



Í öllu námi er mikilvægt að tengja nýja þekkingu og færni við það sem vitað er og kunnað fyrir. Þess vegna eru ævintýri afar heppilegt viðfangsefni í móðurmálskenndu fyrir alla aldurshópa. Frá unga aldri hafa börn haft kynni af ævintýrum og finnst gaman að hlusta á þau. Persónur eru einfaldar, skilin á milli góðs og illis eru skýr og hið góða nær ávallt yfirhöndinni.

Þemaverkefnið **Ævintýri** er fyrir 5. bekk og er áætlað að það sé unnið á 6–8 vikum. Það hefur reyndar verið prófað í yngri bekkjum en þá í mun einfaldari mynd. Aðalmarkmið verkefnisins er að kynna fyrir nemendum helstu einkenni ævintýra og vinna fjölbreytt verkefni með fjölgreindarkenningar Howard Gardners að leiðarljósi. Með þessum kennaraleiðbeiningum hafa verið að útbúin vinnublöð fyrir nemendur sem kennarar geta notað í tengslum við verkefnið. Þau eru hugsuð til að dýpka skilning nemenda á verkefninu og kenna þeim að skipuleggja vinnu sína. Verkefnablöðin eru sett upp með það í huga að kennari velji verkefni sem henta einstaklingum en ekki endilega öllum hópnum.

## Í verkefninu **Ævintýri** er fengist við eftirtalið

- ævintýri frá mismunandi löndum
- ævintýrastíl
- lestrarleikhús
- tengslanet (sociogram)
- sögukort (story map)
- bréf
- ljóð
- endursögn
- persónusköpun

## Meginmarkmið verkefnisins er að nemendur

- læri að safna verkum sínum í verkmöppu
- læri að setja sér markmið
- læri að skrifa um vinnuferlið, haldi leiðarbók
- átti sig á því hvernig hugmyndir að ritunarverkum kvikna og hvernig hægt er að vinna úr þeim
- læri mikilvægi þess að undirbúa vinnu sína
- læri hvernig ævintýri eru byggð upp
- geri sér grein fyrir sögusviði
- átti sig á innbyrðis tengslum persóna í skáldverkum



- læri að setja sig í spor annarra
- læri að skrifa bréf
- geti gert greinarmun á uppkasti og hreinritun
- læri sjálfstæð vinnubrögð
- verði færir um að nýta sér uppflöttirit svo sem réttritunarorðabækur og alfræðiorðabækur
- geti leiðrétt texta sinn út frá þeirri þekkingu sem er þeim tiltæk í stafsetningu og málfraði
- lesi daglega ævintýri að eigin vali
- æfi að sig í að lesa upphátt, lestrarleikhús
- meti vinnu sína

## Markmið – verkmappa – leiðarbók

Þegar kennari hefur kynnt verkefnið fyrir nemendum vinna þeir fyrsta vinnublaðið, *Kæri nemandi*. Þegar nemandur setja sér markmið þurfa þeir að tilgreina hvernig þeir ætla að ná því, til dæmis ef nemandi setur sér það markmið að lesa tíu ævintýri þarf hann að lesa að minnsta kosti tvö ævintýri á viku. Nemandinn þarf líka að tilgreina hverjir aðstoða hann við að ná markmiðinu. Það er mikilvægt að nemandur geri sér grein fyrir að markmið þeirra skipta máli og þess vegna ræða kennarar við þá sem einstaklinga eða í hópi um það hvernig gangi að ná þeim. Gott er að láta nemandur velja sér eitt eða tvö aðalmarkmið og skrifa þau á miða sem er límdur á vinnustöð þeirra. Þegar nemandi hefur sýnt kennara sínum að hann hafi náð settum markmiðum eru ný sett og síðan koll af kolli. Það er líka mikilvægt að kanna hvað nemandur vita um ævintýri til að geta áttað sig á hvaða þætti þarf að kenna og hvaða þekkingu nemandur hafa. Í verkefnaheftinu eru nemandur beðnir að skrifa kennaranum bréf um ævintýri og þá er líka hægt að sjá hvort þeir kunna að skrifa bréf en eitt af markmiðum verkefnisins er að kenna þeim það.

Að því loknu útbúa nemandur verkhöppu. Hlutverk verkhöppunnar er að nemandinn safnar reglulega verkefnum í hana meðan á verkefninu stendur (sjá *Skrifað í skrefum* bls. 66-86). Verkhöppuna má útbúa á einfaldan hátt:

- A2 karton sem er brotið í tvennt
- Brot tvö er 10 cm langsum
- Hefta á sinn hvorn endann.

Þá er komin mappa með tveim vösum. Annar vasinn er fyrir verk í vinnslu en hinn er fyrir verk sem er lokið. Það er mikilvægt láta nemandur taka upp þann vana að dagsetja öll verk sín.



Í verkefninu halda nemendur líka leiðarbók og er hún hluti af verkmöppunni. Í hana skrifa nemendur um vinnu sína, hvað gekk vel eða illa og hugleiðingar um verkefnið. Markmiðið er að nemendur skrái hjá sér þætti sem að verkefninu snúa og að þeir setji sér markmið í hverri viku sem eru metin í lok hennar. Þar sem verkefnið fjallar um ævintýri er gaman að láta nemendur útbúa verkmöppur og leiðarbækur sem tengjast þemanu. Nemendur myndskreyta verkmöppuna með þemað í huga og útbúa leiðarbækur sem eru til dæmis eins og froskar í laginu. Verkmappan og leiðarbókin hjálpa nemendum og kennara við lokamat á verkefninu. Með slíkri vinnu er verið að styrkja málgreind, rýmisgreind og sjálfsþekkingargreind nemenda.

## Skipulagning á verkefninu Ævintýri

Það er mikilvægt að nemendur kynnist ævintýrum frá ólíkum löndum vegna þess að þau endurspeglar menningu þeirra. Sem dæmi finnst nemendum afar sérstakt að Rauðhetta færi ömmu sinni vín á sjúkabeðinn en ævintýrið er frá Frakklandi og þar þykir það eflaust ekkert tiltökumál. Til að skapa umræður um ævintýri eiga nemendur að kanna meðal jafnaldra sinna hvaða ævintýri er í upphaldi hjá þeim og vinna úr niðurstöðum, til dæmis með því að gera súlurit. Sjá verkefnablöðin *Ævintýri-Könnun* og *Ævintýri-Súlurit*. Þegar nemendur hafa lokið við þau verkefni er nauðsynlegt að skoða niðurstöðurnar og ræða um hvers vegna sum ævintýri eru vinsælli en önnur.

Í hvert sinn sem ævintýri er lesið, annaðhvort í skólanum eða heima, er það rætt. Kennari skráir niður það helsta sem kemur fram í hverju ævintýri. Nemendur hafa vinnublöðin *Góður og vondur* og *Ævintýri-upphafssetningar* við höndina við lesturinn.

### Sjónum nemenda er aðallega beint að:

- heiti ævintýris
- upphafssetningu, sjá verkefni
- sögupersónum, sjá verkefni
- hvernig aðalpersónan kemur fram
- hegðun hennar
- hvað hún segir og gerir
- orðum sem koma fram í textanum
- lýsingum á persónum og stöðum
- flækju eða vandamáli
- töfrum og göldrum
- hversu oft eitthvað gerist
- lausn
- söguviði
- tíma



Tilgangurinn er að draga fram helstu einkenni ævintýra, orð sem notuð eru í þeim og persónulýsingar. Í tengslum við verkefnið er opnaður sérstakur ævintýraorðabanki sem nemendum er frjálst að leggja inn á. Markmiðið er að safna saman sem flestum ævintýraorðum. Helstu einkenni ævintýra samkvæmt bókinni *Eitt ég verð að segja*:

## Ævintýri

- Byrja oftast á *Einu sinni var*.
- Enda oftast á *Köttur út í mýri; Lifðu sæl til æviloka*.
- Andstæður; ríkur/fátækur, góður/illur, vitur/heimskur.
- Sagt frá öllum í byrjun (kynning) en síðan gerist eitthvað (ris) og það endar vel (lausn).
- Fáar persónur.
- Eru tímalaus og staðlaus.
- Barátta góðs og ills. Hið góða vinnur alltaf.
- Nöfn lýsa oft persónum.
- Tölurnar 3, 6, 9 og 12 koma oft fyrir.
- Sama setningin (vísan) kemur oft fyrir.

### Hópverkefni: Persónur og persónusköpun í ævintýrum

Það er mikilvægt að nemendur geri sér grein fyrir persónum og persónusköpun í bókmenntum. Eins og áður sagði eru persónur í ævintýrum einfaldar og þar af leiðandi gott að fást við þær. Hvernig eru til dæmis dæmigerð prinsessa, prins, kóngur, drottning, norn, risi, bóndasonur og -dóttir?

Ef við hugleiðum hvernig dæmigerðri prinsessu er lýst í ævintýrum:

Útlit	Hegðun
<ul style="list-style-type: none"><li>• Falleg</li><li>• Einkum með fallegt hár</li><li>• Er í fallegum fötum</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Er góð við alla</li><li>• Býr í höll</li><li>• Giftist prinsi</li><li>• Gerir það sem henni er sagt</li></ul>

Þannig lista er hægt að gera um allar „dæmigerðar“ ævintýrapersónur. Það er líka gaman að finna ævintýri þar sem persónur falla ekki í þennan flokk og til að mynda var Eyvör í ævintýrinu



*Stúlkan með boltann* ekki „dæmigerð“ prinsessa því að hún var ekki skynsöm og sparkaði bolta allan liðlangan daginn í stað þess að bera kórónu og sækja dansleiki. Það er líka nauðsynlegt að láta nemendur hugleiða hvernig hlutskipti kynjanna eru sett fram og mótuð. Oftar en ekki er það karlmaður sem er í höfuðhlutverkinu og er að bjarga varnarlausri konunni. Það er því miður ekki bara í ævintýrum sem konum er lýst sem varnarlausum persónum sem hugsa bara um útlitið og falleg fót. Því er mikilvægt að beina sjónum nemenda að þessum þætti ævintýra. Á vefnum *kistan.is* er grein eftir Dagnýju Kristjánsdóttur sem ber heitið *Það var einu sinni stelpa. Um prinsessur í gömlum og nýjum ævintýrum*, sem er gagnlegt fyrir kennara að lesa og líka hugleiðingar Huguárnar Hrannar Ólafsdóttur, 21. ágúst 2004).

### Sorgleg örlög Öskubusku

Kvöld eitt þegar ég sagði dætrum mínum söguna um Öskubusku áttaði ég mig á því að hún endar alls ekki vel. Eins og allir muna fer Öskubuska á ballið og dansar ALLT kvöldið við prinsinn. Þegar klukkan slær tólf tekur Öskubuska til fótanna og töfrafitin hverfa en af óútskýranlegum ástæðum hverfur ekki annar skórinn sem hún missti. Prinsinn á vísit að vera yfir sig ástfanginn og ákveður að leita að þokkadísinni. En hvað gerir hann til að sanna ást sína? Hann situr eftir heima og lætur þjóna sína fara út til að leita hennar!!! Og til að kóróna allt saman teiknar hann ekki mynd af henni eða lýsir útliti hennar heldur sendir hann þá með skó og heitir því að sú sem passar í skóinn verði brúður hans. Nú veit ég ekki hvernig skóstærðir voru í gamla daga en í dag nota oftast fleiri en einn sömu stærð og því álíka gáfulegt að senda einhvern með skó eins og að fara eftir háralit. Í raun má segja að þessi herkænska prinsins hafi verið einhver sú lélegasta sem hann hefði getað fundið upp.

Niðurstaðan af þessu öllu saman er sú að prinsinn hefur ekki aðeins verið órómantískur og latur (ef hann elskaði Öskubusku yfirleitt) heldur nautheimskur í ofanálag. Og í þetta samband anaði Öskubuska, beint úr öskunni í eldinn!

Nemendur á þessum aldri eru ákaflega fastheldnir á hugmyndir og endurspeglast það í ritun þeirra. Með því að fá nemendur til að ræða og hugleiða hlutverk kynjanna í bókmenntum er líkleggra að persónur í þeirra eigin verkum verði ekki eins litlausar og mótaðar inn í ákveðinn ramma. Nemendur skulu beðnir að nefna nokkrar bækur þar sem persónusköpunin er einföld og hugleiða hvaða áhrif það gæti haft á lesandann.

Í hópverkefninu persónur og persónusköpun er bekknum skipt upp í vinnuhópa og hver hópur hefur 4–5 ævintýri til að vinna úr. Ævintýrapersónum er skipt niður á hópana. Einn hópur hefur kónga, annar vondar persónur og svo framvegis. Hver hópur skráir hjá sér:

- heiti ævintýris
- sögupersónur
- hvernig aðalpersónu er lýst



- hegðun hennar
- hvað hún segir og gerir.

Persónurnar eru síðan teiknaðar og orð og lýsingar sem eiga við hverja persónu skrifaðar undir myndirnar. Hver hópur skrifar skýrslu um sína persónu og kynnir hana og teikninguna.

## Leikræn tjáning

Leikræn tjáning er mikilvægur þáttur í öllu skólastarfi og í þessu verkefni geta nemendur valið um fjölda ævintýra sem hægt er að setja upp í leikpátt eða vera með lestrarleikhús. Skilningur nemenda á persónusköpun, sögupersónum og söguatburðum dýpkar með því að láta þá vinna slíka vinnu. Þegar hópur setur upp leiksýningu geta allir nemendur fundið verkefni við hæfi. Það þarf að útbúa sviðsmynd, sjá um hljóð og búninga, skipuleggja tónlist, gera auglýsingar og fleira í þessum dúr. Í stað þess að setja upp leikrit er hægt að vera með lestrarleikhús sem er einfaldara form. Í lestrarleikhúsi er lögð áhersla á að nemendur æfist í góðum upplestri. Nemendum er skipt í hópa eftir hlutverkum í verkinu sem á að lesa upphátt. Hver hópur les upphátt eitt ævintýri. Lesarar lesa upp úr handriti eða bók sem þeir halda á. Gott er að aðgreina þær persónur sem verið er að fjalla um með því að útbúa sérstaka kápu utan um bókina. Sá sem les töframmanninn gæti t.d. búið sér til kápu með svörtum strýtulaga hatti, Rauðhetta er með rauða kápu, úlfurinn með loðna o.s.frv.

Lesarar í lestrarleikhúsi sitja yfirleitt á stólum, kössum, kollum eða á gólfinu. Þeir ættu aldrei að sitja eða standa í röð því að það er leiðinlegt fyrir þá sem horfa á og gerir lesurum erfitt fyrir að nota þá leikmuni sem til staðar eru. Leikararnir ættu að reyna að dýpka sviðið og forðast allar óþarfar hreyfingar sem draga athygli frá textanum. Ef persóna í ævintýrinu er að fara í ferðalag þá ætti hún ekki að ganga þvert yfir gólfið heldur ganga á staðnum. Leikarar eiga aldrei að horfa hver á annan heldur finna sér punkt fyrir ofan áhorfendur til að horfa á. Á þennan hátt getur lesandi lifað sig betur inn í hlutverkið og „séð“ það fyrir sér. Með því að horfa til áhorfenda og beina máli sínu til þeirra eru meiri líkur á að lesarinn tali nógu hátt og að áhorfendur taki meiri þátt í verkinu eða leiklestrinum.

Góð raddbeiting er aðall lestrarleikhússins. Það skiptir ekki máli hversu góður textinn er, ef hann er illa lesinn missir verkið marks. Lesarar verða að læra að lesa hlutverkið með tilprifum. Þar sem megintilgangur lestrarleikhúss er að fá lesara til að nota röddina er ekki mikilvægt að nota mikið af leikmunum, þó er í lagi að nota eitthvað.

Hentugir leikmunir eru hattar, treflar, bartar, körfur og grímur. Einnig er sniðugt að nota handrit í misstöru broti eða í mismunandi litum. Ágætt er að miða við að hver lesandi noti ekki meira en tvo leikmuni. Eins og með leikmunina er mikilvægt að nota tónlist til áherslu en ekki sem aðalatriði. Æskileg hljóðfæri eru tambúrinnur, bjöllur, flautur, trommur eða annað sem hægt er að slá á. Varast ber að láta tónlistina yfirgnæfa lesturinn. Ef notuð eru ljós þarf að hafa þau einföld. Hægt er að nota lausa kastara með ýmsum litum.

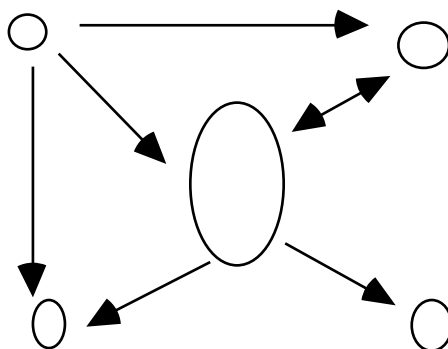


Það er mjög skemmtilegt að láta eldri nemendur flytja leiklestur eða leikþætti fyrir yngri bekki skólans. Einnig er gaman að vera með foreldrasýningu, eins konar uppskeruhátíð, þar sem foreldrar og aðrir aðstandendur fá að sjá leikþáttinn og alla vinnu barna sinna.

## Söguvefur og sögukort

### Söguvefur (sociogram)

Söguvefur er þýðing á enska orðinu sociogram. Söguvefur hjálpar lesandanum að skoða tengsl milli persóna í ritverkum. Þegar nemandi er að gera söguvef er hann í raun að endursegja söguna á myndrænan máta (sjá *Skriðað í skrefum*, bls. 15–16). Tengsl á milli persóna eru sýnd með örvum og lykilorð sem lýsa þeim skrifuð á línuna:



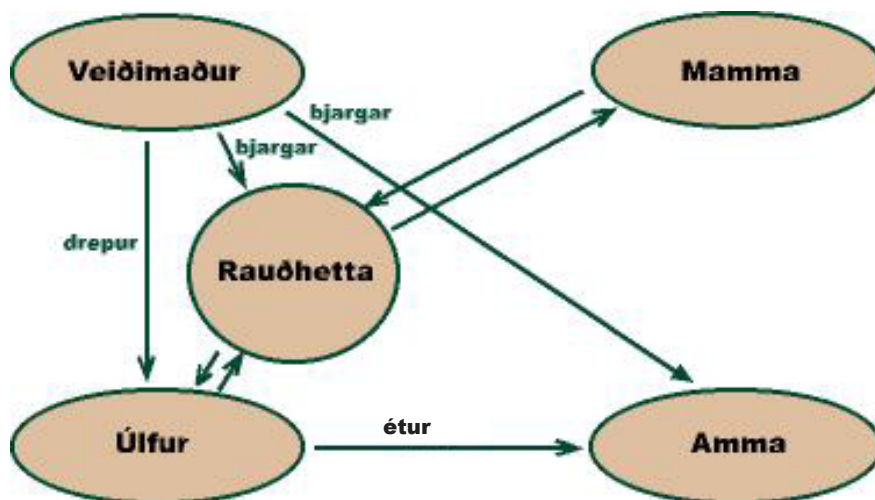
Johnson og Louis 1986

Söguvef er því hægt að nota bæði í bókmenntakennslu og við ritun. Í ritun er ætlast til að hver nemandi geri söguvef áður en hann skrifar fyrsta uppkast að sögu. Með því að láta nemendur gera vefinn eru meiri líkur á því að verkið verði hugsað til enda og meiri vinna lögð í undirbúning. Eftir því sem nemendur verða eldri og reyndari í að búa til söguvef verður hann gjarnan flóknaði og erfitt fyrir utanaðkomandi að lesa úr honum nema með útskýringum höfundar.

### Sögukort (story map)

Margir rithöfundar nota sögukort til að dýpka skilning lesandans á sögusviðinu. Lesandinn fær tækifæri til að gægjast inn í söguna. Rithöfundar nota líka sögukort til að kortleggja sögusviðið og athuga hvort verkið myndi rökrétta heild. Sögukort geta þjónað sama tilgangi í kennslu og auk þess kannað skilning nemandans á verkinu.

Þegar er verið er að kynna þætti, á borð við sögukort og söguvef er mikilvægt að velja ævintýri sem nemendur þekkja vel svo að það fari ekki of mikil orka í það að muna um hvað ævintýrið fjallar. Þess vegna er ævintýrið Rauðhetta valið. Kennarinn les ævintýrið fyrir bekkinn og að lestri loknum er farið yfir helstu atburði og nemendur búa til söguvef með kennara.



Þegar nemendur hafa lokið við söguvefinn er byrjað á því að gera sögukort um sama ævintýri. Nauðsynlegt er að nemendur geri sér grein fyrir sögusviði og noti söguvefinn sér til aðstoðar varðandi tengsl á milli persóna. Rauðhetta er að fara til ömmu sinnar og þarf að fara í gegnum skóginn. Amman býr í hinum enda skógarins. Hvernig er leiðin? Hvernig lítur skógurinn út? Er minnst á annan gróður? Leggja þarf áherslu á að nemendur noti allt blaðið þegar þeir búa til sögukort.



Nemendur gera síðan söguvef og sögukort úr nokkrum ævintýrum.





## Afsökunarbréf frá úlfnum til Rauðhettu

Það er mikilvægt fyrir nemendur að geta sett sig í spor annarra og reyna að sjá hlutina út frá þeirra sjónarhorni. Því er skemmtilegt að láta nemendur hugleiða hvers vegna vonda persónan í sögunni sé vond. Er einhver hugsanleg skýring á því? Í þessu verkefni eiga nemendur að láta úlfinn skrifa afsökunarbréf, annaðhvort til ömmunnar eða Rauðhettu í samnefndu ævintýri.

Eins og í öðrum ritunarverkefnum er mikilvægt að kennarinn leiðbeini nemendum um uppbyggingu sendibréfa og viðeigandi ritstíl.

## Helstu einkenni sendibréfs

### Staður og stund

Öll sendibréf tilgreina ritunarstað, (í þágufalli), og dagsetningu, sem sett er efst á blaðið, ýmist vinstra eða hægra megin.

### Ávarp

Viðtakandi er ávarpaður með þeim orðum sem hæfa hverju sinni. Dæmi: *Kæri bróðir; Elsku Hanna; Heill og sæll; gamli vinur!; Ágæti Hallur.*

### Beitubiti

Því næst kemur upphafskafli þar sem bréfitari beinir orðum sínum að lesandanum sjálfum. Þetta er eins konar beita til að ná athygli hans eða koma sér í mjúkinn hjá honum. Dæmi: *Þakka þér fyrir síðast. Þú varst frábær í rökræðum hjá málfundafélaginu ... Þakka þér fyrir bréfið. Það birtir alltaf í sálarkytrunni þegar ég sé bréf frá þér í póstkassanum ... Þessi hluti er sjaldnast lengri en ein efnisgrein.*

### Meginmál

Þá er komið að meginmálinu þar sem aðalerindi bréfitara er tíundað. Þetta er gjarnan lengsti kafli bréfsins.

### Bónarbiti

Í fjórða hluta bréfsins er málinu aftur snúið að viðtakanda og þennan hluta mætti kalla bónarbita. Dæmi: *Mikið væri nú gaman að fá frá þér línu fljótlega ...*

### Kveðja

Fimmti kafli er lokakafli og hér er viðtakandi kvaddur með viðeigandi orðum. Dæmi: *Nú slæ ég botn í bréfið. Vertu blessaður og sæll ..., Með bestu kveðjum, og bréfitari undirritar bréfið.*

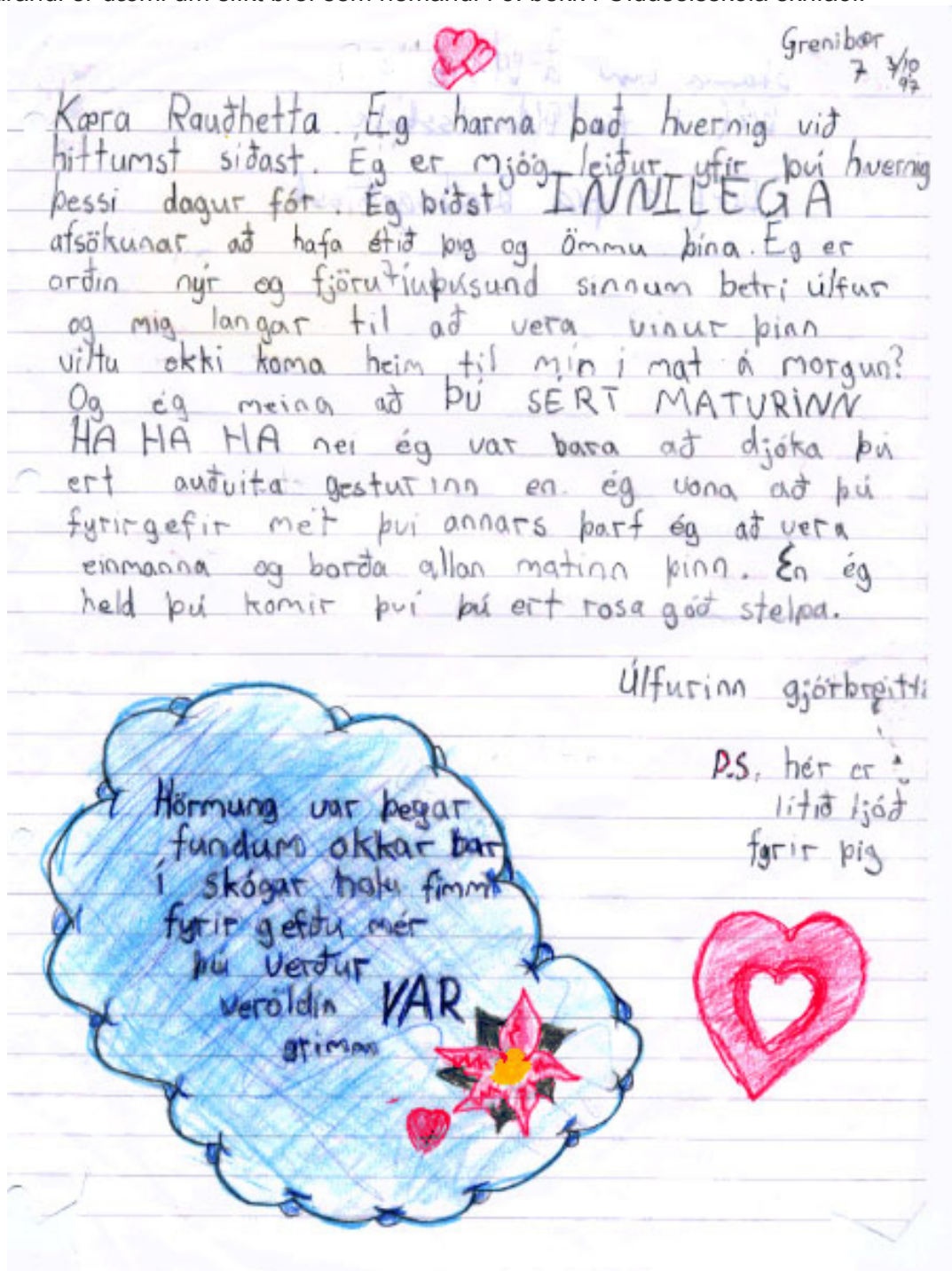
Birt með góðfúslegu leyfi Guðlaugar Guðmundsdóttur



Samkvæmt framansögðu skrifa nemendur bréf frá úlfinum eða annarri „vondri“ persónu í ævintýri, sjá vinnublað.

Hvað er það sem úlfurinn þarf að afsaka? Í bréfinu á að koma fram að hann ætlaði alls ekki að gera það sem hann gerði. Nemendur finna skýringar á hegðun hans.

Eftirfarandi er dæmi um slíkt bréf sem nemandi í 5. bekk í Ölduselsskóla skrifaði.





Átta ára nemendur í Breiðagerðisskóla skrifuðu sameiginlegt bekkjarævintýri. Þeir áttu síðan að láta vondu persónuna í ævintýrinu skrifa afsökunarbréf og eru eftirfarandi dæmi frá einum þeirra.

Kastalanum 16.3.1866

Kæra Söley.

Ég er búinn að hugsa mig um. Mig langar að standa við loford mitt. Mig langar svo að verða þjónn þinn og mannsins þins.

Ég veit að þér leid hræðilega í klefanum sem ég setti þig í. Þetta var allt hífunni að kenna að ég var svona vondur við þig. Það var gott að Kolbeinn brennd hífuna mína.

Núna ætla ég að vera góður við þig og þegar þú biður til veislu bý ég til indælis mat.

Kæru Kveðja  
Illugi



## Endursögn

Nemendur verða að þekkja vel ævintýrið sem þeir velja að endursegja og er því upplagt að þeir geri sögukort og tengslarit úr því áður en fyrsta uppkastið er skrifað. Með því geta þeir prófað sjálfa sig.

## Ljóð

Ljóðið *Gamalt ævintýri* eftir Guðmund Heiðreksson í **Ljóðspor**um er byggt á ævintýrinu um eigingjarna risann.

- Kennari fer yfir ljóðið með bekknum.
- Nemendur lesa ljóðið heima og æfa sig í að lesa upphátt.
- Nemendur samlesa ljóðið.
- Nemendur vinna í hópum að því að búa til myndasögu úr ljóðinu. Nota efni, garn og annað sem verkefnið bíður upp á.
- Hver hópur kynnir verkefnið.
- Kennari les ævintýrið fyrir bekkinn og ber saman ævintýrið og ljóðið. Þetta er upplagt tækifæri til að ræða um hvaðan hugmyndir að ritunarverkefnum koma.

Kennari les ævintýri fyrir bekkinn og hver nemandi á að búa til ljóð við það. Þegar kennarinn hefur lesið ævintýrið, er nauðsynlegt að búa til orðalista sem nemendur geta stuðst við þegar þeir eru að vinna að ljóðum sínum. Kennari og nemendur búa til listann í sameiningu. Þetta er kjörið tækifæri til að tala um sérnöfn/samnöfn, lýsingarorð og sagnorð. Kennarinn sýnir þeim hvernig hægt er að nota listann til að mynda setningar.

Heiti	Lýsing	Athöfn	Tilfinningar	Annað
-------	--------	--------	--------------	-------

Hver nemandi velur sér eitt ævintýri og yrkir ljóð um það sem hann flytur fyrir bekkinn, sjá vinnublað. Hlustendur eiga að reyna að finna út hvaða ævintýri er verið að yrkja um. Hér er sjálfsagt að nota sér hugmyndafræði lestrarleikhúss og leyfa nemendum að mæta í einföldum leikbúningum.



## Frum samið ævintýri

Áður en nemendur byrja á vinnu sinni er mikilvægt að rifja upp helstu einkenni ævintýra og ævintýraorðabankinn er dreginn fram.

Eftirfarandi skema er gott hjálpargagn fyrir nemendur þegar þeir eru að undirbúa vinnu sína. Nemendur hugleiða hvaða persónur eiga að vera í ævintýrinu, hvaða þraut aðalpersónan á að glíma við og hvernig hún er leyst, skrá niður ævintýraorð sem þurfa að koma fram og þá staði og hluti sem eiga að koma við sögu.

Persónur	Staðir	Hlutir	Þraut	Orð
----------	--------	--------	-------	-----

Hver nemandi á að gera söguvef og sögukort um ævintýrið. Eins og áður sagði sýnir söguvefurinn hvernig persónur sögu tengjast innbyrðis.

Því næst er að byggja upp söguviðið. Þá er hægt að hefja sögugerðina.

Í mörgum ævintýrum er farið með þulur eða vísur og gott er að minna nemendur á ljóðaverkefni sem þeir hafa unnið í tengslum við verkefnið.

Nemendur eiga að hafa eftirfarandi lista við höndina þegar þeir skrifa fyrsta uppkast:

1. Kynning (lýsing á persónum og aðstæðum)
2. Flétta (hvað á að glíma við og hvað þarf að gera til að leysa þrautina)
3. Lausn (hvernig lausnin er fundin og hvernig ævintýrið endar)

Þegar verkið er tilbúið til birtingar semja nemendur bréf frá einni sögupersónunni til annarrar „Vonda“ persónan skrifar þeirri „góðu“ afsökunarbréf.

Öll verk nemenda í ritun fara í gegnum allt ritunarferlið, frá hugmynd til birtingar (sjá *Skrifað í skrefum*, bls. 12–23).

## Samþætting við aðrar námsgreinar

### Ævintýri og stærðfræði

Námsgagnastofnun hefur gefið út þemaheftið *Töfrar* sem við hæfi er að vinna samhliða **Þrívíddarverkefni**.

Nemendur vinna saman að þessu verkefni, tveir eða þrír. Það sem þarf fyrir verkefnið er lítill pappakassi, skæri, lím, pappír til að búa til persónur og hluti og vatnslitir.



Kennarinn skýrir fyrir nemendum hvað sé þrívídd og hvernig fólk skynji hana. Nemendur velja sér ævintýri og skrá hjá sér hvaða söguvið þeir ætla að velja úr því og hvaða persónur koma fyrir.



## Að reikna út fjarlægðir á korti

Nemendur og kennarar skoða kort og ræða um hvernig fjarlægðir á korti eru reiknaðar út. Nemendur reikna síðan út hve langt Rauðhetta fór á sögukortinu sem þeir gerðu og hve lengi hún hafi verið að fara til ömmu sinnar.

## Veraldarvefurinn

Nemendur þurfa þjálfun í að leita á veraldarvefnum að efni sér til upplýsinga. Þar sem við lifum á tímum mikillar tækniframfara er mikilvægt að þjálfar nemendur í vinnu í takt við þessar framfarir. Tilgangurinn með verkefninu *Ævintýrin gerast enn* er að tengja heim ævintýra við nútímann.

## Mat á verkefninu

Það er mikilvægt að láta hvern nemanda geyma verk sín í verkmöppu sem hann hefur útbúið sjálfur. Í lok verkefnisins fara kennarinn og nemandinn yfir innihald möppunnar til að meta vinnuna. Það skiptir miklu að láta nemendur leggja mat á vinnu sína og tjá skoðun sína á verkefninu í heild sinni. Í verkefnaheftinu eru matsblöð sem nemendur eiga að fylla út þegar verkefninu er lokið.