



LEIKLIST Í KENNSLU VEFENI

Miðstig

Vefefninu er ætlað að vera hjálpartæki fyrir kennara til að nýta á fjölbreyttan hátt bókina *Leiklist í kennslu* eftir Önnu Jeppesen og Ásu Helgu Ragnarsdóttur. Í bókinni er fjallað um hugmyndafræði leiklistar í kennslu og þar eru einnig nánari leiðbeiningar á kennsluaðferðum. Ekki er nauðsynlegt að kennarar hafi formlega menntun í þessum fræðum heldur á bókinni og vefefnið að vera aðgengilegt öllum. Við gerð bókar og útfærslu hugmynda á vef hafa höfundar að leiðarljósi að kennslufræðilegt ferli leiði til jákvæðrar reynslu nemenda en sérstaða og eiginleikar leiklistar bjóða upp á einstaka námsmöguleika.

Verkefni koma úr ýmsum áttum. Að mestu eru þau beint úr smíðju höfunda en einnig eru verkefni sem hafa mótast og þróast út frá námskeiðum og hugmyndum sem höfundar hafa sótt hjá erlendum kennurum. Þeim er þá breytt og þau löguð að aðstæðum hverju sinni.

*Anna Jeppesen og
Ása Helga Ragnarsdóttir*



Efnisyfirlit

Byrjunarverkefni	3
Gott er að byrja á einföldum æfingum til upphitunar og til að kynna nemendum aðferðir leiklistar í kennslu. Nota má sömu eða svipaðar hugmyndir á unglingastigi.	
Þherslur ' nþmskrþeiklist, lífsleikni og hreyfing.	
Dularfulli kassinn og stóllinn	3
Kyrrmyndir	3
Kyrrmyndir – hreyfing	4
Kyrrmyndir – andstæð hugtök	4
Spjaldaleikur	4
Hringrþús bl—ðsins	6
j—ðsþgur og sagnir	10
FærðendurMiðað er við að nemendur þekki til þjóðsagna.	
Hér á eftir koma nokkrar hugmyndir um einföld verkefni.	
Almenn markmið nemendur kynnist þjóðsögum og sögnum.	
Að þeir þjálfist í fjölbreyttum vinnubrögðum, finni sameiginlegar lausnir og túlki munnlega, líkamlega og skriflega eigin hugmyndir.	
Þherslur ' nþmskrþeiklist, íslensk náttúra, þjóðsögur og sagnir, ritun og lífsleikni.	
Náttúra – umhverfi þjóðsagna	10
Þjóðsögur og spuni	11
Nemendur semja þjóðsögur	11
Nútíma þjóðsögur	11
Móðir mín í kví, kví	12
Draugasaga	13
Spjaldaleikur – álfar og tröll	14
Þjóðsagan Selshamurinn	14
Saga ær s'ldinni	17
Sp ³ / ₄ jarab—k ' vettvangsferð	19

Leiklist ' kennslu (vefefni)

© 2004 Anna Jeppesen, çsa Helga Ragnarsd—ttir

Ritstj—ri: Ing—lfur Steinsson

Yfirllestur: Vala —rsd—ttir, —rd's Guðj—nsd—ttir

Umbrot: Nþmsgagnastofnun

1. ætgþfa 2004

Nþmsgagnastofnun

Reykjav'k



Byrjunarverkefni

Dularfulli kassinn og stóllinn

Góð leið til að þjálfa ímyndunaraflíð. Nemendur sitja í hring. Kennari biður einn nemanda að bera ímyndaðan kassa inn í hringinn. Hefur einhver ykkar (ímyndaðan) lykil að kassanum? Í kassanum getur verið ýmislegt sem kennari notar til að skapa andrúmsloft eða eitthvað sem nemendur finna og eiga að lýsa með orðum eða athöfn.

Dæmi:

1. Ímyndaðir hlutir sem hafa mismunandi viðkomu. Nemandi fer inn í hringinn og tekur hlut upp úr kassanum og lýsir því hvernig hann er viðkomu.
2. Ímyndað sögubók sem hefur aðeins fyrstu blaðsíðuna í bókinni. Kennari „les“ hana og nemendur taka við bókinni hver af öðrum og segja söguna.
3. Ímyndaðir lykjar. Einn af öðrum fer inn í hringinn tekur upp lykil og segir frá því sem hann sér þegar hann opnar.

Stóll í miðjum hring:

Nemendur sitja í hring. Auður stóll er í miðjum hringnum. Einn og einn nemandi fer inn í hringinn og sýnir hvernig hægt er að nota stóllinn á annan hátt. Endurtekið. Kennari hvetur alla til að prófa.

Kyrrmyndir Sjá IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*

Nemendur sitja í sætunum. Þeim er skipt í tvo hópa, annar horfir á en kennari stjórnar hinum.

Kennari: „Þið sitjið í strætisvagnaskýli og eruð orðin hundleið á að bíða eftir strætó.“

Kennari gefur nemendum smátíma til að setja sig í stellingar og aðlaga sig að aðstæðum, hann klappar og nemendur eiga að frjósa í kyrrmynd. Prófa má tvær til þrjár myndir og skipta svo um hóp og endurtaka leikinn með öðrum hugmyndum. Þannig fá allir tækifæri til að horfa á.

Dæmi:

- Þið eruð að skoða dagblað og sjáið eitthvað sem vekur áhuga ykkar.
- Þið sýnið óvinsamlegt eða vinsamlegt viðmót í garð einhvers.
- Þið eruð stödd í leiðinlegri kennslustund eða við virðulegt kirkjubrúðkaup.
- Það er fótbolti í sjónvarpinu, a) lið andstæðinga er að sigra, b) ykkar lið er að sigra.

Fleiri hugmyndir

1. Tveir og tveir vinna saman, A er hönnuður en B er leir. A mótar stytta úr B. Viðfangs efni getur verið frjálst eða eitthvað sem verið er að fjalla um í kennslunni. Kennari biður alla hönnuði að koma til sín þegar stytturnar eru tilbúnar. Hönnuðir skoða síðan stytturnar og ræða um þær. Skipt um hönnuði og endurtekið.





2. Fjórir saman. Einn er listamaður sem mótar stytta úr hinum þremur og gefur henni nafn. Gott er ef stytta getur tengst viðfangsefni tímans. Allir listamenn koma síðan til kennara og hver og einn útskýrir sína stytta.
3. Hópmynd. Kennari: „Þið eruð í frímínútum. Auða rýmið í stofunni er leikvöllur. Þegar hver og einn er búinn að ákveða hvað hann er að gera þá fer hann inn á völinn og kemur sér fyrir í kyrrmynd.“ Þegar allir eru komnir út á gólfið gengur kennari á milli og spyr hvern og einn hvað hann sé að gera.
4. Nemendur í misstórum hópum búa til kyrrmyndir úr söguköflum eða atvikum úr daglegu lífi.

Kyrrmyndir – hreyfing

1. Tveir og tveir eru saman, A og B. A býr til stellingu og frýs. B skoðar stellingu A og kemur sér fyrir í kyrrmynd þannig að hann tengist kyrrmynd A. A fer út úr myndinni og skoðar stellingu sem B er í og gerir nýja kyrrmynd sem tengist B. Þannig er haldið áfram, A og B skiptast á að búa til kyrrmyndir.
2. Fjórir saman, A, B, C og D. Nú búa allir til sameiginlega kyrrmynd, A stillir sér fyrstur upp, síðan kemur B inn í myndina, þá C og D síðastur. Þá fer A út og býr til nýja kyrrmynd sem tengist þeirri sem fyrir er, svo koll af kolli. Hér er hægt að ganga út frá ákveðnum hugtökum til dæmis reiði, kæti, leiða eða ótta. Kennari hvetur nemendur til að nota vel bæði líkama og rými.

Kyrrmyndir – andstæð hugtök (móðurmál)

Nemendur eru í fjöggra til fimm manna hópum. Þeir eiga að fást við andstæð hugtök til dæmis gleði/sorg, umhyggju/sinnuleysi, örlæti/nísku. Hóparnir draga um hugtök og gæta þess að sýna ekki hvaða hugtök þeir fá. Þeir búa fyrst til kyrrmynd sem sýnir neikvæða hugtakið, síðan eiga þeir að breyta með rólegri hreyfingu yfir í jákvæða hugtakið. Hóparnir sýna hinum sem eiga að geta hvaða hugtök var verið að sýna.

Spjaldaleikur

- 10 ára og eldri:* Einföld en áhrifarík leið, góð til að fá einstaklinga til að starfa í hópi eða kynnast öðrum.
- Markmið:* Að þjálfa nemendur í samvinnu og til að þeir átti sig á hvað felst í kyrrmyndum og einföldum spuna.
- Hjálpargögn:* Göngutónlist og spjöld sem eru af ýmsum toga eftir viðfangsefnum.
- Kennsluaðferðir:* Kyrrmyndir, spuni.
- Undirbúningur:* Spjöldin eiga að vera jafnmörg og nemendur. Spjöldum er skipt í hópa með fjórum til sex saman í hópi. Dæmi fjölskylduhópar af ýmsum gerðum.

1. Hópur: *Fólkið í litla húsinu* stendur efst á öllum spjöldunum og neðan við stendur móðir á einu, á öðru dóttir, frænka á því þriðja, faðir og stóra systir á fjórða og fimmta.
2. Hópur: *Fjölskyldan í kjallaranum* stendur á öllum spjöldunum og neðan við á einu stendur amma en afi, mamma, dóttir og sonur standa á hinum.





3. *Hópur:* Fólkið í stóra húsinu og neðan við gæti t.d. staðið pabbi, mamma, barn, gömul frænka og vinnukona.

Gjarnan má skrifa á eitt spjald *hundurinn Snati* og á annað *kisan Branda*. Dýrin fá ekki ákveðinn bústað og verða hverju sinni að finna sér samastað hjá einhverri fjölskyldunni.

Hver nemandi fær eitt spjald í hendur. Tónlist er leikin og nemendur ganga um og skiptast á spjöldum og þegar tónlistin hættir eiga þeir að finna þá sem búa í sama húsi og þeir. Kötturinn og hundurinn verða að fara á milli og spyrja hvort þeir megi eiga heima hjá einhverjum hópnum. Þegar allir hafa fundið sinn hóp, fá hóparnir fyrsta verkefnið.

1. Þið eigið að stilla fjölskyldunni upp fyrir myndatöku. Þegar allir hópar eru tilbúnir sýnir hver sína kyrrmynd og hinir horfa á.

Fyrsti hópur sýnir sína kyrrmynd. Kennari klappar, þá eiga allir í hópnum að frjósa. Hann tekur mynd af fjölskyldunni með látbragði, gengur síðan á milli og spyr hvern og einn: „Hver ert þú?“ Kennari klappar aftur og hópurinn slakar á. Ferlið endurtekið þangað til allir hóparnir hafa sýnt sína fjölskyldumynd. Nemendur skiptast aftur á spjöldum. Aðrir hópar eru myndaðir og ferlið endurtekið.

2. Nemendur eiga nú að búa til kyrrmynd af fjölskyldunni við morgunverð. Þessi mynd krefst meiri samvinnu og sumir hópar vilja gjarnan spinna stutt atriði af því sem er að gerast og um að gera að leyfa þeim það. Þegar þeir hafa leikið atriðið stutta stund klappar kennari og hópurinn frýs.

Kennari spyr eins og áður: „Hver ertu og hvað ertu að gera?“

Hægt er að láta nemendur skiptast á spjöldum í þriðja sinn.

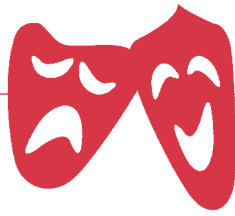
Dæmi: Heima í stofu, það er kominn háttatími.

Á heimilinu tíu mínútum áður en lagt er af stað í útilegu.

Heima við hálf tíma áður en von er á mikilvægum gestum í mat.

Ábending: Alltaf er rétt að byrja á einföldu viðfangsefni sem ekki krefst mikillar samvinnu en taka síðan flóknari efni. Nota má spjöldin við hópaskiptingu eða sem leik til að hrista saman hópa.





Hringrás blóðsins

Náttúrufræði og líffræði gefa ótal möguleika á að nota leikrænar aðferðir við að kenna viðfangsefnið. Tökum sem dæmi hringrás blóðsins. Nemendur geta auðveldlega fært í leikbúning hringrásina og sýnt öðrum nemendum með nám í huga (leikhús sem kennslutæki), bæði fyrir sjálfan sig og áhorfendur.

Markmið: Að nemendur læri um hringrás blóðsins og hlutverk blóðkorna og líffæra í tengslum við blóðrásina.

Áherslur í námskrá: Náttúrufræði, leiklist.

Hjálpargögn: Þrjú flekar sem eru notaðir sem leiktjöld. Tvö hvít spjöld, á öðru spjaldinu stendur Bláædagata og á hinu stendur Slagæðavegur. Nokkrir kassar sem málaðir hafa verið rauðir og súrefniskútar ef einhver býr svo vel. Rusl af ýmsu tagi. Lóð eins og lyftingamenn nota. Stór renningur með teikningu af hringrás blóðsins. Nokkrar rauðar blöðrur og tannstönglar.

Kennsluáðferðir: Þátttökuleikhús, spuni, uppsetning á leikverki.

Nemendur hafa valið að vinna með hringrás blóðsins og sýna öðrum nemendum afraksturinn. Þeir spinna þætti þar sem blóðkornin eru í aðalhlutverkum og semja nokkur atriði með fræðslu í huga. Taka skal fram að nemendur vilja gjarnan hafa leikritið skemmtilegt. Hér á eftir fara drög að handrit til hjálpar öðrum sem hafa áhuga á að taka námsefnið og vinna með það á þennan hátt.

Þátttökuleikhús

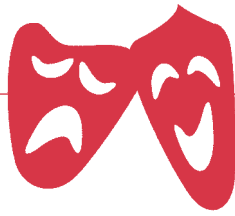
Bekkurinn sem horfir á sýninguna er boðinn velkominn í verksmiðjuna „Líkaminn“ til þess að kynna starfseminni. Möguleiki er að setja áhorfendur í hlutverk með því að skipta bekknum í tvennt og annar helmingurinn horfir á sýninguna í hlutverki sem rauð blóðkorn og hinn helmingurinn sem hvít blóðkorn (afhent hvít og rauð spjöld). Leikið er á gólfinu og áhorfendur sitja fyrir framan leikendur. Á gólfinu eru þrjú skilrúm (litlir flekar) með göt á milli þannig að hægt er að ganga þar í gegn. Þessi bil eru merkt Bláædagata og Slagæðavegur. Á gólfinu eru einnig margir litlir rauðir kassar merktir á mismunandi hátt svo sem súrefni, bætiefni, koltvísýringur og úrgangsefni.

Uppsetning á leikriti

Leikritið hefst á því að æðarnar sem vinna í verksmiðjunni syngja sönginn sinn um leið og þær hlaupa með kassa í kapp við tímann alltaf sama hringinn eins og hringrás blóðsins segir til um. Þær fara upp til hjarta og lungna, þar skilja þær eftir kassa og taka upp nýja merktu nýju súrefni og er þær yfirgefa lungun fara þær með koltvísýringsskassa út. Nemendur geta einnig notast við súrefniskúta ef þeir geta fengið þá lánaða. Söngurinn er við lag dverganna sjö í Mjallhvíti. Nemendur geta að sjálfsögðu samið sinn eigin söng.

Blúbb, blúbb, blúbb, blúbb,
blóðið rennur hratt í gegn.
Höldum áfram nú, höldum áfram nú,
blúbb, blúbb, blúbb, blúbb

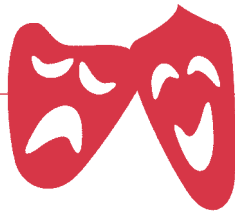




Þegar söngurinn endar gleyma æðarnar sér við ærsl og læti eða fara að ræða verkalýðsmál svo sem kauphækkunar þar sem þær vinni svo mikið og fá aldrei frí.

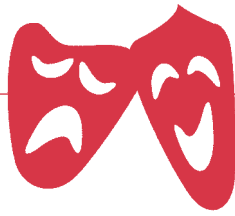
- Fyrsta æð:* Úff, þetta er nú meira púlið.
Önnur æð: Já, maður vinnur og vinnur, fer alltaf sama hringinn og það er aldrei frí. Hvernig er þetta á maður aldrei sumarfrí?
- Þriðja æð:* Já, hvernig er þetta eiginlega, við fengum ekki einu sinni jólafrí heldur. Við fluttum meira að segja blóðið á aðfangadag.
- Fjórdða æð:* Já, og enginn þakkar manni fyrir, öllum finnst þetta sjálfsagður hlutur.
Fimmta æð: Svo fær maður aldrei kauphækkun þó maður vinni allan ársins hring.
Sjötta æð: Hann herra Hjarta, forstjórinn okkar, er algjör nískupúki!
(Inn kemur herra Hjarta öskureiður yfir að fólk sé ekki að vinna. Hann er forstjóri verksmiðjunnar).
- Hr. Hjarta:* Af hverju eruð þið ekki að vinna? Þið vitið mætavel að það er mjög lítið súrefni eftir í þessu blóði, það verður að fara til lungnanna og fá ferskt súrefni. Svona komið ykkur af stað.
(Hr. Hjarta sér alla áhorfendurna og gengur fram til þeirra): Komið þið sæl. Ég er herra Hjarta. Það er ég sem er mikilvægastur í þessari verksmiðju. Það er ég sem pumpa blóðinu um þessa verksmiðju (herra Hjarta lyftir upp lóðum sem hann er með í hendinni og pumpar vel). Það er ég sem stjórna herna. Vitið þið hvað ég pumpa mörgum lítrum af blóði á hverjum klukkutíma?
(Herra Hjarta spyr áhorfendur nokkurra spurninga og finnur út hvað þeir vita og fræðir þá í leiðinni um ýmislegt viðkomandi hringrásinni). Vitið þið hvað eru margir lítrar af blóði í þessari verksmiðju? Eftir spurningaregnið tekur hann upp stórt spjald þar sem er mynd af líkama. Herra Hjarta fær einn af áhorfundunum til að koma og sýna sér hvernig blóðið rennur um líkamann/verksmiðjuna eða notast við hjálparmenn sína. Í leiðinni kemur hann að ýmsum upplýsingum sem fróðlegt er fyrir nemendur að hafa.
- Frú Bláæð:* Herra Hjarta, þú manst vonandi eftir því að rauða blóðkornið, ungrú Rósa, kemur í starfsmannaviðtal klukkan 10?
- Herra Hjarta:* Þakka þér fyrir, frú Bláæð, því var ég alveg búinn að gleyma. Klukkan tíu, þá verð ég að drífa mig (ætla að hraða sér út).
- Ungrú Rósa:* (kemur inn). Takk fyrir að leyfa mér að koma í starfsmannaviðtal.
Hr. Hjarta: Það var ekkert, ekkert. Best að ég gangi með þér um og sýni þér verksmiðjuna. Við byrjum hjá herra Lunga.
- Hr. Hjarta:* Komdu blessaður, herra Lunga. Þetta er ungrú Rósa, væntanlegt nýtt rautt blóðkorn.
- Hr. Lunga:* Óskaplega ert þú rauð og falleg (heilsar). Hér í lunganu tókum við súr-efni úr andrúmsloftinu. Hér er losað um koltvísýring við útöndun.
- Ungrú Rósa:* En átt þú ekki tívurabróður?
Hr. Lunga: Jú, jú mikil ósköp. En heyrðu, hr. Hjarta, á ekki að hreinsa hér inni og losa koltvísýringinn? Þær eru alltaf að reyna að losna við að fara í sturtu hér.





- Hr. Hjarta:* Við skulum tala um það seinna, hr. Lunga, ég þarf að sýna ungfrú Rósu meira af verksmiðjunni. Við skulum hitta frú Lifur. (Á meðan hefur ýmislegt gengið á í lifrinni, úrgangi hefur verið hent þangað, enda er það lifrin sem tekur við úrgangsefnum).
- Frú Lifur:* Rusl, rusl, rusl og ekkert nema rusl. Ég get svarið það, nú er ég alveg búin að fá nóg. Það er ekkert sem kemur hingað nema rusl.
- Rautt blóðkorn:* Nú er það ekki hlutverk þitt, frú Lifur, að hreinsa burt úrgangsefnin í þessari verksmiðju?
- Frú Lifur:* Jú, jú, en það er alveg hægt að taka tillit til manns. Þessi verksmiðja er með allt of mikið af óhollustu. Má ég þá biðja um epli og banana í staðinn?
- Rautt blóðkorn:* Svona er nú bara lífið, frú Lifur.
- Frú Lifur:* Það getur nú samt ekki verið verra en um seinustu helgi þegar ég var á vakt. Þá var starfsmannapartý og boðið upp á eitthvað sem nefnist alkóhól og ég var að berjast alla nóttina við að losa þetta í burtu. Ég var alveg dauðuppgefin daginn eftir.
(Blóðkornin standa í hnapp, þau rauðu saman og hvítu saman).
- Hvitt blóðkorn:* Ég meina það. Mér líkar ekki við þetta nýja blóðkorn, ungfrú Rósu, það er alltaf eitthvert vesen á henni.
- Rautt blóðkorn:* Mér líkar nú bara vel við hana. Hún segir forstjóranum til syndanna sem við mundum aldrei þora að gera.
- Rautt blóðkorn:* Já, í gær til dæmis þá bað hún um kauphækkun. Ég hefði aldrei þorað að nefna það við herra Hjarta þó mér finnst ég eiga það fullkomlega skilið eftir allt erfiðið.
- Hvitt blóðkorn:* Af hverju ættir þú að fá kauphækkun? Ekki verð þú líkamann, þú litar aðeins blóðið það er ekkert merkilegt.
- Rautt blóðkorn:* Það er mjög mikilvægt. Við gerum líka margt fleira. Þú veist bara ekki af því.
- Hvitt blóðkorn:* Eins og hvað?
- Rautt blóðkorn:* Það erum við sem dælum súrefninu. Við komum með súrefni inn í líkamann og förum út með koltvísýring.
- Hvitt blóðkorn:* Iss, þið eruð bara litlar latar og eldrauðar eins og tómatar.
- Rautt blóðkorn:* Kynþáttafordómar!
- Rautt blóðkorn:* Við erum stærri, sterkari, feitari og frekari.
- Hvitt blóðkorn:* Þar sem mörg korn koma saman, það eru hvít korn.
- Rautt blóðkorn:* Bla, bla, bla.
- Hvitt blóðkorn:* Ef við værum ekki hér væri búíð að éta ykkur öll.
- Rautt blóðkorn:* Sættið ykkur við það að við erum fleiri og við ráðum. Það eru 6 milljón rauð blóðkorn í einum dropa af blóði. En þið eruð bara 10 þúsund í einum blóddropa.
- Hvitt blóðkorn:* Ha, það þarf bara svona mörg rauð blóðkorn til að gera eitt verk sem hvitt blóðkorn gerir.
- Rautt blóðkorn:* Kjaftæði. Hvað meinarðu annars með því að segja að þú verjir líkamann?
- Hvitt blóðkorn:* Jú, ef það kemur veira, þá reynum við að verja líkamann og ráðumst á hana.
- Rautt blóðkorn:* Ha, ráðast á, farið þið að slást?



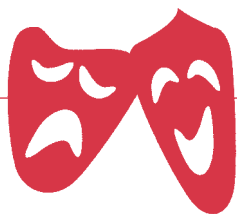


- Hvít blóðkorn:* O, þú ert svo vitlaus. Oh.
(Allt í einu kemur inn veira sem hefur dulbúið sig sem blóðkorn. Hún reynir að falla inn í hópinn en reynir um leið að koma af stað illindum. Til aðgreiningar frá hinum hefur hún rauðar blöðrur fastar á handleggnum).
- Veira:* Hvað ætlið þið ekki að slást? (Neyðarbjalla fyrirtækisins (sírena) fer í gang, þannig að allir vita að hætta er á ferðum).
- Hvítu blóðkornin:* Stöndum þétt saman, snúum bökum saman.
- Öll blóðkornin:* Veira, veira, hættuástand, það er neyðarástand! Hringið í neyðarlínuna.
- Hvít blóðkorn:* Við björgum þessu, hvítu blóðkorn, ráðumst á hana öll sem einn (þau sprengja blöðurnar með tannstönglum).
- Veiran:* Æ, ó, æ, ó (Veiran er yfirbuguð).
- Hr. Hjarta:* (kemur inn) Þar skall hurð nærri hælum. Ég held að ég verði að slá upp veislu fyrir ykkur í kvöld. Þið eigið það svo sannarlega skilið.
- Allir:* Frábært, húrra!
- Frú Lifur:* Allt í lagi, allt í lagi, en ekkert alkóhól.

Lokasöngur ef áhugi er fyrir hendi.

Með því að færa hringrás blóðsins í leikbúning er líklegra að námsefnið festist betur í minni. Með því að fara í gegnum ferlið í leik eiga nemendur auðveldara með að sjá hvernig líkaminn vinnur og að auki getur þetta verið hin ágætasta skemmtun um leið og það er beinn fróðleikur. Síðast en ekki síst virkar ferlið eins og tvöfalt kennslutæki þar sem nemendur eru að læra um hringrás blóðsins og hlutverk líffæra um leið og þeir færa verkið í leikbúning og þegar þeir sýna fyrir áhorfendur eru áhorfendur að læra um leið.





Þjóðsögur og sagnir

Náttúra – umhverfi þjóðsagna

<i>Sértækt markmið:</i>	Að nemendur þjálfist í að nota líkamsmál til að túlka náttúru og veðurfar.
<i>Kennsluaðferðir:</i>	Umræður, kyrrmyndir, hreyfing, hljóðmyndir og spuni.
<i>Hjálpargögn:</i>	Hljóðgjafar ef þeir eru fyrir hendi.
<i>Umræður:</i>	Kennari spjallar við nemendur um íslenska náttúru. Hann fær þá til að velta fyrir sér hvað þeim þyki fallett í umhverfinu, hvað er tilkomumikið eða ógnvekjandi. Kennari leiðir umræður að umhverfi íslenskra þjóðsagna og áhrifum veðurs og árstíða.

Hópvinna – kyrrmyndir, hljóðmyndir og spuni

Kennari skiptir bekknum í þrjá hópa A, B og C.
Hóparnir eiga allir að vinna á sama hátt en fá mismunandi verkefni A, B, og C.
Þeir nota öll tiltæk hjálpargögn. Hver hópur býr til kyrrmynd eftir fyrirætlunum sem hann tengir við hljóð og hreyfingu ef það á við. Áhersla lögð á samvinnu og að nota líkamann vel.

Fyrirmæli

A – hópur. *Landslag.*

Dæmi: fjöll, dalir, hólar, klettar og hellar. Hópurinn ræðir um landslag á Íslandi og hljóðin í náttúrunni og reynir að búa til þessi hljóð. Ef bekkur er fjölmennur má skipta þessu verkefni, þannig að hóparnir verði tveir.

B – hópur. *Vatn í náttúrunni.*

Dæmi: lækir, ár, fossar, vötn og goshverir. Kennari minnir á hreyfingu, kraft og hljóð. Þessu verkefni má einnig skipta á milli tveggja hópa.

C – hópur. *Veður á Íslandi.*

Dæmi: Hópurinn hefur í huga margbreytilegt veður og athugar kraft, hreyfingu og veðurhljóð. Þessu verkefni má skipta á milli tveggja hópa þannig að annar fær gott veður en hinn vont.

Hóparnir sýna það sem þeir hafa fram að færa.





Þjóðsögur og spuni

Einfalt og vinsælt er að leikgera stuttar þjóðsögur. Í *Þjóðsögur og ævintýri*, fyrra hefti, Ríkisútgáfa námsbóka bls. 57, 76 og 82, eru stuttar sögur sem auðvelt er að byrja á.

Sértækt markmið: Að þjálfna nemendur í að vinna sjálfstætt stutta leikþætti.
Hjálpargögn: Þjóðsaga og gögn til að nota við leikgerð.
Kennsluaðferðir: Umræður, kyrrmyndir, spuni og hljóðmyndir.

Nemendur eru í fimm til sjö manna hópum.
Hver hópur les sína sögu. Síðan er búið til umhverfi úr kyrrmyndum með viðeigandi hljóðmyndum.
Sagan leikin, landslag, hljóð og veður sjá um leikmynd.
Hóparnir æfa og flytja með öllu tilheyrandi.
Sjá leikgerð á sögum í IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*.

Nemendur semja þjóðsögur

Hér er miðað við að nemendur hafi þegar fjallað um mismunandi gerðir þjóðsagna og hafi tilfinningu fyrir gerð og umhverfi þeirra.

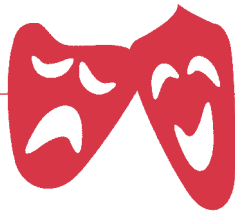
Sértækt markmið: Að nemendur semji texta í þjóðsagnastíl.
Gögn: Póstkort með myndum af landslagi af afskekktum stöðum á Íslandi og gögn til að nota við leikgerð.
Kennsluaðferðir: Umræður, ritun og spuni.

Nemendum er skipt í fimm til sex manna hópa.
Hópar fá mismunandi póstkort af íslensku landslagi.
Hópurinn skoðar myndina og kemur sér saman um hvers konar þjóðsaga gæti gerst í þessu umhverfi.
Síðan semur hópurinn eigin þjóðsögu.
Kennari minnir á einkenni þjóðsagna svo sem umhverfi, hljóð, ótta, hið óvænta og fleira. Hver hópur skrifar söguna í aðalatriðum.
Hóparnir leikgera síðan sögurnar.
Sjá leikgerð á sögum í IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*.

Nútíma þjóðsögur

Sértækt markmið: Að nemendur velti fyrir sér tengslum þjóðsagna og nútímans. Ferlið hentar nemendum í 6. bekk og eldri. Nemendur eru eins og áður í hópum. Kennari velur eina þjóðsögu fyrir alla hópa eða mismunandi sögu fyrir hvern hóp. Hann biður hópa að skoða og skrá aðalatriði í sögunni, það er minni sögunnar. Hver hópur skrifar síðan nútíma útgáfu af sögunni og leikgerir hana á sama hátt og í kaflanum um þjóðsögur og spuna.





Móðir mín í kví kví

Sagan finnst í *Þjóðsögum og ævintýrum*, síðara hefti.

- Sértækt markmið:* Að nemendur velti fyrir sér samfélagi „í gamla daga“ og setji sig í spor fólks sem var uppi á þeim tímum þegar börn voru enn borin út.
- Hjálpargögn:* Sagan og munir sem má nota í ferlinu t.d. sjöl og svuntur.
- Kennsluaðferðir:* Umræður, kyrrmyndir, spuni, hugrenningar, kennari í hlutverki.

Kveikja – umræður

- Kennari:* „Þekkið þið sögur um að börn hafi verið borin út? Hvað þýddi að bera út barn í gamla daga? Hvers vegna voru börn borin út? Hefur einhvern tíma verið leyfilegt að bera út börn? Við skoðum þjóðsögu sem mörg ykkar þekkja „Móðir mín í kví, kví“. Hvaða fólk kemur þar við sögu?“

Setja upp aðstæður – umræður

Hvernig háttaði til á sveitabæjum á þessum tíma? Nemendur setja upp baðstofu úr því sem tiltækt er. Ræða um daglegt líf og störf fólks í baðstofum fyrri tíma. Hverjir skyldu hafa búíð á sama bæ og stúlkan?

Persónusköpun

Nemendur sitja í baðstofunni. Kennari segir nemendum að þeir séu allir íbúar á þessum bæ og eigi nú að ákveða hvaða hlutverki þeir gegna á bænum en enginn má vera stúlkan. Nemendur ákveða kyn, aldur, nafn og annað og nota gjarnan leikmuni sem undirstrika hlutverkin. Þegar allir eru tilbúnir spyr kennari alla: „Hver ert þú?“

Kyrrmynd

- Kennari:* „Það er sólríkur sumardagur í sveitinni. Sýnið í kyrrmynd hvað þið eruð að fást við“. Kennari gengur á milli og spyr: „Hvað ertu að gera?“

Hugrenningar

Nemendur sitja í baðstofunni.

- Kennari:* „Það er komið fram á jólaföstu. Klukkan er átta að kvöldlagi. Allir eru staddir í baðstofu af því að húslesturinn er nýbúinn. Hvað er húslestur? En jólafasta? Einhverjir hafa grun um að hún Sigga vinnukona eigi von á barni en enginn vill eða þorir að segja neitt. Sýnið í kyrrmynd hvað þið eruð að fást við þetta kvöld. Hver og einn veltir fyrir sér hvort hann veit eitthvað eða ekki.“ Kennari gengur á milli og snertir einn og einn sem segir hugleiðingar sínar.

Kennari í hlutverki

Nemendur sitja áfram í baðstofu.

- Kennari:* „Veturinn líður, það vorar og ekkert barn fæðist, hugsið um hvort ykkur finnst þetta dularfullt?“

Kennari kemur í heimsókn í baðstofuna, í hlutverki gests sem hefur heyrt sögusagnir um stúlkuna. Hann sest og fer að spyrja fréttu. Hann spyr um vitneskju og viðhorf fólks til þessa máls. Kennari fær viðbrögð hjá öllum.





Ritun í hlutverki

Nemendur í hlutverki skrifa til vinar um hvað þeir telji að hafi gerst.

Kastljós

Kennari fær sjálfbóðaliða til að fara í spor stúlkunnar og sitja fyrir svörum. Sjá útfærslu í IV. kafla í *Leiklist í kennslu*.

Mat: Hér má ljúka ferlinu með því að lesa söguna og velta síðan fyrir sér útburði barna. Hvað var það sem gerðist? Bera saman við nútímann. Hvað gerist í dag? Hvert er ykkar álit?

Draugasaga

- Sértækt markmið:* Að nemendur þjálfist í að skrifa og vinna með eigin frásögn.
Hjálpargögn: Sérhannað blað með draugamynd, kertaljós, notaleg tónlist og þung tónlist.
Kennsluaðferðir: Umræður, hugarflug með leiðsögn, ritun, kyrrmyndir og spuni.
Undirbúningur: Kennari skapar notalegar aðstæður í stofunni með því að kveikja á kertum og spila notalega tónlist á meðan nemendur ganga inn í stofuna og setjast.

Þankahríð

Kennari: „Nú er tími myrkurs. Það er aðeins bjart í nokkra tíma á dag. Í gamla daga hafði þetta myrkur miklu meiri áhrif en nú.“ Umræður um hvers vegna og hver áhrifin voru. Kennarinn leiðir umræðuna að draugasögum. Hvar gerast draugasögur og hvað er í flestum draugasögum? Hvers konar hljóð eru í draugasögum og hvað um birtuna? Ef margir í bekknum eiga erfitt með að skrifa samfelldan texta má skrá orðin sem eru nefnd á töfluna.

Hugarflug með leiðsögn

„Þið eruð á haustferðalagi með nokkrum vinum um eyðibýggð á Íslandi. Eitt kvöldið ákveðið þið ásamt einum vini að gista í mjög gömlu og illa fögnu húsi sem er í eyði í stað þess að halda áfram með hinum í næsta þorp þar sem hugmyndin er að gista. Þið sofníð vært um kvöldið en vaknið aftur við . . . ?“

Mikilvægt er að leiða nemendur í hugarflugum í íslenskt umhverfi, annars er hætt við að þeir skrifi um amerískar hryllingsmyndir.

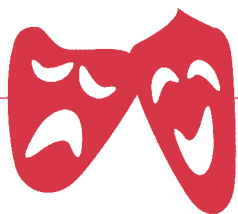
Ritun

Nemendur fá draugablað í hendur. Nú skrifa allir sína sögu um það sem gerðist þarna um nóttina. Leikin er sterk og áhrifarík tónlist. Sá sem ekki getur skrifað getur fengið aðstoð eða teiknað hugmyndir sínar. Kennari getur einnig skrifað niður hugmyndir nemandans um myndina.

Upplstur og hreinritun

Allir lesa sína sögu í pontu. Síðar má hreinskrifa sögurnar heima og útbúa draugabók bekkjarins.





Leikgerð

Vinsælt er að leikgera draugasögur. Nemendum er skipt í hópa og hver hópur setur upp leikþátt. Kennari getur valið nokkrar sögur sem hann álítur að gefi mesta möguleika eða nemendur velja eina sögu úr hópnum eða hugmyndir úr öllum og leikgera. Þeir hafa frjálshendur um hvernig þeir vilja túlka frásögnina en kennari getur aðstoðað ef þörf er á.

Hreyfing – hljóðmynd

Nemendur eru í 5–6 manna hópum. Hóparnir velta fyrir sér hvernig draugar hreyfa sig og hvernig hljóð þeir gefa frá sér.

1. Hvernig hræða draugar fólk? Hver hópur útbýr atriði. Nota vel líkama og rödd.
2. Kennari velur fjórar hugmyndir úr sögum nemenda og hver hópur fær eina hugmynd sem hann á að vinna með. Hópurinn útbýr kyrrmynd um drauga fyrir vaxmyndasafn. Myndin má síðan lifna við. Hóparnir sýna hinum. *Umræður.*

Spjaldaleikur – álfar og tröll

 Sjá spjaldaleik fyrir miðstig.

Á spjöldunum stendur til dæmis álfar, huldufólk, tröll, púkar, draugar, jólasveinar eða útilegumenn. Nemendur skiptast tvisvar á spjöldum. Verkefnið gætu verið:

1. Allir að störfum heima við.
2. Fundur. Dæmi um vandamál sem þarf að taka afstöðu til. Einn hefur týnst. Lagt á ráðin um hvernig má finna hann.
3. Heyrst hefur að það eigi að leggja veg þar sem bústaður fundarmanna er.

Þjóðsagan Selshamurinn

Markmið: Að nemendur geti sett sig í spor annarra og öðlist samkennd með öðrum.

Áherslur í námsskrá: Íslenska, leiklist.

Hjálpargögn: Kistill, skinn, lykill.

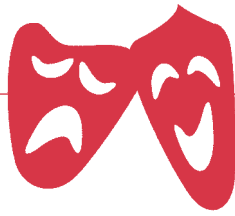
Kennsluáðferðir: Kyrrmyndir, spuni, hugrenningar, umræður, samviskugöng, kennari í hlutverki og ballett.

Breski dramakennarinn Jonothan Neelands hélt námskeið á Íslandi haustið 2003 þar sem hann sýndi hvernig hægt er að vinna með þjóðsöguna Selshaminn á skemmtilegan hátt. Hér er efnið staðfært, breytt og aðlagð íslenskum aðstæðum. Gengið er út frá því að nemendur og kennari hafi lesið söguna saman en hana má finna í þjóðsögum Jóns Árnasonar, náttúrusögur.

Kyrrmyndir

Kennari skýrir frá því að það eigi að fara að opna nýtt vaxmyndasafn á Íslandi þar sem sýnt er líf fólks fyrir á tímum. Einkum á að huga að stöðu kvenna. Nemendum er skipt í þriggja manna hópa og eiga þeir að búa til kyrrmynd af stöðu kvenna fyrir á öldum. Að auki eiga hóparnir að gefa myndinni titil.





Hugrenningar

Einn úr hópnum segir frá því hvað konurnar eru að hugsa. Einnig er möguleiki á að hver og einn segi frá því sem hann er að hugsa.

Kyrrmyndir og spuni

Nemendahópurinn er í einum hnapp uppi á hæð, hann skapar kyrrmynd af konum bíðandi eftir að eiginmenn þeirra, sem eru sjómenn, komi að landi. Þegar kennari klappar saman höndum breytist kyrrmyndin í spuna. Allar konurnar bíða milli vonar og ótta, veður hefur verið slæmt og bátarnir eru opnir. Áður hefur kennarinn (leynilega) gefið tveimur konum fyrirmæli um að þeirra eiginmenn komi ekki til baka. Hvernig bregst hópurinn við þegar aðeins sumir eiginmenn koma til baka?

Frásagnir

Hópurinn sest í hring. Leiðbeinandi tekur upp selskinn og það er látið ganga á milli meðan þátttakendur skiptast á að segja í stuttu máli þjóðsöguna um Selshaminn. Síðan er nemendum skipt í þriggja manna hópa og sagan rakin á mismunandi hátt:

- Númer eitt byrjar á sögunni, númer tvö tekur við og síðan númer þrjú.
- Jón bóndi segir frá sinni hlið sögunnar.
- Amma barnanna í sjónum (selabarnanna) segir söguna frá sínum bæjardyrum séð.
- Að lokum segir konan sjálf selabörnunum söguna og þarf þá að útskýra sitt sjónarhorn.

Kyrrmyndir

Hóparnir sýna nú kyrrmynd af verstu augnablikum í lífi:

- Selskonunnar
- Barna hennar
- Jóns.

Hugrenningar

Nemendur sitja í hring. Kennari kemur með tvo hluti sem tengjast sögunni og setur þá fyrir framan nemendahópinn. Til dæmis getur annað verið lykill og hitt selskinn. Nemendur eiga síðan að segja setningar er eiga við lykilinn eða selskinnið, annaðhvort með rödd Jóns eða konu hans.

Dæmi:

- Jón:* Lykillinn er vald mitt.
Konan: Lykillinn er frelsið.
Jón: Selskinnið er annar heimur.
Konan: Selskinnið er mitt fyrra líf.

Spuni

Nemendum er skipt í hópa og eiga að spinna:

- Í kaupfélaginu. Nokkrar konur eru staddar þar og ekki á eitt sáttar við konu Jóns. Kennari kemur inn í hlutverki selskonunnar. Nemendur leika hvernig hinar konurnar koma fram við hana.
- Við þvottalaugarnar. Konur eru við þvotta. Kennari kemur inn í hlutverki selskonunnar. Hvernig er tekið á móti henni?





- c) Nokkrir menn eru fyrir utan kirkjuna að lokinni messu. Þeir hafa ekki fengið bröndu úr sjó í marga daga en aftur á móti hefur Jón verið afskaplega fengsæll. Jón kemur út úr kirkjunni. Hvernig taka mennirnir á móti honum?

Umræður

Kennari ræðir spunann við nemendur. Hverjir gætu verið í sporum Jóns? Hvernig er að standa fyrir utan samfélagið? Oft kemur umræðan inn á nýbúa og fatlaða.

Spuni, hugrenningar og kennari í hlutverki

Jón og kona hans eru heima fyrir, heimili þeirra ber vott um velmegun. Í heimsókn til þeirra kemur gamall félagi Jóns ásamt konu sinni og biður um lán. Kennarinn er í hlutverki Jóns en hinir eru leiknir af þremur sjálfboðaliðum úr hópi nemenda. Í lokin verða hjónin ásátt um að lána gestunum peninga og Jón réttir konu sinni lykilinn að kistunni þar sem peningarnir eru geymdir en í sömu kistu er einnig selshamurinn. Skyldi Jón hafa gleymt því eða gerir hann þetta viljandi? Nemendur sem setið hafa í hring og horft á segja nú hver og einn eina setningu. Hún er um hugsanir selskonunnar á þeirri stundu er hún opnar kistuna.

Dæmi:

Loksins, loksins er ég frjáls.
Hvað ætli Jóni hafi gengið til?

Kennarinn í hlutverki Jóns kemur að konu sinni að opna kistuna. Hvað segir Jón og hvað gerir konan? Mikilvægt er að ræða saman eftir spunann og fá upp skoðanaskipti milli nemenda. Var maðurinn þakklátur að fá lánið hjá Jóni? Hversu þakklátur var hann? Hvernig líður honum? Hvernig líður konu Jóns?

Spuni

Kennari velur nokkra sjálfboðaliða sem leika fyrir hina nemendurnar. Þeir leika Jón þegar hann kemur til kirkju ásamt tveimur börnum sínum. Það er aðfangadagur. Eiginkonan er ekki með í för. Einn nemandi leikur prest, aðrir öfundarmenn. Hvaða skýringu gefur Jón á fjarveru konu sinnar?

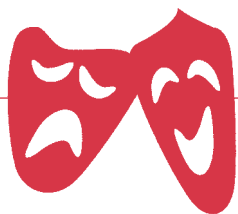
Samviskugöng

Nemendur stilla sér upp í tvær raðir, þannig að það myndast göng á milli. Þeir snúa andlitinu inn í göngin. Báðar raðir eru í hlutverki selskonunnar. Kennarinn eða nemandi er í hlutverki Jóns sem gengur hægt í gegnum göngin. Jón spyr konuna hvers vegna hún sé að fara. Önnur röðin, í hlutverki selskonunnar, gefur Jóni þann kost að brenna haminn og að hún búi hjá honum áfram til æviloka en þá við sult og seyru. Hin röðin gefur þann kost að hún fari og hann verði ríkur og muni aldrei skorta neitt. Hvorn kostinn velur Jón í lokin?

Ballett og kyrrmyndir

Nemendur í fimm manna hópum búa til fimm kyrrmyndir sem hafa afgerandi þýðingu í lífi selskonunnar. Þeir sýna með hreyfingum og dansi breytinguna frá einni kyrrmynd yfir í aðra.





Saga úr síldinni

Fyrsti hluti sögunnar. Höfundur Halldór Laxness, Vaka 1982.

Markmið:	Að nemendur skilji betur aðstæður á því tímabili sem sagan fjallar um.
Áhersla í námskrá:	Bókmenntir, lífsleikni og leiklist.
Kennsluaðferðir:	Kyrrmyndir, persónusköpun, spuni, ritun og lestur.
Ábending:	Ferlið má stytta og breyta eftir áhuga og ímyndunarafli kennara og nemenda. Svipað ferli má útbúa úr sögum þar sem hægt er að koma fyrir ótilteknum fjölda af fólki sem tengist frásögninni.

Kveikja

Sögukaflinn er lesinn heima eða í skólanum. Umræður um hvar og hvenær sagan gerist og hvers konar aðstæður þetta fólk bjó við. Rétt er að segja nemendum frá því hvernig farið var að því að salta síld á þessum tíma.

Uppbygging

Allir sitja í hring. Kennari biður nemendur að velja sér hlutverk einhvers sem getur hafa búið í þessu samfélagi og velta fyrir sér hver þessi persóna er. Persónan þarf ekki að hafa komið fram í textanum. Eftir nokkra stund spyr kennari hvern og einn hver hann er til þess að allir átti sig á hverjir búa í þorpinu. Best er að spyrja fárra spurninga á þessu stigi. Ef fleiri en einn velur að vera til dæmis presturinn í þorpinu, verður kennari að leysa það þannig að annar er aðstoðarprestur eða að fá annan nemandann til að skipta um hlutverk. Allir verða að velja sér hlutverk.

Dýpkun á hlutverki

Stundum er æskilegt að nemendur lifi sig betur inn í hlutverk og þær aðstæður sem hlutverkið býður upp á. Dýpkun á hlutverki er áhrifarík leið. Sjá IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*.

Hugrenningar

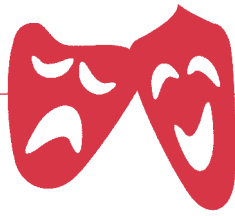
Allir setjast aftur í hringinn og kennari biður alla að hugsa um hvað það er sem tengir þá þessu plássi. Kennari spyr síðan hvern og einn. Hér má einnig láta nemendur skrifa í hlutverki stutta frásögn af því hvernig er að búa á þessum stað.

Kyrrmynd – spuni

Kennari fær nemendur til að samþykka að gólfplássið í stofunni sé „síldarplanið“ í plássinu. Einnig er ákveðið hvar bryggjan og sjórinn eru.

Kennari: „Nú er sumardagur og þið eruð öll stödd niður á plani. Allt leikur í lyndi, nóg af síld og næg vinna.“





Nemendur í hlutverki fólksins í plássinu tínast inn og koma sér fyrir í kyrrmynd. Kennari klappar, myndin lifnar við og fólk gengur um, talar saman eða er að vinna. Kennari klappar aftur og nú frjósa allir. Kennari gengur á milli og spyr um hvað hver og einn sé að hugsa og hvernig honum líði.

Spuni

Allir sitja í hring í kringum „síldarplanið“. Það er sunnudagur klukkan tíu að morgni. Kennari biður tvo að standa upp. Þeir eru í hlutverkum sínum og eiga að hittast á miðju plani og taka stutt tal saman. Þeir verða að segja tvær til fjórar setningar og kveðjast síðan. Þetta má endurtaka með eins mörgum og treysta sér til. Þessi atriði geta verið mjög skemmtileg viðbót í tengslum við samskipti fólksins í þorpinu en það fer nokkuð eftir því hvað kennari treystir hópnum til að gera.

Frásögn – umræður

Fólkið í plássinu er heima við. Kennari les eða segir frá þegar síldin hverfur. Fjölskyldur eða vinahópar ræða um hvað gerist í lífi þeirra þegar síldin hverfur í nokkur ár.

Kyrrmynd – hugrenningar

Kennari: „Nú eru liðin fimm ár frá því að síldin hvarf en þið búið öll enn hér á staðnum. Veltið fyrir ykkur hvað þið eruð að fást við í daglegu lífi og hvernig ykkur líður og komið ykkur síðan fyrir í kyrrmynd á planinu.“ Kennari gengur á milli og spyr alla um hvernig gengur að komast af. Útbúa má lítill hópatriði sem sýna fram á áhrif síldarleysis á lífið í plássinu.

Frásögn

Kennari: „Nú eru liðin tíu ár og engin síld hefur enn komið í þorpið. Sumir eru fluttir burt aðrir ekki.“ Nemendur ræða um hvað þeir eru að fást við nú tíu árum síðar. Allir eru staddir í plássinu þennan sumardag. Þeir tínast inn á síldarplanið og standa þar í kyrrmynd. Kennari gengur á milli og spyr: „Hvað hefur þú fyrir stafni í dag? Ertu sáttur við tilveruna?“

Endir

1. Það má ljúka þessu með því að skipta hópnum í tvennt. Fá tvo „listamenn“ úr hvorum hópi til að búa til stytur úr nemendum, stytur sem geta staðið í þorpinu í dag til minningar um þessi ár. Önnur minnir á síldarárin en hin á síldarlaus ár.
2. Ljúka má ferlinu með ritun. Nemendur, í hlutverki þeirrar persónu sem þeir sköpuðu, skrifa bréf til einhvers sem er þeim tengdur um hvernig það var að flytja á brott eða hvernig lífið var eftir að síldin hvarf.

Upprifjun og mat: Upplagt er að tengja efnið við nútímann. Umræður um fólk sem yfirgefur heimabyggð og aðra sem þrauka.





Spæjarabók í vettvangsferð

Allir aldursflokkar

Kennari býr til litla bók fyrir hvern og einn nemanda áður en lagt er af stað í ferð. Bókin er búin til úr þremur blöðum í A5 stærð sem eru brotin saman, t.d. hálfu lituðu blaði A4 og tveimur hálfum, hvítum A4 blöðum. Bókin er síðar notuð sem kveikja í mismunandi tilgangi.

Markmið: Að nemendur skrái eða teikni það sem þeir upplifa í vettvangsferð.
Hjálpargögn: Spæjarabók og blýantar.
Kennsluaðferðir: Athuganir í vettvangsferð.

Nemendur fá fyrirmæli áður en lagt er af stað. Fyrirmæli tengjast viðfangsefnum hverju sinni. Nemendur eru gjarnan hvattir til að vera nokkrir saman í athugunum sínum. Þessi verkefni auðvelda kennurum að halda aga í vettvangsferðum.

Dæmi: Verið er að vinna með mannleg samskipti. Nemendur skoða og skrá það sem þeir taka eftir í samskiptum fólks við ýmsar aðstæður, til dæmis við afgreiðslu, við beiðni eða við tilboð um aðstoð. Einnig skoða þeir samskipti milli kynja. Þeir geta hugað að fólki sem þeir álíta að sé einmana eða skoðað vináttu sem birtist í ýmsum myndum. Er verslunarfólk lipurt í samskiptum og þeir sem versla ánægðir og kurteisir? Borga viðskiptavinir möglunarlaust það sem sett er upp? Einnig má undirbúna spurningar sem nemendur eiga að skrá niðurstöður úr.

Hvað er gert við upplýsingarnar?

Nemendur sitja saman í hópum. Stærð hópa fer eftir því hvaða nemendur voru saman í athugunum sínum. Þeir bera saman bækur sínar. Dæmi um skil á niðurstöðum.

Munnleg túlkun: Allir segja munnlega frá vettvangsferðinni.
Ritun: Hver og einn skrifar ljóð eða texta. Þeir sem voru saman í ferðinni semja frásögn eða samtöl sem má nota síðar í upplestur eða spuna.
Umræður: Var eitthvað sem kom hópnum á óvart?
Spuni: Hópar koma sér saman um atvik og búa til kyrrmyndir eða leika atriði sem lýsa því sem stendur í spæjarabókunum.
Látbragð: Nemendur túlka með hreyfingu eða látbragði eitthvað sem gerðist í ferðinni.

