

Blákápa – lestrarbók I

Verkefni



Ljóðið er fyrsta erindi ljóðsins Ásta eftir Jónas Hallgrímsson. Í ljóðinu fjallar hann um móðurmálið sitt, íslenskuna, og í fyrstu línunni talar hann til tungumálsins eins og hann sé að heilsa því.

Móðurmálið er mikilvægt og þarf að hlúa að því. Það gerir maður til dæmis með því að lesa fjölbreytta texta. Einnig með því að hlusta og horfa á margs konar efni á sínu móðurmáli. Ekki má gleyma því að tala! Sumir tala svo fallett mál að unun er að hlusta.

Margir á Íslandi eiga annað tungumál en íslensku sem sitt móðurmál. Þekkirðu fólk á Íslandi sem á sér annað móðurmál? Skrifaðu niður nöfnin.

Hvað eru þau mörg? _____

Hvaða móðurmál eiga skólafélagar þínir? Skrifaðu þau niður.

Skrifaðu á öllum tungumálunum sem þið funduð í bekknum hvernig maður heilsar og þakkar fyrir sig.

Dæmi:



Gamla timburhúsið rifjar upp gamlar og yngri minningar. Það man tímanna tvenna og á meðan það fylgist með núverandi íbúum vakna og undirbúa daginn ber það þá saman við fyrrverandi íbúa. Í þessum samanburði eru áberandi breytingar og þróun til nútíma lífsþæginda.

Veldu þér eitt atriði sem hefur tekið breytingum í gegnum tíðina samkvæmt sögunni og teiknaðu myndir sem sýna þróunina. Skrifðu texta undir myndirnar.



Þegar þú ert búin að velja og teikna eitt atriði getur þú valið fleiri og gert það sama.

Það sem einkennir textann í Húspostillu eru myndrænar lýsingar og líkingar.

Viðlíking nefnist það þegar einhverju er *líkt við* annað með orðunum: eins og, líkt og, sem. Viðlíking er notuð víða, t.d. í ljóðum, sögum og líka í töluðu máli.

Dæmi: „sólin kemur upp rauð einsog appelsína“ úr ljóði Péturs Gunnarssonar.

Þegar þú þarft að útskýra líkingar er gott að hafa þetta í huga:

- Hverju er lýst?
- Við hvað er því líkt?
- Hvað er sameiginlegt?



Reyndu að finna viðlíkingar í sögunni sem hafa samanburðarorðasambandið eins og.

Hér færðu smávægilega hjálp til að byrja.

Konan ... _____

Maðurinn fálmar ... _____

Kaffið ... _____

Útvarpið, sjónvarpið, eldavélin ... _____

Reyndu að finna fleiri viðlíkingar í sögunni.

Persónugervingar má einnig finna í sögunni Húspostillu.

Persónugerving er þegar alls kyns fyrirbæri, náttúruleg og/eða huglæg eru látin birtast í líki lifandi vera.

Dæmi: Berfættir dagar. (samnefnt ljóð Péturs Gunnarssonar, *Ljóðspor* bls. 69). Hér lætur skáldið dagana fá fætur!

Hvaða fyrirbæri í sögunni fá líf og útskýrðu hvernig þau fá líf.

Spurningar sem gott er að hafa í huga:

Hvað fær líf?

Hvernig fær það líf?

Teiknibólan ... _____

Myndirnar (poppgóðin) ... _____

Bréfalúgan ... _____

Pröskuldurinn ... _____

Reyndu að finna fleiri fyrirbæri í sögunni sem fá líf.



Kaflinn er úr bókinni *Sossa sólskinsbarn* (1991).

Sagan gerist um aldamótin 1900 og Magnea notaði frásagnir móður sinnar sem efni í söguna. Margt virðist hafa verið líkt með æsku Magneu og móðurinnar. Magnea ólst til dæmis upp með mörgum systkinum og hún var bókaormur.

Helsta áhugamál bókaorma er að lesa bækur! Í gegnum bækurnar hefur hún lært merkingu fjölda orða sem stundum eru skrytín og skemmtileg eins og Sossa sjálf.



Þjálfðu þig í að nota orðskýringarnar aftast í bókinni.

Skrifaðu á línurnar hvað undirstrikuðu orðin merkja. Endurskrifaðu síðan málsgreinina með því að nota orðskýringarnar eða þitt eigið orðaval. Orðaröðin þarf ekki að vera sú sama og gættu að því að merkingin breytist ekki.

Sigga greyið er með smá hnýfla út úr höfðinu sem hún er alltaf að toga í svo að þeir lengist.

hnýfill: _____

Fléttustýrin mín ná rétt niður á herðablöðin en þau eru loðin eins og rófan á kettinum þegar hann er reiður.

Fléttustýri: _____

Mig langar svo til að gleðja mömmu, og ég fel mig á básnum hennar Búbótar og tek til við að klippa allar angalýjurnar utan af fléttunum.

angalýja: _____

Það skín í bera bletti á ljótum hausnum eins og á gemlingi sem einhver óvanur hefur rúið.

gemlingur: _____

Þegar ég vakna aftur er búið að breiða ofan á mig horn af brekáninu og taka spegilinn.

brekán: _____

Þau halda áreiðanlega að ég sé alvöru umskiptingur.

umskiptingur: _____

Þvílíkt himpigimpi sem þú ert orðin.

himpigimpi: _____

Svo teymir hún mig á eftir sér fram í búr, dregur skærin og greiðu upp úr pilsvasa sínum, setur mig á hnall og fer að greiða mér.

hnallur: _____

Ætli verði ekki heppilegra að kunna að koma ull í fat og mjólk í mat, eins og máltækið segir.

... að koma ull í fat: _____

Nema þú ætlir að pipra og vinna hjá öðrum alla þína ævi?

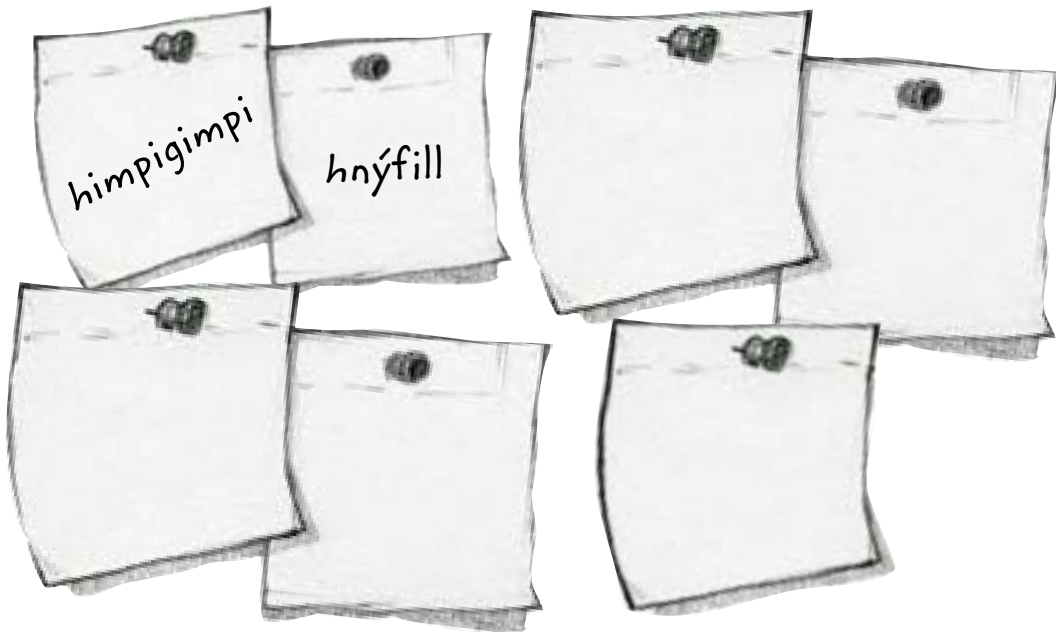
pipra: _____

Berðu höfuðið hátt, hvíslar hún svo og ég kerri hnakkann þegar við göngum hönd í hönd inn í baðstofuna.

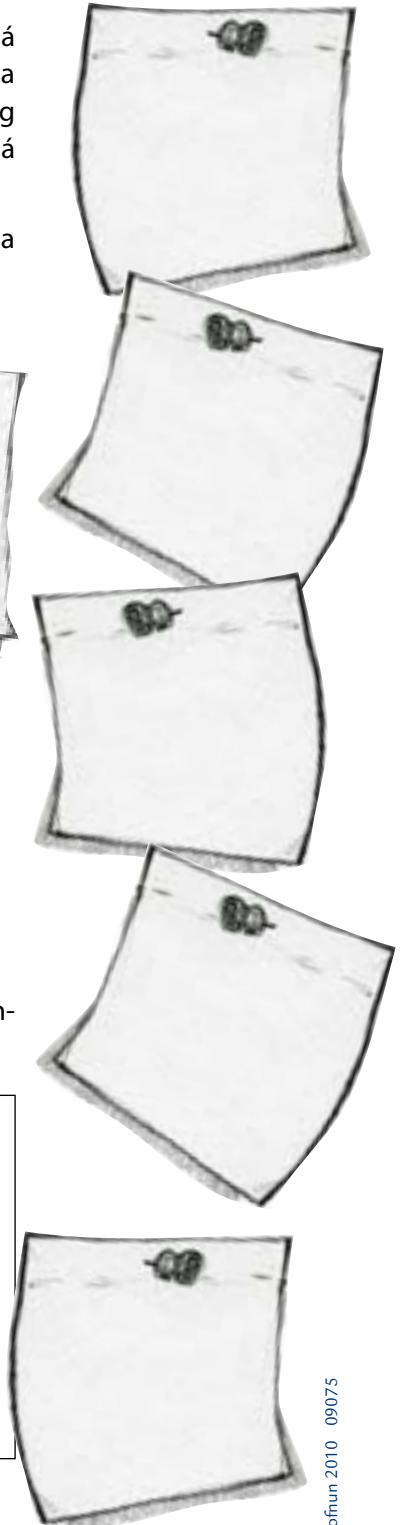
kerra hnakkann: _____

Í sögunni um Sossu sólskinsbarn eru margar fróðlegar og skemmtilegar lýsingar á daglegu lífi og vinnubrögðum á heimili hennar í sveitinni. Sagan gerist fyrir langa löngu og er húsið sem hún býr í ólíkt því sem við þekkjum á okkar tíma. Öll tæki og verkfæri eru líka frá því í gamla daga. Sossa sjálf með sínar áhyggjur gæti aftur á móti alveg verið í skólanum okkar.

Eru orð í sögunni sem þú skilur ekki? Skrifðu þau niður og reyndu síðan að finna hvað þau merkja. Prófaðu að finna samheiti orðanna ef það er hægt.



Veldu þér málsgrein úr sögunni og teiknaðu mynd út frá henni. Skrifðu málsgreinina fyrir neðan myndina.



Allir eru mismunandi og ÖÐRUVÍSI en aðrir.

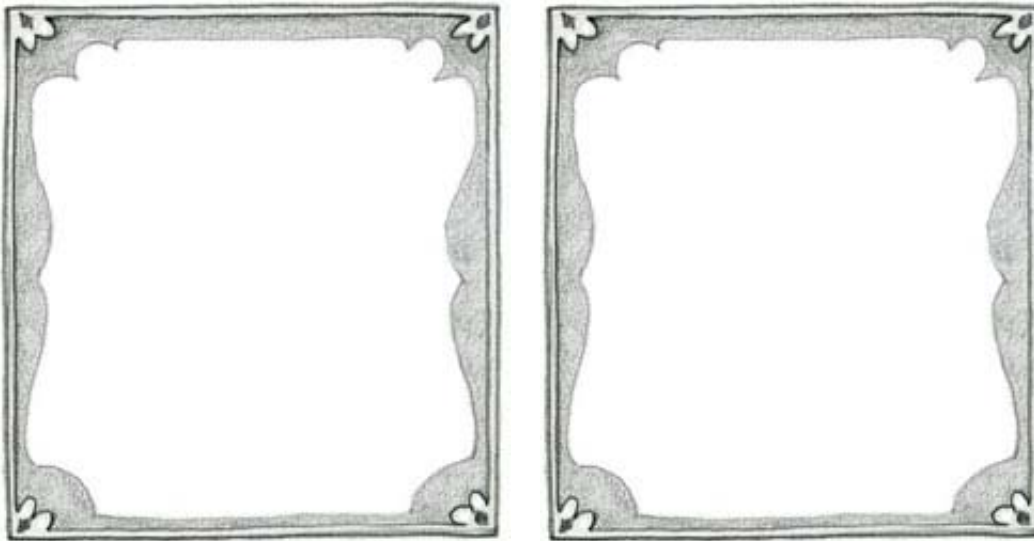
Hvernig væri ef allir væru eins?

Hvað finnst þér best við útlit þitt?

Hvað finnst þér best við að vera ung/ungur?

Teiknaðu mynd af Settu, spegilmynd Sossu.

Teiknaðu grettiandlit þitt við hlið Settu/Sossu.



Hvers vegna bjó Sossa Settu til?

Það skiptir meira máli hver þú ert en hvernig þú lítur út.

Ertu sammála eða ósammála þessari staðhæfingu? _____

Hvers vegna ertu sammála eða ósammála? _____

Magnea frá Kleifum sem skrifaði bókina um Sossu sólskinsbarn skrifaði niður framtíðaráform sín þegar hún var lítil. Hún fann listann mörgum árum seinna og þá var blaðið orðið gamalt og gulnað. Þetta er listinn hennar Magneu:

Framtíð mín:

1. Aldrei að vinna ærlegt handarvik eftir að ég verð fullorðin.
2. Lesa allar bækur heims.
3. Sofa út alla daga.
4. Eiga fullt af stílabókum og mjúkan feitan penna, sem skrifar endalaust.
5. Aldrei að giftast, nema ef lappirnar á mér halda áfram að verða kaldar á kvöldin.
6. Láta ríkan frænda frá Ameríku koma í heimsókn og gefa mér svo mikið af peningum að ég geti verið í skóla eins lengi og ég vil.
7. Fá alltaf háar einkunnir, ég lofa að vera ekki montin.
8. Fæðast næst strákur, góði guð lestu þetta.

Takk. M.M.M.

Nú skaltu prófa að gera lista fyrir þína eigin framtíð.



Ljóð segja oft sögu. Frásögnin afmarkast þá oft af einu tilteknu atviki eða minningu. Í ljóðinu Illur lækur eftir Jónas Hallgrímsson er frásögn af atviki sem jafnframt er æskuminning.

Segðu frá því sem gerist í ljóðinu með þínum eigin orðum?

Reyndu að skrifa frásögnina í samfelldu máli.

Hér eru spurningar sem geta hjálpað þér.

- Er þetta stúlka eða drengur?
- Hvað er barnið að gera?
- Hvernig er umhverfið?
- Hvað gerist?
- Hvernig er barnið klætt?
- Hverju lofar barnið mömmu sinni í lokin?

Átt þú minningu úr þínu lífi þar sem þú lentir í óhappi eða jafnvel hættu? Segðu frá.

Hér eru spurningar sem þú getur stuðst við. Skrifaðu frásögnina í samfelldu máli.

- Hvar varstu?
- Hvað gerðist?
- Var hættu á ferðum?
- Hverjir fleiri komu við sögu?
- Fékkstu hjálp?
- Hvernig fór að lokum?

Jónas Hallgrímsson lýsir drengjafatnaði í þessari vísu sem hann orti þegar hann var lítill drengur.

Buxur, vesti, brók og skó,
bætta sokka, nýta,
húfutetur, hálsklút þó,
háleistana hvíta.



Þegar Jónas var lítill drengur voru skór úr fiskroði eða sauðskinni algengastir. Algengt var að fólk ætti einungis eina skó. Vegalengdir voru oft mældar út frá því hvað mörg skópör eyddust á göngunni. Stutt vegalengd gat samt eytt fleiri skópörum en lengri vegalengd ef það þurfti að fara yfir grýtta jörð og jafnvel hraun.

Gerðu lista yfir allar tegundir af skóm sem þú veist um. Merktu sérstaklega við alla þá sem þú átt.

<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____
<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>	_____

Aðlögun manna og dýra að umhverfi sínu er áhugaverð. Hvernig fólk á ólíkum svæðum hefur eiginleika sem hæfa umhverfinu. Þeir sem búa á heitum svæðum hafa til að mynda dekkri húð til að þola sólarljósið betur. Þeir sem búa á köldum svæðum og snævipökum hafa lítil augu sem þola betur skæra snjóbirtuna.

Ímyndaðu þér að þú flytjir og býir í eitt ár á stað þar sem umhverfið er mjög ólíkt því sem þekkir og ert vanur/vön. Skriðu um reynslu þína. Mundu að frásögnin þarf að hafa upphaf, miðju og endi.

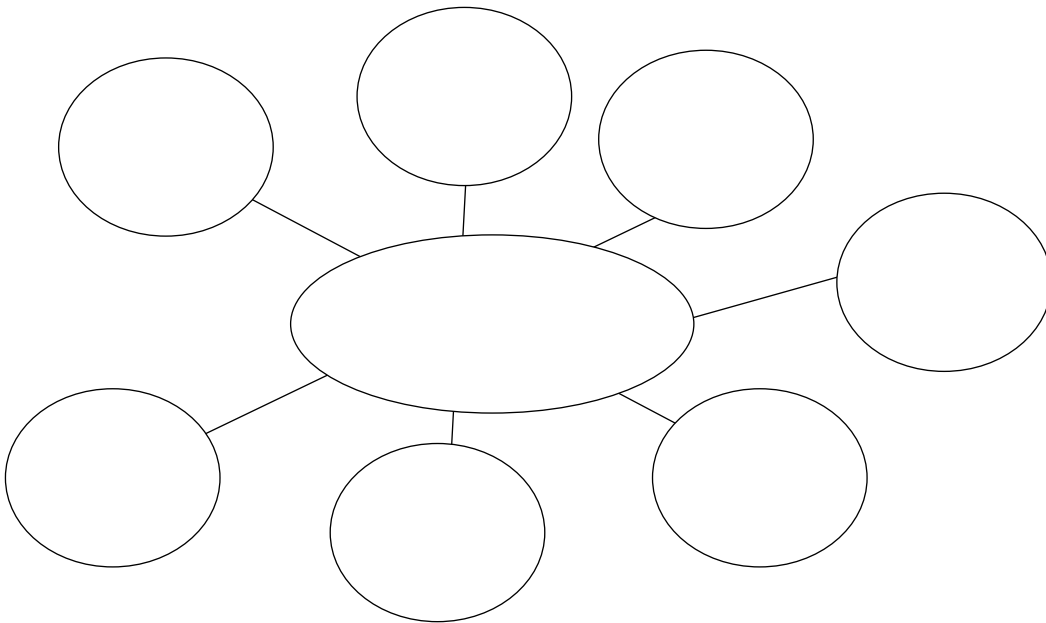
Gott er að gera hugtakakort áður en þú byrjar að skrifa.

Eftirfarandi getur ef til vill hjálpað þér að byggja upp frásögn þína.

Upphaf: Segðu frá því hvert þú flytur og hvers vegna.

Miðjan: Lýstu nýjum aðstæðum og umhverfi sem eru öðruvísi en þú átt að venjast. Hafðu í huga nýjar og framandi aðstæður sem þú lendir í af því að þú ert öðruvísi en flestir í kringum þig.

Endir: Hvernig gengur að aðlagast nýjum heimkynnum og hvernig líst þér á?



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

Kynþáttafordómar geta birst í hegðun, talsmáta eða athöfnum. Hegðunin bitnar á fólki, ýmist því í hag eða óhag eftir hörundslit þess, menningu eða þjóðerni. Oft er sagt að kynþáttafordómar spretti af vanþekkingu.

Stundum geta kynþáttafordómar orðið að einelti.

Við tölum um einelti þegar einstaklingur verður aftur og aftur fyrir neikvæðu og óþægilegu áreiti, eins eða fleiri, og á erfitt með að verja sig.



Það er til dæmis einelti þegar eitthvað af eftirtöldu er framkvæmt ítrekað:

- Uppnefningar og baktal.
- Sögur búnar til gagngert til að koma öðrum í vandræði.
- Fólk hvatt til að spjalla ekki við eða verða vinur ákveðinna einstaklinga.
- Þegar grín er gert að öðrum vegna útlits eða þyngdar.
- Hæðst að menningu, trú eða húðlit einstaklings.
- Grín gert að fötlun eða heilsuleysi.
- Þegar ákveðnir einstaklingar fá ekki að vera með í leikjum.
- Ítrekað gert grín að einstaklingi sem tekur það nærri sér.
- Illkvittin sms skilaboð, færslur á facebook eða netpóstur.
- Þegar neitað er að vinna með ákveðnum einstaklingum í skólanum.
- Eigur annarra eyðilagðar.
- Líkamlegar meiðingar, sparkað, slegið, hrækt eða fellt.

Getur þú bætt við þennan lista?

Er munur á stríðni og einelti?

Hvítt og svart er dæmi um andstæður.

Skáld nota oft andstæður til að magna kraft orðanna.

Andstæður draga fram skarpan mun.

Í þessari setningu má bæði sjá andstæður og líkingar.

Einn er hugaður eins og ofurhetja en annar er hræddur líkt og héri.

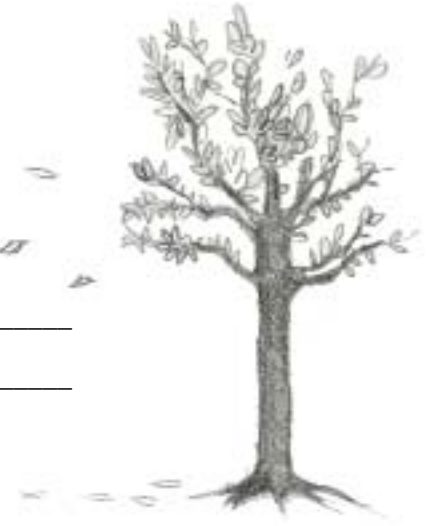
Í ljóðinu Haust teflir höfundur fram andstæðunni sveit og borg.

Hvernig er sveitinni lýst?

Hvernig er borginni lýst?

Hverjar eru andstæðurnar og hvernig birtast þær í ljóðinu?

Í ljóðinu birtast margar myndir í orðum. Auðveldlega er hægt að sjá þær fyrir sér. Veldu eina mynd sem þú sérð fyrir þér og teiknaðu hana. Skrifaðu texta undir myndina.



Skúla Bjartmari fannst það ósanngirni hjá Títusi að hlaupa til eiganda síns, gömlu konunnar á Nýlendugötunni og leggja niður skottið þegar hann nálgast húsið. Hann sem gerði ekkert af sér og nú hefur Skúli á tilfinningunni að gamla konan haldi að hann hafi meitt hundinn. Í sögunni hafði Skúli lofað Júlla að kjafta ekki frá. Núna breytum við atburðarásinni í sögunni og látum Skúla senda *Katrínu*, eiganda hundsins, sendibréf þar sem hann skýrir frá því sem gerðist í raun og veru.

Hjálpaðu Skúla Bjartmari að skrifa bréfið.

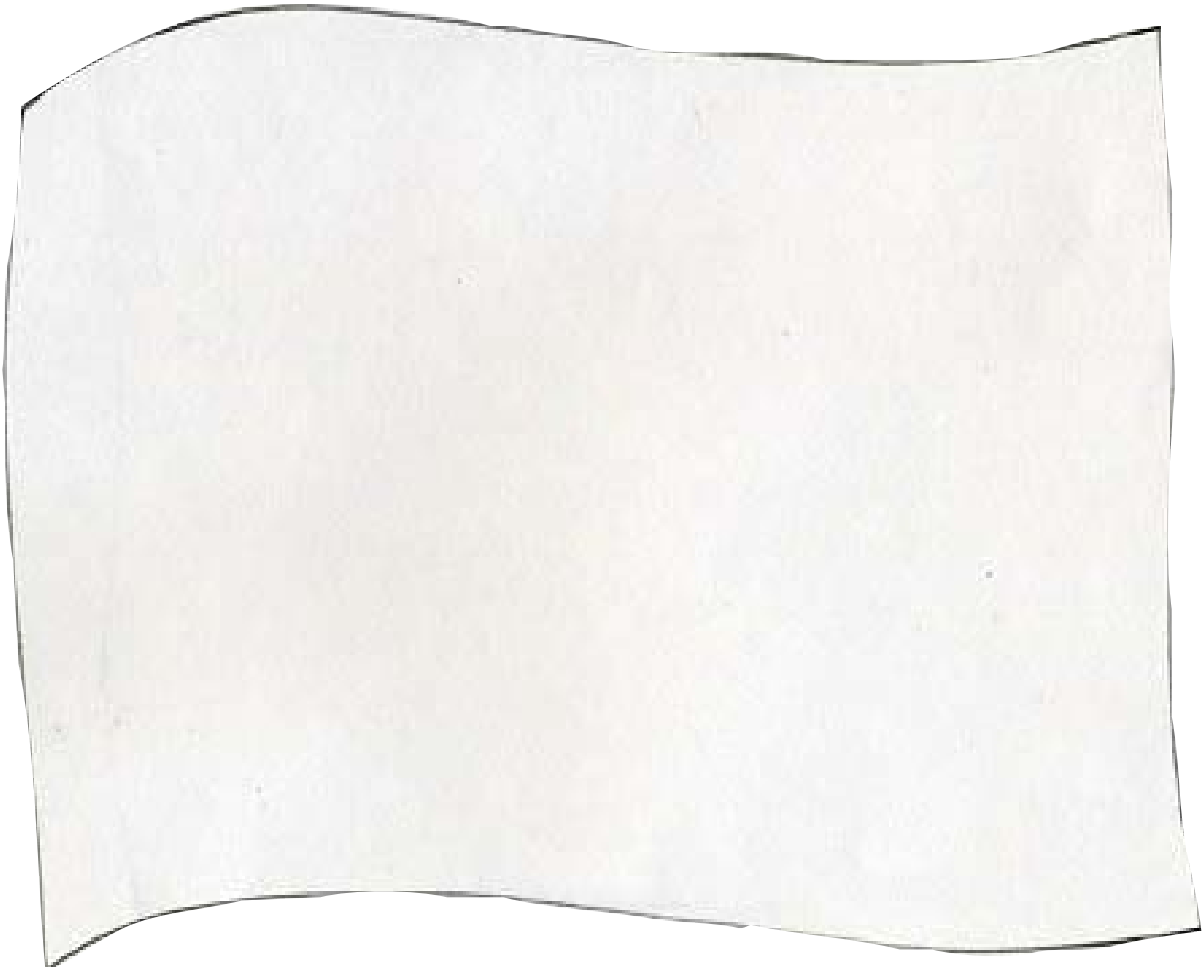
- Hugaðu vel að uppsetningu bréfsins.
- Staður og dagsetning komi fram efst í hægra horni.
- Í bréfum þarf að heilsa og kveðja samkvæmt ákveðinni hefð og fer það eftir því hvort um persónuleg bréf er að ræða eða formleg bréf sem send eru til stofnana eða fyrirtækja.
- Bréfið til Kristínar er persónulegt bréf og Skúli vill gera þetta vel og vera kurteis.

Dæmi um hvernig þú getur byrjað.

Kæra Katrín Eyravík 20. 10. 2010

Ég heiti Skúli Bjartmar og er strákurinn sem er nýfluttur með fjölskyldu minni í húsið þitt. Mig langar til að segja þér frá því...

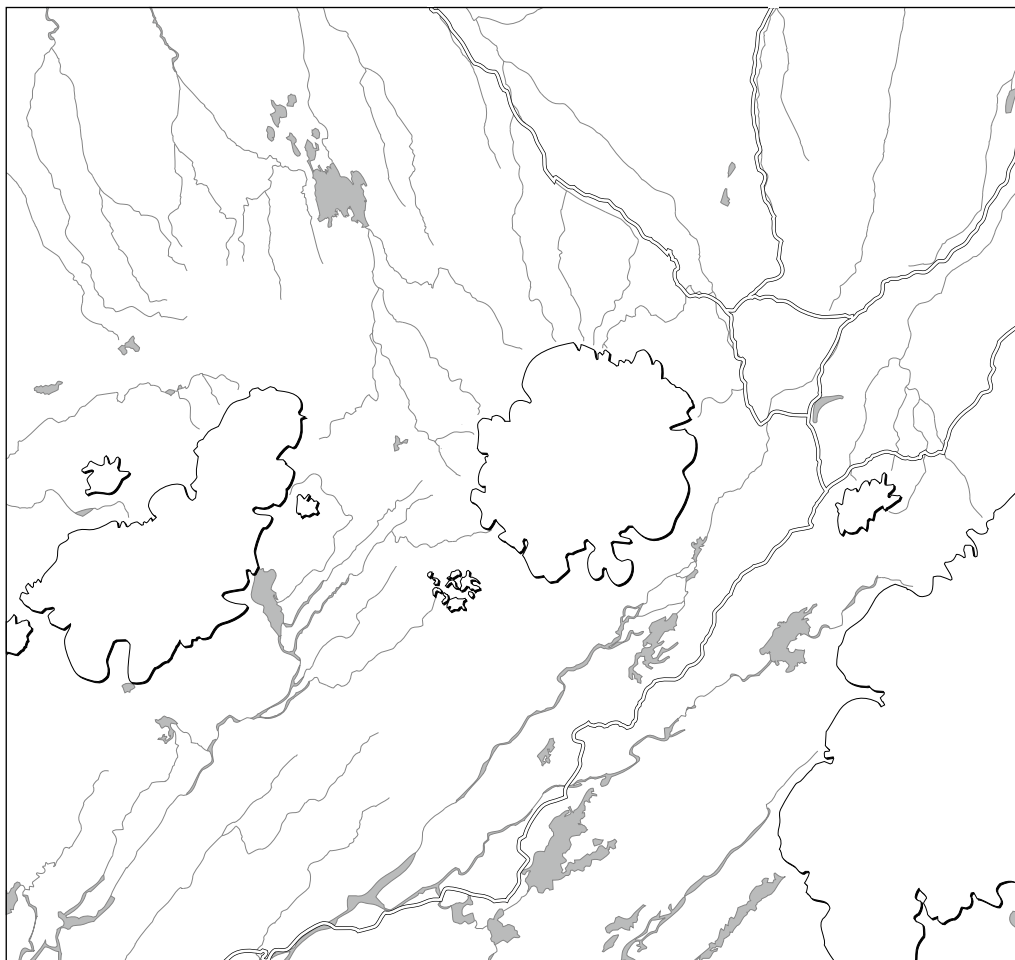
Með vinsemd
Skúli Bjartmar



Leiðin yfir Sprengisand er bæði gömul og ný. Hún var allmikið farin fyrr á öldum og enn þann dag í dag leggja margir ferðamenn leið sína þangað. Hún liggur yfir hálandi Íslands milli Norður- og Suðurlands. Eldra nafn á Sprengisandi er Gásasandur sem merkir Gæsasandur. Áður fyrr olli það erfiðleikum að á leiðinni var lítið sem ekkert gras fyrir hesta að bíta og þurfti fólk að flytja allt hey með sér. Hestar voru jú aðalfararskjótarir. Stórfljót voru einnig á leiðinni, sem vaða þurfti yfir, og við þetta bættist hræðsla við drauga og illar vættir. Það tók þrjá sólarhringa ef vel gekk að fara á milli byggða á hestum.

Fyrsta ferðin með bíl yfir Sprengisand var farin árið 1933 og tók sex daga. Núna er þetta dagleið og helsti farartálminn jökulárnar sem eru óbrúaðar og geta verið straumharðar, eins og Nýjadalsá og Hagakvísl.

Merktu inn á kortið leiðina sem leiðangursmenn fóru yfir Sprengisand og skrifaðu helstu örnefni sem finnast á leiðinni. Notaðu tvo liti, annan fyrir örnefni sem koma fyrir í ljóði Gríms Thomsen og hinn litinn fyrir önnur örnefni sem þú finnur í kortabókinni þinni.



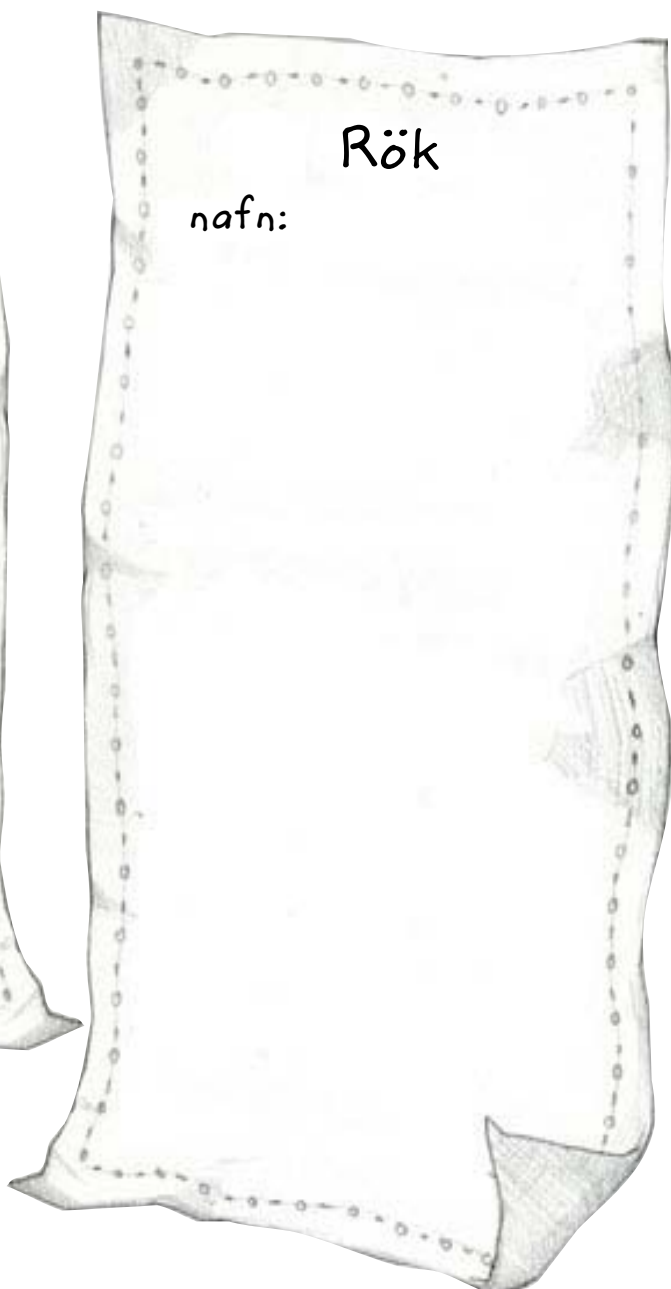
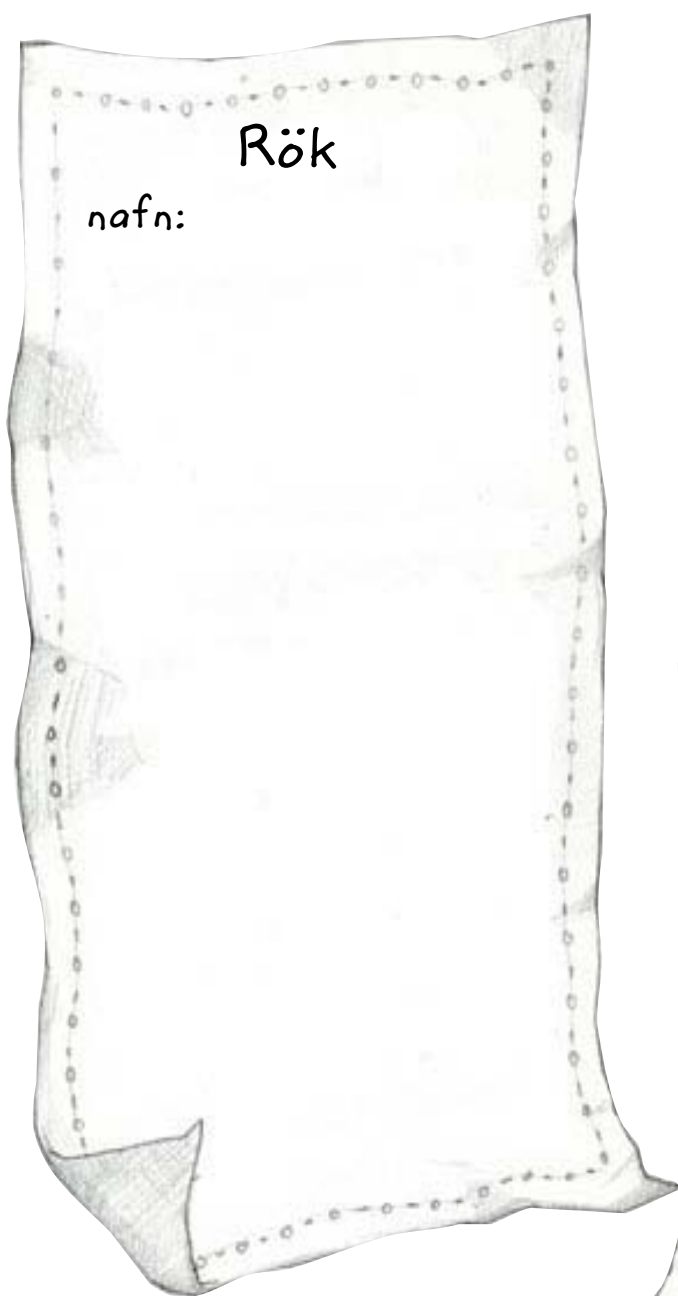
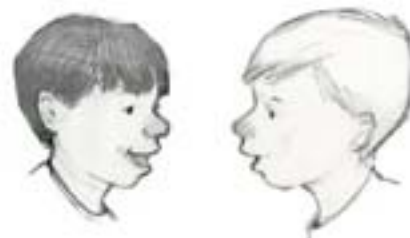
Samtal er sett upp á ákveðinn hátt og er öðruvísi en venjuleg frásögn. Leikrit einkennast af samtalsformi. Þegar þú skrifar samtal þarftu að setja þig í spor þess sem talar hverju sinni og ímynda þér hvað hann segir. Þá þarf að setja sig vel inn í aðstæður persónanna sem tala saman og reyna að hugsa eins og þær.

Nú skaltu breyta fyrsta hluta sögunnar Álfadans á nýársnótt í samtal.

Bræðurnir rífast um það hvort huldufólk sé til eða ekki.

Reyndu að láta þá báða færa rök fyrir máli sínu.

Gefðu bræðrunum nafn.





Höfuðáttirnar eru fjórar: **Suður – Vestur – Norður – Austur.**

Mörg *gatnamót hafa krossgötur*. Þar sem götur úr fjórum áttum mætast eru krossgötur.

Kirkjur eru víða um landið og margar í sveitum landsins. Ætli það sé í raun og veru til staður á Íslandi eða annars staðar í heiminum þar sem fjórar kirkjur geta sést í einu eins og í sögunni?

Nú skaltu ímynda þér að þú sitjir á krossgötum og álfar koma, einn af öðrum, úr öllum höfuðáttunum. Þeir biðja þig að koma með sér og freista þín með einhverjum tilboðum eða hlutum.

Búðu til samtal þar sem þú ert aðalpersónan og þarft að svara öllum sem koma og freista þín. Þú mátt líka hafa samtal þar sem þú lætur undan freistingunni. Hvað gerist þá?

Dæmi um hvernig þú getur byrjað:

Álfkona úr suðri: *Ég sé að þú situr hér og lætur þér leiðast, viltu ekki koma með mér?*

Ég: _____

Álfur/Álfkona: _____

Ég: _____

Álfur/Álfkona: _____

Ég: _____

Álfur/Álfkona: _____

Ég: _____

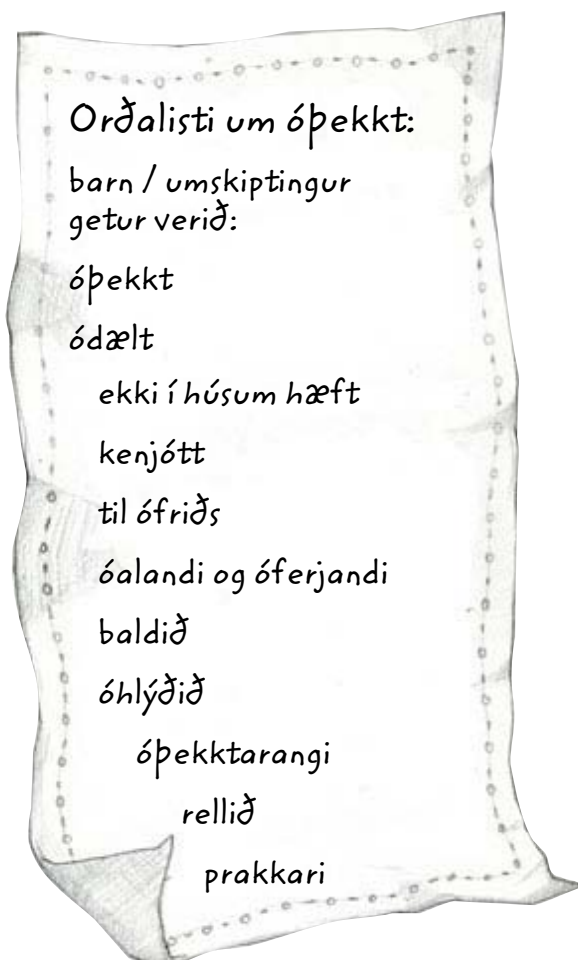
Þjóðsaga er saga sem hefur gengið í munnmælum áður en hún var skráð. Hún hefur oftast fáar persónur sem eru nafngreindar og sögusviðið er þekkt. Viðfangsefnið er venjulega úr raunveruleikanum og eitt atriði tekið fyrir. Þjóðsaga lýsir jafnan samskiptum fólks við álfa, tröll, ýmsar aðrar kynjaverur eða óblíða náttúru. Setningar eru oft stuttar og sagan yfirleitt ekki löng. Algengt er að stuðlar séu í setningum. Þjóðsögur enda ekki alltaf vel.

Þegar barn er mjög óþekkt er stundum sagt að það hegði sér eins og umskiptingur. Það er vegna þess að barnið hegðar sér ekki eins og það er vant að gera. Í sögum um umskiptinga greip fólk þá á bænum oft til þess ráðs að berja umskiptinginn þangað til álfkonunni þótti nóg um og forðaði álfabarninu undan ofbeldinu.



Prófaðu núna að semja sögu um umskipting.

- Hafðu fáar persónur og eitt ákveðið viðfangsefni.
- Málsgreinar eiga að vera stuttar og sagan ekki mjög löng.
- Prófaðu að nota stuðla í nokkrum setningum.
- Þjóðsagan þín má gjarnan gerast í nútímanum.
- Mundu að það þarf að vera inngangur, miðja og endir.



Ævintýri og þjóðsögur eiga margt sameiginlegt og er stundum erfitt að greina á milli.

- Ævintýri hafa flakkað á milli landa, breyst og aðlagast eftir heimkynnum.
- Ævintýri eru yfirleitt lengri en þjóðsögur.
- Ævintýri gerast yfirleitt í ímynduðum heimi og innihalda oftast en ekki galdra eða töfra.
- Ævintýri eru sögð til skemmtunar og ekki er ætlast til að fólk trúi þeim.
- Ævintýrin enda alltaf vel fyrir aðalpersónuna sem er góð.
- Í ævintýrum eru andstæður alltaf til staðar: góður/vondur, ríkur/fátækur, fallegur/ljótur.
- *Talan þrír er algeng: þrjár þrautir, þrír synir, þrjár dætur.*
- Algengar setningar eru notaðar sem finnast í öðrum ævintýrum.

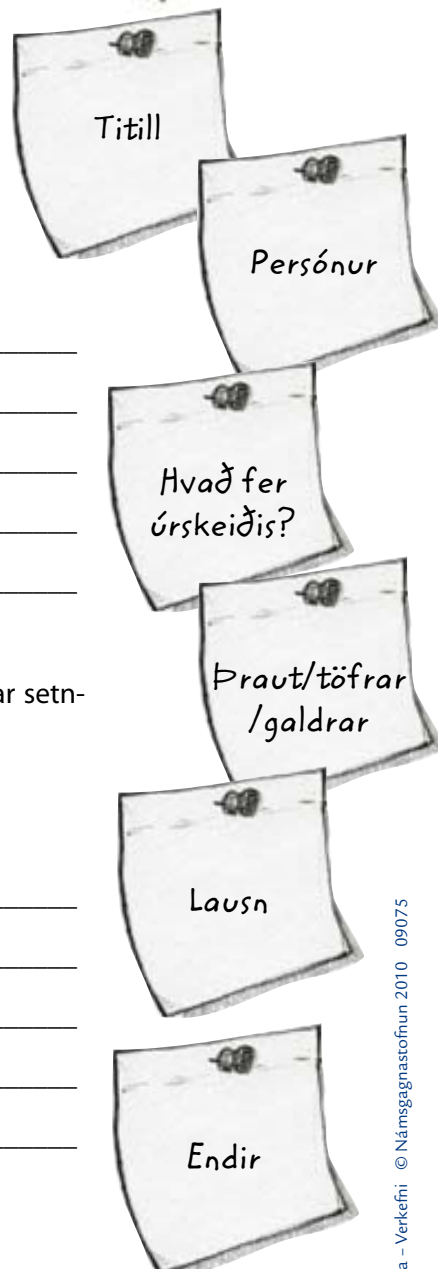


Skrifaðu niður nokkrar setningar sem þú þekkir úr ævintýrum.

Þeðu þínar setningar saman við þær sem skólafélagar þínir skrifuðu niður.

Skrifaðu ævintýri og hafðu einkenni þeirra í huga. Notaðu nokkrar algengar setningar úr ævintýrum í þínu ævintýri.

Einu sinni ...



Sterkar andstæður birtast í ævintýri Jónasar Hallgrímssonar Stúlkan í turninum.

- gott og illt
- ljós og myrkur
- nótt og dagur
- frelsi og ánauð

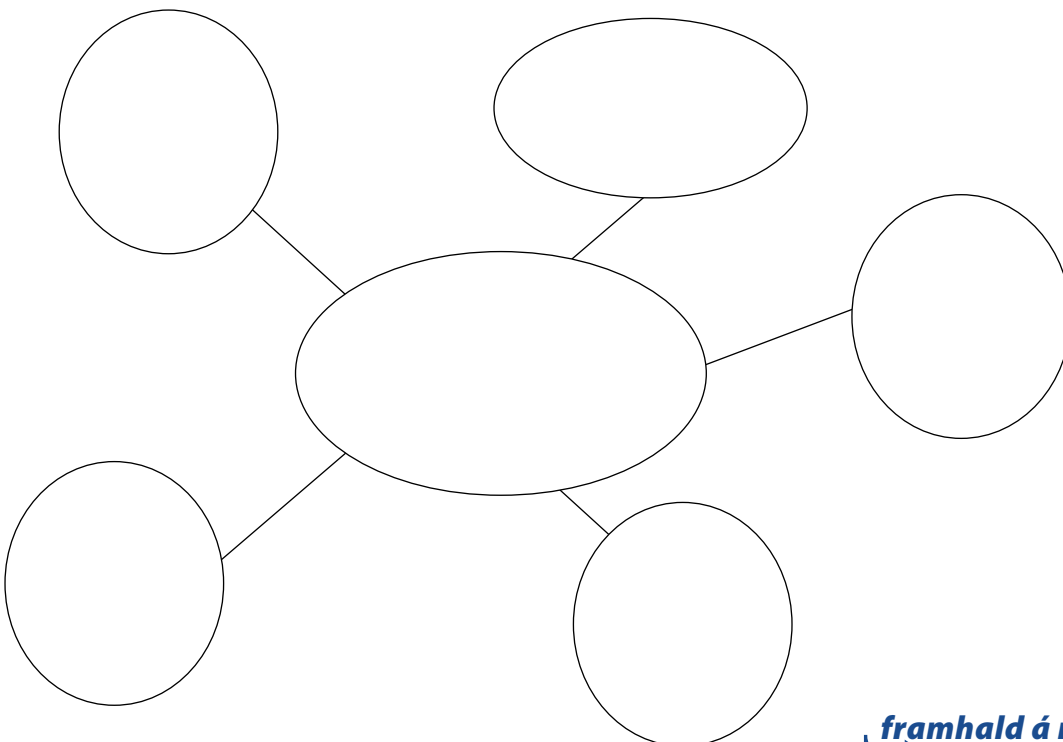
Sagan er spennandi og nær hámarki þegar stúlkan er um það bil að velja nóttina og breytast í leðurblöku.

Gerðu lista yfir andstæður sem hægt er að nota í ævintýrum.

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Prófaðu að semja hrollvekju í ævintýrastíl. Mundu að hafa einkenni ævintýra í huga og notaðu einhverjar af andstæðunum sem þú skráðir. Hugaðu að upphafi, miðju og endi.

Gerðu hugarkort eða orðalista áður en þú byrjar.



Hljóð

- brak
- ískur
- drunur

Veður

- þungbúið
- drungalegt
- dimmt
- kalt
- napur vindur
- rigningarúði
- þokuslæða
- eldglæringar

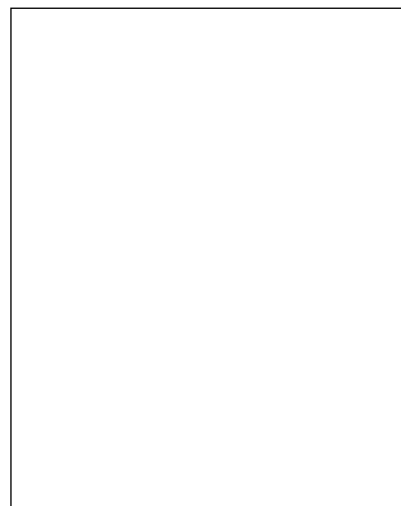
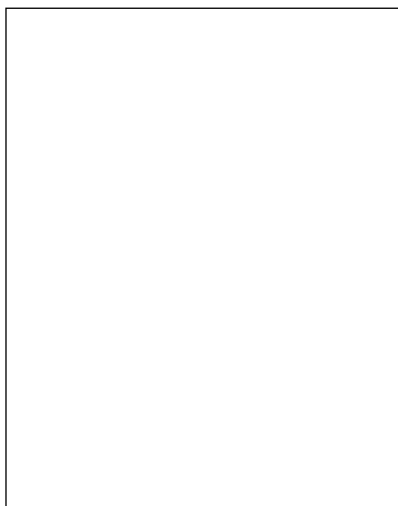
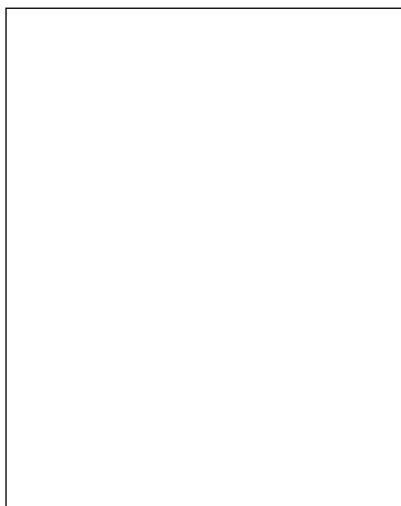
Lýsingarorð

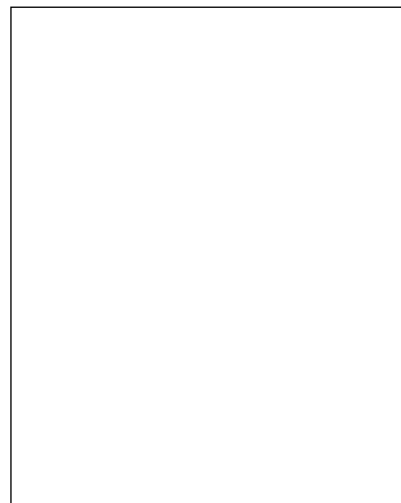
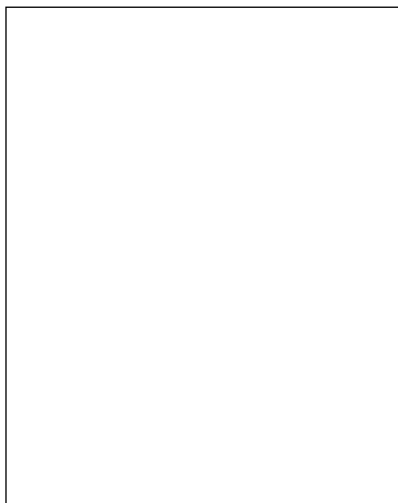
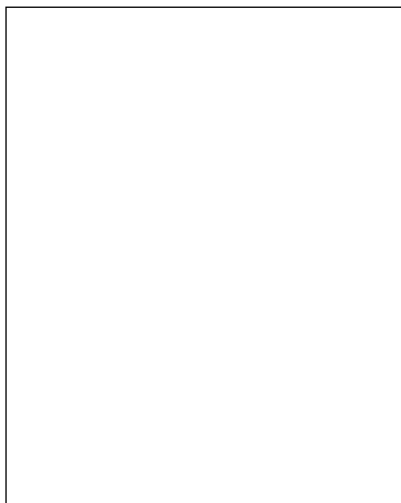
- hrörlegt
- draugalegt
- skuggalegt
- óhugnanlegt
- niðurnítt

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

Saga lífsins á jörðinni og þróun er spennandi viðfangsefni. Margar ólíkar kenningar hafa komið upp um hvernig þessi þróun hefur átt sér stað. Trúarlegar kenningar eru til að mynda ólíkar vísindalegum kenningum um þróun lífs á jörðinni.

Gerðu myndasögu um þróun lífs á jörðinni og skrifaðu myndatexta undir myndirnar þínar. Þú getur stuðst við textann í Blákápu og ef þú hefur meiri fróðleik en þar stendur máttu bæta honum við.



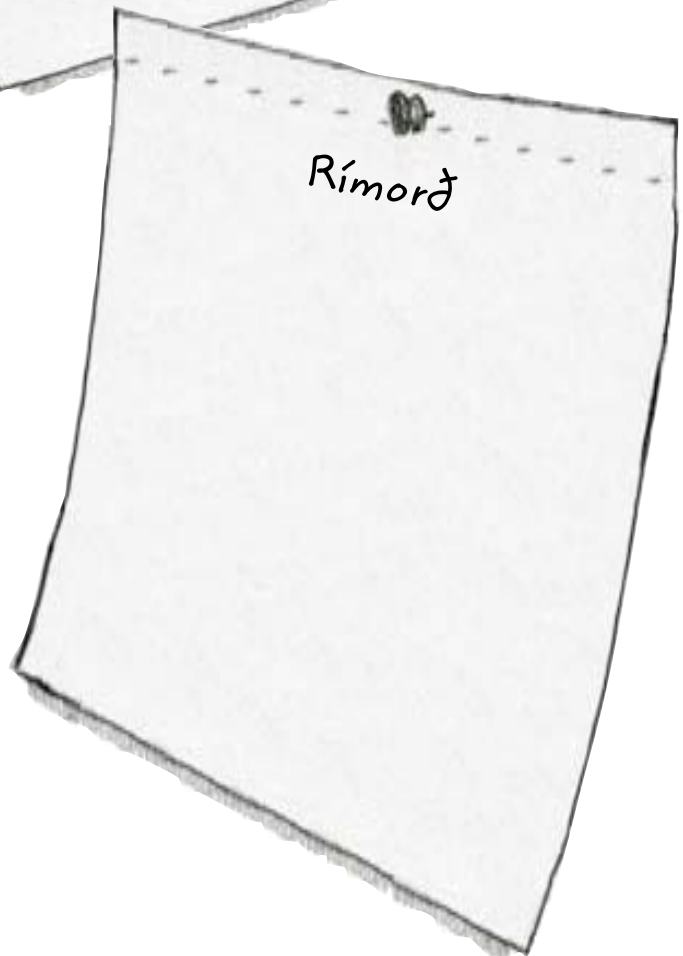


Pula er ljóð í frjálsu formi, oft nokkuð löng og ekki skipt í erindi. Ljóðlínur eru mislangar, sumar bara eitt orð. Stundum eru stuðlar og stundum ekki.

Oft er ekkert endarím, en stundum er endarím í nokkrum línunum.

Pulur voru oft notaðar sem barnagælur til að skemmta börnum og hafa ofan af fyrir þeim.

Nú koma kýrnar
og klóra á sér brýrnar.
Nú koma ærnar
og klóra á sér tærnar.
Nú koma lömbin,
svöng er í þeim vömbin.
Nú kemur féð,
klórar á sér hnéð.
Nú koma nautin,
þau éta grautinn.
Nú koma hestarnir
og vel ríða prestarnir!



Skoðaðu fleiri pulur í bókum á bókasafninu eða í skólafunni.

Prófaðu að semja barnapulu. Áður en þú byrjar að skrifa skaltu ákveða um hvað pulan þín á að vera.

Skrifaðu síðan orðalista og nokkur rímorð. Þegar því er lokið skaltu hefjast handa.

Kötturinn sem fór sínar eigin leiðir Rudyard Kipling

BLÁKÁPA
bls. 120–130



Kettir eru skynsamar skepnur og láta ekki vaða yfir sig.

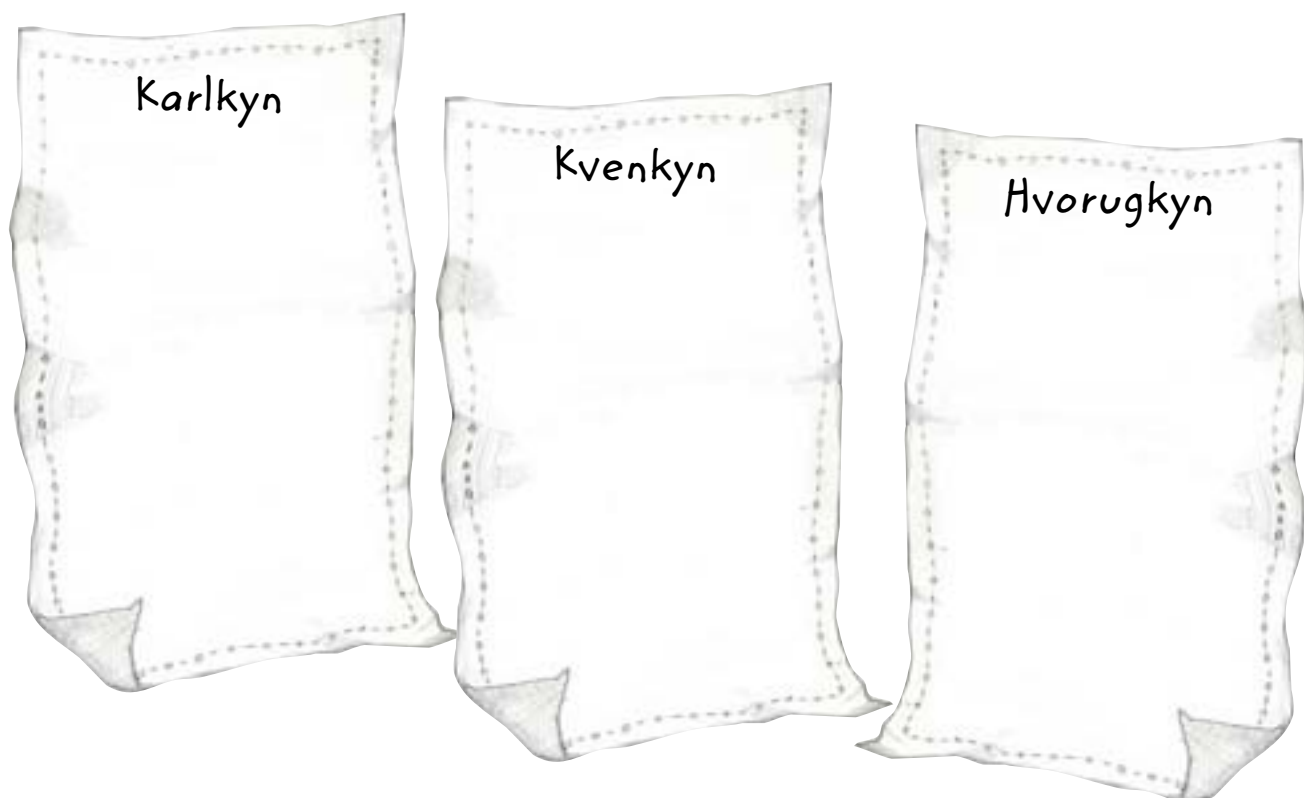
Á Íslandi hefur kötturinn fylgt manningum allt frá landnámi. Fyrr á öldum voru kettir verðmæt útflutningsvara og fékkst hærra verð fyrir skinn katta en kindu. Kettir hafa einnig það mikilvæga hlutverk að halda rottum og músum frá mannabústöðum.

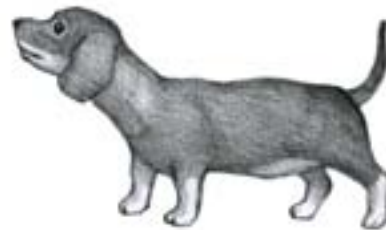
Á heimasíðu Fjölskyldu- og húsdýragarðsins eru ýmsar upplýsingar um dýrin. Þar stendur eftirfarandi um ketti: „Eins og flestir vita þá fer kötturinn sínar eigin leiðir og því tilviljun háð hvort hinn almenni gestur sjái kettina í garðinum. Þeir búa með starfsfólkinu í skrifstofuhúsnæði garðsins og una sér þar vel meðal ljósritunarvéla og skrifborðsstóla.“

Mikið er um endurtekningar í sögunni Kötturinn sem fór sínar eigin leiðir. Þegar höfundur notar endurtekningar vill hann leggja sérstaka áherslu á það sem er endurtekið.

Skrifaðu upp setningar sem oft eru endurteknaðar í sögunni.

Finndu öll samsettu orðin sem byrja á villi- og flokkaðu eftir kyni (karlkyn, kvenkyn, hvorugkyn).



Ljóð um dýr í Blákápu:**Veldu eina sögu eða ljóð og leystu verkefnin.****Hesturinn minn. Sólrún Melkorka Maggadóttir, bls. 133****Hundurinn krás í kjafti ber. Páll Vídalín, bls. 135****Einmana. Haraldur Logi Hringsson, bls. 137****Á afmæli kattarins. Jón Helgason, bls. 138****Veðrið. Guðjón Hauksson, bls. 143****Hreiðrið mitt. Þorsteinn Erlingsson, bls. 147**

Margir eiga gæludýr eða hafa átt gæludýr, jafnvel fleiri en eitt. Aðrir vilja gjarnan eiga gæludýr en geta það ekki af því þeir búa í fjölbýlishúsi eða eru með ofnæmi fyrir dýrum. Sumir hafa engan áhuga á að eiga dýr en hafa kannski gaman af því að sjá dýr og fylgjast með þeim.

Hvaða gæludýr langar þig til að eiga og hvers vegna?

Prófaðu að semja ljóð um dýr. Það getur verið dýr sem þú hefur áhuga á þó þú eigir það ekki. Þú getur sett mynd af dýrinu í rammann.

Málshættir eru oft eins og dæmisögur. Þeir innihalda heilræði um æskilega hegðun. Málshátturinn, *Morgunstund gefur gull í mund*, gefur til dæmis til kynna að betra sé að vakna snemma og nýta morguninn vel en að sofa og láta ekkert verða úr morguninum.

Finndu málshætti sem passa við dæmisögur Esóps. Kannski getur þú fundið marga málshætti um sumar sögurnar. Segðu líka frá því hvernig málshátturinn passar við söguna.

Tvær geitur

Efni og skuggi

Varðhundurinn og úlfurinn

Veika ljónið

Minningar geta verið margvíslegar. Sumar eru góðar en aðrar geta verið þannig að maður vill helst gleyma þeim. Hvort sem minningar eru góðar eða slæmar er stundum gott að rifja þær upp.

Segðu frá minningu úr þínu eigin lífi. Hún getur verið um vin, einhvern í fjölskyldunni eða dýr.

Hafðu minningarbrotið í formi sögu og mundu eftir inngangi, miðju og endi. Mundu að gefa sögunni nafn.

Þinn sögurammi

Sögurammi
Lilju

Óðinn og
bræður mínir

Þegar ég
hjálpaði
til við að
ná í hestinn

ég var
hreykin af
frammistöðu
minni

Mig langar til að segja ykkur ofurlítið frá ...

Í frásögninni um fósturbörnin hennar kisu eru það lítill hvolpur og þrjár andarungar sem læðan tekur í fóstur og annast jafn vel og kettlinginn sinn. Móðurlausir hvolpurinn og andarungarnir voru sannarlega heppnir. Ekki er sjálfgefið að finna læðu sem er jafn umhyggjusöm og svo varð samkomulagið líka gott á milli allra. Stundum les maður í blöðum eða sér í fréttum álíka sögur þar sem dýr tekur að sér afkvæmi annarrar dýrategundar.

Prófaðu að finna frétt eða frásögn af dýri sem tekur að sér afkvæmi annars dýrs. Segðu frá og mundu að geta um heimild, hvar þú fannst fréttina eða hver sagði þér frá. Ef þú finnur mynd þá væri gaman að hún fylgi frásögn þinni.



Í ljóðunum Veðrið og Óveðrið er hvasst og hlutir fjúka. Í lok ljóðanna er eitthvað jákvætt, kötturinn kemur óvænt í heimsókn og húsið sem fauk í heilu lagi heilsar upp á hin húsin. Þarna ná ungu höfundarnir að búa til skemmtilega stemningu. Ljóðformið er frjálst þó endarím sé notað og orð endurtekin.

Til er japanskt ljóðform sem inniheldur augnablik úr náttúrunni, oft tengt ákveðnum árstíðum, veðri eða dýrum. Það heitir hæka og er ljóðið aðeins þrjár ljóðlínur og ekkert rím. Ákveðinn atkvæðafjöldi er í hverri línu, þannig að í fyrstu línu eru fimm atkvæði, í næstu línu eru sjö atkvæði og síðan aftur fimm atkvæði.

1. lína – 5 atkvæði
2. lína – 7 atkvæði
3. lína – 5 atkvæði

Hér eru dæmi um japanskar hækur sem Helgi Hálfánarson þýddi.

Þar tókst kettlingnum
eitt andartak að halda
laufinu föstu.

Þarna trítlar barn
á sínum smáu fótum
yfir grænt grasið.



Prófaðu að semja hæku/hækur. Þú getur nýtt þér spurnarorðin hver, hvað, hvernig eða hvenær þér til hjálpar og síðan í lokin talið atkvæðin og breytt ef þú þarft.

Mannanöfn úr Gylfaginningu eru vinsæl og hafa verið notuð á Íslandi alla tíð. Nöfn yfir dýr, staði og ýmis fyrirbæri eru líka notuð en kannski ekki um það sama og í sögunni. Staður Óðins á himni heitir Valhöll. Á Þingvöllum var hótél sem hét Valhöll. Það er til verslun sem heitir Nóatún og fyrirtæki sem heitir Frigg og framleiðir sápu.

Veldu a.m.k. sex sérnöfn til viðbótar úr sögunni og fáðu þeim nýtt hlutverk, hvort sem þau eru þegar til eða ekki.

Dæmi:

Nóatún

matvöruverslun

- _____
- _____
- _____

Valhöll

hótél

- _____
- _____
- _____

Freyja

sælgæti

- _____
- _____
- _____



- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____

- _____
- _____
- _____

Sagan um konurnar tvær og eiginmenn þeirra minnir óneitanlega á söguna um nýju fötin keisarans eftir H.C. Andersen. Karlarnir í sögunum eru trúgjarnir. Þeir treysta betur á dómgreind annarra en sína eigin. Hjá konunum kemur líka fram metingur, þ.e. hvor þeirra eigi vitlausari eiginmann.

Metingur kemur víða við og þið hafið örugglega heyrt sögur af krökkum sem metast um það hvor þabbinn sé sterkari eða hvaða amma baki bestu pönnukökurnar.

Um hvað metast krakkar í dag?

Ræðið saman í bekknum um meting og skráið niður það sem kemur fram.

Hvað finnst þér um það að metast?

Hefur þú lent í vandræðum af því að þú trúðir því sem aðrir sögðu? Segðu frá.

Sögurnar um Nasreddin eru tyrkneskar dæmisögur sem sitthvað er hægt að læra af. Þær eru líka spaugilegar. Sögurnar eru mörg hundruð ára gamlar og samt er enn þá hægt að læra af þeim og einnig hlæja.

Þó auðveldlega sé hægt að brosa að furðulegum uppátækjum og tilsvörum Nasreddins þá vaknar jafnan spurning um hvers vegna hann brást við á þann hátt sem hann gerði.

Nú skaltu reyna að svara eftirfarandi spurningum um sögurnar af Nasreddin. Ef þú getur svarað þeim hefurðu jafnframt komist að boðskap þeirra. Berðu þín svör saman við svör skólafélaga þinna.

Enginn gerir svo öllum líki

Hvernig fer þegar reynt er að gera öllum til hæfis?

Ketillinn

Á hvern hátt er kastarholan (lítill skaftpottur) lykillinn að boðskap sögunnar um ketilinn?

Frakkarnir

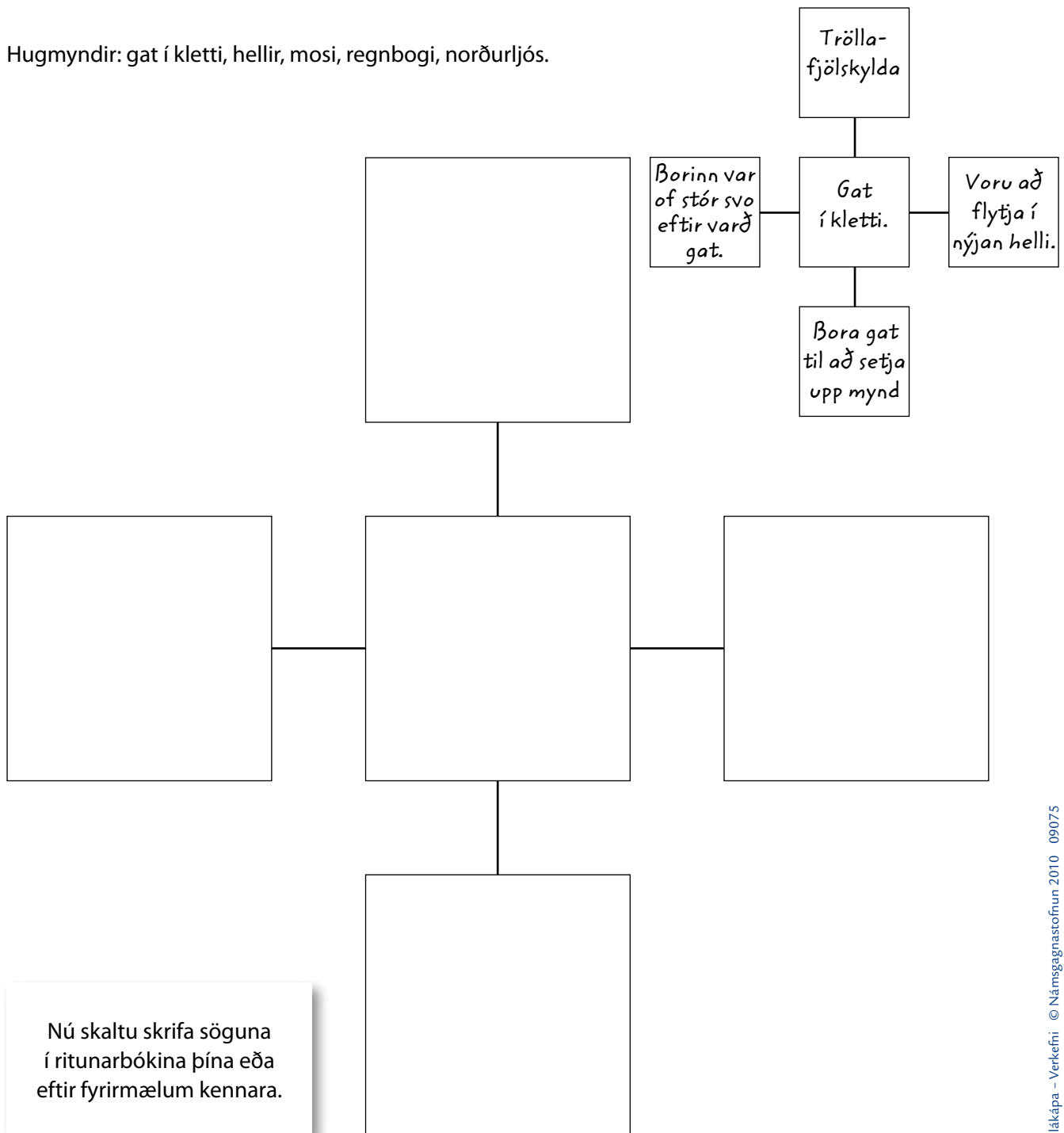
Hvers vegna gaf Nasreddin frakkanum sínum allan matinn í veislunni?

Sagan er þjóðsaga sem hefur líka einkenni goðsögu. – Sagan er einföld og persónur eru aðeins þrjár. Karlinn biður Kiðhús þrisvar sinnum um bætur fyrir snældusnúðinn. Vísur eru endurteknar. Sagan útskýrir í lokin náttúru fyrirbæri sem er eitt aðaleinkenni á goðsögum.

Hvítu og gulu dröfnurnar á steinunum í lok sögunnar eru algeng sjón á steinum í náttúrunni á Íslandi. Blettir þessir eru venjulega kallaðir skófir. Skófir eru fléttur, en þær eru sambýli sveppa og þörungna.

Finndu fyrirbæri í náttúrunni og prófaðu að búa til skýringu í anda goðsögu eða þjóðsögu um það. Búðu til hugmyndakort áður en þú byrjar að skrifa.

Hugmyndir: gat í kletti, hellir, mosi, regnbogi, norðurljós.



Sögurnar af Bakkabræðrum eru skemmtisögur og tilheyra þeim flokki þjóðsagna sem kallast kímni- og ýkjusögur. Þær hafa ekkert endilega boðskap og eru aðallega til þess að vekja hlátur. Stundum kemur einhver og hjálpar eða leiðbeinir vitlausu bræðrunum.

Þekkir þú fleiri sögur af bræðrunum Gísla, Eiríki og Helga?

Segðu frá og teiknaðu mynd úr sögunni. Ef þú þekkir ekki aðra sögu um bræðurna vitgrönnu getur þú endursagt sögu úr Blákápu eða fundið sögu um þá í öðrum bókum á bókasafninu.



Stundum eru gátur líka brandarar, eins og Hafnarfjarðarbrandararnir.

Undirbúðu þig undir brandaratíma í bekknum með því að skrá niður gamansögur, brandara og skrýtlur. Reyndu að finna brandara sem ekki er gáta.
