



Kæri nemandi

Næstu vikurnar ætlum við að vinna þemaverkefni um ævintýri og þetta vinnuhefti er hluti af því.

Meginmarkmið verkefnisins eru þau að nemendur

- læri að setja sér markmið
- læri að halda 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 skrifa bréf
- geri greinarmun á uppkasti og hreinritun
- læri sjálfstæð vinnubrögð
- læri að nýta sér uppflettirit svo sem réttitunarorðabækur og alfræðiorðabækur
- geti leiðrétt texta sinn
- lesi daglega texta að eigin vali
- æfi sig í að lesa upphátt, t.d. í lestrarleikhúsi
- geri sér grein fyrir hvað persónusköpun er
- tengi ævintýrin við nútímann
- læri að leita á Netinu
- læri að búa til súlurit
- læri að vinna með öðrum
- læri að setja sig í spor annarra
- læri að meta sjálfan sig

Markmið sem þú setur þér

Það er mikilvægt fyrir þig að setja eigin markmið niður á blað og hvernig þú ætlar að ná þeim. Dæmi um markmið sem þú gætir sett þér: Ég ætla að vinna betur með öðrum í hópnum og það geri ég meðal annars með því að hlusta á aðra.



Í ævintýrinu Jói og baunagrasíð hendir mamma Jóa baununum hans út um gluggann. Viti menn, næsta dag er sprottið risabaunagras sem Jói gat klifið. Það sem þú átt að gera er að rækta tvær gerðir af baunum og fylgjast með vexti þeirra með því að mæla þær og skrá í töfluna hér fyrir neðan. Hver veit nema þú getir ræktað jafnstórt baunagras og Jói.

Ræktun á baunum – skráningarblað





Búðu til gátu þar sem lesandinn á að finna út hvaða ævintýrapersónu er verið að lýsa. Lestu vel setningarnar hér fyrir neðan og búðu til þína gátu.



Ég er lítil stúlka.

Rautt er uppáhaldsliturinn minn.

Ég heimsæki ömmu mína.

Ég er ekki hrædd við að ganga í skógi.

Hver er ég?

Veldu þér persónu úr ævintýri og byrjaðu á því að gera stutta lýsingu á útliti hennar og persónueinkennum. Sýndu kennara gátuna og þegar hann hefur samþykkt hana átt þú að hreinskrifa hana og líma á litað blað. Límdu lítið blað yfir svarið.

Gátan mín



Eitt af einkennum ævintýra er barátta á milli góðs og ills. Hugsaðu um ævintýrin sem þú hefur lesið. Veldu fimm ævintýri og skrifaðu nöfn þeirra í töfluna hér fyrir neðan. Þú átt líka að nefna persónur í þeim sem eru góðar og vondar.



Ævintýri	Góður	Vondur

Flest ævintýri byggjast á baráttu á milli góðs og ills. Veldu eitt af ævintýrunum á listanum og útskýrðu átökin/baráttuna í því. Þetta átt þú að gera munnlega með félagi. Félagi þinn á að *kvitta fyrir* að hafa hlustað á þig.

Ég undirrituð/aður _____ staðfesti hér með að hafa

hlustað á _____.



Þú færð það verkefni að endurskrifa eftirlætis ævintýrið þitt. Hér er það sem þú átt að gera:

- velja ævintýri
- lesa ævintýrið yfir og ákveða hvað þú ætlar að nota
- láta ævintýrið gerast í nútímanum
- breyta kyni aðalpersónunnar
- skrifa nýjan endi á ævintýrið
- gera uppkast á tölvu
- láta kennarann lesa uppkastið yfir
- leiðrétta verkið og prenta það út.

Notaðu rammann hér fyrir neðan til að auglýsa ævintýrið þitt þegar það er tilbúið.





Þú átt að gera könnun á því meðal bekkjarfélaga
hvaða ævintýri er í uppáhaldi hjá þeim.



Ævintýri	Fjöldi



Þú átt að nota niðurstöðurnar úr könnuninni til að gera súlurit.

Mundu eftir að nefna súluritið og ásana.



Þú hefur erft veitingastað í Dreka borg og þitt fyrsta verk er semja matseðil fyrir staðinn. Þú sérð á myndinni að það skiptir máli að hafa viðskiptavinina ánægða. Það sem þú þaft að gera er að kynna þér hvernig matseðlar eru settir upp. Skoðaðu nokkra veitingastaði á Netinu. Hér eru vefslóðir sem geta gefið þér hugmyndir:



<http://www.dominos.is/>

<http://www.holt.is/>

<http://www.humarhusid.is/>

<http://www.nings.is/>

Mundu eftir að hafa matseðilinn girnilegan fyrir dreka!



Þú átt að skrifa afsökunarbréf frá úlfinum til Rauðhettu og þetta vinnublað er til að hjálpa þér við þá vinnu. Þegar þú hefur lokið við verkefnið áttu að hreinskrifa bréfið. Það er hægt að skrifa bréf á mismundndi hátt. Gerðu tilraunir!

Staður og stund _____

Ávarp _____

Beitubiti _____

Meginmál _____

Bónarbíti _____

Kveðja _____



Þetta verkefni geta tveir eða fleiri unnið saman. Það sem þið eigið að gera er að velja kafla úr ævintýri og hljóðskreyta. Það er að segja að setja inn hljóð sem henta með upplestri. Síðan eigið þið að flytja verkið fyrir bekkjarfélagi.

Verkáætlun:

Ævintýrið sem er valið _____

Þeir sem ætla að vinna saman eru _____

Hljóðfærin sem við ætlum að nota eru _____

Annað sem við getum notað til að búa til hljóð _____

Hvernig gekk samvinnan? _____

Þegar þið hafið lokið við að flytja verkið fyrir bekkinn er kominn tími til að meta hvernig gekk. Skrifaðu um það í verkmöppuna og notaðu þetta blað þér til stuðnings.



Í ævintýrum skipta persónur miklu máli. Veldu eina persónu úr ævintýri og skrifaðu stutta skýrslu um hana.



Nafn á ævintýri _____

Persónan sem ég valdi er _____

Lýsing á persónunni, útlit og persónueinkenni _____

Hvaða hlutverk hefur persónan í ævintýrinu? Hvers vegna er hún mikilvæg fyrir söguna?

Hvað líkar þér best við persónuna? Hvað líkar þér alls ekki við hana?



Lestu nokkur ævintýri og skrifaðu niður fyrstu málsgreinina.



1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Hvaða byrjun fannst þér best? Merktu hana með lit.

Úr hvaða ævintýri er hún? _____



Þú átt að semja ljóð þar sem þú notar byrjunarsetninguna sem þér þótti best.

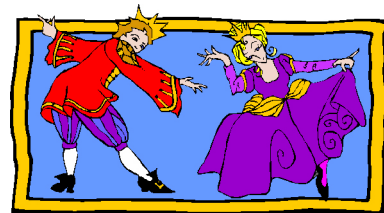
Lestu yfir ljóðið *Úti er ævintýri* á bls. 147 í *Ljóðsporur*.

Þú getur notað þennan ramma til að hjálpa þér við að semja ljóðið.

Nafnorð Fólk, staðir eða hlutir	Lýsingarorð Orð sem lýsa	Sagnorð Orð sem lýsa athöfn



Í mörgum ævintýrum er talað um dans, til dæmis fór Öskubuska á dansleik og dansaði þar við prinsinn. Í þessu verkefni átt þú að búa til dans við eitt ævintýri eða atburð í ævintýri. Þetta verkefni er hægt að vinna með öðrum í hópnum. Það fyrsta sem þarf að gera er að velja ævintýri og finna út hvað dansinn á að túlka. Þegar það er búið er hægt að byrja að búa til dansinn, velja tónlist við hæfi og búninga.

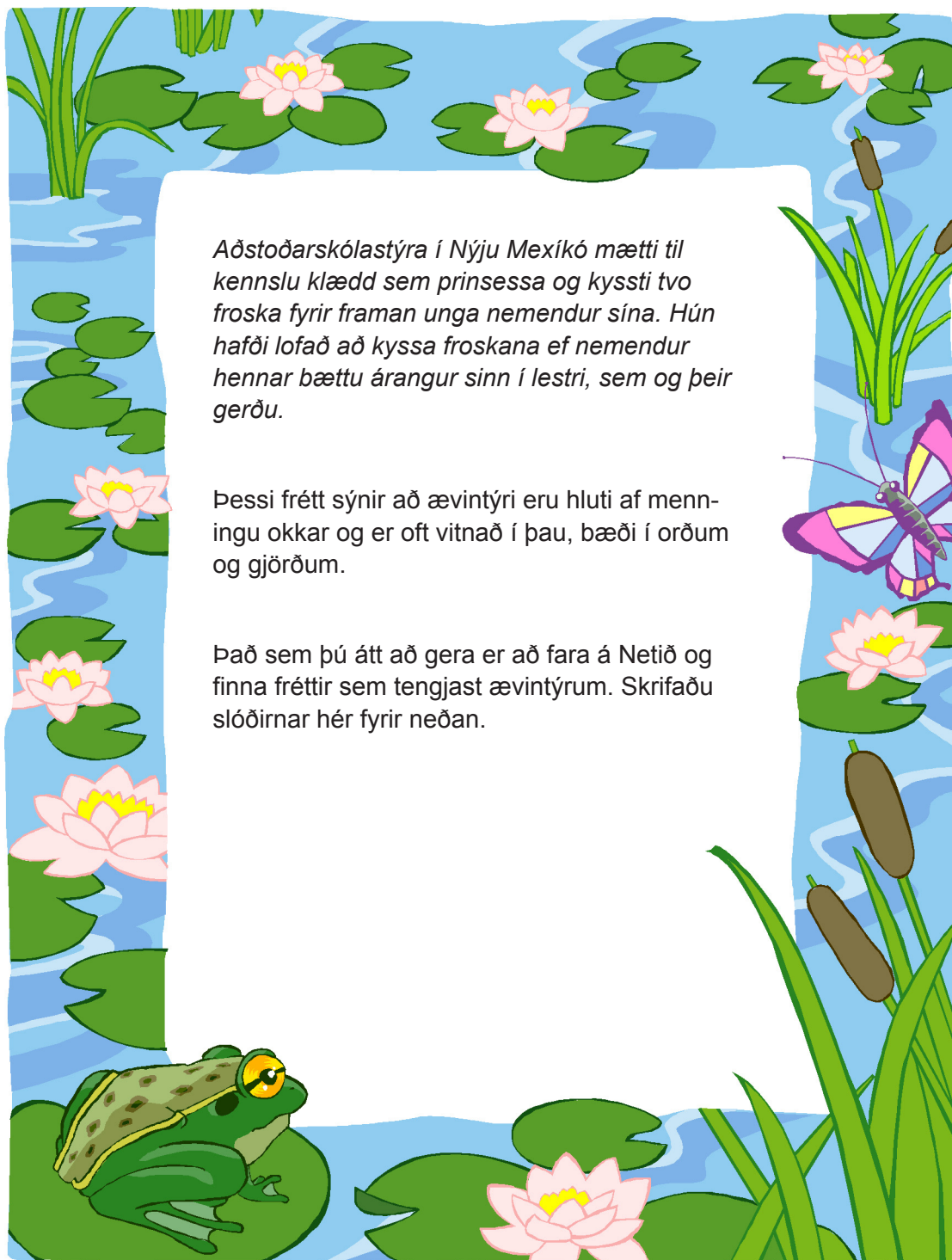


Hér fyrir neðan er verkáætlun sem þú átt að fylla út jafnóðum og verkið er unnið.

1. Hvaða ævintýri ætlar þú að velja? _____

2. Hvað á dansinn að túlka? _____

3. Hve langan tíma áætlar þú í undirbúning? _____
4. Hver vinnur verkið með þér? _____
5. Hvaða tónlist ætlar þú að nota? _____
6. Hvaða búninga þarft þú við dansinn? _____
7. Hve langan tíma tekur dansinn? _____
8. Hve oft þarf að æfa dansinn? _____
9. Hvar ætlar þú að sýna dansinn? _____



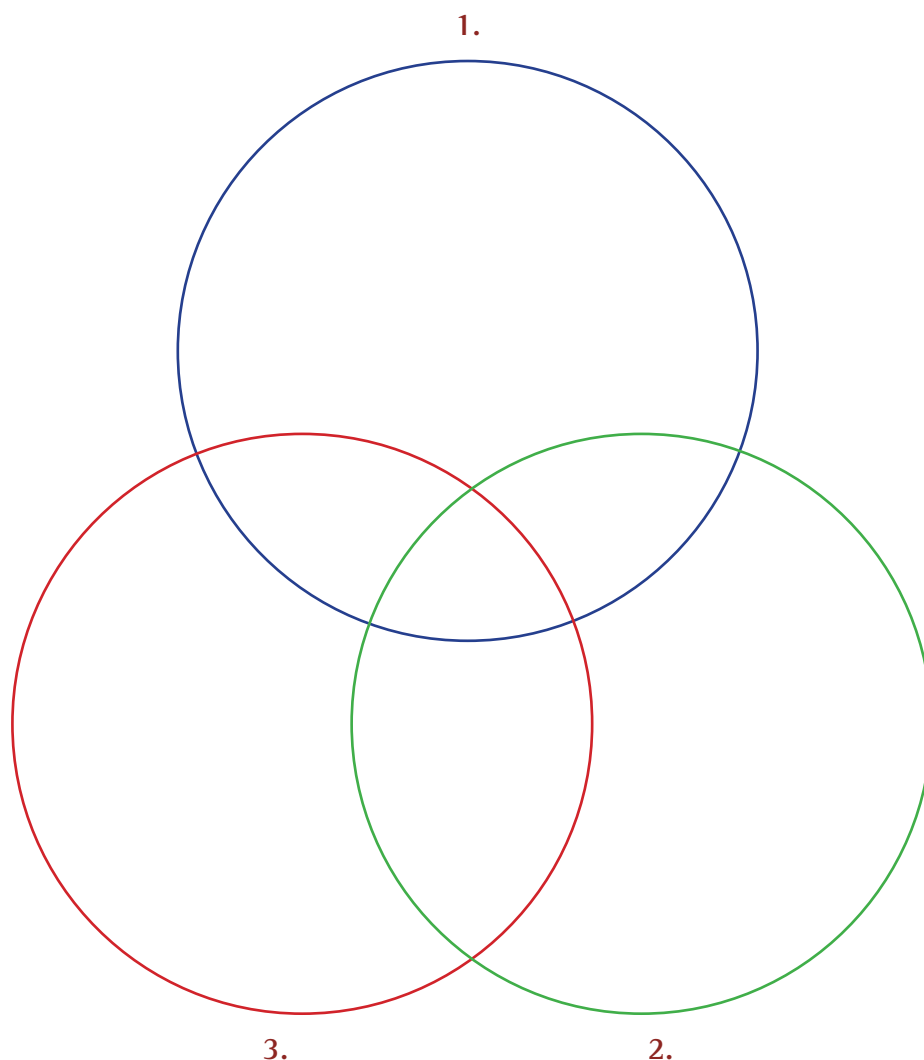
Aðstoðarskólastýra í Nýju Mexíkó mætti til kennslu klædd sem prinsessa og kyssti tvo froska fyrir framan unga nemendur sína. Hún hafði lofað að kyssa froskana ef nemendur hennar bættu árangur sinn í lestri, sem og þeir gerðu.

Þessi frétt sýnir að ævintýri eru hluti af menningu okkar og er oft vitnað í þau, bæði í orðum og gjörðum.

Það sem þú átt að gera er að fara á Netið og finna fréttir sem tengjast ævintýrum. Skrifaðu slóðirnar hér fyrir neðan.



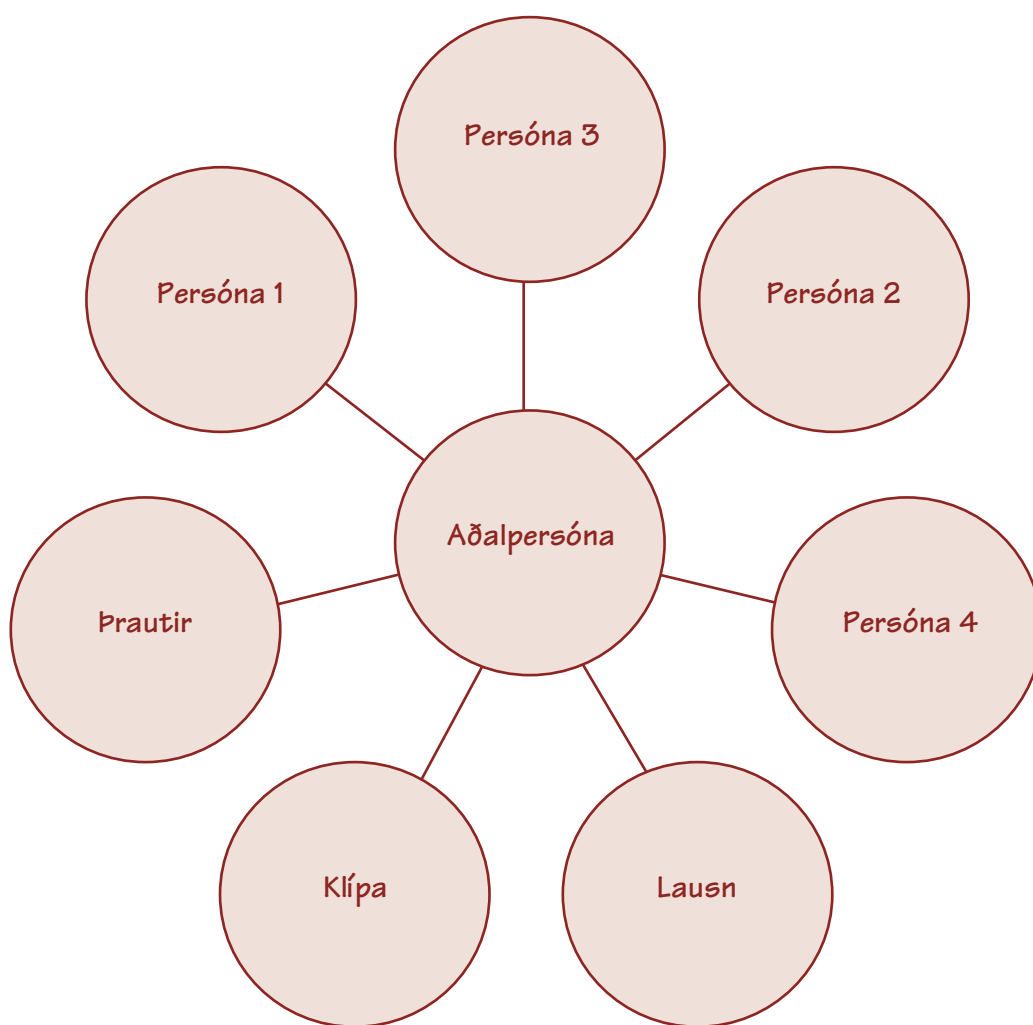
Í þessu verkefni átt þú að bera saman þrjár persónur. Tvær persónur úr ævintýri og eina úr bío-mynd. Þú skráir nöfn þeirra við hvern hring og síðan skráir þú persónueinkenni þeirra, til dæmis hjálplegur, hugrakkur og svo framvegis, í viðeigandi hring. Ef þær eiga sameiginleg einkenni þá skráir þú þau þar sem hringirnir skarast.





Ævintýri – skipulag

Þegar þú ert að endursegja ævintýri eða semja þitt eigið getur verið gagnlegt að nota form eins og þetta.





Þetta blað átt þú að nota þegar þú byrjar að semja eigið ævintýri.

Titill _____

Sögu svið _____

Persónur _____

Viðfangsefni _____

Helstu atburðir _____

Lausn _____



Höfundur _____

Félagi _____

Hér fyrir neðan átt þú að skrifa hugmyndir og tillögur sem gætu hjálpað félag þínum við skrif sín.

1. Það sem mér fannst best við ævintýrið þitt var

2. Aðalpersónur eru

3. Þemað er



4. Ævintýrið þitt

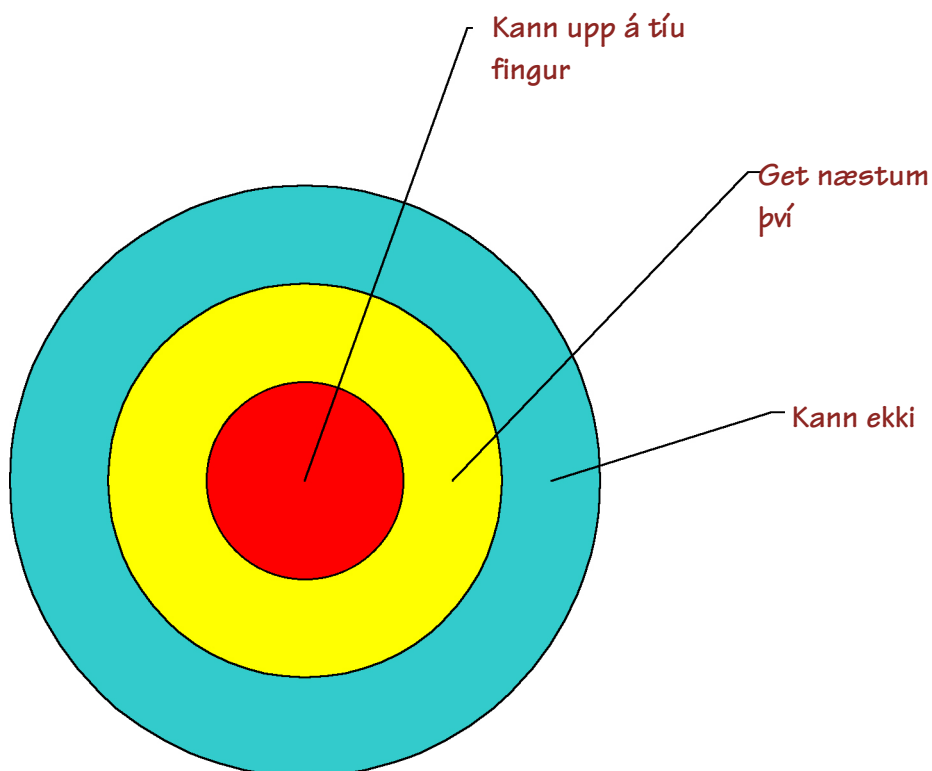
- byrjar á *einu sinni var* eða á hefðbundinn hátt ...
- endar á *köttur út í mýri, lifðu sæl til æviloka* ...
- er með andstæður: ríkur/fátækur, góður/illur, vitur/heimskur
- segir frá öllum í byrjun (kynning) en síðan gerist eitthvað (ris) og það endar vel (lausn)
- hefur fáar persónur
- er hvorki bundið tíma né stað
- segir frá baráttu góðs og ills og hið góða vinnur alltaf
- nöfn lýsa oft persónum
- tölurnar 3, 6, 9 og 12 koma oft fyrir
- sama setningin (vísan) kemur oft fyrir.

Annað sem ég vil segja þér:



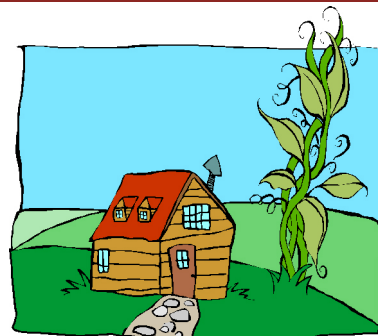
Í upphafi voru sett nokkur markmið fyrir verkefnið. Hér fyrir neðan eru þau sýnd og þú átt að meta hvort þú hefur náð þeim. Settu númer þeirra á viðeigandi stað á hringnum.

1. Veit hvernig ævintýri eru byggð upp.
2. Þekki sögusvið.
3. Kann að skrifa bréf.
4. Þekki greinarmun á uppkasti og hreinritun.
5. Kann að nota uppflöttirit svo sem réttitunar- og alfræðiorðabækur.
6. Get leiðrétt texta minn.
7. Get lesið upphátt, lestrarleikhús.
8. Þekki persónusköpun.





Nú hefur þú lokið við ævintýraþemað og þá er komið að því að meta vinnu þína. Hafðu verkefnin við höndina þegar þú gerir það. Ef verkefnið er veggspjald eða stórt í sniðum getur þú tekið mynd af því. Gerðu eftirtalið:



1. Veldu verkefni sem þér fannst skemmtilegt að gera. Merktu það S.
2. Veldu verkefni sem þér fannst erfitt að gera. Merktu það E.
3. Veldu verkefni sem þér fannst þú læra mikið af. Merktu það L.
4. Veldu verkefni sem þér finnst þitt besta. Merktu það B.

Veldu vin í bekknum og útskýrðu fyrir honum val þitt. Þú verður að færa rök fyrir máli þínu. Dæmi: Ég valdi þetta verkefni sem skemmtilegast af því að ...

Eitt markmiðið með verkefninu var að kenna þér að skipuleggja tíma þinn og gera verkáætlun. Lestu vel yfir þetta matsblað og gefðu sjálfum þér einkunn. Þú átt að meta þig á kvarðanum 1–4.

Ævintýri – matsblað					
Matsþættir	4	3	2	1	Stig
Gerði verkáætlun sem stóðst					
Náði að ljúka við öll verkefni á réttum tíma					
Fékk aðstoð heima					
Ég lærði margt nýtt í þessu verkefni					
Fór eftir fyrirætlunum					
Virti vinnufriðinn					
Gat unnið með öðrum					

Heildarfjöldi stiga _____

Skoðaðu heildarfjölda stiganna sem þú gafst sjálfum þér. Hvers vegna fékkstu þessi stig?
