr Kötlum bregður fyrir orðum úr ýmsum þjóðsögum. Hann yrkir með ljóðstöfum, stuðlarnir tveir í fyrri braglínu og höfuðstafur í þeirri seinni. Endarímið er í öllum erindum víxlrím.

Skoðaðu ljóðstafina í ljóðinu og einnig endarímið. Klipptu niður orðin í vísunum og endurraðaðu þeim í þitt eigið kvæði. Þú getur reynt að hafa ljóðstafi og endarím að öllu leyti eða að hluta.

Reyndu að nota flest orðin. Ef einhver orð verða afgangs og þú ert sátt/ur við þína vísu þá er betra að hafa orð afgangs en að troða þeim inn á stað sem ekki passar.

Límdu inn eða endurritaðu kvæðið þitt í ritunarbókina þína.

minnast	við	blárökkvann	fannhvít	fjöll
falin	í	óttunnar	skugga	trunt- trunt
hið	eilífa	Íslandströll	barninu	vöggu
bráðum	slær	roða	á	rekkjustokk
reynslunótt	jólanna	líður	yrkir	baðstofuglugga
snör	mín	en	snarpa	með
ljósan	lokk	ljómans	úr	austrinu
bíður	hún	vakir	hjá	ver
það	hjarta	síns	ljóði	þar
til	í	við	austurfjöll	yfrið
há	eldar	af	geislanna	flóði
snör	mín	en	snarpa	og
dillidó	deginum	fagnar	í	leyni
ári	minn	Kári	og	korríró
kafnar	og	verður	að	steini

Jón og tröllskessan
Þjóðsögur Jóns Árnasonar

RAUÐKÁPA
bls. 155–160

Í þjóðsögunni um Jón og tröllskessuna eru minni sem þekkt eru í þjóðsögum. „Mannaþefur í helli mínum“ segja tröll um allan heim. Jón gerir góðverk og skessan launar honum vel enda fer hann eftir öllu því sem skessan ráðleggur honum.

Í sögunni eru mörg orð sem lýsa sjómennsku áður fyrr og hvernig þarfasti þjóninn, þ.e. íslenski hesturinn var nýttur til ferðalaga og burðar.

Finndu þessi orð í sögunni og skrifaðu þau niður ásamt merkingu þeirra. Skráðu einnig önnur orð sem þú skilur ekki eða þér finnast áhugaverð og finndu einnig merkingu þeirra.

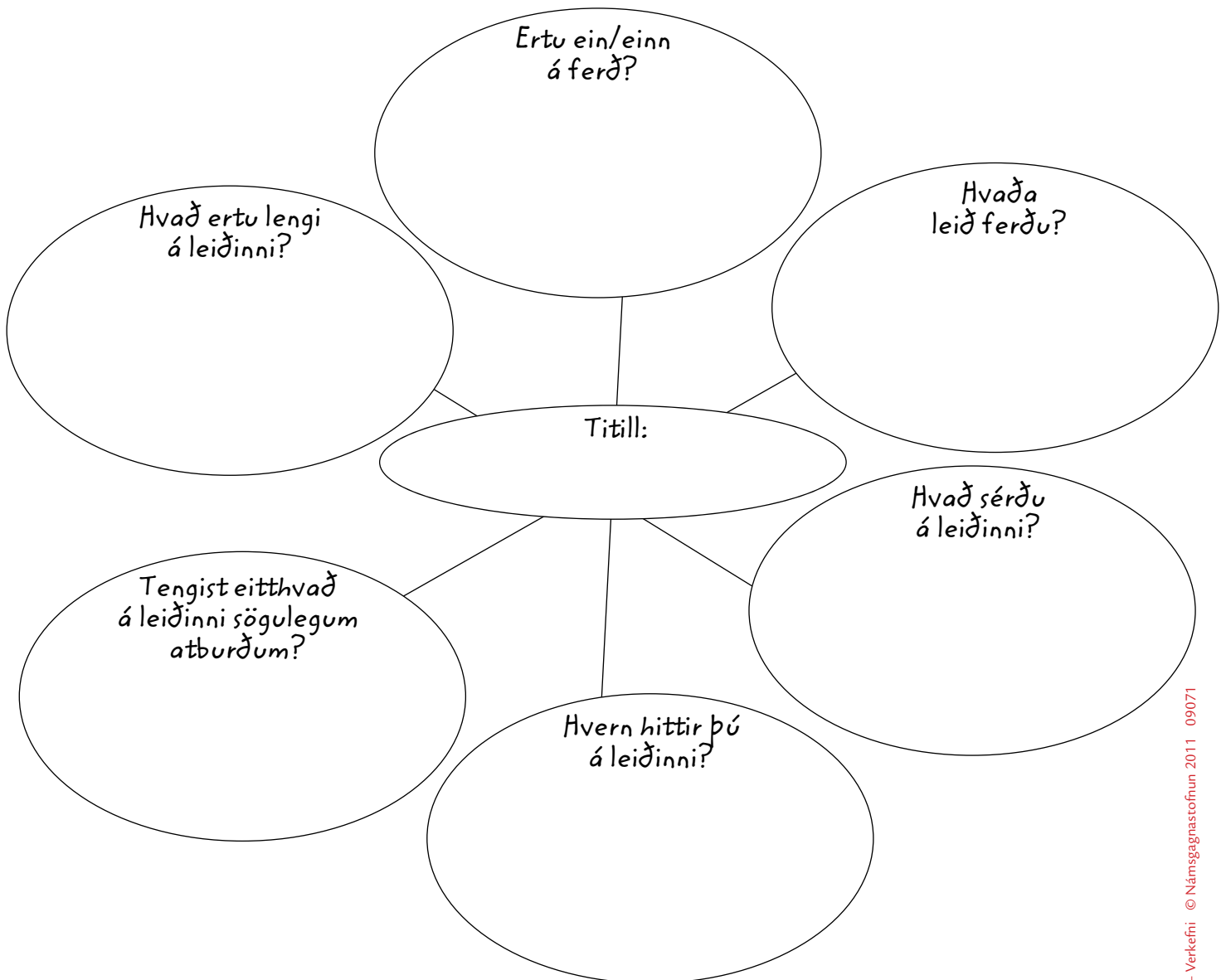


Skáldið Vilborg Dagbjartsdóttir er á leið frá heimili sínu í Þingholtunum til vinnu sinnar í Austurbæjarskólanum á Skólavörðuholtinu. Hún gengur eftir Skólavörðustígnum og segir frá því sem hún sér og rifjar einnig upp atburði liðins tíma eins og Frostaveturinn mikla.

Erindin eru mislöng, byrja öll með stórum staf en engir punktar eru í ljóðinu. Það er kallað að taka sér skáldaleyfi þegar höfundar bregða frá reglubundnum stafsetningarreglum.

Hugsaðu um leið þína í skólann hvort sem þú ferð gangandi, hjólandi, í bíl eða skólabíl. Segðu frá í ljóðformi að eigin vali. Reyndu að tvinna saman það sem þú sérð við sögulegar staðreyndir um atburði liðinnar tíðar og/eða mannvirki sem eru markverð.

Hér eru nokkrar spurningar sem geta hjálpað þér áður en þú byrjar að skrifa.



Nú skaltu skrifa ljóðið í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara.

Í þjóðsögunni sleppur smalastúlkan með skrekkin. Þursinn í Þríhömrum og Ragnhildur í Rauðhömrum taka hana ekki af því að hún er kolug um kjaftinn.

Stúlkan er að koma úr kirkju og nýbúin að ganga til altaris.

Hvað eiga tröllin við þegar þau segja að hún sé kolug um kjaftinn og sleppa henni þess vegna?

Í sögunni eru orðapör og setningar stuðlaðar eins og oft er í þjóðsögum.

Prófaðu að semja álíka setningar og orðapör og eru í sögunni. Þær getur þú síðan notað í þína eigin ritsmíð. Þegar þú hefst handa skaltu athuga að orð sem byrja á sk, sl, sm, sn, sp og st stuðla aðeins innbyrðis en ekki við önnur s-pör.

Dæmi úr sögunni: „Hér hleypur steik um stíga, tókum hana, tókum hana“ (st og st).

Málgreinin mætti ekki hljóða: „Hér hleypur steik um skóla“. Aftur á móti gengur að hafa: „Hér hleypur skolli um skóla“ (sk og sk).

Persónugerving heitir það þegar alls kyns fyrirbæri, náttúruleg og/eða huglæg eru látin birtast í líki lifandi vera. Þau fá mannlega eiginleika, eins og sólin brosir eða tunglið sofnar. Í ljóðinu **Þoka** er hlutum gefið líf.

Hvað fær líf í ljóðinu?

Hvernig fær það líf?

Prófaðu að semja ljóð þar sem náttúruleg eða huglæg fyrirbæri fá líf. Þú getur haft það rímað eða órímað.

Gerðu fyrst lista yfir hugmyndir þínar og skrifaðu síðan ljóðið þitt í rammann.

Þjóðsagan um Mjóafjarðarskessuna gefur skýringu á skarðinu í kirkjugarðinum þar sem ekkert hefur tollað í síðan. Skessan er ekki beint árennileg þar sem hún situr á klettasnö og kroppar úr hauskúpu prestsins. Prestarnir sem hún náði til sín urðu vitstola og fóru með sömu vísuna:

Takið úr mér svangann og langann;
nú vil ég að gilinu ganga.
Takið úr mér svilin og vilin;
fram ætla ég í Mjófjarðargilið.

Skoðu orðskýringarnar aftast
í Rauðkápu til að sjá hvað prestarnir
vildu láta taka úr sér.

Endurskrifaðu vísuna með þínum eigin orðum og hjálp orðskýringanna.

Vísur sem þessar, eða vísubrot koma oft fyrir í þjóðsögum og stundum endurteknar eins og í þessari sögu. Finndu nokkrar vísur í öðrum þjóðsögum og skráðu þær. Þú getur notað þær síðar í þínar eigin sögur.



Skessan í Mjóafjarðargili er skelfileg og tókst að seiða til sín hvern prestinn á fætur öðrum. Þeir urðu ærir og vildu ólmir að hún tæki úr þeim svangann og langann og einnig svilin og vilin. Gekk þetta svo alveg þar til menn í sveitinni tóku höndum saman og flæmdu hana í burtu.

Teiknaðu myndasögu úr sögunni um Mjóafjarðaskessuna.

Veldu vandlega þá atburði úr sögunni sem þú ætlar að teikna þannig að myndasagan standi sem sjálfstæð saga og gefi heildarmynd af sögunni sjálfri.

Þjóðsögur voru gjarnan sagðar börnum í þeim tilgangi að þau lærðu af þeim. Þær voruðu við ýmsum hættum og líka óæskilegri hegðun og voru sagðar sem víti til varnaðar. Oft eru það hræðilegir hlutir sem koma fyrir í sögunum ef ekki er farið eftir því sem sagt er.

Settu þig í spor vísindamanns sem hefur fengið það verkefni að skoða hólinn og holuna í honum. Hann skoðar hólinn og holuna í krók og kima. Einnig tekur hann viðtöl við krakkana og foreldra þeirra. Niðurstöðurnar á hann að birta í virtu rannsóknartímariti.

Vísindamaðurinn vinnur eftir vísindalegum vinnubrögðum.

1. Setur fram tilgátu.
2. Gerir athugun.
3. Ber athuginina saman við tilgátuna.
4. Segir frá niðurstöðu.

Rannsóknarspurningar sem geta hjálpað?

Nú skaltu skrifa stutta skýrslu um rannsókn þína. Þú getur nýtt þér leiðbeiningarnar um uppsetningu á skýrslu hér fyrir neðan.

Hvað er í hólnum?

Eru álfar og tröll til í raun og veru?

Voru krakkarnir að ímynda sér það sem gerðist?

Inngangur:

Hér segir þú stuttlega frá því hvað þú ætlar að gera, setur fram tilgátu um hvað þú heldur að hafi gerst og hvaða rannsóknarspurningar þú ætlar að nota.

Framkvæmd:

Hér á að koma stutt yfirlit yfir hvað þú gerðir í rannsókninni, t.d. við hverja þú talaðir og hvað þú kannaðir. Skrifaðu helst í þátíð.

Niðurstöður:

Í þessum hluta segir þú frá niðurstöðum úr athugun þinni og berð saman við tilgátuna sem þú settir fram.

Ljóðskáldið notar í lok hvernar vísu stef úr þjóðsögunni **Legg í lófa karls, karls**.

Hvaða persónur sérðu fyrir þér þegar þú lest ljóðið?

Lýstu þessum persónum, útliti þeirra aldri og aðstæðum.

Er eitthvað í ljóðinu sem minnir á þjóðsögur eða innihald þeirra og hvað er það?

Nú skaltu ímynda þér að nokkur ár séu liðin frá því að skessan Gellivör óð með hús-freyjuna á Hvoli yfir Fjarðará. Hún situr núna í skarðinu á kirkjugarðsveggnum, þar sem skessan spyrnti stykki úr og er það sem gott sæti. Börnin hennar sitja hjá og er hún að segja þeim söguna af draumkonunni og skessunni eða söguna af því hvers vegna þau búa ennþá á Hvoli í Borgarfirði eystra.

Þú getur látið húsfreyjuna hafa orðið allan tímann. Einnig getur þú látið börnin spyrja mömmu sína um eitt og annað í frásögninni. Hún þarf þá að svara því. Þannig getur þú spreytt þig á að hafa óbeina ræðu eða beina ræðu til skiptis.

Hér eru dæmi um það hvernig þú getur byrjað annað hvort á beinni eða óbeinni ræðu:

„Ég var hrædd við skessuna,“ sagði húsfreyjan. (bein ræða)

Húsfreyjan sagði að hún hefði verið hrædd við skessuna. (óbein ræða)

Ásmundur Sveinsson gerði höggmynd sem er af konu sem reynir að vernda barn sitt fyrir snjóþyl. Samkvæmt sögunni um litla strákin sem átti hugmyndina af nafni verksins virðist það vera tilviljun ein að höggmyndin fékk nafnið *Fýkur yfir hæðir*. Fyrsta ljóðlínan í *Móðurást* eftir Jónas Hallgrímsson er nákvæmlega sú sama. Líkindin eru nú orðin órjúfanleg.

- Hvers vegna var móðirin ein á ferð með son sinn?
- Hvaðan var hún að koma?
- Hvert var hún að fara?
- Hvers vegna var hún á þessu ferðalagi?
- Á hvaða árstíma var hún á ferð?
- Hvernig var veðrið?
- Hver urðu örlög þeirra?

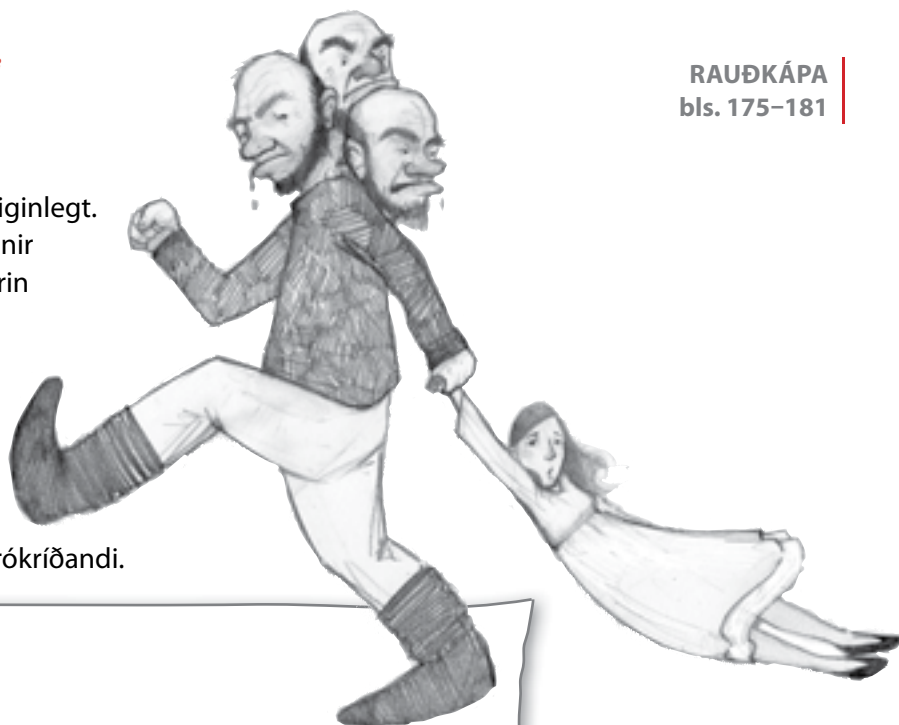
Reyndu að svara þessum spurningum í samfelldu máli þannig að úr verði samfelld frásögn. Þú þarft ekki að svara spurningunum í þeirri röð sem þær koma fyrir hér að ofan. Þú mátt bæta við þínum hugmyndum og eigin getgátum í frásögn þinni. Lestu frásögnina upp fyrir skólafélaga.

Sagan af Kolrössu krókríðandi
Þjóðsögur Jóns Árnasonar

RAUÐKÁPA
bls. 175–181

Ævintýri og þjóðsögur eiga margt sameiginlegt. Þjóðsagan um Kolrössu krókríðandi minnir á ævintýrið um Öskubusku. Yngsta systirin sem er höfð útundan er vitrust og best. Hún nær að hjálpa systur sínum og sjálfri sér frá þursinum með klókindum og útsjónarsemi. Má segja að þríhöfða þursinn hafi fallið á eigin bragði.

Núna skaltu fylla inn í sögurammann helstu atriðin úr sögunni um Kolrössu krókríðandi.



1. Persónur eru kynntar og aðstæður þeirra:

Ævintýraminni:

2. Eitthvað fer úrskeiðis:

Stuðlaðar setningar:

3. Þrautir/töfrar/galdrar koma við sögu:

Orð og orðskýringar:

4. Lausn:

5. Endir:

Hér kynnumst við þremur systurum sem búa í Reykjavík, nánar tiltekið í Efra-Breiðholti, og þær fara að skemmta sér í Fellahelli. Höfundur vísar þar til félagsmiðstöðvar fyrir unglunga sem heitir Fellahellir.

Skrifaðu þína eigin nútímapjód sögu. Láttu hana gerast í umhverfi sem þú þekkir. Persónurnar þurfa ekki allar að vera úr raunveruleikanum. Hafðu í huga uppbyggingu og einkenni pjóðsagna sem eru lík ævintýrum. Byrjaðu á að gera uppkast með því að skrifa niður hugmyndir þínar inn í sögurammann hér á síðunni.

Titill

Persónur og aðstæður þeirra

Ævintýraminni:

Hvað fer úrskeiðis?

Stuðlaðar setningar:

Orð og orðskýringar:

Þraut/töfrar/galdrar

Lausnin

Endir

Grýla er sennilega frægasta skessan meðal trölla. Hún er í þjóðsögum og þjóðkvæðum ófríð mjög, oft vansköpuð og mannæta í þokkabót. Hún er móðir jólasveinanna og í því hlutverki er hún ekki eins ófrýnileg. Í ljóði Þórarins Eldjárns eru bæði Grýla og Leppalúði maður hennar sest á skólabeck til að læra að ala upp börn!

Hér eru tvær gamlar vísur um Grýlu úr Vísnaþókinni. Veldu aðra vísuna og túlkaðu hana í mynd.

Grýla reið með garði,
gekk með henni Varði.

Hófar voru á henni,
hengu toppar úr enni.

Dró hún belg með læri
börn trúi ég þar í væri.

Vaka litla kom þar að

og klippti á gat með skæri,
tók hún band og hnýtti á hnút
og hleypti öllum börnum út.

Svo trúi ég það færi.

Grýla reið fyrir ofan garð,
hafði hala fimmtán,

en á hverjum hala

hundrað belgi,

en í hverjum belg

börn tuttugu.

Það vantar í eitt

Og þar skal fara í barnið leitt.

Finndu fleiri vísur eða þulur um Grýlu og Leppalúða.

Veldu eina þeirra og æfðu þig að lesa hana upphátt áður en þú flytur hana fyrir skólafélaga þína og kennarann. Leggðu áherslu á blæbrigði í upplestrinum.

Í ævintýrum eru alltaf andstæður af einhverjum toga. Algengustu andstæðurnar eru sennilega hið góða og hið vonða. Í Mjaðveigu Mánadóttur eru margar persónur kynntar til leiks, einnig dýr og önnur fyrirbrigði.

Flokkaðu persónur, dýr og fyrirbrigði úr sögunni í tvo flokka, hið góða og hið vonða.

persónur		dýr og önnur fyrirbrigði	
góðar	vondar	góð	vond

Berðu þína töflu saman við töflu skólafélaga þinna.

Þegar þú hefur lokið við töfluna, veldu þér þá tvær persónur í sögunni.

- Hugsaðu þér að þær tali saman og skráðu samtalið þeirra.
- Önnur persónan reynir að sannfæra hina persónuna um eitthvað, t.d. ákveðna hegðun sem er ekki sú sama og birtist í sögunni.

Tveir og tveir geta unnið saman og samtalið getur orðið lítill leikþáttur sem fluttur er fyrir skólafélaga.

Þú getur unnið þetta í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara.

Amma gamla svæfir barnið með því að raula fyrir það í rökkrinu vögguvísu. Skoðu aðu vel hvernig vísurnar eru ortar. Það eru alltaf tvær ljóðlínur í hverri vísu sem ríma og svo eru sömu endurtekningarnar. Ef ljóðlínunum tveimur er raðað saman án endurtekninganna verða úr tuttugu ljóðlínur. Tvær og tvær standa saman með eins endarími.

Lestu ljóðið með endurtekningunum. Lestu það síðan aftur án endurtekninga.

Þú og skólafélagar þínir getið lesið til skiptis hvert fyrir annað.

Veltið eftirfarandi spurningum fyrir ykkur:

- Hvað breytist þegar endurtekningarnar eru teknar í burtu?
- Finnst þér þetta vera vögguvísa þegar endurtekningarnar hafa verið teknar í burtu?
- Finnst þér titill Jóhannesar úr Kötlum passa eftir breytinguna?
- Ef ekki hvaða titill finnst þér að passi betur við?
- Berðu þinn titil saman við þá sem skólafélagar þínir fundu.

Þið getið líka lesið alla titlana upp eða skrifað þá á töfluna og haft síðan leynilega kosningu um besta titilinn.



Nú skaltu semja vögguvísu. Hugaðu að endurtekningum, stafi, rími og lengd braglína.

Neyttu á meðan á nefinu stendur
Þjóðsögur Jóns Árnasonar

RAUÐKÁPA
bls. 197–198

„Neyttu á meðan á nefinu stendur!“ segir karl við kerlingu og vildi að hún reyndi að drepa fluguna sem sest hafði á nef hans. Hún gerði eins og karlinn bað, dauðrotaði karlinn en flugan slapp. Orðtakið er ennþá notað og þýðir að best sé að nýta það sem í boði er á meðan það býðst.

Ef þið skoðið máltækið þá sjáið þið að orðin neyttu og nefið stuðla. Í sögunni eru mörg dæmi um stuðlaðar setningar. Þegar kerling kemur heim frá því að halda barni í kóngsríki undir skírni eins og hún sjálf segir, svarar hún með stuðluðum setningum, í takt við hvað mikið af smjöri er eftir í tunnunni. Finndu svör kerlingar í sögunni og skrifaðu þau á réttan stað í smjörtunnuna.



Í ljóðinu *Réttur Íslendinga* liggur höfundurinn andvaka og ræðir við nóttina um eitt einasta hugtak, titil ljóðsins, sem hann heyrði ungur og veldur honum ennþá heilabrotum. Nóttin svarar honum á sinn hátt og við vitum ekki hvort höfundurinn er sáttur við svarið.

Orð sem eru hlutlæg lýsa einhverju sem hægt er að snerta en huglæg orð eru um eitthvað ósnertanlegt.

Hvort eru eftirfarandi orð hlutlæg eða huglæg?

	Hlutlæg	Huglæg		Hlutlæg	Huglæg		Hlutlæg	Huglæg
Flatökur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ull	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Gos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Frelsi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Skyr	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Þjóð	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kosningar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Fegurð	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Geisli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lopapeysa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jökull	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Pylsa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lýðræði	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eldgos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Mannréttindi	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Menntun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Stjórnmal	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Reglur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Þjóðaratkvæði	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Forseti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Útivistartími	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Þorramatur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Náttúra	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Skóli	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lög	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Hraun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Ís	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Svið	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Jafnrétti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Eldur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atkvæðaseðill	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Menning	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Snjór	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Birta	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Samningur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Sól	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Þjóðardrykkur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Réttlæti	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Norðurljós	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Núna skaltu ímynda þér að þú eigir að svara höfundinum sem spyr þig hver sé réttur Íslendinga. Þú ræður hvort orðið réttur hefur hlutlæga merkingu eða huglæga merkingu.

Reyndu að setja svar þitt upp eins og gert er í ljóðinu.

Nasreddin sem verpir eggjum er dæmisaga. Hún hefur boðskap og tilgangur hennar er að leiðbeina. Nasreddin tekst á spaugilegan hátt að kenna ákjósanlega hegðun án þess að skipa fyrir eða prédika yfir lesandanum. Bæði það og að sögur hans eru myndar er sennilegasta skýringin á að enn eru þær lesnar mörgum öldum eftir að hann var uppi.

Hver er boðskapur sögunnar og hvernig rökstyður þú skoðun þína?

Reyndu að finna málshátt sem hefur að geyma sama boðskap og er í sögunni?

Oft er sagt að eitthvað breiðist út eins og eldur í sinu en í sögunni hans Nasreddin „breiddist sagan út um bæinn eins og logi yfir akur“.

Reyndu að finna fleiri orðtök sem lýsa því sama?

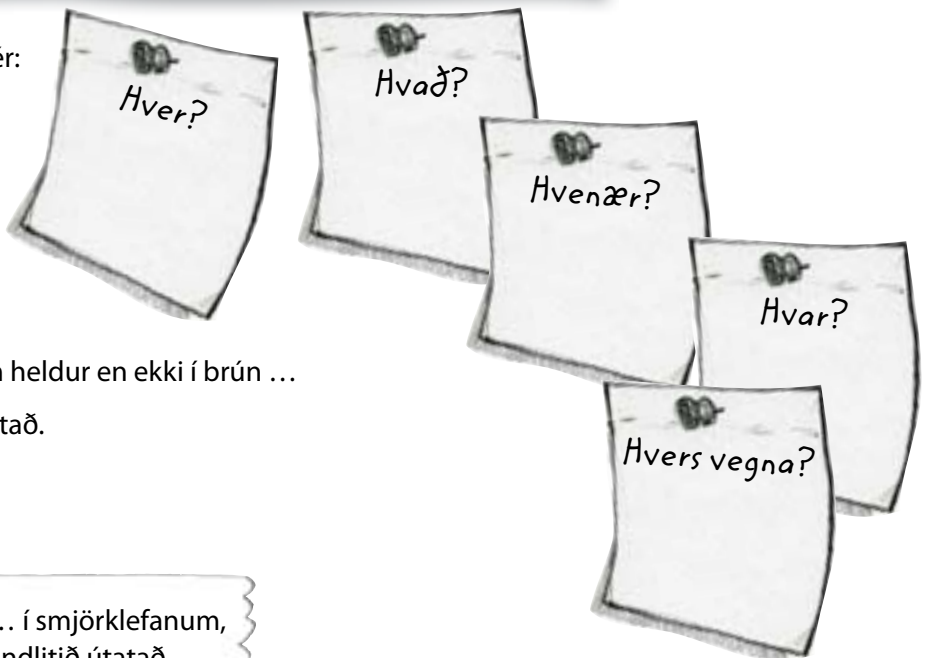
Hefur þú heyrt um eða lent í atviki sem síðan hefur magnast upp og blásið út eftir því sem tíminn líður og fleiri segja frá því? Segðu frá.

Margur verður af aurum api, þannig hljóðar málsháttur sem á vel við þjóðsöguna um prestinn og djáknann.

Djákninn og sonur hans lögðu ýmislegt á sig til að ná sér niðri á níska prestinum. Þeim tókst það svo sannarlega. Hægt er að ímynda sér svip prestsins þegar hann sér látna móður sína afturgenga við ýmsar aðstæður eins og lýst er í sögunni.

Ímyndaðu þér að þú sért blaðamaður á síðdegisblaði og átt að skrifa frétt um málið. Fréttin þarf að gefa lesendum upplýsingar um staðreyndir og einnig að vekja áhuga. Fyrirsögn fréttarinnar þarf að vera grípandi þannig að sá sem flettir blaðinu vilji lesa meira um málið.

Lykilspurningarnar geta hjálpað þér:



Hugsanleg byrjun á fréttinni:

- Sá fáheyri atburður gerðist á ...
- Ótrúlegt atvik átti sér stað ...
- Þegar presturinn á ... brá honum heldur en ekki í brún ...

Hér eru setningar sem þú getur notað.

... liggur í skreiðarhjallinum og heldur á hálfriðum og nöguðum fiski.

... í smjörklefanum, andlitið útatað smjöri og fingur kámugir.

... í kornbúrinu þar sem hún er ofan í kornhrúgunni með ausu í hendinni.

Prestur ríður meri sinni og sér hvar móðir hans, með skaut á höfði, er bundin við graðfola sem hleypur upp að hlið hans.

Lestu fréttina þína eða fréttirnar þínar fyrir skólafélagana.

Benni ætlar að mæla greindarvísitölu foreldra sinna. María mamma hans svarar alltaf rétt að mati Benna. Hún á auðvelt með að svara og hefur sömu sýn og Benni. Vilhjálmur pabbi hans svarar öllu vitlaust að mati Benna. Hann hefur aðra sýn en þau. Pabbi Benna gefur okkur innsýn í að það er hægt að svara „rétt“ á annan hátt en búist er við. Það fer allt eftir forsendunum sem tekið er mið af.

Hópvinna:

Semjið spurningar í þeim anda sem er í leikritinu. Hugsið um rétt svar miðað við gefnar forsendur. Hafið í huga aðra möguleika sem líka gefa rétt svar ef rökstuðningur fylgir. Þið getið síðan sett upp keppni, þar sem „rétt“ svar og rökstuðningur skiptir máli.

Spurning: _____

Svar: _____

Spurning: _____

Svar: _____

Spurning: _____

Svar: _____

Gamansagan um Molbúana og storkinn á akrinum er í anda brandara sem oft eru kallaðir Hafnfirðingabrandarar eða ljóskubrandarar. Brandarar og skrytflur eru einnig oft orðaleikir eða gátur.

Rifjaðu upp brandara sem þú kannt. Undirbúðu þig fyrir brandaratíma, einkonar uppistand með því að skrá nokkra þeirra niður. Hafðu í huga við valið hvað er við hæfi fyrir hópinn og veldu samkvæmt því. Einnig er hægt að finna brandara og/eða gátur í ýmsum bókum eða á brandarar.org



Skórnir hans Abuls Kasem voru þyngstu skór sem þekkt höfðu í Bagdað. Ástæðan var sú að sólnir hingu saman á mörgum og stórum nöglum.

„Enginn maður í allri Bagdað var eins ágjarn og Abul Kasem kaupmaður. Þótt hann ætti fulla poka af gulli gekk hann til fara eins og betlari. Fötin hingu varla utan á honum, og skórnir, já þeir voru lélegri en allt annað. Það var ekki annað eftir af þeim en nokkrar leðurpjötlur, stagaðar saman með snæri, og sólnir hingu saman á mörgum stórum nöglum.“

Veldu annað hvort a) eða b)

- a) Skrifðu söguna með sjónarhorni skónna sjálfra, þar sem skórnir eru í fyrstu persónu og segja söguna.
- b) Búðu til myndasögu þar sem skór Abuls Kasem eru í aðalhlutverki. Þeir segja sögu sína, geta talað, hugsað og sagt skoðun sína á meðferðinni og samferðafólkinu.

Söguna getur þú unnið í ritunarbókina þína eða eftir fyrirmælum kennara en myndasöguna getur þú unnið í rammana.

Hópvinna.

Hægt er að sjá fyrir sér söguna um vitlausa strákinn sem leikþátt. Aðalleikarinn er vitlausí strákurinn sjálfur. Hinar persónurnar eru einnig mikilvægar því atburðarásin ræðst af þeirra þátttöku. Það er einnig hægt að hafa sögumann.

Hópurinn skrifar handritið í sameiningu. Notið ykkar eigin orðaforða og orðalag. Inn í sviga er hægt að skrá hreyfingar, svipbrigði og annað sem skiptir máli. Leiklesið handritið saman að því loknu og undirbúið síðan flutning fyrir skólafélaga.

Hér er dæmi um hvernig hægt er að byrja.

Sögumaður: Einu sinni voru hjón, sem áttu svo vitlausn strák, að hann gat aldrei unnið handtak af viti.

Pabbi stráksins: (heldur um höfuðið) Æ,æ, hvað getum við látið strákinn gera?

Mamma stráksins: Hann getur farið með rúgkorn í mylluna til að láta mala það.

Vitlausí strákurinn: Hvernig í ósköpunum á ég að geta munað hvað ég á að segja þegar ég verð loksins kominn í mylluna með allt þetta korn?

Mamman: Það verður ekkert mál fyrir þig, ég skal kenna þér gott ráð til að muna hvað þú átt að segja. Þú þylur bara alla leiðina fyrir munni þér „tvær skeppur af rúgi til myllunnar“.

Strákurinn: Ég skal reyna (leggur af stað). Tvær skeppur af rúgi til myllunnar ...

Sögumaður: Þegar strákurinn hefur gengið dagóðan spotta og þulið stöðugt, hittir hann bónda sem er að sá rúgi á akur sinn.

Bóndinn:

