

Ragnheiður Gestsdóttir

Ritunarverkefni með

Sögusteini



NÁMSGAGNASTOFNUN 2006

Verkefni

Bundið og óbundið mál: Aravísur

Bundið og óbundið mál: Spurningar Ara – ljóðagerð

Bundið og óbundið mál: Spurningar Ara – ljóðagerð 2

Viðtal: Latland

Ævintýri: Skipið sem sigldi á landi og skrýtnu karlarnir sex

Viðtal: Drekar og aðrar ófreskjur

Samtal: Sagan um landvættirnar

Bundið og óbundið mál: Draumurinn – ljóðagerð 3

Lýsing: Skrýtnar skepnur

Lýsing: Gáta

Samtal: Landkönnuðir

Frétt: Skrýtnar sögur

Sögugerð: Skrýtnar sögur

Aravísur

Kvæði, vísur og ljóð eru orð sem við notum yfir bundið mál. Bundið mál kallast það þegar orðum er raðað saman eftir sérstökum reglum, eins og í rímuðum ljóðum eða raðað saman á óvenjulegan hátt eins og í órímuðum ljóðum.

Þú sérð undir eins og þú horfir á opnuna með Aravísunum að þær eru bundið mál. En á hverju sérðu það? Skoðaðu síðu með venjulegri frásögn og berðu hana saman við vísurnar.

- Aravísur lýsa Ara og segja af honum litla sögu. Þessa sögu er líka hægt að segja í óbundnu máli, í venjulegri frásögn. Nú skalt þú spreyta þig á því. Haltu áfram með frásögnina hér að neðan. Notaðu að minnsta kosti tvær vísur.

Ari er lítill, átta ára strákur.
Hann hefur falleg og skær augu.

Spurningar Ara – ljóðagerð

Ljóð geta fjallað um hvað sem er. Þau geta bæði verið rímuð og órímuð eins og þú veist. Órímuð ljóð eru líka bundið mál, ef orðin eru sett í búning sem er öðruvísi en venjuleg frásögn.

- Nú skulum við líta á svörin við spurningum úr Aravísunum. Væri hægt að yrkja um þau ljóð? Já, auðvitað væri það hægt. En ljóðin yrðu eflaust ólík svörum fræðimannanna í bókinni. Ljóð eru sjaldnast upptalning á staðreyndum. Sá sem yrkir leyfir ímyndunaraflinu að njóta sín. Við skulum gera tilraun. Bættu að minnsta kosti tveimur línunum við ljóðið hér að neðan:

Sólin er ótrúlega gömul.

Fjögur þúsund og sex hundruð milljón ára.

Þegar ég reyni að hugsa um það ...

Spurningar Ara – ljóðagerð 2

- Nú skalt þú skoða svörin við spurningum Ara og vita hvort eitthvert þeirra gefur þér hugmynd að ljóði eða vísu. Ef til vill langar þig að yrkja um afa sem er svo feitur eða um jólin eða um það hvers vegna himinninn er blár. Þú þarft alls ekki að koma upplýsingunum í bókartextanum til skila í ljóðinu þínu.

Latland

Þú hefur auðvitað margoft séð viðtöl í sjónvarpi og lesið viðtöl í blöðum. Í viðtölum reynir spyrjandi að fá viðmælanda sinn til að gefa upplýsingar. Spyrjandinn þarf að vera vel undirbúinn og gera sér grein fyrir hvaða spurninga þurfi að spyrja svo allt sem hann sækist eftir að vita komi fram í viðtalinu.

- Nú skaltu ímynda þér að þú sért fréttamaður sem á að taka viðtal við einhvern sem hefur komist til Latlands og getur sagt frá hvernig þar er umhorfs. Hvað skyldu áheyrendur helst vilja vita um þetta skrýtna land? Skrifaðu að minnsta kosti fjórar spurningar.

Skipið sem sigldi á landi og skrýtnu karlarnir sex

Oft er sagt að í ævintýrum geti hvað sem er gerst. Það er mikið til í því en í ævintýrunum gilda samt sem áður vissar reglur. Eins og allar sögur hafa ævintýri **upphaf, miðju** og **endi**. En ævintýrin hefjast ekki bara einhvern veginn. Þau byrja flest á mjög svipaðan hátt og oftast með orðunum **einu sinni var**.

Flest ævintýri fjalla um einhvers konar **ferðalag**. **Endurtekningar** eru algengar í ævintýrum, til dæmis þrír bræður eða þrjár systur sem fara í ferð eða leysa þrautir. Einhver eða einhverjir **hjalpa** aðalhetjunnari, oft með göldrum. Oft hefur aðalhetjan gert þeim greiða sem þeir endurgjalda með aðstoð. Í ævintýrum er aðalhetjan góð og hjálpsöm, stundum líka klókur bragðarefur.

- Nú skalt þú skrifa upphaf á ævintýri. Þú þarft að skrifa nógu mikið til að lesandinn sjái að um skemmtilegt ævintýri er að ræða. Hafðu atriðin hér að ofan í huga.

Einu sinni var ...

Drekar og aðrar ófreskjur

Þú hefur auðvitað oft séð viðtöl í sjónvarpi og lesið viðtöl í blöðum. Í viðtölum reynir spyrjandi að fá viðmælanda sinn til að gefa upplýsingar. Spyrjandinn þarf að vera vel undirbúinn og gera sér grein fyrir hvaða spurninga þurfi að spyrja svo allt sem hann sækist eftir að vita komi fram í viðtalinu.

- Nú skaltu ímynda þér að þú eigir að taka viðtal við drekasérfræðing. Um hvað ætlarðu að spyrja hann? Skrifðu spurningarnar hér fyrir neðan.

Sagan um landvættirnar

Þú hefur lesið ýmsa samtalspætti í þessari bók og eflaust tekið eftir að þeir eru settir upp á síðuna á sérstakan hátt. Samtöl eru líka öðruvísi en venjuleg frásögn. Þegar þú skrifar samtal þarftu að setja þig í spor þess sem er að tala hverju sinni og ímynda þér hvað hann myndi segja.

- Nú skaltu skrifa samtal Danakonungs og galdramannsins þegar hann snýr aftur frá Íslandi. Mundu eftir að skrifa hver talar hverju sinni.

Konungur: Jæja, þá ertu kominn aftur frá Íslandi. Hvernig gekk ferðin?

Galdramaður: Þetta var hræðilegt, yðar hátign ...

Draumurinn – ljóðagerð 3

Í samtalspættinum *Draumurinn* er Palli að reyna að segja Alla hvað hann hafi dreymt. Það gengur reyndar ekki mjög vel því Alli er alltaf að leiðrétta málvillurnar hjá honum.

- Nú skalt þú yrkja ljóð um þína drauma. Það geta verið draumar sem þig dreymir á nóttunni eða dagdraumar. Það geta líka verið óskir sem þú vilt sjá rætast. Þú getur valið einhverja af upphafslínunum hér að neðan til að byrja á ljóðinu þínu.

Mig dreymir oft ...

Mig dreymir ...

Mig dreymdi ...

Dreymir þig ..?

Skrýtnar skepnur

Það er erfitt að lýsa einhverju sem maður hefur aldrei séð. En hvernig skyldi okkur ganga að lýsa einhverju sem við þekkjum vel fyrir einhverjum sem aldrei hefur séð það?

- Bættu að minnsta kosti þremur línum við þessa lýsingu. Gættu þess að nefna ekki nafn dýrsins. Þú getur reynt hversu vel tókst til með því að lesa lýsinguna fyrir einhvern og vita hvort hann þekkir dýrið.

*Dýrið er spendýr með fjóra fætur og er algengt á Íslandi.
Feldur þess getur verið ...*

Gáta

- Skrifaðu nú stutta lýsingu, þrjár til fimm línur, á algengum hlut og reyndu svo á félögum þínum hvort þeir geta þekkt hlutinn af lýsingunni. Þú verður auðvitað að gæta þess að nefna ekki hlutinn á nafn.

Landkönnuðir

Þú hefur lesið ýmsa samtalspætti í þessari bók og eflaust tekið eftir að þeir eru settir upp á síðuna á sérstakan hátt. Samtöl eru líka öðruvísi en venjuleg frásögn. Þegar þú skrifar samtal þarftu að setja þig í spor þess sem er að tala hverju sinni og ímynda þér hvað hann myndi segja.

- Hugsaðu þér nú að þú sért ungur ofurhugi sem lifir á tímum þegar lítið var vitað um framandi lönd. Þig langar til að taka þér far með skipi sem á að kanna ókunnar slóðir en mamma þín vill alls ekki að þú farir. Hún veit nefnilega allt um sæskrímsli og hætturnar sem leynast í útlöndum. Skrifaðu framhald á samtali ykkar, að minnsta kosti fimm línur til viðbótar. Mundu að skrifa hver talar hverju sinni.

Þú: Mamma, ég ætla að fara til útlanda með stóra skipinu sem liggur í höfninni!

Mamma: Til útlanda! Ertu frá þér? Veistu ekki hvað það er hættulegt?

Þú:

Skrýtnar sögur

Fréttir eru skrifaðar með það í huga að koma upplýsingum til lesenda eða áheyrenda á skýran og auðskilinn hátt. Þær þurfa líka helst að vera svolítið spennandi svo fólk nenni að lesa eða hlusta.

- Nú skaltu hugsa þér að sagan af galdrakarlinum við Mývatn hafi átt sér stað í raun og veru. Þú ert fréttamaður sem skýrir frá atburðinum. Mundu að segja skýrt frá aðalatriðunum og hafa setningarnar ekki of langar.

Eins og fram hefur komið í fréttum hefur geigvænlegt óveður geisað að undanfögnu í Mývatnssveit. Bæði menn og skepnur ...

Skrýtnar sögur

Eins og þú veist geta sögur verið langar, stuttar, fyndnar, sorglegar, eiginlega bara hvernig sem er. En öllum er það sameiginlegt að þær hafa **upphaf, miðju og endi**.

- Veldu þér einhverja af frásögnunum á bls. 93 til 104 í *Sögusteini* og skrifaðu stutta sögu út frá henni. Hún gæti verið um dýrin sem þarna er sagt frá eða um samskipti manna við þau. Hún gæti líka fjallað um einhverja af jurtunum eða steinunum sem áttu að bera í sér töframátt. Sagan þín þarf ekki að vera nema nokkrar línur að lengd. Mundu bara að hún þarf að hafa upphaf, miðju og endi. Gættu þess líka að hafa setningarnar ekki of langar.
