



LEIKLIST Í KENNSLU VEFENI

Yngsta stig

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



Byrjunar $\frac{3}{4}$ fingar og leikir	3
Einfaldir leikir og $\frac{3}{4}$ fingar sem m $\frac{1}{2}$ nota ' byrjun t'ma sem upphitun og til að kynna nemendum aðferðir leiklistar ' kennslu. ðher slur ' n $\frac{1}{2}$ mskr $\frac{1}{2}$ fsleikni og leiklist.	
Hreyfing ' r mi	3
Sl $\frac{1}{2}$ skunar $\frac{3}{4}$ fingar og eftirtekt	3
Talnaskilningur	3
Einfalдар kyrramyndir	4
Paravinna ð fyrstu skrefin	4
Spuni	4
Risinn eigingjarni	5
Tröll og samskipti	8
Sagan af Snœlla	9
Afm $\frac{3}{4}$ li Snœlla	10
Tumi umall	12
yrnir—s	19
Eigum við að fara $\frac{1}{2}$ bjarnd raveiðar?	22
Fjallið	24
Sp $\frac{3}{4}$ jarab $\frac{3}{4}$ kur	27

Leiklist ' kennslu (vefefni)

© 2004 Anna Jeppesen, çsa Helga Ragnarsd—ttir

Ritstj—ri: Ing—lfur Steinsson

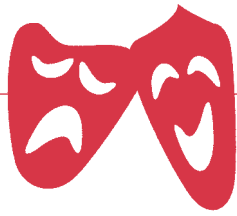
Yfirllestur: Vala —rsd—ttir, —rd's Guðj—nsd—ttir

Umbrot: N $\frac{1}{2}$ msgagnastofnun

1. ætg $\frac{1}{2}$ fa 2004

N $\frac{1}{2}$ msgagnastofnun

Reykjav'k



Byrjunaræfingar og leikir

Hreyfing í rými: Einbeiting, einstaklingsvinna eða hópvinna

1. Nemendur ganga um rými án þess að snertast. Kennari stjórnar göngunni. Ganga til dæmis hægt, hratt, læðast, á tánum, hælum, með bogin hné, halda í einhvern líkamshluta eða mynda töluna átta.
2. Kennari heldur á spjaldi sem lína er teiknuð á. Nemendur búa hljóðlega til línu úr öllum hópnum. Einn er tekinn úr hópnum og beðinn að athuga hvort línan sé bein. Síðan eru nemendur beðnir að breyta líkamsstillingunni en halda línunni. Þetta má gera nokkrum sinnum. Á sama hátt má mynda mismunandi form eftir því hvað er verið að þjálfra hverju sinni.
Dæmi: Hringur, sikk sakk lína, ferningur, bókstafur eða tölustafur.
3. Þrír nemendur eru saman. Tveir eiga að bera þann þriðja yfir rýmið á eins marga mismunandi vegu og þeir geta. Sýna síðan hinum nemendum eitt dæmi.
4. Kennari skiptir svæðinu í fjögur hólf a,b,c og d. Nemendur dreifa sér í hólfín. Í hólfunum fá nemendur fyrirmæli um hvernig þeir eigi að vera (reyna að tengja við viðfangs efni tímans).
Dæmi: Allir í hólfí a eru á skíðum, í hólfí b eru allir liðamótalausir, í hólfí c eru spýtukarlar og köngulær í d. Gott er að leika tónlist á meðan nemendur hreyfa sig. Tónlistin er stöðvuð og nemendur fara yfir í næsta hólf. Endurtekið.

Slökunaræfingar og eftirtekt

Nemendur sitja í sætum sínum og hvíla fram á borðin. Kennari spyr nemanda A hvernig nemandi B er klæddur. B reynir að svara. Kennari spyr fleiri nemendur á svipaðan hátt en hann getur einnig spurt um ýmislegt úr umhverfinu.

Dæmi: Hvað eru margir gluggar á stofunni?

Einnig er hægt að láta alla leggjast á bakið á gólfið og enginn má koma við neitt og spyrja þannig á sama hátt eða allir sitja í heimakrök og loka augunum. Kennari velur tvo A og B sem standa upp og snúa baki hvor í annan. A lýsir því hvernig B er klæddur og B hvernig A er klæddur.

Talnaskilningur

Kennari skiptir nemendum í fimm, sjö eða níu manna hópa. Kennari velur tölu og hver hópur sér til þess að allir hafi samanlagt rétta tölu af fótum og höndum á gólfinu. Eftir því sem kennari nefnir lægri tölu verður erfiðara fyrir hópinn að finna út hvernig hann leysir vandann.





Einfaldar kyrrmyndir Sjá IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*

1. Kennari biður nemendur að búa til kyrrmynd af einföldum hlutum.
Dæmi: Hús, bíll, flugvél eða blóm. Mikilvægt er að nota hugmyndir nemenda.
2. Nemendur eru í pörum og síðan þrír til fjórir saman við að búa til eina kyrrmynd. Tengja má kyrrmyndirnar við bókstafi, orð og hugtök sem verið er að fjalla um í lestrar-kennslu. Í tengslum við lesskilning má t.d. velja orð og búa til úr því kyrrmynd, skrifa orðið síðan á blað og setja það í orðasafn eða skrá það í bók.

Paravinna – fyrstu skrefin Sjá IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*

Best er að byrja með hversdagslegar aðstæður sem nemendur þekkja vel.

Dæmi:

1. A bankar og selur B einhvern hlut.
2. B spyr eftir barni sem hann heldur að búi í þessu húsi. A er húsráðandi.
3. Barn spyr fullorðinn um hvað klukkan sé eða spyr til vegar.
4. A stoppar B sem er fullorðinn og biður um aðstoð við að ...
5. B fær leyfi til að kaupa ... A er verslunarmaður.
6. A hringir og spyr B, sem er foreldri, hvort vinur hans megi koma í sund eða ...
7. B þarf að spyrja A sem er bílstjóri í strætó hvar hann eigi að fara úr vagninum.

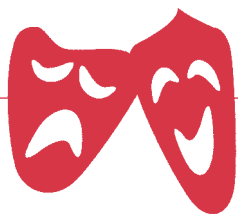
Spuni Sjá IV. kafla í bókinni *Leiklist í kennslu*

Nemendur leika í þriggja til fimm manna hópum atvik úr daglegu lífi.

Kennari fær nemendur til að spyrja og svara í heilum setningum.

Dæmi: Innkaupaferð, matnálstími, háttatími eða upphaf á vinnudegi. Einnig má leika kennslustund þar sem sumir haga sér vel en aðrir ekki. Umræður um siði og venjur.





Risinn eigingjarni

<i>Markmið:</i>	Að nemendur átti sig á að eigingjarni borgar sig ekki.
<i>Áherslur í námsskrá:</i>	Íslenska, lífsleikni, leiklist.
<i>Hjálpargögn:</i>	Lítill hrísla, grænn borði, flettitafla.
<i>Kennsluaðferðir:</i>	Látbragð, kennari í hlutverki, formleg athöfn, kastljós, myndastyttur, kyrrmyndir, spuni og hljóðmynd.

Frásögn

Unnið er eftir ævintýrinu um risann eigingjarna eftir Oscar Wilde, gefið út af Bjarti í Reykjavík árið 2001. Í upphafi tímans sitja nemendur í hring. Á flettistöflu fyrir framan þá er teikning af stórum garði og í einu horni garðsins er mjög lítið hús.

Kennari: „Einu sinni var stórt, stórt hús. Alveg risastór kastali. Í stóra kastalanum bjó voða stór maður. Hann var eiginlega risi. Hann átti heima þarna einn. Þið sjáið hvað kastalinn er stór. Í kringum kastalann var rísa, risastór garður. Garðurinn er miklu stærri en kastalinn og þá er hann nú stór. Það er margt sem kemst fyrir í svona stórum garði. Hvað mynduð þið vilja hafa í svona stórum garði?“

Kennarinn skrifar á flettistöfluna hugmyndir nemenda. Ef þeir eru mjög ungir teiknar hann hugmyndirnar.

Kyrrmyndir og spuni

Nemendur eru beðnir að útbúa kyrrmyndir af þeim hlutum sem þeir vildu hafa í garðinum. Síðan þegar kennari klappar saman höndum breytast nemendur í glöð börn að leik í garðinum og spinna upp atburðarrás.

Kennari í hlutverki

Sögumaður: „Öll börnin voru glöð og sæl þar til dag einn að risinn sem bjó í kastalanum kom til baka. Hann hafði farið að heimsækja vin sinn og dvalist hjá honum í sjö ár. Þegar hann sá börnin leika sér í garðinum fékk hann geðvonskukast.“ Kennarinn setur á sig tákni fyrir risann og breytir röddinni: „Ég vil ekki nein börn í garðinum mínum. Snáfið þið burt. Þetta er minn garður og það má enginn leika sér í honum nema ég.“

Risinn rekur börnin burt um leið og hann segir þeim að nú ætli hann að setja upp skilti í garðinum þar sem ákveðnar reglur gilda. Kennarinn fer úr hlutverkinu og spyr nemendur hvort ekki sé best að kíkja á reglurnar. Hann sýnir flettistöfluna en þar hefur risinn skrifað: Krakkar hafa ekki leyfi til að vera á lóðinni minni. Þeir sem fara inn á lóðina verður refsað. Hvað gátu börnin gert? Kennari kallar eftir hugmyndum frá nemendum.

Kastljós

Kennari í hlutverki risans situr fyrir svörum. Nemendur spyrja risann hvað gangi að honum og hvers vegna hann láti svona. Risinn svarar.





Formleg athöfn

Kennari stingur upp á að börnin reyni að blíðka risann. Hann kallar eftir hugmyndum frá nemendum. Oftast koma nemendur með tillögu um að gefa risanum gjöf. Hvernig gjafir gætu það verið? Nemendur, tveir og tveir saman ákveða gjöf og sýna hana með látbragði. Þeir ákveða einnig hvers vegna þeir völdu einmitt þessa gjöf og segja frá notagildi hennar. Kennarinn velur nemanda til að ganga á milli og safna gjöfunum saman í ímyndaðan poka og færa síðan risanum.

Kennarinn setur á sig tákn risans og fer í hlutverk. Risinn tekur við pokanum og tínir gjafirnar upp úr og kemur með neikvæðar athugasemdir um þær. Kennarinn reynir í hlutverkinu að fá sterk viðbrögð frá nemendum.

Myndastyttur og kór

Tveir og tveir nemendur vinna saman. Annar mótar myndastyttu af risanum úr hinum nemandanum. Þegar því er lokið er hann beðinn að lýsa með sterku lýsingarorði svipnum á risanum. Kennari skrifar niður eða teiknar lýsingarorðin. Nemendur lesa síðan orðin í kór. Hægt er að láta nemendur leggja mismunandi áherslur á orðin.

Frásögn

Kennari sem sögumaður:

„Einn daginn sá risinn út um gluggann að eitt af börnunum hafði læðst inn í garðinn hans. Hvað gat risinn nú gert? Hvernig gat hann varið garðinn sinn þannig að ekkert barn kæmist inn?“ Nemendur koma með tillögur fyrir risann. Þetta geta verið tillögur eins og þyrni-gerði, rafmagnsgirðing, hár múrveggur eða hundar.

Látbragð og hljóð

Nemendum er skipt niður í hópa. Hver hópur velur eina af tillögunum og á að leika hana og bæta við hljóðum, þannig að ef nemendur velja hunda eru þeir árásagjarnir og gelta hátt.

Hljóðmynd

Kennari biður nemendur að setjast niður á gólf og skiptir þeim í fjóra hópa. Hann biður hópana að búa til hljóð við það sem hann segi á næstunni.

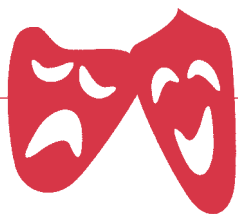
Kennari: „*Allt í einu kom mikill vindur í garð risans*“. Hópur eitt framleiðir nú vindhljóð.

Kennari: „*Síðan kom hellirigning*“. Hvernig er hægt að sýna það? Kennari kallar eftir hugmyndum frá hópi tvö.

Kennari: „*Því næst kom haglé!*“. Hvernig getum við búið til haglé? Hópur þrjú kemur með hugmyndir.

Kennari: „*Þá komu þrumur og eldingar*“. Hópur fjögur kemur með hugmyndir. „Veðrið hélst svona í marga, marga daga.“ Hreyfingarnar eru endurtekna. „Loksins slotaði veðrinu. Risinn varð mjög hnugginn á meðan á þessu stóð. Vorið hefur gleymt mér, það hefur yfirgefið mig, hugsaði hann. Ég hef verið svo eigin-gjarn. En allt í einu heyrði risinn undurfagran söng. Hann leit út. Hvað skyldi hann hafa séð?“ Tillögur frá nemendum.





Látbragð

Sögumaður: „Þetta var lítill fugl sem hafði sest að í garðinum. Börnin höfðu nú gripið til sinna ráða og brotið niður múrana sem risinn var búinn að reisa í kringum garðinn.“

Allir nemendur berja múrana niður með látbragði.

Frásögn

Sögumaður: „Trén voru svo glöð að fá börnin til sín aftur að þau höfðu sveiðað sig blómskikkju og veifuðu greinum. Í hverju einasta tré sat lítið barn.“

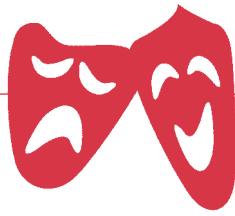
Kennarinn í hlutverki sögumanns setur grænan borða varlega á hríslu.

„Þá sá risinn að í einu horni garðsins var ennþá vetur og þar stóð lítill drengur. Hann var svo lítill að hann náði ekki upp í trjágreinarnar. Hjarta risans bráðnaði. Hann sá eftir því að hafa verið svona vondur. Hann gekk til drengsins og lyfti honum upp þannig að hann gæti klifrað upp í tréð. Litli drengurinn vafði handleggjunum utan um háls risans og kyssti hann. Næstu daga sáu þorpsbúar risann leika sér við litlu börnin í garðinum. Hann hoppaði og dansaði. Dag einn tók risinn eftir því að litli drengurinn sem hann hafði hjálpað var horfinn. Hann spurði börnin hvort þau hefðu séð drenginn en enginn hafði séð hann. Risinn varð hryggur. „Bara að ég mætti fá að hitta hann aftur,“ var hann vanur að segja. Árin liðu og risinn varð gamall og hrumur. Morgun einn varð honum litið út um gluggann og sá hann þá hvar litli vinur hans stóð undir fallegu tré sem var alþakið hvítum yndislegum blómum. Hann hraðaði sér til hans og fagnaði honum. Þá sagði litli vinur hans: „Í dag skalt þú koma með mér í garðinn minn en það er Paradísargarðurinn.“ Daginn eftir fundu börnin risann dáinn við tréð, hann var alþakinn hvítum blómum. Þau lögðu yfir hann hvítt klæði og jörðuðu hann.“

Formleg athöfn

Nemendur teikna mynd eða skrifa nokkur falleg orð sem þeir setja á gróf risans.





Tröll og samskipti *(Sjá glæru)*

Gengið er út frá því að nemendur hafi einhverja þekkingu á íslenskum tröllasögum.

Markmið: Að nemendur læri um tilfinningar og mannleg samskipti.

Áherslur í námskrá: Leiklist og lífsleikni.

Hjálpargögn: Glæra með mynd af tröllastrák, myndir af átökum, textabrot úr sögunni um Snúlla, tákni t.d. hattur eða húfa og stafur.

Kennsluaðferðir: Umræður, kyrrmyndir, spuni, þankahríð, munnleg túlkun, kennari í hlutverki og kennari sem sögumaður.

Kveikja – umræður

Kennari skrifar á töflu orðin reiði og frekja. Hann spyr nemendur:

Þekkið þið þessi hugtök?

Getið þið lýst tilfinningum sem fylgja reiði eða frekju?

Er hægt að teikna mynd af reiði eða frekju?

Er einhver munur á reiði og frekju?

Kennari beinir umræðum að því að frekja og reiði geta sært aðra, bæði líkamlega og tilfinningalega.

Hvað gerir ykkur reið eða frek?

Kyrrmyndir

Nemendur í þriggja manna hópum hugsa um atvik þar sem einn er reiður eða sýnir frekju.

Þeir sýna í kyrrmynd átök sem lýsa reiði eða frekju. Kennari spyr hvað sé að gerast í myndinni og af hverju. Gott er að gefa nemendum góðan tíma til útskýringa og hinum til að velta þessu fyrir sér.

Frekari úrvinnsla

Dæmi: Búa til orðalista, teikna eða mála það sem gerir okkur reið. Nemendur æfa hreyfingar sem sýna reiði eða frekju.

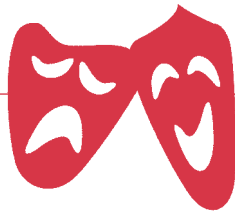
Þankahríð

Hvernig ætli tröllum komi saman?

Eru tröll vond eða góð?

Fá fram hugmyndir nemenda um samskipti trölla.





Sagan af Snúlla

Sögumaður (Sýnir glæru með mynd af tröllastrák):

„Ég ætla að segja ykkur frá strák sem heitir Snúlli. Hann er enginn venjulegur strákur því hann er tröllastrákur sem á heima í Tröllalandi. Þar er hátt fjall sem heitir Ásafjall. Í Ásafjalli er stór og djúpur hellir með mörgum litlum hellum inn af þeim stóra. Snúlli á heima í stóra hellinum. Hann býr þarna með mömmu sinni og eldri systkinum. Snúlli er yngstur og honum líður oft illa því systkini hans eru alltaf að rífast og skammast út af öllu. Þau eru óþekk við mömmu og gegna henni aldrei. Þau eru líka hræðilega frek og reið við Snúlla. Þau kalla hann alls konar ónöfnum og slá meira segja til hans þegar þeim mislíkar eitthvað eða fá ekki það sem þau vilja.“

Spuni – munnleg túlkun

Tveir eða þrír nemendur búa til þátt sem sýnir samskipti tröllabarna. Sýna hinum. Kennari fær hópana til að segja frá hvað er að gerast í spunanum og koma með rök fyrir ástæðu átakanna.

Sögumaður: „Eitthvað segir Snúlla að þetta þurfi ekki að vera svona en hann veit svo sem ekki hvernig þetta á að vera. Einu sinni þegar hann situr rétt við hellismunnann og heldur höndunum fyrir eyru er bankað í hann. Hann lítur upp, hjá honum stendur skrýttinn karl með staf og stóran hatt. Hann er svo góðlegur að Snúlli er ekkert hræddur við hann.“

Kennari „Hver getur þetta verið?“ Hann fær hugmyndir frá nemendum.

Samlestur, Snúlli og karlinn

Kennari er í hlutverki karlsins með hatt og staf. Hann fær sjálfboðaliða sem getur lesið til að taka að sér hlutverk Snúlla.

Karl: „Af hverju ertu svona leiður, Snúlli minn?“

Snúlli: „Það eru svo mikil læti inni, það eru allir öskrandi og ef ég fer inn segja þau mér að hunskast út annars verði ég laminn í klessu.“

Karl: „Ja, ljótt er að vita, ég get kannski hjálpað þér.“

Snúlli: „Það er ekki hægt að hjálpa, þau hlusta aldrei og gera ekkert sem aðrir segja.“

Karl: „Ég veit um krakka sem geta kennt þeim hvernig þau eiga að haga sér.“

Snúlli: „Æi, ég held það þýði ekkert.“

Karl: „Bíddu við Snúlli minn, við skulum sjá til hvað ég get gert. Vertu bara þolinmóður“ (karlinn kveður og leggur frá sér tákn hlutverksins).

Þankhríð

Hvernig haldið þið að karlinn muni leysa málið?

Eruð þið tilbúin að taka á móti honum ef hann kemur til ykkar?





Kennari í hlutverki

Kennari fer í hlutverk og setur aftur upp táknið fyrir karlinn. Hann fer út úr stofunni og bankar. Innihald ávarpsins skiptir máli en ekki hvaða orð eru notuð.

Dæmi:

„Ágæti hópur, þakka ykkur fyrir að taka á móti mér. Mér hefur verið sagt að þið séuð að verða sérfræðingar í góðum samskiptum. Er það ekki rétt? Þannig er mál með vexti að ég tók að mér að finna hóp af krökkum sem geta tekið að sér að sýna óþekktum tröllakrökkum hvernig góð samskipti fara fram. Haldið þið að þið vitið nægilega mikið um góð samskipti til að geta kennt tröllabörnunum?“

Kennari fær fram hugmyndir nemenda.

„Ég þakka ykkur kærlega fyrir að taka svona vel í þetta. Þið takið þetta þá að ykkur. Við hittumst upp við hellinn hans Snúlla þegar þið eruð tilbúin.

Verið þið blessuð og sæl.“

Kennari fer og tekur af sér táknið.

Úrvinnsla

Nemendur vinna út frá þeim hugmyndum sem koma fram í þankahríðinni.

Dæmi:

Teikna eða mála myndir, búa til kyrrmyndir eða lítil leikin atriði, skrifa orð og setningar allt eftir þroska og getu. Gott er að hafa eftirfarandi spurningar í huga:

Hvers vegna er ég reiður?

Við hvern eða hvað er ég reiður?

Hvað get ég gert í því?

Nemendur geta byrjað á því að búa til atriði þar sem reiði og frekja ráða en eiga síðan að finna lausn á vandamálinu og segja frá lausninni eða hvernig hægt er að koma í veg fyrir reiðina eða frekjuna. Semja síðan annað atriði sem sýnir sömu samskiptin en nú er búið að leysa málin. Setja þetta saman og kenna tröllunum sem gætu t.d. verið foreldrar eða annar bekkur sem horfir á.

Afmæli Snúlla

Ferlið er tengt samskiptum við tröllin en getur verið sjálfstætt. Þá þarf að segja nemendum eitthvað frá Snúlla tröllastrák. Byggt er á stöðvaþjálfun, hér eru þrautirnar aðallega hreyfing en þær má aðlaga að mismunandi verkefnum, allt eftir þroska nemenda. Skemmtilegt er að nota langa ganga en gott að ljúka ferlinu í stofu. Kennari kemur skilaboðum og þrautum fyrir á stöðvum áður en byrjað er.

Markmið: Að nemendur fái tækifæri til að leysa ýmsar hreyfiþrautir.

Áherslur í námskrá: Lífsleikni og hreyfing.

Rými: Stofa og gangur.

Hjálpargögn: Spjöld með lýsingum á þrautum, ýmiss konar húsbúnaður.

Kennsluaðferðir: Hreyfiþrautir, söngur, myndtúlkun.





Kveikja

Kynning: „Snúlli er búinn að fá leyfi til að bjóða þessum bekk heim í hellinn sinn því hann á afmæli.“ Kennari fær samþykki nemenda til fararinnar. „Til að komast þangað verðið þið að leysa ákveðnar þrautir á leiðinni. Eruð þið til í það?“

Hreyfing

Nemendur stilla sér upp í tvöfaldri röð. Þegar allir eru tilbúnir gefur kennari merki og nemendur eiga að ganga hljóðlega í röð að fyrstu stöð. Hér á fyrsta þrautina að vera.

1. þraut: *Þið þurfið að skríða í einfaldri röð á maganum í gegnum þessi göng, standa síðan upp og hoppa tíu sinnum (borð mynda göngin). Þið megið ekki rekast á þann næsta. Setjist síðan niður og bíðið öll róleg þangað til þið fáið að halda áfram.*

Kennari: „Eru allir tilbúnir í næsta áfanga? Nú eigið þið að læðast á tánum að næsta stað.“ Við eigum ekki langt eftir að hellismunnum en hér bíður okkar önnur þraut.“ Einhver tilbúin torfæra er á staðnum.

2. þraut: *Þið þurfið að syngja eitt lag sem þið veljið sjálf, klifra síðan yfir þessa torfæru og setjast niður og bíða róleg þangað til að allir hafa komist yfir.*

Kennari: „Eru allir tilbúnir í næstu þraut? Nú er það erfiðara. Allir eiga að ganga gæsa-gang með hendur fyrir eyrum að næsta stað. Engin má svindla því þá komumst við ekki áfram. Nú erum við komin að hellismunnum og við skulum gæta þess að hafa ekki hátt en hér er þriðja þrautin.“

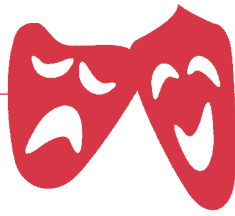
3. þraut: *Þið eruð í halarófu og hoppið á öðrum fæti í kring um þennan hól (stóll), síðan beygið þið ykkur niður og gangið bogin (undir eitthvað) inn í hellinn og setjist þar niður.*

Kennari: „Nú erum við komin í hellinn en þið eigið eftir að teikna mynd af því sem þið viljið færa Snúlla til að gefa honum í afmælisgjöf. Þið skuluð teikna eitthvað sem þið álítið að honum þyki vænt um að fá. Myndina eigið þið að færa Snúlla þegar hann kemur.“

Heima hjá Snúlla

Útfærslan getur verið á marga vegu. Kennari setur upp tákni og leikur Snúlla, einhver annar leikur Snúlla eða stóll er notaður sem tákni fyrir Snúlla. Nemendur færa Snúlla myndirnar og borða til dæmis nestið eða annað á staðnum. Skilaboð um heimferð finnast í hellinum hjá Snúlla eða nemendur mega ráða heimferðinni ef þeir geta komið sér saman.





Tumi þumall

Sagan um Tuma þumal er heillandi fyrir börn á öllum aldri. Börn finna samkennd með þessum litla strák sem lendir í ótal ævintýrum. Tumi er svolítið óþægur. Börn lenda einnig oft í því að vera óþæg. Tumi þarf auðvitað að leysa þann vanda sem hann lendir í og börnin þurfa að gera slíkt hið sama í sínu daglega lífi.

- Markmið:** Að nemendur kynnist gömlu ævintýrunum og læri að hver og einn ber ábyrgð á gerðum sínum.
- Áherslur í námsskrá:** Íslenska, lífsleikni og leiklist.
- Hjálpargögn:** Hattur fyrir galdramann, veski fyrir gamla konu, puttabrúða af Tuma, tannstönglar og bréf frá Artúr konungi.
- Kennsluaðferðir:** Látbragð, kennari í hlutverki, spuni, skrifað í hlutverki, paravinna, brúðuleikur, hljóðmynd, þrautakóngur og kyrrmyndir.

Áður en kennslustund hefst hafa kennari og nemendur lesið saman söguna um Tuma þumal og rætt hana. Bókin heitir *Tumi þumall* og er gefin út af Máli og Menningu 1994.

Látbragð

Kennslustundin hefst með því að nemendur dreifa sér um gólf stofunnar. Kennarinn biður nemendur spígspora um og gera sig eins breiða og stóra eins og þeir geta. Hann biður þá að halda þessari líkamsstöðu um stund með því að „frysta“ andartakið. Síðan eiga nemendur að ímynda sér að þeir séu eins litlir og þeir geta. Kennarinn spyr nú nemendur hversu litlir þeir séu. Kennarinn fær hugmyndir frá nemendum. Hann útskýrir nú að sagan sem þeir fari í gegnum sé einmitt um mjög litla persónu og byrji fyrir langa löngu með gamalli konu sem langaði svo í barn. Kennarinn tekur stól og setur hann inn í miðjan hringinn og fær sér sæti.

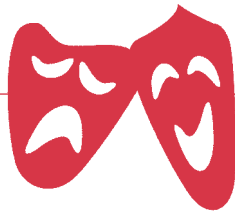
Kennari í hlutverki

Kennari fer nú í hlutverk sögumanns en þarf einnig að taka að sér önnur hlutverk við og við. Kennarinn útskýrir fyrir nemendum að stundum fari hann í hlutverk og noti ákveðið tákni fyrir hvert hlutverk.

Sögumaður (kennarinn) segir nú frá:

„Einu sinni fyrir langa löngu var frægur galdramaður sem hét Jósep. Hann var á gangi á köldum vetrardegi þegar hann kom að gömlum kofa. Jósep heyrði rödd í gamalli konu innan úr kofanum. Konan tautaði fyrir munni sér: „Æ hvað ég á bág. Ég er svo leið og einmana. Alla mína ævi hefur mig langað í lítið barn en ekki fengið. Mest af öllu langar mig þó í son en nú er ég orðin of gömul. Mig langar svo í son, lítinn son sem mundi gera mig hamingjusama, lítinn son sem hægt væri að kitla undir hökunnri með þumlinum.“ Jósep bankaði hjá gömlu konunni því hann var orðinn svo óskaplega svangur og þyrstur. Konan var mjög fátæk en hún gaf honum samt af því litla sem hún átti. Jósep var svo hræður af gjafmildi gömlu konunnar að hann ákvað að hjálpa henni.“





Kennari: „Í helli sínum hitti Jósep alla hjálparmenn sína“ (nemendur fara hér sjálfkrafa í hlutverk sem hjálparmenn). Kennari setur nú á sig tákni fyrir Jósep galdramann og bregður sér í hlutverk galdramannsins.

Jósep: „Aha, hér eruð þið allir. Ég ætla að segja ykkur nokkuð sérlega mikilvægt og þið þurfið að hjálpa mér.“ Kennari í hlutverki Jóseps segir hjálparmönnum sínum upp alla söguna og biður þá að hjálpa sér að útvega gömlu konunni son. Lítinn son sem ekki er stærri en þumall.

Látbragð

Nemendur eru áfram inni í hringnum en kennari í hlutverki Jóseps biður nemendur um að semja töfraþulu svo gamla konan eignist son. Hugmyndir koma frá nemendum. Einnig er möguleiki á að búa til töfraseiði til hjálpar. Kennari velur nokkra nemendur sem með látbragði nota líkama sinn til þess að skapa: Pott fyrir töfraseiði, sleifar, ausur, jurtir, bókahillur með galdrabókum og annað sem kennara dettur í hug. Kennarinn sendir einnig nemendur til að tyna jurtir og framleiða hið besta töfraseiði. Allt þetta er sett í pottinn. Mikilvægt er að allir nemendur fái að taka þátt. Er öllu þessu er lokið fær kennarinn nemendur til að endurtaka töfraþuluna með sér og ræðir um hugsanlega ferð til gömlu konunnar.

Spuni

Jósep velur tvo nemendur til þess að fara og færa gömlu konunni töfraseiðið. Hinir nemendurnir leggja þeim lífsreglurnar um hvernig þeim beri að haga sér hjá henni. Nemendurnir tveir banka upp á og færa gömlu konunni seiðinn til drykkjar, hinir fylgjast með. Kennarinn er í hlutverki gömlu konunnar eða sjálfboðaliði frá nemendum.

Umræður

Kennarinn er ánægður en samt svolítið órólegur í hlutverki Jóseps. Hann snýr sér að hjálparmönnum sínum (nemendum) og segir: „Þetta var undarleg ósk. Hvers vegna ætli gamla konan hafi viljað svona lítinn strák? Ég veit vel að þetta var það sem hún bað um en að biðja um strák sem er ekki stærri en þumallinn á mér það finnst mér skrítið.“

Nemendur eru oftast fljótir að láta Jósep vita að það var hann sem gerði mistök ekki gamla konan. Hún hafði aðeins beðið um barn sem hún gæti kitlað með þumlinum undir hökuna en ekki strák sem er eins og þumall. Þegar Jósep uppgötvar mistök sín verður hann áhyggjufullur. Kennarinn (sem Jósep) spyr nú börnin hvað sé til ráða. Hvernig er hægt að segja gömlu konunni frá því hve lítill drengurinn hennar verði? Kennari fær hugmyndir frá nemendum. Þeir eru fljótir að átta sig á kostum þess að vera svona lítill. Það er ódýrt að klæða drenginn (dúkkuföt), fæðiskostnaður ekki mikill, jafnvel sofið í eldspýtustokki o.s.frv. Nú verða nemendur að fara til gömlu konunnar og segja henni tíðindin. Áður en lagt er af stað er gott að æfa nemendur í því sem hægt er að segja við hana. Gamla konan hlakkar til að eignast lítið barn en veit ekki að það verður frekar lítið! Það er mikilvægt að undirbúa hana varlega. Kennarinn fær fram umræðu meðal nemenda um hvernig best sé að fara að þessu. Unnið með uppástungur nemenda.





Paravinna

Nemendur vinna í pörum, annar aðilinn leikur gömlu konuna en hinn Jósep. Pörin eiga síðan að spinna upp samtál á milli þeirra. Mikilvægt er að reyna á viðeigandi hátt að undirbúa gömlu konuna fyrir fréttirnar. Pörin sýna síðan fyrir hina nemendurna það sem þau hafa samið. Þegar því er lokið velur kennarinn nokkra góða punkta frá nemendum og segir þeim að þegar gamla konan hafi loksins áttað sig á því hve Tumi yrði lítill þá hefði hún samt viljað fá hann og hún ætlaði að elska hann hvernig sem hann væri, stór eða lítill, feitur eða mjór, þægur eða óþægur. Sem var líka eins gott því Tumi þumall reyndist vera ansi óþægur!

Látbragð

Kennarinn biður nú nemendur að dreifa sér um stofuna. Þeir eiga að sýna með látbragði eftirfarandi sögu sem sögumaður segir þeim. Best er ef kennarinn leikur einnig söguna með látbragði til þess að koma nemendum í gang.

Sögumaður: „Tumi þumall reyndist sem sagt ekkert venjulegt barn. Hann varð aldrei þreyttur og var alltaf á iði. Þegar mamma hans sendi hann í háttinn gat hann bara alls ekki sofnað. Eitt kvöldið fór hann úr rúminu og skreið undir dyrastafinn. Þetta gat hann þar sem hann var svo lítill. Hann tók beltið á sloppnum hennar mömmu sinnar og batt það í stigann og renndi sér svo niður á gólf. Húrra! Hann komst alla leið, það var bara eins og hann væri í skíðabruni, hann fór svo hratt. Þegar hann kom niður á stigapallinn fann hann yndislega lykt. Ummm ... þetta var uppáhaldslyktin hans, þetta var lykt af súkkulaðibúðingi. Tumi hljóp inn í eldhús og sá skálina upp á borðinu. En hvernig átti hann að komast upp á borðið?“

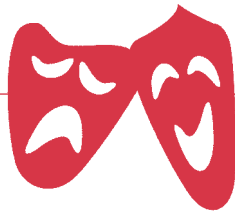
Kennarinn fær hugmyndir frá krökkunum og notar þær bestu.

„Þegar Tumi þumall komst upp á borðið reyndi hann að stökkva upp í skálina en hún var allt of stór. Hvernig átti hann að komast upp?“ Enn eru hugmyndir nemenda notaðar.

„Hann klifraði og klifraði og gætti þess að missa ekki jafnvægið. Súkkulaðibúðingurinn beið! Tumi sá að ískex flaut ofan á súkkulaðibúðingnum. Einn, tveir og þrír, hann hoppaði ofan á súkkulaðikexið og þá gat hann róið í súkkulaðibúðingnum og fengið sér eins mikið og hann langaði í! Tumi skóflaði upp í sig súkkulaðibúðingi. Þetta var eins og í himnaríki, hann borðaði og borðaði.

En allt í einu heyrði Tumi fótatak og sá mömmu sína standa í dyragættinni. Ó, nú voru góð ráð dýr! Tumi þumall kafaði ofan í súkkulaðibúðinginn svo mamma hans sæi hann ekki. Því miður hafði mamma Tuma fengið sömu hugmynd og Tumi, hana langaði í súkkulaðibúðing. Hún tók stóra matskeið og fékk sér vænan skammt af súkkulaðibúðingi. Hún bar skeiðina upp að munninum en því miður var Tumi í skeiðinni og skeiðin færðist nær og nær munninum á mömmu. Tumi stökk upp og niður í skeiðinni og öskraði: „Ekki éta mig mamma, ekki éta mig mamma“. (nemendur leika þetta og æpa alltaf hærra og hærra). Ímyndið ykkur áfallið sem mamma Tuma fékk þegar hún sá hann í skeiðinni. Með öskri fleygði hún skeiðinni upp í loft og Tumi





tókst á loft og flaug hærra og hærra. Loksins fór hann þó að falla til jarðar í átt að borðinu. Í fallinu sá hann vatnsglas á borðinu og auðvitað féll hann beint ofan í glas-ið. Hann svamlaði upp á yfirborðið aftur.“

Brúðuleikur

Kennari: „Hvernig haldið þið að mömmu Tuma hafi liðið? Hvað haldið þið að hún hafi gert þegar hún var búin að ná í Tuma?“ Kennarinn skiptir nemendum í hópa og þeir komast að niðurstöðu um hvernig ber að standa að máli Tuma. Kennarinn setur fingrabrúðu á fingur sér og kynnir Tuma þumal. Nemendur geta spurt Tuma spjörunum úr í nokkrar mínútur.

Hugmyndir að verkefnum sem hægt er að vinna milli kennslustunda í leiklist

1. Nemendur teikna Tuma þumal þegar hann stingur sér á kaf í súkkulaðibúðinginn.
2. Nemendur ræða saman sín á milli um staði sem Tumi þarf að fara á, hann fer í skóla, í búð með mömmu sinni, o.s.frv. Hvaða ævintýrum gæti hann lent í þar? Nemendur skrifa sín eigin ævintýri um Tuma þumal.
3. Nemendur búa til Tuma þumals horn. Þeir koma með að heiman ýmsa hluti sem geta komið að góðum notum fyrir Tuma, svo sem föt, vagn, rúm og fleira.
4. Nemendur búa til sína eigin fingrabrúðu.

Frásögn – önnur kennslustund

Nemendur setjast í hring. Kennarinn segir nemendum að núna læri þeir um hvernig Tumi þumall vann fyrir hlutum sem hafa töframátt. Kennarinn í hlutverki Tuma (með fingrabrúðuna) heilsar krökkunum, spjallar við þá og rifjar upp söguna frá því síðast.

Paravinna

Kennarinn biður nemendur að dreifa sér um salinn og síðan vinna þeir í pörum, A og B. Annar nemandinn setur sig í spor mömmunnar og hinn Tuma þumals. Nemendur eiga að nota látbragð.

- a) A í hlutverki mömmu tekur Tuma þumal upp og setur hann í lófann á sér. B sem er Tumi reynir að gera sig stóran.
- b) A er í hlutverki mömmu sem setur Tuma í háttinn. B er Tumi sem reynir að sofna.

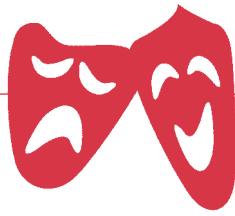
Kyrrmyndir

Nemendur sýna með kyrrmyndum hve óþekkur Tumi geti verið. Kennari í hlutverki galdramannsins Jóseps, hristir höfuðið yfir uppátækjum Tuma. Að lokum ákveður Jósep að Tumi verði að læra að verða góður og hjálpsamur.

Frásögn, umræður og látbragð

Nemendur setjast aftur í hringinn. Kennarinn segir þeim að Tumi þumall sé í herberginu sínu og sé enn og aftur óþekkur! Hann sé að reyna að finna leið til að sleppa út úr herberginu sínu. Hann stendur við gluggann og horfir út. Kennarinn lýsir þaki hússins, trjám fyrir utan, vindinum og fuglunum úti. Hver er möguleiki Tuma á að sleppa út? Kennarinn kallar eftir hugmyndum nemenda. Möguleiki er á að láta alla nemendur sýna eina af hugmyndunum eða velja nokkrar hugmyndir. Nemendur leika með látbragði hvernig Tumi slapp til jarðar.





Kennari: „En Tumi var nú ekki heppinn þegar hann lenti því þá flaug hann beint ofan í veski hjá nærsýnni gamalli konu sem var á leið í fiskbúðina.“

Kennarinn spyr nemendur um líkurnar á því að lenda í veski. Hann velur góða hugmynd frá nemendum og biður þá að sýna (með leik) hvernig þetta hafi gerst.

Prautakóngur

Allt í einu kemur ræningi aðvífandi og spígsporar um. Kennari í hlutverki ræningjans sýnir með látbragði hvernig göngulag ræningjans er og nemendur fara í halarófu á eftir kennaranum og herma eftir með því að fara einnig í hlutverk ræningjans. Kennarinn hlær tröllahlátri eins og ræningjum einum er lagið og nemendur herma eftir. Kennarinn getur látið nemendur leika ýmsar kúnstir í hlutverki ræningjans.

Kennari í hlutverki

Nemendur setjast nú aftur í hringinn og kennari kallar á sjálfboðaliða til að leika gömlu konuna. Kennarinn sem er enn í hlutverki ræningjans nálgast nú gömlu konuna og rænin veskinu af henni.

Brúðuleikur og hljóðmynd

Kennari: „En hvar er Tumi þumall? Hann er ennþá í veski gömlu konunnar (sem ræninginn hefur nú) og sér og heyrir allt sem fram fer.“

Kennarinn setur fingrabrúðuna á fingur sér og talar við nemendur í hlutverki sem Tumi þumall: „Hvað get ég gert? Ég er bara lítill strákur. Er eitthvað í þessu veski sem ég get notað til að hjálpa gömlu konunni? Já, húrra, hér er tannstöngull (eða saumnál). Hvað ef ég sting tannstönglinum í rassinn á ræningjanum?“ Kennarinn kallar eftir sjálfboðaliða til að leika Tuma þumal en nemendur fara út á gólf og eru í hlutverki ræningjans. Þeir hoppa upp og æpa og góla þegar sjálfboðaliðinn leikur að ræninginn fái tannstöngul í rassinn.

Leitað að lausnum

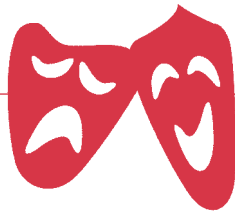
Nemendur setjast nú aftur í hringinn. Sögumaður/kennari segir nú nemendum frá því að ræninginn hafi haldið áfram að góla þar til hann að lokum tók upp veskið og glápti á það. Kennarinn bregður sér í hlutverk ræningjans: „Þetta hlýtur að vera töfraveski! Hvernig getur eitt veski meitt mig svona mikið?“

Kennari: „Þá fékk Tumi þumall góða hugmynd. Hann ætlaði að láta ræningjann skila gömlu konunni aftur veskinu og helst að láta ræningjann aldrei stela framar.“

Kennarinn spyr nú nemendur hverju Tumi, sem er enn ofan í veskinu, eigi að svara ræningjanum. Hvernig á hann að hræða ræningjann? Kennarinn notar fingrabrúðuna er hann talar við börnin. Hann velur hugmyndir frá börnunum og svarar einnig í hlutverki annaðhvort sem ræninginn eða Tumi. Nemendur verða að komast að sameiginlegri niðurstöðu um hvernig hægt er að láta ræningjann snúa frá villu síns vegar.

Þegar því er lokið heldur sögumaðurinn áfram:





„Tumi komst við illan leik upp úr veskinu með hjálp gömlu konunnar. Gamla konan vildi að sjálfsgöðu gefa Tuma stóran koss en Tuma fannst vissara að hlaupa í burtu og rakst þá á Jósep galdramann og hjálparmenn hans. Tumi sagði þeim hvað gerst hafði.“

Röð mynda

Sögumaður: „Að sjálfsgöðu trúði Jósep ekki orði af því sem Tumi sagði enda Tumi með eindæmum lyginn (hér getur kennari komið með umræður um lygi). Jósep sneri sér því til hjálparmanna sinna/nemenda og sannreynði sögu Tuma og viti menn, Tumi var að segja satt!“

Nemendur geta í þörum sýnt hvernig Tumi fór að eða þeir sýna kyrrmyndir af atvikinu. Einnig er hægt að búa til myndaseríu með stafrænni myndavél af kyrrmyndunum og sýna þannig söguna.

Hugmyndir að verkefnum þar til þriðja kennslustund um Tuma þumal hefst:

1. Nemendur skrifa sínar eigin hugmyndir um hvernig Tumi vann á ræningjanum.
2. Nemendur skrifa framhald sögunnar er Tumi þumall fer með gömlu konunni í fiskbúðina og lendir í kjafti fisks.
3. Nemendur semja ljóð um Tuma.
4. Nemendur fara í vettvangsferð á skólalóðinni og kanna hvaða ævintýrum Tumi getur lent í vegna þess að hann er svo lítill.

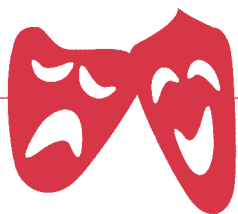
Hugflæði – þriðja kennslustund

Kennarinn sest niður með nemendum og rifjar upp söguna frá því í síðasta tíma. Hann segir nemendum að Jósep töframaður hafi gefið Tuma gjafir fyrir að hjálpa gömlu konunni og þessar gjafir hafi töframátt. Kennarinn ræðir við nemendur hvaða töframáttur þetta geti verið og síðan vinnur hann með tillögur þeirra. Ef þörf krefur hjálpar kennari nemendum við að finna upp töframátt. Segjum sem svo að nemendur hafi til dæmis ákveðið að Jósep gefi Tuma töfrahatt sem geri hann ósýnilegan og töfrahring sem gefi honum þrjár óskir. Þá er mikilvægt fyrir kennara að tilkynna að þau skilaboð hafa komið frá Jósep að ekki sé hægt að óska sér óteljandi óska. Auðvitað notaði Tumi fyrstu óskina strax í einhverja vitleysu. Hvaða vitleysa getur það verið? Nemendur koma með tillögur og möguleiki er á að leika þær. Nú eru tvær óskir eftir. Tumi hefði örugglega notað þær strax í eitthvað ennþá vitlausara ef honum hefði ekki borist bréf frá Artúr konungi.

Unnið með sendibréf

Kennari kemur inn með bréf sem er gamalt og lúíð. Hann getur einnig látið starfsmann skólans koma inn með bréfið á bakka til þess að gera málið trúverðugra. Kennari les:
„Kæri Tumi, ég sendi um daginn galdramanninn Jósep í leynilega sendiför fyrir mig. Því miður náði hinn illi galdramaður Illugi honum á sitt vald og hefur hann nú í haldi. Ég held að einungis þú getir bjargað honum þar sem þú hefur hluti sem búa yfir töframætti.“





Kennarinn (í hlutverki Tuma) biður nemendur að koma með sér að frelsa Jósep, enda séu þeir hjálparmenn hans. Ef nemendur eru tilbúnir til þess, þá er tilvalið að minnka þá með einni óskinni en þessi ósk endist aðeins í sólarhring. Nú á Tumi aðeins eina ósk eftir og hann gerir sér ljóst að hann verður að geyma hana í eitthvað mikilvægt!

Látbragð

Nemendur og kennari halda nú af stað í ferðalagið. Hvernig er hægt að komast yfir ána þegar maður er svona lítill? Kennari kallar eftir tillögum frá nemendum. Hvaða hjálpartæki er hægt að notast við á árbakkanum? Umræður um hvernig hægt er að komast yfir. Kennarinn skiptir nemendum í hópa, þrír í hverjum hópi. Nemendur vinna saman að því að komast yfir ána og sýna hinum hvernig þeir fara að. Kennari velur síðan eina hugmyndina og segir að einmitt svona hafi Tumi komist yfir ána.

Könnunarleiðangur

Kennari í hlutverki Tuma skiptir nemendum í hópa og eiga þeir að læðast um kastalann og reyna að finna Jósep. Kennarinn undirbýr þetta vandlega með nemendum. Sumir nemenda eru verðir. Það er mikilvægt að verðirnir sjái ekkert né heyri. Kennari biður nemendur að gefa Tuma skýrslu er þeir koma til baka. Kennarinn getur til dæmis notað hljóðmerki er hann vill að þeir komi. Nemendur kanna nú kastalann og koma aftur þegar hljóðmerkið er gefið. Kennarinn sem Tumi (með puttabrúðuna á hendinni) hlustar á frásagnir nemenda.

Kennari í hlutverki

Kennarinn í hlutverki Tuma setur nú upp töfrahattinn sem gerir hann ósýnilegan og fer hljóðlega að dyrunum þar sem hann grunar að Jósep sé í haldi. Hér er möguleiki á að láta tvo nemendur leika verði og þar sem Tumi er ósýnilegur getur hann grett sig framan í þá sem alltaf vekur kátínu nemenda. Að lokum finnur Tumi Jósep en Jósep er ekki ósýnilegur og því munu verðirnir sjá hann strax. Hvað er nú til ráða? Tumi verður að gera eitthvað til þess að fæla verðina í burtu. Kennarinn hlustar á uppástungur nemenda og velur síðan eina góða tillögu. Hér er hægt að láta nemendur leika hvernig Tumi og Jósep sluppu.

Spuni

Sögumaður: „Nú þarf að ná aftur galdrabókinni hans Jóseps frá Illuga illa því annars missir Jósep töframátt sinn.“

Kennarinn fær tillögur frá nemendum um hvernig hægt er að ná galdrabókinni til baka. Nemendur ræða um og vinna að uppgjöri við Illuga illa. Þeir spinna hvernig hægt er að ná bókinni til baka. Í lokin hrópar kennarinn í hlutverki sem Illugi illi: „Þú vinnur núna Tumi þumall en þetta er ekki í síðasta sinn sem þú heyrir frá mér!“

Paravinna

Nú er Tumi orðinn hetja. Hann notar síðustu óskina til að hjálpa þeim er þurfa á því að halda og hann er góður og hjálpsamur. Hvað gerðir þú ef þú ættir eina ósk? Nemendur vinna í pörum og semja þátt um það sem þeir gerðu ef þeir ættu eina ósk.





Þyrnirós

Kennari segir frá eða les og nemendur taka þátt í flutningi. Sagan er í bókinni *Segðu mér sögu* í þýðingu og endursögn Þóris S. Guðbergssonar og Hlyns A. Þórissonar. Athugið að vel hefur reynst að stytta lestur á sögunni og segja hana frekar.

<i>Markmið:</i>	Að nemendur taki virkan þátt í ævintýrinu.
<i>Áherslur í námskrá:</i>	Leiklist og ævintýri.
<i>Hjálpargögn:</i>	Sagan, tákn fyrir barn, maskínupappír, tússlitir, sjal fyrir gamla konu, kóróna fyrir prinsessu, sproti fyrir álfkonu og sverð fyrir prins.
<i>Kennsluaðferðir:</i>	Lestur eða frásögn, formleg athöfn, paravinna, kyrrmyndir, spuni, myndtúlkun, umræður í hlutverki.

Kennari ákveður í byrjun hve langt hann les hverju sinni, hverju hann sleppir úr sögunni eða segir sjálfur frá. Allir sitja á stólum í hring. Kennari hefur auðan stól við hlið sér til að leggja á ósýnilegar gjafir og táknið fyrir barnið sem er gjarnan brúða í teppi.

Kveikja

Kennari les byrjun sögunnar fram að því að konungur heldur skírnarveislu.

Persónusköpun – formleg athöfn

- Kennari:* „Nú eruð þið gestir sem boðnir eru til skírnarveislu. Þið skuluð velta fyrir ykkur hvað þið ætlið að færa barninu í skírmargjöf en það má ekki vera neitt af því sem þið vitið að álfkonurnar ætla að gefa því.“ Nemendur koma síðan einn og einn í einu og með látbragði færa þeir barninu gjöf. Um leið og þeir leggja ímynduðu gjöfina á stólinn, segja þeir hver hún er. Um að gera að hafa þetta formlega athöfn.
- Sagan:* Kennari les áfram um skírnarveisluna alveg þangað til búið er að segja frá því sem yngsta álfkonan sagði um konungssoninn sem kæmi eftir 100 ár.

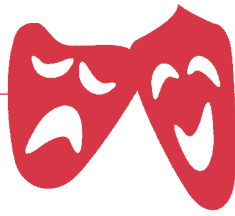
Myndtúlkun

Stór örk af maskínupappír er á gólfinu í hringnum ásamt breiðum tússlitum. Kennari spyr um bústað Þyrnirósar og nemendur koma með hugmyndir um höll eða kastala. Kennari biður nemendur um að teikna höllina á pappírinn. Þeir skiptast síðan á fimm til sex í einu að teikna og smám saman verður til kastali eða höll og annað sem þeim dettur í hug. Það er allt í lagi þó þetta verði í raun margar hallir hjá þeim yngstu en þá verður kennari að ákveða í samráði við nemendur til hvers þessar hallir eru notaðar. Allan tímann halda áfram umræður. Þegar allir eru sáttir við myndina heldur ferlið áfram.

Persónusköpun

Kennari segir nemendum að nú séu þeir starfsmenn í þessari höll og biður þá að ákveða hvaða starfi þeir vilji gegna. Þeir geta ekki verið kóngur, drottning eða kóngsdóttir. Þegar nemendur hafa hugsað sig um spyr kennari hvern og einn hvað þeir hafi ákveðið. Gott er að skrá hjá sér hlutverkin.





Hvað starfar þú? Í hverju felst starfið? Yfirleitt skiptir ekki máli þó að margir velji sama starf því þetta er stór kastali og þörf fyrir marga starfsmenn. Þegar allir eru búnir að ákveða sig fær kennari þá sem gegna svipuðum störfum til að sitja saman og taka sameiginlegar ákvarðanir.

Dæmi: Allir sem sinna störfum tengdu eldhúsi eru saman, allir sem sinna útistörfum og vörslu geta verið saman. Nemendur sýna síðan í kyrrmynd þar sem þeir eru að störfum. Kennari gengur á milli og spyr hvað þeir séu að gera? Ef nemendur vilja og geta þá mega þeir leika stutt atriði.

Kennari segir frá eða les um uppeldi kóngsdóttur þangað til hún er rétt að verða 16 ára en þá á að halda upp á afmælið með veislu.

Fundur – kennari í hlutverki

Kennari er í hlutverki yfirmanns í höllinni. Hann kallar starfsfólk til fundar því það á að undirbúa afmælisveislu. Kóngsdóttir er að verða 16 ára og allir eru enn í þjónustu konungs. Eftir nokkrar umræður í hópnum um hvað er nauðsynlegt að hafa í veislunni ræða hóparnir um hvað þeir ætla að gera í undirbúningnum. Hóparnir deila síðan hugmyndum.

Starfsfólkið undirbýr veisluna, leggur á ráðin, teiknar eða skrifar það sem á að gera til að veislan verði sem best úr garði gerð. Kennari fær nemendur til að sýna í kyrrmynd þar sem þeir eru að undirbúa veisluna.

Hóparnir geta hannað boðskort, fót fjölskyldunnar, samið matseðil, ákveðið skemmtiatriði og garðyrkjumenn hanna skreytingar. Verðir skipuleggja móttöku gesta.

Sagan er ónákvæm hér svo betra er að nota frásagnartæknina. „Rétt áður en veislan byrjar gengur kóngsdóttirin inn í gamla hluta hallarinnar og sér þar fornfálegan hringstiga. Hún fer upp hringstigann og sér gamla konu spinna á rokk. Þetta hafði hún aldrei séð áður.“

Í turninum – spuni

Kennari fær einhvern nemanda til að leika nornina í turninum (sjal) og annan til að leika kóngsdóttur (kóróna). Ef nemendur geta mega þeir spinna frjálst og um að gera að prófa tvisvar til þrisvar sinnum.

Kóngsdóttir: „Hvað ertu að gera?“

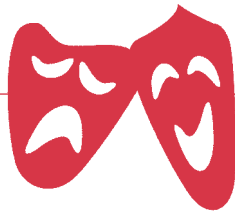
Nomin: „Ég er að spinna, viltu prófa?“
Kóngsdóttir prófar og dettur niður.

Kennari fær einn til að vera álfkonu (sproti). Nú eiga allir að koma sér fyrir í kyrrmynd þar sem þeir eru að ljúka undirbúningi veislunnar.

Álfkonan: „Nú verð ég að grípa til minna ráða.“ Hún svæfir alla með töfrasprotanum. Má æfa nokkrum sinnum, þar til vel tekst til.

Kennari les eða segir frá hvernig allir sofnuðu, frá þyrnigerðinu og prinsinum.





Persónusköpun – slúðurhringur

Nemendur setjast aftur í hring.

Kennari: „Það eru liðin um hundrað ár. Nú eruð þið íbúar í litlu þorpi og rétt utan við þorpið er þéttur og drungalegur skógur sem allir hræðast. Alls konar sögur ganga manna á milli um þennan skóg en engum hefur tekist að brjóta sér leið í gegnum skógarþykknið og í raun veit enginn hvað gerðist í höllinni.“

Nemendur fá smástund til að hugsa sig um. Kennari spyr síðan hvern og einn.

„Hver ert þú? Hefur þú heyrt eitthvað?“

Talað er um ungan kóngsson sem ætlar að freista þess að fara í gegnum skógarþykknið.

Kennari spyr alla hvernig þeim lítist á.

Kennari les eða segir frá þegar kóngssonurinn kemur inn fyrir þyrnigerðið.

Spuni

Fá sjálfboðaliða í hlutverk prins og prinsessu. Leika stutt atriði þar sem prinsessan vaknar þegar prinsinn krýpur hjá henni og snertir hana.

Tillögur að endi

Nemendur eru aftur í hlutverkum starfsfólks í höllinni. Allir koma sér fyrir í kyrrmyndinni sem þeir voru í þegar þeir sofnuðu og þegar prinsessan er vöknuð þá vekur álfkonan góða alla hina.

Frankvæma má hluta úr veislunni t.d. einhver skemmtiatriði eins og söng, hafa starfsmannaveislu í nestistíma eða ljúka ferlinu með lestri sögunnar.

Önnur hugmynd er að hafa nemendur áfram í hlutverkum þorpsbúa og ræða við þá um hvort eitthvað komi til með að breytast í þorpinu þeirra.

Upprifjun og mat

Umræður um ferlið.

Eigum við að fara á bjarndýraveiðar?

Mörg leikferli hefjast á ferðalagi. Söguhetjurnar fara í langferð og lenda í ýmsum ævintýrum. Þá er oft gott að byrja á leik sem tengist ferðalagi til þess að hrista hópinn saman eða skapa spennu. Þessi leikur nefnist: Eigum við að fara á bjarndýraveiðar?

Þrautakóngur

Nemendur eru beðnir að standa í hring og herma eftir kennaranum. Kennarinn segir með tilþrifum og viðeigandi hreyfingum:

1. Við erum að fara á bjarndýraveiðar!
2. Við ætlum að ná þeim stóra!
3. En yndislegur dagur!
4. Við erum ekkert hrædd!





Nemendur eru jafnóðum beðnir að endurtaka þetta með kennara sínum, alltaf hærra og hærra þar til kennarinn er ánægður. Kennarinn getur einnig bætt við hreyfingum við hverja setningu sem allir þurfa að endurtaka. Síðan heldur hersingin af stað á bjarndýraveiðar. Kennarinn fer fremst og stjórnar því sem nemendur lenda í.

Dæmi:

„Ó, ó, hvað er hér? Hátt gras. Hvernig komumst við í gegn? Hvernig göngum við í gegnum hátt gras?“ Kennarinn fær hugmyndir frá nemendum og síðan er gengið í gegnum grasið.

Kennari: „En hvað heyrir um leið og gengið er í gegn?“ Nemendur koma með hugmyndir. Ef til vill: Hviss, hviss, hviss, hviss, hviss, hviss. Kennari og nemendur labba í gegn með viðeignandi hljóðum.

Kennari: „Ó, ó, hér komum við að kaldri djúpri á. Hvernig komumst við yfir?“ Kennarinn fær hugmyndir frá nemendum um hvernig hægt sé að komast yfir ána og hvaða hljóð heyrir þá. Hljóðið gæti verið: Splash, splash, splash, splash, splash, splash.

Kennari: „Ó, ó, hér er þykk ógeðsleg leðja. Hvernig komumst við í gegnum hana? Hvernig líður ykkur?“ Kennarinn fær hugmyndir frá nemendum um hljóð og göngulag. Hljóðið sem bætist við gæti hljómað þannig: Skvís, skvís, skvís, skvís, skvís, skvís.

Kennari: „Ó, ó, hér er dimmur, þéttur skógur. Hvernig komumst við í gegnum hann?“ Kennari heldur áfram að fá hugmyndir nemenda. Hljóði er síðan bætt við.

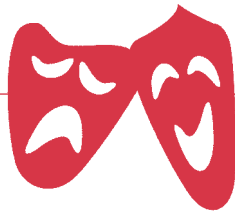
Kennari: „Ó, ó, það er að koma bylur. Hvernig komumst við í gegn? Hvernig er að vaða í gegnum byl?“ Hugmyndir fengnar frá nemendum bæði um hljóð og göngulag.

Kennari: „Ó, ó, hér er þröngur, dimmur hellir. Hvernig ferðumst við í helli?“ Nemendur koma með tillögur. Flestir stinga upp á að skriða í gegn með erfiðismunum. Hljóði er bætt við, það gæti verið: Úff, úff, úff, úff, úff, úff. Allt í einu æpir kennarinn: „Ó, nei, hvað er þetta sem er fyrir framan mig? Blautt nef! Tvö stór eyru! Tvö stór starandi augu!“ Kennarinn biður börnin að öskra upp nafnið á dýrinu ef þau viti hvað þetta er. Nemendur eru fljótir að öskra: „Þetta er bjarndýr!“

Kennari: „Hvað getum við gert núna? Verðum við ekki að fara til baka? Munið þið allveg hvernig við komumst og í hvaða röð við komum og hvaða hljóð fylgdu?“

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 1. Til baka í gegnum hellinn | – úff, úff, úff, úff, úff, úff |
| 2. Til baka í gegnum bylenn | – hú, hú, hú, hú, hú, hú |
| 3. Til baka í gegnum skóginn | – aha, aha, aha, aha, aha, aha |
| 4. Til baka í gegnum leðjuna | – skvís, skvís, skvís, skvís, skvís |
| 5. Til baka yfir ána | – splash, splash, splash, splash |
| 6. Til baka í gegnum grasið | – hviss, hviss, hviss, hviss, hviss |



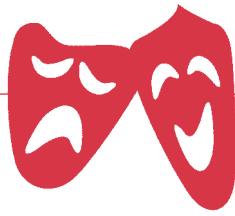


Þetta er svo hægt að gera hraðar og hraðar eftir því hvernig börnin skemmta sér. Kennarinn heldur áfram í þrautakóng og segir nú lágt og draugalega: „Loksins erum við komin heim. Við opnum dyrnar ... förum upp stigann ... og niður stigann hinum megin ... skellum hurðinni ... upp annan stiga ... inn í svefnherbergið ... hoppum upp í rúm ... og felum okkur undir sænginni.“

Hér setjast nemendur og kennari niður og kennari spyr: „Haldið þið að þið þorið aftur á bjarndýraveiðar? Urðuð þið hrædd? Hvaða vekur hræðslu? Hvað var spennandi? Hvað var skemmtilegt?“

Einnig er möguleiki á að þróa þennan leik áfram og biðja nemendur að teikna, segja frá eða leika það sem gerðist eftir að þeir voru komnir undir sæng!





Fjallið

Markmið:	Að læra að bera virðingu fyrir tilfinningum annarra og umhverfi.
Áherslur í námsskrá:	Samfélagsfræði, íslenska og leiklist.
Hjálpargögn:	Tár búin til úr pappír, tónlist, efnisbútar, tromma.
Kennsluaðferðir:	Kyrrmyndir, frásögn, formleg athöfn, hugflæði, kennari í hlutverki, hugrenningar, hljóðmynd og kastljós.

Umræður

Kennari ræðir við nemendur um fjöllin í nágrenninu.

Hvað er fjall?

Þekkja þeir eitthvert fjall?

Hvað er merkilegt við fjöll?

Kennari í hlutverki

Kennarinn kemur inn í hlutverki Sunnu sem er sjö ára.
Hann ber lítinn hatt á höfði sem tákn fyrir Sunnu.

Frásögn Sunnu:

„Ég bý í litlum kaupstað úti á landi. Húsið mitt er við fjallsrætur. Fjallið er eiginlega alveg við húsið mitt. Fjallið er okkur þorpsbúum mikilvægt, skepnumar bíta þar gras, þar er ræktað grænmeti og börnin leika sér oft í fjallinu. Ég get séð þetta allt út um svefnherbergisgluggann minn og það er gaman. En því miður er þetta ekki eins gaman og áður því fólk er farið að skilja eftir fullt af rusli í fjallinu og það líkar mér ekki.“

Kastljós

Kennarinn, í hlutverki sem Sunna, situr fyrir svörum. Nemendur spyrja Sunnu og fá þannig upplýsingar um „ástand og líðan fjallsins“.

Kyrrmyndir

Kennari fær nemendur til að sýna í 4–5 manna hópum mismunandi störf sem þorpsbúar taka sér fyrir hendur á fjallinu.

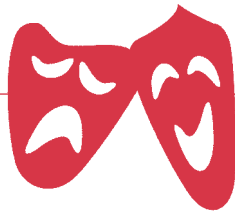
Dæmi: Taka upp grænmeti, hlúa að dýrunum sínum, höggva tré, leika sér, hjóla á fjalla-hjóli, fara í göngutúr, lautarferðir. Umræður um kyrrmyndirnar.

Kyrrmyndir – raddbeiting

Kennari: „Að lokum var fjallið búið að fá nóg og ákvað að fara í burtu. Það þoldi ekki umgengnina lengur og yfirgaf þess vegna þorpið og hélt niður að sjónum.“

Kennarinn spyr nemendur hvernig þeir haldi að fjallið hafi litið út. Var það stórt eða lítið, breitt eða mjótt? Var það glatt eða sorgmætt? Kennarinn skiptir bekknum í fjöggra manna hópa og biður hvern hóp að hanna fjall úr líkömum sínum. Fyrsti hópurinn hannar höfuðið, annar hópur hendur, sá þriðji búkinn og sá fjórði fætturna. Hver hópur sýnir fyrir hina nemendurnar. Síðan velur hver hópur eina setningu sem fjallið gæti sagt og á setningin að lýsa því hvernig fjallinu líður. Kennarinn minnir nemendur á að hugsa vel um





hvernig röddin hljómar þegar þeir segja setninguna. Er röddin leið, óróleg, reið, sár eða eitthvað annað?

Dæmi:

Fólkið hefur skilið eftir rusl í fjallshlíðinni.

Mörg blóma minna hafa verið troðin undir.

Búið er að eyðileggja svo mörg tré sem voru stoltið mitt.

Um leið og kennari hefur tengt kyrrmyndirnar saman fara nemendur með setninguna.

Formleg athöfn

Kennarinn setur blýanta og tár úr pappír í kringum kyrrmyndirnar. Hann biður nemendur að fara úr hlutverkum sínum og velja sér eitt pappírstár og teikna hugleiðingar sínar um tilfinningar fjallsins á pappírstárið. Hvernig líður fjallinu og af hverju fór það? Þegar nemendur hafa lokið þessu fara þeir aftur í sínar stöður sem hluti af kyrrmyndinni. Kennarinn tekur hvert tár og sýnir nemendum teikninguna. Um leið og hann leggur tárið niður aftur sest eigandi társins í sætið sitt.

Látbragð – hljóðmynd

Nemendur sitja í hring. Nemendur eru beðnir að hugsa um hvernig þorpsbúum líði. Hvað ætli þeir séu að hugsa? Kennari biður sjálfboðaliða að sýna með látbragði hvernig þorpsbúi bregst við því að fjallið sé horfið. Hinir herma svo eftir þessum eina. Kennari fær nú alla nemendur út á gólfíð. Hann er með trommu í hendinni. Kennarinn biður nemendur að bregðast við því sem hann segir þegar hann slær í trommuna: Hvernig bregðast þorpsbúar við þegar þeir uppgötva að fjallið er farið? Nemendur leika með látbragði viðbrögð þorpsbúanna. Kennari slær aftur á trommuna og biður nemendur nú að bæta við þeim hljóðum sem þorpsbúar gefa frá sér þegar þeir uppgötva að fjallið er horfið. Umræður: Hvernig notum við líkamann til þess að sýna tilfinningar okkar án þess að nota orð?

Fundur

Fundur er settur í þorpinu út af hvarfi fjallsins. Hverjir fara á slíkan fund? Nemendur koma með tillögur til dæmis: Lögregluþjónn, kennari, áhyggjufull móðir, prestur, búðareigandi eða sýslumaður. Kennari og nemendur ákveða í sameiningu hverjir leika viðkomandi hlutverk. Kennarinn sem er í hlutverki ráðgjafa setur fundinn.

Umræðuefni: Hvaða áhrif hefur hvarf fjallsins á afkomu þorpsbúa? Hvað er til ráða?

Kastljós

Nemendur ákveða á fundinum að reyna að fá fjallið til baka. Hvernig geta þeir það? Kennari útskýrir fyrir bekknum að hann verði í hlutverki fjallsins og þeir verði að koma til hans og reyna að sannfæra hann um að koma til baka. Nemendur eiga að undirbúa samtalið vel þannig að fjallið geti treysti þeim aftur. Kennari skiptir nemendum í fjóra hópa. Hóparnir ákveða hvernig þeir ætla að tala fjallið til. Þeir þurfa að ákveða hver segir hvað, hvernig þeir nota röddina og hvernig þeir geta með líkama sínum tjáð eftirsjá. Síðan reyna þeir að fá fjallið til að koma til baka. Kennarinn sem situr fyrir svörum í kastljósi getur hins vegar komið með spurningar og gert þeim erfitt fyrir. Oftast tekst þó nemendum að sannfæra fjallið um að þeir sem þorpsbúar þarfnist þess.





Hugrenningar og mat

Kennarinn biður nemendur að setja sig í spor fjallsins. Hvað er fjallið að hugsa?
Er það að velta fyrir sér hvort þorpsbúar hafi lært af þessu, hvort þeir séu nú orðnir meira vakandi fyrir umhverfi sínu, eða er það vonsvikið, leitt og sárt?
Nemendur loka augum og segja einn af öðrum hvað þeir hafa lært af þessu verkefni.

Dæmi:

Við verðum að hugsa vel um landið okkar.
Við eigum að virða náttúruna.
Rusl á heima í ruslafötum.

Mat

Nemendur sitja í hring. Kennarinn gengur hringinn og spyr nemendur spurninga.
Hann verður að gæta þess að allir fái tækifæri til að tjá sig.

Dæmi:

Hvað fannst þér skemmtilegast? Hvers vegna?
Hvað fannst þér erfiðast að gera? Af hverju?
Hvaða leikni eða kunnáttu hefur þú öðlast í gegnum leiklistina?





Spæjarabækur

Útfærsla er í miðstigsefni

Hugmyndir fyrir yngsta stig

Dæmi úr gönguferð: Nemendur eru beðnir að hoppa á milli ákveðinna staða t.d. húsa, líta síðan til hægri og vinstri og ganga í þéttri röð yfir götuna, stöðva og fá ný fyrirmæli frá kennara. Þeir eiga næst að hlaupa að ákveðnum steini læðast í kringum hann og setjast síðan niður og skrifa eða teikna hvernig gekk.

Dæmi: Nemendur fá fyrirmæli t.d. að kanna fjöru, fjós eða gömul hús. Þeir ganga rólega um og skoða. Þeir skrifa niður eða teikna það sem þeim finnst merkilegt.

