



# Efnisyfirlit

<b>1. INNGANGUR</b>	<b>4</b>
<b>2. LESSKILNINGUR</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Lesskilningsverkefni</b>	<b>5</b>
2.1.1 Eyðufyllingar	5
2.1.2 Að flækjast inn í atburðarás	7
2.1.3 Raða saman bútum	9
2.1.4 Aðalatriði	9
2.1.5 Staðreyndir eða skoðun?	9
2.1.6 Lestur fræðibóka	10
<b>3. RITUN</b>	<b>13</b>
<b>3.1 Ritunarferlið</b>	<b>13</b>
3.1.1 Undirbúningur	13
3.1.2 Skriftir	13
3.1.3 Endurgjöf og umritun	14
3.1.4 Prófkalestur og hreinritun	14
3.1.5 Birting	14
3.1.6 Kennarinn, hin lifandi fyrirmynd	14
<b>3.2 Ritunarverkefni</b>	<b>14</b>
3.2.1 Um hvað á að skrifa?	14
3.2.2 Að halda áfram með sögu	14
3.2.3 Almanak	15
3.2.4 Milljónamæringur	15
3.2.5 Að skrifa í takt við tónlist	15
3.2.6 Gata	16
3.2.7 Skrímsli	16
3.2.8 Dagblað	16
3.2.9 Móðurást	17
3.2.10 Mannraunir	18
3.2.11 Eftirminnilegt fólk	19
3.2.12 Vafasamur maður	19
3.2.13 Hver segir söguna?	20
3.2.14 Hjátrúin	20
3.2.15 Sorg	21
3.2.16 Að hafa einhvern fyrir rangri sök	21
3.2.17 Lögregluskýrsla	21
3.2.18 Áhugamál	22
3.2.19 Furðulegt ferðalag	22
3.2.20 Ókunn skepna	22
3.2.21 Leynivinur	23
3.2.22 Ævintýrapersónur	23
3.2.23 Ótrúlegar sögur	23
3.2.24 Veggjakrot	24
3.2.25 “Plebbinn í pleisinu meikar monni”	24
3.2.26 Allir skrifa sömu söguna	25
3.2.27 Sögur fyrir litla krakka	25
3.2.28 Í skólanum	25
3.2.29 Gæludýr - húsdýr	26

3.2.30	Maraþonritun.	27
3.2.31	Byrjun gefin	27
3.2.32	Endir gefinn	28
3.2.33	Stormasamur dagur í lífi Snæbjarnar hjálpsama.	28
3.2.34	Mikið grín, mikið gaman	29
3.2.35	Örlagavaldar	30
3.2.36	Þjóðsögur og ævintýri	30
<b>3.3</b>	<b>Ritæfingar</b>	<b>31</b>
3.3.1	Bein ræða	31
3.3.2	Ekki segja, heldur sýna	31
3.3.3	Byrjunin skiptir miklu máli	32
3.3.4	Nokkrir leikir.	32
<b>3.4</b>	<b>Ritun í öðrum námsgreinum</b>	<b>33</b>
3.4.1	Ritun í stærðfræði	33
3.4.2	Á myndbandaleigunni	34
<b>4.</b>	<b>LESTUR OG RITUN - UNNIÐ MEÐ SÖGUR</b>	<b>36</b>
4.1	Rammi - Gilitrutt og Öskubuska	37
4.2	Rammi - Surtla í Blálandseyjum	38
4.3	Gilitrutt	38
4.4	Sagan af Surtlu í Blálandseyjum	48
4.5	Ljótí andarunginn	57
<b>5.</b>	<b>VIÐAUKI - SÖGUR</b>	<b>66</b>
5.1	Gilitrutt	66
5.2	Sagan af Surtlu í Blálandseyjum	67
<b>6.</b>	<b>BÓKALISTI - BÆKUR UM RITUN OG LESTUR</b>	<b>71</b>

# 1. Inngangur

Hér á eftir fer verkefnasafn fyrir kennara. Verkefni þessi eru af ýmsum toga en eiga það þó öll sameiginlegt að þeim er ætlað að efla færni nemenda í móðurmálinu. Það er þó ekki þar með sagt að þau nýtist aðeins í móðurmál-skennslunni. Sum þeirra eru beinlínis ætluð til kennslu í öðrum námsgreinum.

Tilurð þessa safns má rekja aftur til ársins 1989. Þá hófst þróunarstarf í móðurmálaskennslu í Villingaholtsskóla í Flóa og í kjölfar þess hafa orðið til verkefni sem hafa verið notuð í kennslunni þar. Þeir kennarar sem hafa séð þau hafa margir hverjir haft á orði að gott væri að hafa aðgang að góðu safni verkefna af þessu tagi. Það var því úr að við, Hafsteinn Karlsson og Kristín Ingveldur Bragadóttir, sóttum um styrk til Verkefna- og námsstyrkjasjóðs Kennarasambands Íslands, til þess að koma verkefnum þeim sem við áttum í handraðanum í aðgengilegt form og auk þess að finna og búa til ný.

Þessi verkefni eru ýmist frumsamin eða þýdd nema hvort tveggja sé. Þar sem um þýðingar er að ræða eru þær yfirleitt ekki beinar, heldur er bætt við, sleppt úr og staðfært. Hér verður því ekki farin sú leið að segja við hvert verkefni hvaðan hugmyndin er komin, heldur er sérstakur listi aftast yfir hugmyndbækur.

Þessu verkefnasafni fylgja stuttar leiðbeiningar um lesskilning, ritun og fleira. Þær eru alls ekki fullnægjandi þeim sem vilja taka upp þær kennsluaðferðir sem hér eru kynntar. Til þess að kynnast þeim betur eru kennarar hvattir til þess að lesa sig til í þeim bókum og greinum sem tíundaðar eru í listanum aftast.

Verkefnasafn þetta mun verða sett inn á Internetið og þar verður það aðgengilegt öllum kennurum, sem hafa getu og búnað til þess að ná í þau þar. Þar sem ljóst er að margir kennarar hafa ekki greiðan aðgang að Internetinu ákváðum við að skella verkefnunum saman í hefti, þannig að allir kennara eigi möguleika á að verða sér úti um þau.

Hafsteinn og Kristín.

## 2. Lesskilningur

Lesskilningur er hugtak sem oft ber á góma kennara. Skilgreining þess hefur verið nokkuð óljós en á undanförunum tveimur áratugum hefur lesskilningur talssvert verið rannsakaður og í kjölfar þess hafa komið fram nýjar kenningar. Í stuttu og mjög einfölduðu máli má segja að lesskilningur felist í því að tengja þær nýju upplýsingar sem fást við lesturinn, við það sem lesandinn veit fyrir. Þetta hlýtur að hafa áhrif á kennsluaðferðir, ekki bara móðurmálskennara heldur einnig allra hinna. Nemendur fá í hendur gífurlega mikið lesefni í flestum námsgreinum. Það er ætlast til að þeir lesi það og skilji. Líklega hefur of lítil áhersla verið lögð á að kenna nemendum aðferðir sem auðvelda þeim að skilja það sem þeir lesa. Sú alkunna aðferð að setja nemendum fyrir að lesa heima, t.d. einn kafla í Íslandssögu, og leggja svo fyrir þá spurningar úr kaflanum þegar þeir koma í skólann, kannar lesskilning en kennir hann ekki. Lesskilningur er hægt að efla, fyrst og fremst með því að láta nemendur lesa nógu mikið en einnig með því að leggja fyrir þá sérstök verkefni og kenna þeim sérstakar aðferðir sem auðvelda þeim að skilja texta. Þær einkennast af því að nemendur spyrja sig spurninga fyrir lestur, meðan á lestri stendur og að lestri loknum. Lesskilningskennslan fer fram í öllum námsgreinum. Hér á eftir koma nokkur sýnishorn af einföldum lesskilningsverkefnum.

### 2.1 Lesskilningsverkefni

#### 2.1.1 Eyðufyllingar

Eyðufyllingar, eins og þær sem koma hér á eftir, geta verið liður í að þjálfa lesskilning. Nemandinn þarf helst að lesa allan textann til þess að geta fyllt í eyðurnar.

Í fyrstu tveimur æfingunum hafa mörg orð verið tekin út úr textanum. Í hinum tveimur vantar aðeins eitt orð. Það þarf að finna þetta orð til þess að textinn gangi upp. Nemendur hafa gaman af æfingum sem þessum.

##### 2.1.1.1 Áhyggjur

Enginn \_\_\_\_\_ er á því, að best er að \_\_\_\_\_ alltaf \_\_\_\_\_.

Hins \_\_\_\_\_ er stundum betra að \_\_\_\_\_ en segja það, sem \_\_\_\_\_ er. Því er það, að ég þegi fullkomlega, þegar Guðrún og Helgi og þó einkum Guðrún minnst á Ragnar. Að áliti Guðrúnar ber Ragnar svo \_\_\_\_\_ af öðrum börnum, að \_\_\_\_\_ er þeim sönn fyrirmynd. Munið þið hvernig hann Ragnar er? \_\_\_\_\_ hún. Það vildi ég, að þú \_\_\_\_\_ honum Ragnari frænda \_\_\_\_\_, segir hún við Helgu. Helga \_\_\_\_\_ þá bara því að Helga er \_\_\_\_\_ stúlka og vill ekki hryggja ömmu sína, þó að hún sjálf hafi nú annað álit á Ragnari en kvöldið góða.

Amma heldur, að \_\_\_\_\_ sé svo gott, fínt og \_\_\_\_\_ hjá sýslumannsfólkinu, segir Helga við mig. Þá \_\_\_\_\_ við bæði tvö. Við \_\_\_\_\_ að gömlu \_\_\_\_\_, brosum að því, að við skulum vita dálítið, sem hún \_\_\_\_\_ ekki. Í \_\_\_\_\_ augum er Guðrún ekki óskeikul \_\_\_\_\_. Hún er að vísu góð, hún Guðrún, en við \_\_\_\_\_ meira en hún, þó að hún sé gömul, en við \_\_\_\_\_. Enginn drengur finnst henni sem \_\_\_\_\_. Hann er svo \_\_\_\_\_, hann er svo góður, allt í fari \_\_\_\_\_ er svo fínlegt og elskulegt, aldrei er hann \_\_\_\_\_, aldrei \_\_\_\_\_ hann, aldrei segir hann \_\_\_\_\_. Guð gæfi að þið \_\_\_\_\_ honum Ragnari, þá yrðuð þið gæfumanneskjur.

### 2.1.1.2 Björninn og maurinn

Björn og maur \_\_\_\_\_ á miðri skógargötunni og \_\_\_\_\_ að gorta af \_\_\_\_\_ sínum.

- Ég er svo óhemju \_\_\_\_\_, gortaði \_\_\_\_\_, að ég get fellt \_\_\_\_\_ steininn þarna, sem er á \_\_\_\_\_ við mig og velt honum í vatnið.

- Það er ekki \_\_\_\_\_, sagði maurinn. - Ég get borið \_\_\_\_\_ á stærð við \_\_\_\_\_ upp í \_\_\_\_\_ á háu grenitré.

- Það \_\_\_\_\_ mig nú til að sjá, áður en ég \_\_\_\_\_ því, sagði \_\_\_\_\_.

Maurinn þreif í stein sem var á \_\_\_\_\_ við hann, keifaði og streittist þangað til hann hafði komið honum upp í hæsta toppinn.

Björninn reyndi að \_\_\_\_\_ sömu þraut af hendi, en \_\_\_\_\_ ekki. Bjargið féll úr \_\_\_\_\_ bjarnarins og féll ofan á \_\_\_\_\_ á honum svo að hann \_\_\_\_\_ sárt til.

Allt upp frá þessu \_\_\_\_\_ Bangsi Sæthrammur rótað í maurapúfunum og étið mauraegg til þess að verða eins \_\_\_\_\_ og maurinn.

### 3.4.1.4 Hvaða siður?

Eftir þetta fer siðurinn að breiðast út um landið. Fyrst stingur hann sér niður í þorpum og bæjum, en fyrir aldamót er vitað um \_\_\_\_\_ á einstökum sveitabæjum. Við Breiðafjörð voru \_\_\_\_\_ yfirleitt kallaðar vitar. Flestar voru \_\_\_\_\_ þessar smáar nema helst á rekajörðum en þar gat margt fallið til sem ekki var nýtanlegt til annars. Til var það líka að nokkrir bæir legðu saman í \_\_\_\_\_ eða ungmennafélög gengjust fyrir þeim. Það átti víðast við að \_\_\_\_\_ væri frestað fram á þrettánda nótt ef veður var mjög rysjótt á gamlárskvöld.

(Úr Sögu daganna eftir Árna Björnsson)

### 2.1.1.4 Gríðarlangt á fílum!

\_\_\_\_\_ - Þau eru ekki öll eins. Sumir hafa beint \_\_\_\_\_, aðrir uppbrett \_\_\_\_\_ og enn aðrir eru með kartöflu\_\_\_\_\_. \_\_\_\_\_ er ýmist langt, stutt, breitt eða flatt. Við öndum og finnum lykt með \_\_\_\_\_. Það er gríðarlangt á fílum, enda líka notað til að taka upp hluti og fara í steypibað!

### 2.1.2 Að flækjast inn í atburðarás

Kennarinn les sögu fyrir nemendum, en stoppar á fyrirfram ákveðnum stöðum og spyr spurninga. Með þeim hætti verða nemendum fyrr en varir flæktir inn í atburðarásina og gera sér þá e.t.v. betur grein fyrir framhaldi sögunnar. Hér kemur dæmi:

Kennarinn segir nafn sögunnar og spyr síðan fyrstu spurningarinnar:

#### 2.1.2.1 Fjárhirðirinn frábæri

1. spurning. Um hvað haldið þið að sagan sé?

Kennarinn les:

*Þýskur drengur, sem hét Hörður, gætti dag einn kinda í dal nokkrum skammt frá stórum skógi. Allt í einu kom veiðimaður út úr skóginum, gekk til drengsins og spurði:*

*“Geturðu sagt mér, hve langt er til næsta bæjar?”*

*“Já, það er um það bil ein míla,“ svaraði drengurinn, “en vegurinn þangað er aðeins ógreinilegur gangstígur, svo að ókunnugir gætu villst.”*

*Veiðimaðurinn virti fyrir sér það litla, sem hann sá af stígunum þrönga, og sagði við drenginn:*

2. spurning. Hvað sagði veiðimaðurinn?

“Ég er bæði þreyttur og svangur. Ég hef lengi reikað hér um skóginn, því að ég hef villst frá fylgdarliði mínu. Skildu nú kindurnar hér eftir og fylgdu mér til bæjarins. Ég skal borga þér vel fyrir vikið.”

3. spurning. Hvað gerir Hörður?

“Ég get ekki farið frá kindunum,” svaraði Hörður ákveðinn. “Þá færu þær kannski inn í skóginn, féllu í hendur ræningja eða yrðu úlfum að bráð.”

4. spurning. Hvað segir veiðimaðurinn?

“En hugleiddu nú þetta nánar,” sagði veiðimaðurinn. “Ekki átt þú kindurnar, og þótt einhver þeirra kynni að týnast, skiptir það ekki miklu máli fyrir húsbónda þinn. Ég lofa því að greiða þér meira í kaup en þú getur unnið þér inn á heilu ári.”

5. spurning. Hvað gerir Hörður?

“Ég get ekki farið,” svaraði Hörður ákveðið. “Húsbóndi minn greiðir mér fyrir vinnu mína. Hann hefur falið mér að gæta kindanna, og hann treystir mér. Ef ég tæki við peningunum og einhverjar kindurnar týndust, vegna trassaskapar míns, þá væri það í rauninni sama og ég hefði stolið þeim.”

“Gott og vel,” sagði veiðimaðurinn, en þú hlýtur þó að geta fallist á, að ég gæti kindanna, meðan þú ferð til bæjarins, færir mér matarbita og góðan leiðsögumann. Ég skal vissulega hugsa vel um kindurnar.”

6. spurning. Hvað gerir Hörður?

Drengurinn hristi höfuðið. Síðan mælti hann:

“Kindurnar kannast ekki við rödd yðar.” Meira mælti hann ekki.

“Hvað er þetta? Treystirðu mér ekki? Lít ég út eins og svikari?” hrópaði veiðimaðurinn reiður.

7. spurning. Hverju svarar Hörður?

“Þér reynduð áðan að tæla mig til að bregðast skyldu minni og brjóta heit mín. Hvernig get ég þá treyst því, að þér haldið loforð yðar?” svaraði drengurinn alvarlega.

Veiðimaðurinn þagði, því að hann gerði sér ljóst að drengurinn hafði veitt honum ráðningu með hans eigin orðum. Að lokum sagði hann:

“Ég sé, vinur minn, að þú ert drengur, sem hægt er að treysta. Ég skal ekki gleyma þér.”

8. spurning. Hvernig heldur þú að sagan endi?

Hörður náði í malpoka sinn, og fábreytt nesti hans var gómsætt í munni hins soltna veiðimanns. En nú kom fylgdarlið veiðmannsins allt í einu fram úr skóginum, og þá sá Hörður brátt, sér til ótta og undrunar, að það var sjálfur stórhertoginn, stjórnandi landsins, sem hann hafði talað við og leyft sér að andmæla.

En hertoganum fannst svo mikið til um festu og heiðarleika drengsins, að hann bauð honum heim til sín skömmu seinna, og veitti honum besta uppeldi, sem völ var á. Og þegar tímar liðu, varð fjárhirðirinn fátæki mikill og merkur maður. Og allt til hinstu stundar var hann jafnheiðarlegur og traustur og þegar hann gætti kindanna forðum.

### 2.1.3 Raða saman bútum

Kennarinn tekur sögu eða sögubrot, klippir hana í sundur og ruglar bútonum. Nemendur eiga að raða henni saman. Þegar þeir eru búnir geta þeir t.d. lesið hana inn á segulband, eða borið niðurstöðu sína saman við niðurstöður félaga sinna.

### 2.1.4 Aðalatriði

#### 2.1.4.1 1. verkefni.

Nemendur fá texta á blaði. Hver og einn les textann í hljóði og merkir svo við mikilvægustu atriðin með merkipenna. Síðan fara þeir í hópa, bera sig saman og koma sér saman um aðalatriðin.

#### 2.1.4.2 2. verkefni

Nemendur lesa eftirfarandi og strika undir þau atriði sem þeir telja mikilvæg. Síðan endurskrifa þeir leiðbeiningarnar og hafa þær einfaldar og skýrar.

#### **Geturðu sagt mér hvar myndbandaleigan er?**

Já, það er nú ekki mikið mál. Þú gengur eftir þessum vegi þar til þú kemur að þar næstu gatnamótum. Þar beygir þú til vinstri og þá ferðu fram hjá styttni af manningnum með staurfótinn. Vinur minn klifraði upp hana í fyrra og setti trefil um hálsinn á honum. Þú heldur áfram og ferð fram hjá kirkjunni. Ég ferm-dist þar í vor. Presturinn er svo utan við sig að hann mætti of seint í kirkjuna. Hann var búinn að steingleyma fermingunni og var í kominn í matarboð til foreldra sinna! Þegar þú kemur að bílasölunni þá beygir þú til hægri. Það er nokkuð brött brekka sem þú þarft að fara upp, en þú ert nú svo ung að það ætti ekki að vera neitt mál fyrir þig. Við götuljósinn ferðu beint yfir og beygir svo til vinstri, látum okkur sjá, Grundarveg, nei Grundarbraut. Eða var það Grundarvegur? Já, það er Grundarvegur, ég man það núna. Ég þekki strák sem á heima þar og hann á heima á Grundarvegi. Þú gengur eftir Grundarvegi og þá kemur þú fljótlega að gatnamótum og þú skalt passa þig þegar þú ferð yfir þau. Það varð slys þar í vetur. Stelpa í mínum bekk varð fyrir bíl og var á sjúkrahúsi í tvo mánuði. Hún missti svo mikið úr skólanum að ég hélt að hún þyrfti að taka bekkinn aftur. En hún var svo dugleg að læra að hún varð næst hæst í bekknum. Mínar einkunnir voru lélegar í samanburði við hennar. Þegar þú ert komin yfir gatnamótin þá áttu að sjá myndbandaleiguna. Þó getur verið að stór flutningabíll skyggi á. Hann stendur oft við götuna. Ég held að bílstjórinn eigi heima þarna. Myndbandaleigan er í stóra, nýja húsinu hinu megin við götuna. Vona að þetta gangi vel. Heyrðu hvaða mynd ætlar þú að sjá.

### 2.1.5 Staðreyndir eða skoðun?

Nemendur lesa grein og strika undir staðreyndir með einum lit en skoðanir með öðrum. Í þessu verkefni er hægt að nota umfjöllun um kvikmyndir, myndlistasýningar, tónleika og annað úr dagblöðunum. Þá eru lesendabréf og greinar um margvísleg málefni einnig vel fallin til þess að skoða.

#### **Of mikið sjónvarpsgláp barna**

Börn horfa allt of mikið á sjónvarp. Nýleg könnun leiddi í ljós að jafnvel mjög ung börn verja allt að fjórum klukkustundum fyrir framan sjónvarpið á degi hverjum. Svona mikið sjónvarpsgláp spillir heilsu þeirra. Allir vita að börn hreyfa sig minna nú en áður og það hlýtur að vera af völdum sjónvarpsins. Það sem þau horfa á í sjónvarpinu er ekki alltaf upp á marga fiska og börn sem horfa mikið á sjónvarp eiga í erfiðleikum í skólanum. Í sjónvarpinu sjá þau alls

kyns ofbeldi og vonða siði sem þau læra og fara að nota sjálf. Þau láta blekkjast af brellum auglýsenda og verða ekki ánægð fyrir en þau hafa fengið þetta eða hitt leikfangið sem auglýst var í sjónvarpinu. Við verðum að koma í veg fyrir að börnin okkar horfi á þetta hræðilega tæki.

### **Eiturlyfjahraðlestin**

Körfuboltadagbækurnar (The Basketball Diaries) HH 1/2

Leikstjóri Scott Kavert. Handrithöfundar Jim Carrol og Brian Goluboff. Kvikmyndaleikstjóri David Phillips. Tónlist Pauli DiBartolo. Aðalleikendur Leonardo DiCaprio, Mark Wahlberg, James Madio, Bruno Kirby, Lorraine Bracco, Ernie Hudsons, Patrick McGaw. Bandarísk. New Line Cinema 1995.

Lífsreynsla tónlistarmannsins og rithöfundarins Jims Carrols er bakgrunnur þessarar myndar og nafnið dregið af minningum hans frá þeim tíma er hann tók sér far með eiturlyfjahraðlestinni á sjöunda áratugnum. Breyttist á ótrúlega skömmum tíma úr efnilegum námsmanni og upprennandi körfuboltastjörnu í forfallinn heróínfíkil með allar brýr mölbrotnar að baki. Það sem virðist hafa haldið líftórunni í Carrol, sem hér er frábærlega leikinn af Leonardo DiCipro, er einmitt þörf hans til að tjá sig, yrkja ljóð, halda þessa frægu dagbækur sem hann skilur aldrei við sig á þessari reisu um helvíti eiturlyfjaþrælsins. Félagar hans voru ekki jafn lánsamir og Carrol, sem náði að snúa við blaðinu og er nú virtur listamaður í sínu heimalandi.

Myndin sem er dregin upp í Körfuboltadagbókunum er hrein og klár. Carrol og félagar hans eru í upphafi baldnir nemendur við kaþólskan skóla í New York, og gengur betur í boltanum, þar sem þeir eru með besta skólalið borgarinnar, en við námið. Byrja að sníffa, drekka, eitt leiðir af öðru. Fyrir en varir eru þeir teknir að sprauta sig, reknir úr skóla, reknir úr liðinu, reknir að heiman, stefnan þráðbeint í ræsið.

Ljóður á myndinni er hversu yfirborðskennd hún er og stafar það einum af því að persónurnar eru ekki kynntar til sögunnar heldur er fylgst með þeim frá því að niðurleiðin er hafin, vantar gjörsamlega bakgrunninn. Það er heldur ekki mikið gert til þess að reyna að fá áhorfandann til að fá samúð með Carrol, sem frá upphafi er heldur óaðlaðandi félagsskapur. Þrátt fyrir það hefur myndin mikil áhrif, beinskeytt og hreinskilin, á því brýnt erindi til unglunga á öllum tímum og ágætt innlegg í þá veigamiklu eiturlyfjaumræðu sem nú fer fram í þjóðfélaginu. Þá er það gæfa myndarinnar að Leonardo DiCipri fer með aðalhlutverkið og þessi bráðsnjalli leikari skilar helförinni á óaðfinnanlegan hátt. Aðrir leikarar standa sig bærilega, að undanskildum þeim ágæta Bruno Kirby, sem virkar utangátta í hlutverki samkynhneigðs körfuboltaþjálfara. Juliette Lewis bregður fyrir í gestahlutverki. Leikstjórinn er nýliði úr tónlistarmyndbandageiranum og ber myndi þess full mikil merki á köflum.

Sæbjörn Valdimarsson. (Mbl. 21. febr. 1996)

### **2.1.6 Lestur fræðibóka**

Eitt af markmiðum okkar með lestrarkennslunni er að nemendur geti tileinkað sér skriflegan fróðleik á sjálfstæðan hátt. Að þeir skilji það sem þeir lesa án þess að kennarinn hjálpi þeim. Með öðrum orðum: að gera þá sjálfstæða í sínu námi. Þess vegna þarf að kenna þeim að lesa og skilja fræðibækur. (Þegar hér er talað um fræðibækur er átt við námsbækur í samfélagsfræði, náttúrfræði og fleiri greinum). Þessi kennsla skiptist í meginatriðum í tvennt. Í fyrsta lagi í undirbúning og í öðru lagi í lestur.

Undirbúningur: Lesandi á auðveldara með að skilja texta um efni sem

hann hefur einhverja þekkingu á, en texta um efni sem hann þekkir lítið til. Þetta þarf kennari að hafa í huga við undirbúning kennslunnar. Hann þarf í upphafi að gera sér grein fyrir hve mikla þekkingu nemendur hafa á því efni sem á að taka fyrir. Hér er gott að nota þankahríð. Hún er fljótleg og veitir kennaranum nokkuð góðar upplýsingar um þekkingu nemenda. Ef hún er lítil þarf e.t.v. að auka hana áður en haldið er áfram. Viti þeir hins vegar mikið er nauðsynlegt að virkja þekkingu vitneskju þeirra vel fyrir lesturinn, t.d. með umræðum eða með því að láta þá skrifa um efnið, því að ritun eflir lesskilning.

Þegar þessari vinnu er lokið undirbýr kennari lestur bókarinnar. Hann ákveður hvað á að lesa og hverju má sleppa. Það er óþarfi að nemendur lesi alla bókina því þeir muna hvort eð er aldrei allt. Kennarinn þarf að hjálpa þeim að setja sér skýr markmið fyrir lesturinn vegna þess að því betur sem þeir skilja til hvers þeir eru að lesa, þeim mun líkleggra er að þeir skilji það sem þeir lesa. Þekking á uppbyggingu og skipulagi textans getur hjálpað nemendum að átta sig á aðalatriðunum. Eftirfarandi auðveldar nemendum að tileinka sér fræðilegan texta:

- Heiti kaflans er athugað. Hvaða vísbendingar gefur það um efnið?
- Millifyrirsagnir skoðaðar. Þær veita mikilvægar upplýsingar um aðalatriði kaflans.
- Myndir skoðaðar og myndatexti lesinn.
- Kennari fer í þau orð sem koma fyrir í kaflanum og hann heldur að séu nemendum framandi.
- Nemendur búa til spurningar sem þeir halda að þeir fái svar við í kaflanum eða kennari lætur þá fá spurningar úr kaflanum. Nemendur lesa spurningarnar áður en þeir lesa kaflann. Kannski geta þeir svarað einhverjum áður.
- Kaflinn lesinn.
- Spurningum svarað.
- Kaflinn teiknaður upp. Kort yfir kaflann um landafundi í Sjálfstæði Íslendinga 1 gæti lítið svona út:

Eiríkur rauði

Landafundir

Leifur Eiríksson

Bjarni Herjólfsson

Grænland

Ameríka - Vínland  
Helluland, Markland

Íslendingar settust að stofnuðu þing. Dóu út eftir nokkur hundruð ár. Nú búa Inúítar á Grænlandi á að búa þar.

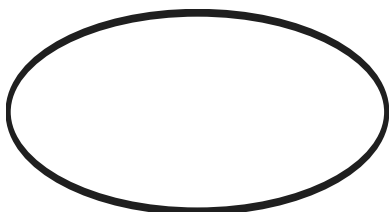
Skrælingjar  
Íslendingar gáfust upp

### 2.1.6.1 Hvernig á að lesa?

Við lesturinn sjálfan má beita ýmsum aðferðum. Í fyrsta lagi má láta hvern nemanda lesa út af fyrir sig og þá hefur hann fyrir framan sig spurningar.

Í öðru lagi vinna tveir og tveir saman. Þeir byrja á því að lesa í hljóði stuttan kafla, 400 - 600 orð. Sá sem fyrr er búinn getur lesið aftur með tilliti til mikilvægra þátta. Eftir lestur leggja þeir textann frá sér. Annar segir munnlega frá því sem lesið var, án þess að líta í textann. Hinn hlustar og má aðeins trufla til þess að fá nánari skýringar. Síðan leiðréttir hann það sem var rangt og bætir við atriðum sem voru ekki í frásögninni, en hann telur að eigi að vera þar. Loks skipta þeir um hlutverk og lesa meira. Kosturinn við þessa aðferð er sá, að strax eftir lestur rifja nemendur upp það sem lesið var og ræða um það. Þeir hjálpa hvor öðrum að skilja textann.

Í þriðja lagi eru nemendur saman í stærri hóp. Í byrjun hvers kafla skipa þeir hópstjóra sem stjórnar störfum hópsins. Einn les upphátt fyrir hina, t.d. á milli greinaskila, og tekur þá sá næsti við. Eftir hvern lestur finna þeir aðalatriðið í því sem lesið var og semja í sameiningu eina til tvær spurningar. Þessi aðferð hefur reynst bæði skemmtileg og árangursrík. Hún hvetur nemendur til umræðna um efnið og þær umræður eru oft mjög gagnlegar og skemmtilegar. Kennarinn gengur á milli hópanna og leiðbeinir eftir því sem þörf krefur.



## 3. Ritun

Undanfarið hefur ritun sótt talsvert á í móðurmálskennslu í íslenskum sem og erlendum skólum. Þar á einkum upp á pallborðið vinnuaðferð sem heitir á útlensku “process writing” en er hér oftast kölluð ritun, ferlisritun, skrifað í skrefum og þ.u.l. Hér verður hugtakið ritun notað yfir “process writing”. Aðferðin byggir á mikilli virkni nemenda allt ritunarferlið og góðri samvinnu við kennara. Kennarinn leitast við að hrósa nemandanum og benda honum á það sem gott er í stað þess að einblína á villurnar. Nemandinn fær tækifæri til þess að skrifa það sem honum býr í brjósti og á þann hátt fær hann nokkra útrás fyrir sköpunarþörf sína. Hann veit að margir munu lesa það sem hann skrifar og skriftirnar hafa því meira gildi en þegar aðeins kennarinn les. Hann hefur ákveðið markmið með skrifum sínum og þess vegna leggur hann sig meira fram.

Ritunin byggir á sömu vinnuaðferðum og t.d. rithöfundar nota. Nemendur þurfa að rýna í texta sinn, velta efninu rækilega fyrir sér, málfarinu, fyrir hverja er verið að skrifa o.s.frv. Skriftir þeirra eru teknar alvarlega og það skilar sér í góðum verkum.

### 3.1 Ritunarferlið

Nemendur vinna eftir ákveðnu ferli, svokölluðu ritunarferli. Því má skipta í sjö þætti:

1. Undirbúningur
2. Skriftir
3. Endurgjöf
4. Umritun
5. Prófarkalestur
6. Hreinritun
7. Birting

#### 3.1.1 Undirbúningur

Undirbúningurinn felst í því að fá hugmynd, velta henni fyrir sér og undirbúa skrifin á þann hátt sem nauðsynlegt er. Á þessu stigi er vinna nemandans varla sýnileg. Hún fer að miklu leyti fram í hugarfylgsnum hans. Þeir þurfa þó e.t.v. að punkta hjá sér, leita í bókum o.s.frv. Þegar hópur eða bekkur undirbýr sig saman er þankahrið, umræður, lestur og athuganir oft þáttur í undirbúningnum.

#### 3.1.2 Skriftir

Hér skrifa nemendur uppkast að verki sínu. Það er vinnuplagg, sem þeir munu svo endurskoða. Þeir eiga því ekki að velta fyrir sér stafsetningu, frágangi eða öðru slíku. Öll athygli þeirra á að beinast að efninu, að koma hugsun sinni á blað. Þeir eiga að skrifa eins mikið og þeir geta, það er auðveldara að strika út á eftir en að bæta inn í. Til að auðvelda endurskoðun þarf að vera góð spássía þar sem koma má fyrir athugasemdum, viðbótum, leiðréttingum og fleiru. Skriftir ganga yfirleitt ágætlega. Þó þarf að athuga að ekki eru skýr skil á milli undirbúningsins og skriftanna, því að nemendur eru oft að undirbúa sig um leið og þeir skrifa. Þeir geta því siglt í strand og þá þarf kennarinn að vera tilbúinn að aðstoða þá.

### 3.1.3 Endurgjöf og umritun

Þegar fyrsta uppkasti er lokið vill nemandinn fá endurgjöf. Hana fær hann annað hvort frá öðrum nemendum eða kennaranum. Endurgjöfin fer þannig fram að nemandinn les það sem hann skrifaði upp fyrir hina og þeir hlusta. Síðan kemur einn hlustandinn með stuttan útdrátt, allir segja hvað þeim fannst best, hvað þeim fannst fyndið, hverju mætti sleppa, hvar mætti skýra betur út og spyrja hann hvað hann ætli svo að gera við uppkastið. Nemandinn skrifar athugasemdir e.t.v. jafnóðum hjá sér. Svo sest hann aftur við skriftir og breytir textanum eftir þörfum.

### 3.1.4 Prófarkalestur og hreinritun

Þegar fullgert uppkast liggur fyrir er það prófarkalesið. Það er fyrst og fremst nemandinn sem á að prófarkalesa. Til þess notar hann orðabækur. Kennarinn kemur svo inn í á síðasta stigi og les yfir og leiðréttir með nemandanum. Hann skýrir út hvers vegna orðin eru stafsett á þennan hátt en ekki annan.

Að loknum prófarkalestri hreinskrifar nemandinn verkið. Þá ber að leggja áherslu á fallega skrift og góðan frágang.

### 3.1.5 Birting

Síðasti þáttur ritunarferlisins er að birta ritverkið. Það getur verið gefið út í bók, birt í skólablaði, hengt upp á vegg, lesið fyrir bekkinn og svo framvegis.

### 3.1.6 Kennarinn, hin lifandi fyrirmynd

Það er mjög mikilvægt í allri kennslu, ekki síst í ritunarkennslu, að kennarinn sé nemendum sínum góð fyrirmynd. Hann á því að skrifa með þeim. Helst að taka alltaf smátíma í hverri kennslustund undir eigin skriftir. Þannig kynnist hann af eigin raun þeim vanda og þeirri glímu sem nemendur eiga oft í, auk þess sem nemendur taka skriftirnar mun alvarlegar þegar sá sem kennir, er að fást við það sama og þeir. Ritverk kennarans eiga að fara í gegnum ritunarferlið eins og ritverk nemendanna.

## 3.2 Ritunarverkefni

### 3.2.1 Um hvað á að skrifa?

Venjulega eiga nemendur ekki í vandræðum með að finna sér efni til að skrifa um. Í huga þeirra er hafsjór af hugmyndum og þeir þurfa ekki að kafa lengi til að finna sér efni. Það ber að leggja áherslu á að þeir skrifi sem mest frá eigin brjósti. Það kemur þó fyrir að þeir sigla í strand og finna ekkert til þess að skrifa um. Þá getur verið gott að eiga gott safn af verkefnum til þess að gauka að þeim. Stundum getur líka verið gaman að allur bekkurinn glími við svipað verkefni en þó verður alltaf að gefa nemendum frjálsar hendur innan slíkra verkefna. Hér á eftir koma verkefni sem reynst hafa vel við þessar aðstæður. Sum þeirra eru beinlínis ætluð til að þjálfra vissa þætti ritunarinnar. Við kennarar megum nefnilega ekki gleyma því að við eigum að leiða nemendur áfram og hjálpa þeim að verða betri og betri rithöfundar.

### 3.2.2 Að halda áfram með sögu

Ýmsir möguleikar. Þú getur klippt myndir út úr blöðum og komið með í bekkinn. Hver nemandi velur eina. Þeir fá tvær mínútur til að byrja á sögu. Þegar þær eru liðnar rétta þeir næsta nemanda myndina og textann. Sá heldur áfram með söguna. Allir skrifa nú í þrjár mínútur, skipta og svo framvegis.

Þetta má vinna í t.d. fimm manna hópum. Í hvert skipti sem skipt er, eykst tíminn um eina mínútu því að það þarf tíma til að lesa það sem búið er að skrifa og textinn verður sífellt lengri.

Þegar hringnum er lokið hafa allir í hópnum skrifað hluta af öllum sögunum. Það er ekki hægt að líta fram hjá því sem áður hefur verið skrifað, heldur verður að taka tillit til þess og láta framhaldið falla að því. Allir hafa þá skrifað byrjun á sögu, miðhluta og lok.

Nemendur lesa svo sögurnar upphátt saman. Breytast þær þegar nýr höfundur tekur við? Hvernig er að halda áfram með það sem annar hefur skrifað? Var munur á því að skrifa 1. hlutann, 2. hlutann o.s.frv.

Nemendur vinna svo sögurnar eftir ritunarferlinu, setja þær svo allar í eina bók.

Í stað myndar í byrjun má alveg eins nota orð eða setningu. Fáðu lánaða byrjun af skáldsögu, ævintýri o.fl. og láttu nemendur halda áfram með söguna. Það má t.d. setja hámark sem tvær blaðsíður.

### 3.2.3 Almanak

Hver árstíð hefur sín einkenni, hver mánuður á sína sérstöðu í huga okkar. Það er mjög mismunandi hvaða hughrif mánuðirnir kalla fram í okkur. Flest okkar kunna betur við suma mánuði en aðra. Það er svo margt sem hefur áhrif þar á. T.d. afmæli, sauðburður, jólin, skíðasnjór, hitastig, göngur og réttir, íþróttastarfsemi o.s.frv. Í þessu verkefni eiga nemendur að skrifa út frá ákveðnum mánuði. Það má byrja á umræðum um mánuðina, t.d. hver er uppáhaldsmánuðurinn, hvers vegna, hvaða mánuður er leiðinlegastur o.s.frv. Síðan gæti hver nemandi fyrir sig skrifað viðstöðulaust í 10 - 15 mínútur og unnið svo út frá því.

Yngri börn og jafnvel þau eldri líka geta teiknað myndir með því sem þau skrifa. Það getur líka verið ágætt fyrir þau yngri að koma sér af stað með því að teikna fyrst.

### 3.2.4 Milljónamæringur

“Milljónamæringur, karlmaður, 47 ára, hár og grannur, óskar eftir kynnum við konu á aldrinum 30 - 40 ára. Má eiga barn. Hún á að vera falleg og áreiðanleg. Áhugamál mín eru: Skemmtiferðir til útlanda, hafa það gott heima og íþróttir. Ef þú ert rétta konan, þá munt þú ekki iðrast. Þagmælsku heitið. Þær sem hafa áhuga sendi bréf með mynd til blaðsins merkt xxx.”

- Lýstu manninum.
- Skrifaðu lýsingu á konunni sem þú heldur að svari auglýsingunni.
- Skrifaðu bréfið til mannsins.
- Lýstu staðnum þar sem þau hittast í fyrsta skipti.
- Hvernig er fyrsta samtalið? Skrifaðu samtalið. Sex setningar fyrir hvert.
- Lýstu hugsunum konunnar, þegar hún gengur heim af fyrsta stefnumótinu.
- Lýstu hugsunum mannsins, þegar hann gengur heim af fyrsta stefnumótinu.
- Þremur árum seinna. Maðurinn og konan borða saman á veitingahúsi. Hvernig er samtalið? Sex setningar fyrir hvort þeirra.

### 3.2.5 Að skrifa í takt við tónlist

Tónlist er stemning, innblástur og tilfinningar. Taktu uppáhaldslagið þitt eða uppáhaldslag nemendanna og láttu nemendur hlusta á það og skrifa frjálst eftir stemningunni sem þeir komast í. Tónlist án texta er best, því textar eru ákaflega stýrandi í þessu sambandi. (Hlusta fyrst og skrifa svo).

- Fáðu einn í bekknum til að klappa takt. Á meðan skrifa hinir texta með takti.
- Skriðu texta þar sem taktur/hljóð skiptir miklu máli. Þessi texti getur að sjálfsgöðu verið ljóð.

### 3.2.6 Gata

Hvað þarf: Skókassar, karton, málningu, blöð og blýanta, skæri, lím, tímarit.

Framkvæmd: Börnin byrja á að búa til götuna sem á að vera í sögunni. Þau geta notað gráan, svartan og brúnan pappír til að gera götu og gangstéttir. Þau geta rætt um hvaða götumerkingar eiga að vera og málað þær. Nokkrir geta gert þetta á meðan hinir geta málað strikin á gangstéttirnar. Þegar börnin hafa gert þetta, þá líta þau í tímarit og finna myndir af fólki sem gæti búið í götunni. Þær eru svo klipptar út og límdar á karton. Kartonið er brotið neðst svo það geti staðið.

Þegar nógu margar persónur hafa verið klipptar og límdar á karton, eiga nemendur að ákveða hvaða fólk býr saman og hverjir búa einir. Kennarinn spyr hvert barn í hópnum um mögulegt heimili. Hér gefst gott tækifæri til að ræða og velta fyrir sér mismunandi fjölskyldustærð.

Þegar nemendur hafa raðað persónunum saman í fjölskyldur, taka tvö og tvö eða hver einstakur nemandi að sér fjölskyldur. Spyrjið þau um nöfn á persónunum og skrifið það á bakhliðina. Þegar það hefur verið gert ákveða þau hvernig tengsl eru á milli persónanna og hvað þær gera.

Hver fjölskylda þarf hús eða íbúð til að búa í. Nemendur velja sér kassa til að breyta í hús eða íbúð fyrir fjölskylduna sína. Þeim er svo komið fyrir við götuna.

Nemendur geta svo skrifað eða teiknað um fólkið sem býr í húsunum. Svo segja þau hinum frá sínum persónum, húsum, teikningum og ritverkum. Svo er haldin sýning.

Það má svo leyfa börnunum að leika sér að því sem þau hafa búið til. Þau þurfa ekki að vera öll að leik í einu, kannski bara 3-4.

### 3.2.7 Skrímsli

1. Þankhríð með öllum. Hvert er ógeðslegasta skrímsli sem þú getur hugsað þér? Nemendur koma með hugmyndir sem kennari skrifar á töflu eða á maskínupappír.
2. Hver nemandi velur sér eitt skrímsli. Hann býr til lista yfir mat sem skrímslið étur.
3. Nemendur koma saman í fjögurra manna hópum og á hver nemandi að segja frá sínu skrímsli og segja hvenær, hvar og hvað það étur. Hinir leggja orð í belg.
4. Hver nemandi á svo að búa til matseðil fyrir sitt skrímsli. Matseðillinn verður að vera skýr þannig að skrímsli sem hefur ekki bragðað einhvern rétt geti áttað sig á hvort óhætt er að slafra honum í sig eða ekki.
5. Skreyta matseðilinn og hengja hann upp á vegg ásamt mynd af skrímslinu.
6. Nemendur skrifa sögu um skrímslahátíðina. Hvers vegna var hún haldin, hvernig var boðið á hana, hvað var í matinn, hvað gerðist og hvernig endaði hún.

### 3.2.8 Dagblað

1. Kennarinn segir að nú eigi að gera dagblað um skólann/sveitina/þorpið.

2. Þankahríð - hvað er í dagblöðum, hvernig greinar? Þegar hugmyndir eru komnar upp á töflu, fá nemendur í hendur eina opnu úr dagblaði, skoða hana og bæta við listann.
3. 4- 5 manna hópar. Hver hópur á að vera með þankahríð um hvað fólk myndi vilja lesa um skólann/sveitina/þorpið. Kannski fara sumir hópar seint af stað og þá verður kennarinn að varpa fram hugmyndum. Hver hópur geri munnlega grein fyrir sínum hugmyndum. Þær hengdar upp á vegg, þar sem þær geta hangið í nokkra daga. Nemendur og kennari geta bætt við listann ef þeim dettur eitthvað í hug.
4. Verkum skipt á milli nemenda og blað búið til. Því verður svo dreift til allra í skólanum/sveitinni /þorpinu.

### 3.2.9 Móðurást

Ljóðið Móðurást eftir Jónas Hallgrímsson segir stutta en átakanlega sögu. Kona með son sinn í fanginu á göngu um miðja nótt í blindbyl. Ljóðið, sem er mjög myndrænt, hefur verið notað á ýmsan hátt í skólum. Það er ákaflega gott til að kveikja hugmyndir hjá nemendum í ritun.

1. Nemendur og kennari lesa ljóðið saman.
2. Umræður um ljóðið. Hver var þessi kona? Hvers vegna var hún á göngu um miðja nótt í kolvitlausu veðri? Hvað hrakti hana út? Hvenær gerðist þetta? Hvar á landinu? Hér mætti ræða svolítið um kjör fólks fyrr á öldum. Hvernig var að vera einstæð móðir á þeim tíma o.s.frv. Jafnvel mætti lesa sögur eða sögubrot um þetta efni.
3. Lýsingarorð í ljóðinu athuguð. Fundin fleiri lýsingarorð sem hæfa slíkri sögu. Nemendum bent á hvernig lýsingarorð geta verið missterk t.d. kaldur, frostkaldur, hrollkaldur, helkaldur, nákaldur, ískaldur o.s.frv.
4. Hvaða orð gefa mismunandi blæ í ljóðinu? Hvaða orð ýta undir ólgandi óveðrið, kyrrðina, hátíðleikann og sorgina?
5. Nemendur skrifa sögu eftir ljóðinu.
6. Nemendur lesa upphátt fyrir hina það sem þeir skrifuðu. Þeir segja hvað þeim finnst gott, hvort eitthvað vanti eða hvort einhversstaðar sé nánari skýringa þörf.
7. Nemendur skrifa annað uppkast.
8. Verkið klárað samkvæmt ritunarferlinu.

Fýkur yfir hæðir og frostkaldan mel,  
í fjallinu dunar og komið er él,  
snjóskýin þjóta svo ótt og ótt,  
auganu hverfur um niðdimma nótt  
vegur á klakanum kalda.

Hér er aðstæðum lýst. Sögusviði og veðri. Athuga hvernig réttur blær er búinn til með ákveðnum orðum. *Frostkaldur, dunar, snjóský, ótt og ótt, niðdimma, klakanum kalda.*

Hver er hin grátna sem gengur um hjarn,  
götunnar leitar og sofandi barn  
hylur í faðmi og frostinu ver,  
fögur í tárur? En mátturinn þver -  
hún orkar ei áfram að halda.

Persónur kynntar til sögunnar. Grátbólgin móðir með lítið sofandi barn í fanginu. *Grátna, hjarn, þver, orkar.*

"Sonur minn góði, þú sefur í værð, sérð ei né skilur þá hörmunga stærð sem að þér ógna og á dynja fer. Eilífi guðssonur, hjálpaðu mér saklausa barninu að bjarga.

Sonur minn blíðasti, sofðu nú rótt, sofa vil ég líka þá skelfingarnótt. Sofðu! Ég hjúkra og hlífi þér vel. Hjúkrar þér móðir svo grimmasta él má ekki fjörinu farga."

Fýkur yfir hæðir og frostkalda leið, fannburðinn eykur um miðnæturskeið. Snjóskýjabólstrunum blásvörtu frá beljandi vindur um hauður og lá í dimmuni þunglega þýtur.

Svo þegar dagur úr dökkvanum rís dauð er hún fundin á kolbláum ís. Snjóhvíta fannblæju lagði yfir lík líknandi vetur - en miskunnarrík sól móti sveininum lítur.

Því að hann lifir og brosir og býr bjargandi móður í skjólinu hlýr, reifaður klæðnaði brúðar sem bjó barninu værðir og lágt undir snjó fölnuð í frostinu sefur.

Neisti guðs líknsemdar, ljómandi skær, lífinu bestan er unaðinn fær, móðurást blíðasta, börnunum háð, blessi þig jafnan og efli þitt ráð guð sem að ávöxtinn gefur.

Sakleysi barnsins undirstrikað. Það sefur í værð meðan móðirin er að berjast við að halda á þeim lífi í óveðrinu.  
*Værð, hörmunga stærð, ógna, dynja.*

Móðirin segir syni sínum að hann skuli sofa áhyggjulaus, hún muni hlífa honum.  
*Blíðasti, rótt, skelfingarnótt, hjúkra, hlífi, grimmasta él*

Enn herðir veðrið. Hugið að þeim orðum sem gefa erindinu þann blæ sem á því er.  
*Frostkalda leið, fannburðinn eykur, miðnæturskeið. Snjóskýjabólstrunum blásvörtu, beljandi vindur, í dimmuni þunglega þýtur.*

Hér er veðrið gengið niður en móðirin er dái. Dauðinn er undirstrikaður í orðavali.  
*Dökkvanum, dauð, kolbláum ís, snjóhvíta fannblæju, líknandi vetur.* En lífið heldur áfram- miskunnarrík sólin lítur mót sveininum og í næsta erindi er það enn betur undirstrikað hvernig móðirin fórnaði sér fyrir son sinn.

Hún liggur fölnuð undir snjó í frostinu. Hún hafði reifað hann klæðuum sínum svo hann fengi lifað.  
*Hann lifir og brosir.* Enn er sakleysi barnsins undirstrikað

Athugið hve blærinn er allt annar í þremur síðustu erindunum en í þeim sem á undan eru. Skoðið lýsingarorðin og hvernig þeim er beitt til þess að ná fram réttum blæbrigðum í hvert skipti.

### 3.2.10 Mannraunir

Í íslenskum bókmenntum má víða finna frásagnir af ótrúlegum raunum sem fólk hefur lent í. Óblíð náttúra landsins og erfiðleikar í samgöngum hér áður fyrr voru oft orsakavaldurinn. Þrátt fyrir betri samgöngur og léttara lífsstreð nú á tímum eru mannraunir ekki úr sögunni. Mannraunir eru ágætis efni í ritunarverkefni fyrir börn og unglinga og reyndar alla aðra líka. Margir hafa lent í einhverskonar mannraunum eða þekkja einhvern sem það hefur gert. Vinnuaðferðin getur t.d. verið eftirfarandi:

1. Kennari les um mannraunir í þjóðsögum, Íslendingasögum, ævisögum, nútímabókmenntum, dagblöðum.
2. (Fóstbræðrasaga, Gerpla, Að breyta fjalli, Fjalla-Bensi, Sjálfstætt fólk, fréttir úr blöðum, Íslandsklukkan, Þórður frá Dagverðará og fleiri).

3. Nemendur ræða málið í hópum, segja frá eigin reynslu ef einhver er á þessu sviði.
4. Leitað til foreldra, ömmu og afa eða annarra ættingja og kunningja. Hefur einhver þeirra lent í mannraunum?
5. Kennari bendir á að orðanotkun, sérstaklega notkun lýsingarorða hefur mikil áhrif á blæ frásagnarinnar. Lýsing á veðri og staðháttum skiptir líka miklu máli.
6. Fyrsta uppkast skrifað. Frásögn af sönnum atburði.
7. Endurgjöf í hópum.
8. Verkið klárað samkvæmt ritunarferlinu.
9. Þegar verkinu er lokið gætu nemendur samið sögu í gamansömum stíl, (lygasögu). Sumar af þeim sögum sem segja frá mannraunum í bókmenntum okkar eru harla ótrúverðugar. Þá er ljóðagerð í framhaldi af þessari vinnu ekki óvitlaus. Til eru mörg ljóð í bókmenntaarfi okkar sem segja sögu, sbr. Skúlaskeið, Móðurást,

### 3.2.11 Eftirminnilegt fólk

Það er nú svo með okkur mannfólkið að við erum misjöfn að gerð og upplagi. Á lífsleiðinni hittum við og eigum samneyti við fjölda fólks. Sumir verða okkur minnisstæðari en aðrir, þrátt fyrir að við kynnumst þeim ekki ýkja mikið. Þeir hafa einhver þau áhrif á okkur að við gleymum þeim ekki. Astæðurnar geta verið ýmsar. Kannski útlitið, sérstakir taktar, talsmáti eða skemmtilegheit. Kannski sagði þessi manneskja eftirminnilegar sögur sem sitja í okkur mörgum árum seinna. En auðvitað geta ástæðurnar einnig verið allt aðrar. Í þessu verkefni eiga nemendur að segja frá einhverjum sem þeir hafa kynnst og er þeim minnistæður. Þó að þeir taki útgangspunkt í raunverulegri persónu mega þeir skálda eins og þeim sýnist. Geri þeir það verða þeir að breyta nöfnum.

1. Nemendur setjast fjórir saman í hóp. Þeir segja hver öðrum frá "konu eða karli sem ég þekki." Þó að þeir gangi út frá raunverulegri manneskju mega þeir gjarnan skálda, segja allt sem þeir vita og vita ekki, geta í eyður og jafnvel ljúga. Ágætt er að segja frá einhverjum atburði tengdum persónunni.
2. Hægt er að byrja svona: "Nú ætla ég að segja ykkur frá konu/karli sem ég þekki."
3. Sérhver nemandi skrifar um persónuna. Brýna þarf fyrir þeim að skrifa þannig að lesendur kynnist manneskjunni vel. Þeir þekkja hana ekki fyrir. Aldur og útlit skiptir miklu máli. Oft er persónan tengd ákveðnum stað og því getur verið nauðsynlegt að koma með lýsingu á honum. Ef sagt er frá ákveðnum atburði þurfa að koma lýsingar á sögusviði og jafnvel veðri.
4. Nemendur setjast nú aftur í sömu hópa og lesa hver fyrir annan það sem þeir skrifuðu.
5. Nú á sérhver nemandi að skrifa sögu, þar sem persónan hittir a.m.k. eina af persónum hinna. Þeir velja sjálfir hverja. Þeir mega spyrja nánar um persónur hinna, fá lýsinguna lánaða o.s.frv. Sagan er svo unnin áfram skv. ritunarferlinu.

### 3.2.12 Vafasamur maður

Í þriggja manna hópum segja nemendur hver öðrum frá óaðlaðandi manneskju sem þeir kannast við en kæra sig fremur lítið um. Þeir lýsa útliti, hegðun, persónueinkennum og fleiru. Bannað er að tilgreina nöfn. Þeir mega jafnvel ýkja svolítið og skálda. Kennarinn getur hvatt þá til að lýsa persónunni með frásögn, fremur en beinni lýsingu.

Þegar allir eru búnir að segja frá, fá þeir eftirfarandi byrjun á sögu:

Við enda götunnar var verslunin. Hún var mannlaus enda skammt til miðnættis.

Nú eiga nemendur að skrifa sögur. Þeir eiga að nota þessa byrjun og velja eina af persónunum sem sagt var frá í hópnum að undanskilinni sinni eigin. Sagan er svo unnin samkvæmt ritunarferlinu.

### 3.2.13 Hver segir söguna?

Það skiptir máli frá hvaða sjónarhorni saga er sögð. Nemendur þurfa að gera sér grein fyrir að frásagnir af sama atburði geta verið mismunandi eftir því hver segir frá. Það þurfa þeir að hafa í huga þegar þeir semja sögur og jafnframt að sögumaður getur staðið alvitur utan við söguna. Þannig getur hann lýst hugsunum allra persónanna og hvað þær hafast að. Sögumaður sem stendur utan við söguna getur líka aðeins séð inn í hug einnar persónu og fylgt henni. Hann getur verið ein af sögupersónunum og þá er frásögnin miðuð við hana. Það eru þá aðeins hugsanir þeirrar persónu sem hægt er að lýsa og við getum aðeins getið okkur til hvað hinar hugsa út frá því sem þær segja eða gera. Ekki er hægt að segja hvað aðrar persónur eru að gera þegar sögumaðurinn er víðsfjarri. Í þessu tilfalli þarf að hugleiða vel hvaða persónu á að gera að sögu-manni.

Í verkefnum hér á eftir þjálfva nemendur sig í að sjá söguna út frá fleiri en einni persónu og nota mismunandi sögumann.

1. Nemendur eiga að skrifa byrjun á sögu sem fjallar um þrjú börn, Ara og systkinin Ellu og Pétur. Ari, sem er vandræðagemlingur flytur í kjallarann í húsinu sem Ella og Pétur búa í.
  - Skrifa söguna út frá Ara.
  - Skrifa söguna út frá Ellu
  - Skrifa söguna út frá mömmu Ellu og Péturs
2. Nemendur fara í fjögurra manna hópa og lesa það sem þeir skrifuðu fyrir hina. Þeir gera athugasemdir og velja hvaða byrjun er best hjá hverjum og einum.
3. Nemendur nota þá byrjun sem þótti best og ljúka við söguna.
4. Nemendur fara aftur í hópa og lesa sögur sínar og fá athugasemdir.
5. Nemendur ljúka við söguna samkvæmt ritunarferlinu.

### 3.2.14 Hjátrúin

Bókin "Sjö, níu, þrettán" eftir Símon Jón Jóhannsson, fjallar um hjátrú okkar Íslendinga. Þar er sagt frá mörgum hversdagslegum hlutum sem ýmis konar hjátrú fylgir. Þessi bók gefur nemendum margar hugmyndir í ritun og getur verið þeim ágætis stuðningsrit þegar þeir eru að semja sögur. Ein persónan getur t.d. verið afar hjátrúarfull eða sama fyrirbæri getur ítrekað haft einhverjar afleiðingar óheppilegar eða heppilegar fyrir þann sem verður fyrir. Í eftirfarandi verkefni leikur hjátrúin stórt hlutverk.

#### 3.2.14.1 Íslandssagan og hjátrúin.

1. Kennarinn skrifar á nokkra miða atburði úr Íslandssögunni og jafnmarga lykilorð úr bókinni Sjö, níu, þrettán.
2. Nemendur draga einn miða úr hvorum bunka.
3. Þeir eiga að skrifa sögu sem er tengd þeim atburði sem þeir drógu og þar á hjátrúin að koma fram. Dæmi:

- Vestmannaeyjagöngur - blótsyrði
- Ingólfur Arnarson kemur til Íslands - hnerri

- Flóabardagi - eldur
- Grettir berst við Glám - kónguló
- Móðuharðindi - kerti
- Svarti dauði - hrafnar
- Tyrkjaránið - kettir

#### 4. Sagan unnin samkvæmt ritunarferlinu.

Þegar þetta verkefni er unnið þurfa nemendur að hafa aðgang að bókinni Sjö, níu, þrettán. Þeir þurfa einnig að hafa aðgang að Íslandssögubókum. Þar má nota kennslubækurnar eða sem betra er Íslandssögu Björns Þorsteinsonar eða Íslenskan söguatlas

Í staðinn fyrir atburði úr Íslandssögunni má nota hversdagslega atburði t.d. á leiðinni í fiskbúðina, bátsferðin, í tölvuleik o.s.frv.

#### 3.2.15 Sorg

Flest þurfum við að takast á við sorgina einhvern tímann á lífsleiðinni. Hún getur heimsótt okkur í misjafni mynd en eitt er víst að við sjálf getum engu um það ráðið hvenær eða hvernig hún kemur. Hún er þó hluti af lífi okkar og því er nauðsynlegt fyrir okkur að gera okkur grein fyrir henni og gefa henni rúm í huga okkar.

Börn fara ekki varhluta af sorginni frekar en annað fólk. Hún knýr e.t.v. oftast dyra hjá þeim en okkur fullorðna fólkið grunar, því dauði kisu, hvutta, hamsturs eða páfagauks veldur þeim oft mikilli sorg.

Í Sorgarsögu eftir Einar Kárason, sem birtist í smásagnasafninu Söngur villiandarinnar, segir frá einkennilegum viðbrögðum drengs nokkurs við sorginni. Hún brýst fram í hlátri þegar fósturmóðir hans deyr, en þegar kótturinn hans verður fyrir bíl þá koma tárin fram.

Astrid Lindgren kemur einnig inn á sorgina í sögunni Bróðir minn ljónshjarta.

Sem inngang að verkefni þar sem nemendur skrifa um sorgina, er gott að lesa söguna eftir Einar Kárason eða úr kafla úr bókinni Bróðir minn ljónshjarta og ræða efnið við nemendur. Síðan geta þeir sagt frá eigin reynslu á þessu sviði og að því loknu skrifa þeir um hana.

#### 3.2.16 Að hafa einhvern fyrir rangri sök

Flestir hafa lent í því að vera kennt um eitthvað sem þeir áttu enga sök á. Þetta er ákaflega óþægileg staða eins og kunnugt er, og oft þrautin þyngri að hreinsa sig af sakargiftum. Þá eru sumir ófeimnir við að koma sökinni af því sem þeir hafa sjálfir gert upp á aðra. Í sögunni "Kveldúlfs þáttur kjörbúðar" eftir Einar Kárason, sem er að finna í smásagnasafninu Söngur villiandarinnar, er viðfangsefnið einmitt þetta. Sagan höfðar sterkt til krakka og eftir lestur hennar verða miklar umræður. Þessa sögu er því upplagt að nota sem kveikju fyrst að umræðum en síðan skrifum nemenda. Þar gætu þeir sagt frá eigin reynslu eða hreinlega samið sögu þar sem einhver hefur einhvern fyrir rangri sök.

#### 3.2.17 Lögregluskýrsla

Í þessu verkefni er gengið út frá spurningunum *hver, hvað, hvenær og hvernig*.

Kennari byrjar á því að segja nemendum frá ímynduðum glæp sem framinn var í nágrenninu. Glæpurinn getur t.d. verið innbrot, íkveikja, horfið hjól eða stuldur úr búð. Einnig er gott að lesa brot úr sögu. Það geta t. d. verið brot úr bókunum Benjamín dúfa eftir Friðrik Erlingsson og Didda dojojong og Dúi dúgnaskítur eftir Einar Kárason eða Ekkert að þakka eftir Guðrúnu Helgadóttur.

Hægt er að láta nemendur leika þegar löggan kemur á staðinn og tekur skýrslu. Nemendur hafa þá ákveðin hlutverk t.d. löggja, sá sem varð fyrir tjóninu og vitni. Gott er að hafa nokkra hópa þannig að allir nemendur fái að taka þátt í hlutverkaleiknum. Kennari getur líka spurt "leikendur" hjálpað löggunni og spurt lögguna um líðan fórnarlamba, framvindu málsins o.s.frv.

Að lokum skrifa allir nemendur lögregluskýrslu þar sem gengið er út frá lykilsurningunum fjórum. Gott er að láta nemendur lesa skýrsluna upphátt fyrir hver aðra.

### 3.2.18 Áhugamál

Undirbúningur: Fá nemendur til þess að hugsa um og segja frá áhugamálum sínum. Gott er að sitja í hring og tala þannig saman. Að því loknu velja nemendur sér eitt áhugamál sem þeir ætla að skrifa um. Best er að byrja á þankahríð. Hver og einn skrifar þá lista um allt sem kemur upp í hugann þegar hugsað er um áhugamálið.

Nemendur skrifa síðan um áhugamálið með hliðsjón af listanum. Í skrifunum á að koma fram hvers vegna áhugamálið er áhugavert og skemmtilegt og hvers eðlis það er. Mikilvægt er að nemendur skrifi með það í huga að lesandinn þekki ekkert til efnisins. Útskýringar þurfa því að vera skilmerkilegar og nákvæmar.

Lok: Hægt er að enda þetta ferli á því að gefa út blað, með skrifum allra, sem dreift er til nemenda. Einnig má útbúa eina bók saman sem allir hafa aðgang að. Jafnframt má ljúka vinnunni með því að hver og einn lesi sinn pistil upp fyrir hina og hafa umræður því tengdar.

### 3.2.19 Furðulegt ferðalag

Kennari byrjar á því að skipta nemendum í hópa. Gott er að hafa 3-4 í hóp. Síðan gefur hann hópnum fyrirmæli. Þau geta verið á þessa leið: Þið hafið ákveðið að stofna leynifélag og leynifélagið hefur ákveðið að fara í útilegu saman. Það sem þið þurfið að gera er:

- Finna nafn á leynifélagið
- Ákveða hvað þið þurfið að hafa með í ferðalagið
- Teikna kort af útivistarsvæðinu (merkja kofa, tjald, á, skóg o.s.frv.)
- Finna lykilorð sem aðeins meðlimir leynifélagsins þekkja

Hver hópur vinnur saman að þessum fyrirmælum, síðan koma hóparnir saman og bera saman bækur sínar. Að því loknu segir kennari nemendum að þetta ferðalag verði mjög furðulegt og margt skrítið muni gerast. En hvað?

Nemendur fara aftur í hópana og tala saman, jafnvel leika. Hvað gæti hafa gerst. Síðan skrifar hver og einn ferðasöguna sína.

Lok: Hengja kortin upp í stofunni og búa til eina bók úr sögum nemenda. Hengja bókina hjá kortunum þar sem allir geta lesið hana.

### 3.2.20 Ókunn skepna

Þetta verkefni hentar vel fyrir nemendur á aldrinum 6-10 ára

1. dagur: Nemendur útbúa allskyns fótspor úr svörtum pappa. Hægt er að láta ímyndunaraflíð ráða og/eða skoða dýrabækur og búa til fótspor dýra sem þar finnast.

2. dagur: Festa fótsporin upp í stofunni t.d. á vegg, glugga, borð og gólf. Hægt er að láta þau byrja á einum stað og enda á öðrum (t.d. byrja við hurð og enda hjá glugga). Síðan setjast allir í hring ásamt kennaranum. Kennarinn byrjar að tala: "Þegar ég kom í morgun sá ég svolítið ótrúlegt..." Hann segir furðulega

sögu af ókunnri skepnu sem hann sá. Síðan tekur nemandi sem situr við hlið honum við: “Nei þetta er ekki rétt hjá þér. Þegar ég kom sá ég...” Þannig gengur sagan koll af kolli allan hringinn. Þegar þessum sögum lýkur skrifa nemendur sögu sem nefnist *Ókunn skepna*. Gott er að ljúka þessu verkefni á því að hver og einn búi til bók sem hann myndskreytir jafnframt.

### 3.2.21 Leynivinur

Þetta verkefni hentar yngstu nemendunum, 8 ára og yngri.

Lesi söguna *Hver bjargar Einari Áskeli?* eftir Gunilla Bergström.

Kennari segir nemendum að hugsa um leynivin sem hjálpar þeim þegar þeir þarfnast vinar. Hann getur verið manneskja, hlutur, dýr, eða bara hvað sem er. Að því loknu teikna nemendur mynd eða fönndra leynivinininn úr pappa og efnistuskum. Hægt er að spila notalega tónlist á meðan. Einnig má útbúa lítið spjald með helstu upplýsingum um hann. Þar kemur t.d. fram nafn, aldur, kostir og gallar. Þegar þessari vinnu er lokið fær kennari nemendur til að hugsa sér aðstæður þar sem þeir þurfa á leynivini að halda. Aðstæðurnar geta verið raunverulegar eða ímyndaðar. Að lokum skrifa nemendur sögu um leynivinininn. Lok: Hengja leynivinininn og spjaldið upp á vegg ásamt sögunni.

### 3.2.22 Ævintýrapersónur

1. Kennari spyr nemendur hvort þeir þekki einhver ævintýri. Um leið er útbúinn listi með nöfnum ævintýranna og talað saman um þau. Mikilvægt er að fá alla til að taka virkan þátt í umræðunum og endursegja nokkur ævintýri saman.
2. Kennari skrifar ævintýrapersónur á renninga. Eina á hvern renning. Nemendur koma með uppástungur. Listinn er notaður til hliðsjónar.
3. Allir nemendur fá einn renning. Hægt er að fara í leik og láta alla ganga um stofuna og skiptast á renningum þar til kennari segir stopp. Nemendur skiptast þá í nokkra hópa. Ólíkar ævintýrapersónur úr mismunandi ævintýrum hópast saman. Hver hópur leikur stuttan leikþátt.
4. Nemendur para sig. Þeir sem vinna saman mega ekki hafa persónur úr sömu sögunni. Þörin ræða saman um hvað myndi gerast ef persónur þeirra týndust og kæmu fram í sögu hinnar persónunnar fyrir mistök. Þeir ákveða hvor sagan gefi meiri möguleika, hvenær ævintýrapersónan birtist og hvað gerist.
5. Nemendur skrifa nú sögur í ævintýra- eða þjóðsagnastíl. Hægt er að skrifa ævintýrið eins og það er en bæta nýju persónunni inn í. Einnig má skrifa út frá týndu persónunni, af hverju hún týndist og lýsa reynslu hennar í nýju sögunni. Sögurnar á að myndskreyta og búa til bók.

### 3.2.23 Ótrúlegar sögur

Þetta verkefni hefst á leik. Tveir til fimm geta verið saman í hóp. Leikurinn felst í því að nemendur eiga að ljúka við setninguna: “Mér þykir leitt að ég kem of seint, en...” Afsökun hvers þeirra verður að vera ótrúlegri en þess á undan. Eftir að hafa leikið þennan leik stutta stund segir kennarinn að nú eigi að skrifa þrjár til sex ótrúlegar sögur sem hefjast á setningunni: “Það var ekki mér að kenna að glugginn/vasinn/stóllinn brotnaði.” Síðan er unnið með þessar sögur samkvæmt ritunarferlinu og að lokum búna til bækur með sögunum. Þetta verkefni ýtir vel undir hugmyndflug nemenda og þeir hafa mjög gaman að því.

### 3.4.1.4 Veggjakrot

Veggjakrot er ævafornt tjáningarform. Það er að minnsta kosti nokkur þúsund ára. Til er varðveitt veggjakrot í borginni Pompei á Ítalíu frá árinu 79 fyrir Krist. Þar stendur: “Allir krotu á veggina nema ég”.

Íslenskt veggjakrot er vissulega misjafnlega spaklegt. Hljómsveitarnöfn eru fyrirferðarmikil og nöfn á hinum og þessum einstaklingum og athugasemdir við þau. Finna má þó spakleg krot inn á milli.

#### 3.2.24.1 Verkefni 1.

Þetta verkefni felst í því að semja veggjakrot. Það má hafa sérstaka renninga sem nemendur geta krotað speki sína á og hengt upp á vegg í skólafestunni. Varasamt er að hvetja nemendur til að krotu á vegg, en rétt er þó að hafa í huga að sumir staðir eru hér um bil ætlaðir til þess að krotu á. Hér á eftir fara nokkur spakmæli, tekin úr bókinni Veggjakrot og annar vísdómur, sem kom út hjá Máli og menningu árið 1986.

- Lennon er dauður, Elvis er dauður og mér líður ekkert mjög vel sjálfum.
- 500.000.000.000 flugur geta ekki haft á röngu að standa. Étið skít.
- Við erum fá. - Eins og svo margir.
- Hvers vegna að fara í skólann þegar maður getur borðað nestið heima?
- Ef Súpermann er svona klár, af hverju er hann þá í nærbuxunum utan yfir?
- Ég þori að veðja að ég get hætt að spila peningaspil.
- Ég er hættur að vera montinn, ég er það fullkominn.
- Áður en þú finnur draumaprinsinn neyðistu til að kyssa heilan djöfuldóm af froskum.

#### 3.2.24.2 Verkefni 2.

Takið eina til tvær vikur í að safna veggjakroti þar sem það er að finna - á strætisvagnaskýlum og víðar. Lesið veggjakrotið saman og notið það sem kveikju í ljóðagerð.

#### 3.2.25 “Plebbinn í pleisinu meikar monni”

Slanguryrði þekkjast í íslensku ekki síður en í öðrum tungumálum. Þau eru miklu fremur notuð í talmáli en ritmáli og þá sérstaklega meðal ákveðinna hópa í samfélaginu. Skömmu eftir 1980 kom út Orðabók um slangur, slettur, banorð og annað utangarðsmál. Þar er að finna mörg skemmtileg orð sem mörg hver eru enn í fullu gildi. Önnur er hætt að nota, féllu í gleymiskunnar dá um leið og sú kynslóð sem notaði þau óx frá þeim.

Eflaust hafa orðið til ný slanguryrði frá því að orðabókin kom út og ugglaust þekkja menn fleiri orð af þeim toga en þar eru nefnd. Verkefnið hér á eftir gengur út frá slangri og í því er slangurorðabókin afar gagnleg, þó vel sé hægt að komast af án hennar.

Verkefni.

1. Verkefnið hefst á því að kennari ræðir almennt um slangur og stöðu þess innan íslenskunnar. Þar mætti að sjálfsögðu einnig koma svolítið inn á málvöndun og verndun tungunnar.
2. Búinn til listi yfir slanguryrði. Hér má láta hvern nemanda búa til sinn lista, láta þá vinna í hópum eða hafa þankahrið með hópnum.

3. Leitað að slangri. Nemendur fá 3-4 daga til þess að leita að fleiri slanguryrðum. Spyrja systkin, foreldra, félaga, ættingja og svo framvegis. Gaman væri að fá upplýsingar hjá foreldrum eða afa og ömmu um slanguryrði frá þeirra æsku.
4. Slangrið sem safnaðist í 3 er skoðað og bætt við listann. Athuga hvaða slanguryrði eru úrelt og hver eru enn í gildi og hver eru nýjust.
5. Vöngum velt yfir því hvernig hægt er að nota slangur í sögum.
6. Nemendur skrifa sögur þar sem þarf að nota slangur, lítið eða mikið eftir atvikum. Sagan unnin eftir ritunarferlinu.

### 3.2.26 Allir skrifa sömu söguna

Hópur eða allur bekkurinn kemur sér saman um söguramma.

- Hvar gerist sagan? Veljið stað, hvernig lítur út þar, hvaða lykt má finna þar o.s.frv. (7 mínútur)
- Hvenær gerist sagan? Hvaða ár, mánuð og dag. Hvað er klukkan þegar hún byrjar. Hvernig er veðrið, er heitt eða kalt, er dimmt eða bjart? (7 mínútur)
- Persónur. Hvaða þrjár persónur eru í sögunni? Ákveðið kyn, aldur, útlit, innbyrðis tengsl þeirra og við hvað þær starfa.
- Sögupráður, atburðarás. Hvaða vandamálum og átökum lenda persónurnar í? Hvað hefur gerst áður en sagan hófst, af hverju lenda þeir saman hér í sögunni? Persónueinkenni hverrar persónu. (7 mínútur)
- Að síðustu má reyna að komast að samkomulagi um hvernig sögu á að skrifa - ástarsögu, glæpasögu, ævintýri o.s.frv. (7 mínútur).

Þegar þessu er lokið geta nemendur komið sér saman um hversu löng sagan á að vera og svo fer hver og skrifar sína sögu. Sögurnar eru svo unnar skv. ritunarferlinu.

### 3.2.27 Sögur fyrir litla krakka

Nemendur fá það verkefni að skrifa sögu fyrir litla krakka, yngri systkin eða krakka sem eru a.m.k. tveimur árum yngri en þau sjálf. Ágætt er að þau byrji á að rifja upp hvaða sögur þeim þóttu skemmtilegastar þegar þau voru yngir. Þau geta rætt við litla krakka og kannað hvaða sögur höfðu mest til þeirra. Svo er hafist handa við að skrifa söguna. Meðan á því stendur er sjálfsagt að nemendur ræði saman og leiti ráða hver hjá öðrum. Þegar fyrsta uppkast sögunnar er tilbúið er það lesið fyrir yngri krakka. Viðbrögð þeirra gefa nemendum e.t.v. frekari hugmyndir. Nemendur snúa sér svo aftur að rituninni og ljúka við söguna. Þeir búa til bók sem þeir myndskreyta með eigin teikningum eða með úrklippum.

Eftir því sem nemendur skrifa fleiri sögur í þessum dúr, átta þeir sig betur á óksum yngri barna. Bókunum má koma fyrir á bókasafni skólans. Það er alltaf hvatning að sjá að verk manns eru til einhvers brúklegr.

### 3.2.28 Í skólanum

Skólinn skipar stóran sess í lífi barna og unglinga. Þar dvelja þau stóran hluta dagsins allan veturinn. Þar gerist ýmislegt sem er í frásögur færandi, brosleg atvik sem og önnur sem ekki eru eins skemmtileg. Skólans er víða getið í bókmenntum, bæði í skáldsögum og ævisögum. Sem dæmi má nefna Punktur, punktur, komma strífk eftir Pétur Gunnarsson, Að breyta fjalli eftir Stefán Jónsson og Skóladögum eftir Stefán Jónsson. Skólinn kemur einnig oft fyrir í bíómyndum og framhaldsmyndaflökkum. Viðfangsefni nemenda í skólalífinu geta verið mýmörg. T.d. prakkarastrik, keppni, óþekkt, kennarar, stríðni, mis-

skilningur, skólaferðalag o.s.frv. Til að koma þeim af stað mál lesa upp úr bókum, segja sögur eða spjalla saman. Það fer eftir viðfangsefninu hvað er notað til þess að kveikja hugmyndir hjá nemendum. Verkið er svo unnið á venjulegan hátt eftir ritunarferlinu.

### 3.2.28.1 Skólalíf

Í sagnagerð skipa persónur stóran sess. Það skiptir því máli að nemendur geri sér grein fyrir mikilvægi góðrar persónusköpunar. Sagan verður betri ef lögð er nokkur rækt við að skapa persónurnar. Í bókmenntum okkar er víða að finna ákaflega vel gerðar og eftirminnilegar persónur s.s. eins og Jón Hreggviðsson, Afa á Knerri, Skarphéðin Njálsson o.fl.

Í verkefninu hér á eftir eiga nemendur að búa til framhaldsmyndaflökk. Bekknum er skipt í hópa og hver þeirra á að skrifa einn þátt. Hver þáttur er sjálfstæður og sömu persónurnar þurfa ekki að koma fram í hverjum þeirra.

1. Nemendum er skipt í fjögurra til fimm manna hópa. Þeir eiga að skrifa framhaldsmyndaflökk, "Skólalíf". Þeir byrja á því að búa til persónur. Þeir skipta persónunum á milli sín og hver þeirra ber ábyrgð á sköpun einnar af eftirtöldum persónum:

Q nýi kennarinn  
Q hrekkjusvínið  
Q gáfnaljósið  
Q prakkarinn  
Q uppáhaldsnemandi kennarans

2. Nemendur geta fundið í tískublöðum eða tímaritum myndir af fólki sem passa við persónur þeirra. Þeir eiga svo að skrifa nákvæma lýsingu á persónu sinni. Þarf að lýsa bæði útliti og persónuleika. Kennarinn á að vara við of einhliða persónum, jafnvel þeir verstu hafa eitthvað gott í sér og þeir sem virðast fullkomnir hafa allir einhverjar veikar hliðar.
3. Þegar nemendur eru búnir að skrifa lýsinguna eiga hóparnir að koma saman aftur. Þeir eiga að lesa það sem þeir skrifuðu og fá athugasemdir frá hinum sem þeir bæta inn í lýsinguna ef þörf er talin á.
4. Hópurinn skrifar nú í sameiningu einn þátt í framhaldsmyndaflökkinn.
5. Hver hópur les fyrir allan bekkinn það sem hann hefur samið. Bekkurinn kemur með athugasemdir.
6. Hver hópur hreinskrifar sinn þátt.
7. Að síðustu geta nemendur æft þættina og tekið þá upp á myndband.

Í staðinn fyrir að búa til framhaldsmyndaflökk um skólann má t.d. taka lögreglustofuna, rakarastofuna eða aðra þá staði þar sem ólíkar persónur koma saman.

### 3.2.29 Gæludýr - húsdýr

Á mörgum heimilum eru gæludýr; kettir, hundar, hamstrar, mýs, fiskar eða fuglar. Þegar þau berast í tal í skólafundum er eins og skrúfað sé frá nemendum. Upp úr þeim renna frásagnir um dýr. Einhverjar sögur eru til um flest dýrin, þegar það kom á heimilið, ýmis uppátæki þeirra, lífshættu sem þau hafa lent í, framkomu þess við mannfólkið o.s.frv. Áður en skrifað er um dýr er gott að spjalla aðeins saman um þau áður. Kennarinn getur byrjað á að segja sögu af dýri sem hann þekkir eða þekkti, svo koma börnin eitt af öðru. Eftir frásagnirnar byrja þau að skrifa og verkið er unnið á venjulegan hátt eftir ritunarferlinu.

### 3.2.30 Maraþonritun.

Það getur verið erfitt að finna efni til þess að skrifa um. Allt í kringum okkur eru söguefni, en oftast láta þau lítið á sér bera. Fela sig hinu megin við hornið. Stundum þarf að hafa svolítið fyrir því að finna þau. En alltaf tekst það nú að lokum.

Marathonritun er skemmtileg og árangursrík aðferð til þess að leita að söguefni. Eins og í maraþonhlaupi felst í henni svolítill keppni og oftast er einstaklingurinn að keppa við sjálfan sig. Þátttakendur í maraþonritun geta verið allur nemendur bekkjarins eða hluti þeirra. Hún fer fram með eftirfarandi hætti:

- Nemendur skrifa eins margar setningar og þeir geta á 10 mínútum. Hér skal ekki leggja áherslu á stafsetningu né frágang
- Lesa setningarnar upphátt fyrir hina í hópnum
- Hver nemandi merkir þær setningar sem honum líst best á með merkitússi
- Viðstöðulaus ritun í 10 - 15 mínútur. Hver nemandi skrifar út frá þeim setningum sem hann merkti við. Það má búast við að nemendur taki hugmyndir hver frá öðrum og er ekkert nema gott um það að segja
- Nemendur lesa hver fyrir annan það sem þeir skrifuðu
- Nemendur segja hvað þeim finnst gott, hvað vantar o.s.frv. hjá hinum
- Unnið áfram eftir ritunarferlinu

### 3.2.31 Byrjun gefin

Það getur verið þægilegt fyrir nemendur að hafa aðgang að sögum með ólíkri byrjun til þess að koma hugmyndafluginu af stað. Það þarf líka að sýna nemendum að sögur byrja á mismunandi hátt. Á vissu tímabili hjá þeim byrja sögur gjarnan á "Einu sinni var..." Listi með mismunandi upphafsorðum eykur e.t.v. á fjölbreytnina, jafnvel þó að hann geri ekki annað. Fyrstu orðin gera oft miklar kröfur til þess sem skrifar, því að þau stjórna því t.d. í hvaða tíð sagan á að vera og hvert sjónarhorn hennar er.

Hér á eftir eru gefin nokkur upphafsorð, mislöng og misjöfn á allan hátt. Það má vinna með þau á ýmsan hátt. Hér koma nokkrar hugmyndir:

- Nemandi velur sér byrjun og skrifar sögu út frá henni. Þá gefur tiltekin byrjun honum hugmynd sem hann vinnur með
- Bekkurinn velur eina byrjun. Það er líka hægt að láta bekkinn semja byrjunina saman. Viðstöðulaus skrift í 15 mínútur. 2 - 3 saman í hóp og lesa hver fyrir annan það sem þeir skrifuðu. Ræða um verkin. Nemendur fá 15 mínútur til að bæta við verkið. Aftur hópvinna. Síðan ljúka nemendur verkinu á venjulegan hátt.
- Nemendur draga einn miða með byrjun á sögu og annan með endi á sögu. Eiga að skrifa það sem kemur á milli.

"Mér stendur fjandakornið nákvæmlega á sama um allar þínar bölvuðu afsakanir. Ég líð ekki svona svínarí."

"Komdu, við höldum upp á þetta."

Hún kom á sunnudegi, hún Helga. Hún kom með rútunni. Það var sólskin og hlýtt í veðri.

Það getur verið svo erfitt að muna, það sem gerðist fyrir nokkrum árum. En sá atburður sem ég ætla að segja frá stendur mér ljóslifandi fyrir sjónum.

Ég opnaði augun og leit á klukkuna. Hver þremillinn. Hún var hálfftú. Ég var orðinn alltof seinn.

Það var í honum einhver spenningur. Hann gat alls ekki sofnað.

Hjólin snerust hraðar og hraðar, loks lyftust þau af flugbrautinni og vélin hóf sig upp til skýjanna.

Hvaða lykt finnst mér verst? Ja, ég er nú ekki í vafa. Ég hef aldrei fundið eins vonda lykt og...

Það var alger þögn.

### 3.2.32 Endir gefinn

Það má líka skrifa sögu út frá endinum. Unnið á sama hátt og verkefnið hér á undan. Hér koma nokkur lokaorð:

Sólin var að hníga til viðar þegar þeir komu aftur, þreyttir, svangir, blautir og kaldir.

Hún brosti og sagði uppörvandi: “Farðu að sofa. Á morgun kemur nýr dagur og þá verðum við búin að gleyma þessu.”

Andskotans bókin, hugsaði hann. Gekk út á svalir og fleygði bókinni eins langt og hann gat. Hann brosti þegar hún smell á hörðu malbikinu, sjö hæðum neðar.

Að lokum sofnaði stúlkan í rúminu.

“Niður að verksmiðjunni, auðvitað” sagði hún. “Þeir ná okkur ekki svo auðveldlega.”

“Við skulum vera vinir, ég er svo einmana” hvíslaði hann.

Þegar presturinn byrjaði að blessa söfnuðinn, þá sofnaði ég. Þreyttur eftir allt sem á undan hafði gengið.

Hann kallaði á eftir henni: “Vertu hugrökk, það er ekkert að óttast.” Hún leit til baka og brosti.

### 3.2.33 Stormasamur dagur í lífi Snæbjarnar hjálpsama.

Íslenskan hefur að geyma mörg skemmtileg orð, sem alltof lítið eru notuð. Það er mikilvægt að hvetja nemendur til þess að nýta sér alla möguleika hennar. Orð eru notuð til að ljá frásögninni sérstakan blæ og er sjálfsagt að ota orðum að nemendum hvenær sem færi gefst. Hér á koma nokkrir orðalistar og fáein dæmi um hvernig má nota þá. Það er gott fyrir nemendur að hafa aðgang að góðum orðabókum, eins og t.d. Samheitaorðabókinni og Orðastað.

Þau eru ótrúlega mörg lýsingarorðin sem hafa seinni liðinn “-samur”. Hér koma nokkur:

tilfinningasamur, samviskusamur, hugulsamur, hjálpsamur, greiðsamur, tillitssamur, aðgæslusamur, fyrirbyggjusamur, umhugsunarsamur, umhyggjusamur, passasamur, eftirtektarsamur, miskunnsamur, vorkunnsamur, meðaumkunarsamur, vinnusamur, áhugasamur, kappsamur, röggسامur, iðjusamur, framtakssamur, lánsamur, hamingjusamur, ólánsسامur, óhamingjusamur, ógæfusamur, stjórnسامur, afskiptasamur,

tilætlunarsamur, smámunasamur, afbrýðisamur, skynsamur, útsjónarsamur, gamansamur, spaugsamur, drambsamur, siðsamur, reglusamur, íhaldssamur, afturhaldssamur, hófsamur, sparsamur, nægjusamur, eyðslusamur, óreglusamur, uppfinningasamur, duttlungasamur, hávaðasamur, uppivöðslusamur, yfirgangssamur, ofbeldissamur, ófriðsamur, róstusamur, kvensamur, eftirlátssamur, frjósamur, nytsamur, gagnsamur, saðsamur, arðsamur, ábatasamur, kostnaðarsamur, áhyggjusamur, mæðusamur, vafasamur, vandasamur, varasamur, hættusamur, áhættusamur, háskasamur, skaðsamur, sviksamur, rósamur, friðsamur, ónæðissamur, erilsamur, fyrirhafnarsamur, tafsamur, endurtekningasamur, blíðviðrasamur, brimsamur, byljasamur, frostasamur, góðviðrasamur, harðindasamur, harðviðrasamur, hvassviðrasamur, hægviðrasamur, kalsasamur, kyrrviðrasamur, næðingssamur, óveðrasamur, rigningasamur, skúrasamur, snjóasamur, staðviðrasamur, stormasamur, umhleyplingasamur, úrkomusamur, veðrasamur, vindasamur, votviðrasamur, vætusamur, þurrviðrasamur.

Svo mörg voru þau orð og eru þó ekki öll talin. Þess má geta að oft má mynda nafnorð með því að breyta -samur í -semi.

Í Samheitaorðabókinni eru allmörg orð nefnd sem samheiti orðsins mjög. Þau eru:

aðkvæða, með afbrigðum, afskaplega, ákafa, ákaflega, býsna, dæmalaust, einkar, einstaklega, fast, feikilega, feikna-, feiknarlega, fjarska, fjarskalega, framúrskarandi, frábærlega, frámunalega, furðulega, geipilega, geysilega, giska, gifurlega, glettilega, gríðarlega, gróflega, harla, hryllilega, mikið, mikillega, næsta, ofboðslega, ofsalega, ofur, ógn, ógnar, ógnarlega, ógurlega, óhemjulega, óskaplega, ósköp, óstjórnlaga, óttalega, óumræðilega, rosaletta, sérdeilis, sérlega, sérstaklega, skelfilega, stórlega, stórum, svakalega, tiltakanlega, undrum, voða, voðalega, yfir sig, yfirmáta, yfirtak, yfirtaks, yfirvættis, yfrið, ýkja, æðsilega, ægilega, ærið, æsilega, öldungis, afar, alveg.

Orðalista sem þessa má finna í Íslensku samheitaorðabókinni og Orðastað. Sjálfsgagt er að kenna nemendum að nota þessa bækur þegar þeir eru að skrifa. Líklegt er að þeir þurfi nokkra hvatningu til þess frá kennara. Það getur því verið ágætt að afhenda þeim svona lista, (mega líka vera miklu styttri, jafnvel bara nokkur orð).

### 3.2.33.1 Verkefni:

Til þess að nemendur æfi sig í að fletta upp í orðabókunum og nota fjölbreytt orð má láta þá skrifa sögu sem hefur titil áþekkan og kemur fram hér að ofan: *Stormasamur dagur í lífi Snæbjarnar hjálpsama*. Þeir eiga að nota orð sem enda á -samur í annarri hverri setningu. Það má aldrei vera sama orðið.

### 3.2.33.2 Verkefni

Annað verkefni væri að skrifa stutta lýsingu á t.d. uppáhaldsmatnum sínum. Nemendur eiga að lýsa honum og nota sterk lýsingarorð, en aldrei það sama oftar en einu sinni.

### 3.2.34 Mikið grín, mikið gaman

Ákveðinn hópur fólks hefur atvinnu af því að vera myndinn. Þetta eru svokallaðir spaugarar eða grínistar. Sem dæmi má nefna Ladda, Rádíusbræður, Ómar Ragnarsson, Lollu og Dóru og Spaugstofuna. Þetta fólk ver miklum tíma í að semja texta sem það heldur að öðrum þyki myndinn.

Skrifaðu gamanþátt. Hann má flytja á opnu húsi, taka upp á myndband eða hafa sem gamansögu í blaði.

Þegar þú ert búinn með uppkastið, fáðu þá með þér þann eða þá sem þú vilt að leiki í þættinum með þér og berðu hann undir þá. Biddu þá að koma með uppástungur eða tillögur um viðbætur.

Hreinskrifaðu þáttinn og gangtu frá honum til flutnings.

### 3.2.35 Örlagavaldar

Ómerkilegustu atburðir geta haft mikil áhrif á líf einstaklinga. Sem dæmi um það eru eftirfarandi sögur:

*Maður nokkur festi bílinn sinn í snjóskafli. Hann spólaði og spólaði en gat ekki leyst bílinn. Hann fór því fótgangandi af stað til vinar síns sem bjó í næstu götu og ætlaði að biðja hann um hjálp. Hann var ekki heima og því gekk maðurinn aftur að bíl sínum. Þegar þangað kom var búið að stela bensíninu af honum og því fór maðurinn á næstu bensínstöð til þess að kaupa bensín á brúsa. Þegar hann var búinn að borga bensínið og var á leiðinni út ákvað hann að eyða 50 krónum sem hann fékk til baka í spilakassa. Hann vann 100 krónur í spilakassanum og keypti happaprennu fyrir hann. Hann vann tvær milljónir á happaprennunna. Himinlifandi gekk hann með bensínbrúsann í átt að bíl sínum. Á leiðinni fór hann fram hjá ferðaskrifstofu og keypti sér farmiða til Bahamaeyja, þar sem hann sólaði sig í mánuð. Þar var hann svo heppinn að hitta gamla skólasystrur sína sem hann hafði alltaf verið svolítið skotinn í. Það kom í ljós að hún hafði líka alltaf verið skotin í honum. Þar sem að þau voru bæði ógift ákváðu þau að skella sér í það heilaga þarna úti og komu harðgift heim. Það getur borgað sig að festa sig í skafli.*

*Ung og falleg stúlka gengur eftir götu. Hún mætir ungum manni sem verður þegar ákaflega ástfanginn af henni. Hann vísar sér að henni og spyr hana til vegar. Annar ungur afgreiðslumaður í gjafavöruslun sér þetta út um gluggann á versluninni og fyllist afbrýðisemi. Hann snýr sér of harkalega við og rekur sig í tvo dýrindis blómavasa og brýtur þá báða. Verslunareigandinn, miðaldra kona, kemur hlaupandi fram og sér þá um leið ungu stúlkuna fyrir utan gluggann. Þá man hún eftir veikri frænku sinni sem hún þarf að heimsækja á sjúkrahúsið. Hún fer og kaupir blóm og heimsækir frænkuna. Maður nokkur snýr sér snögglega við til að horfa á ungu stúlkuna en þá vill ekki betur til en svo að hann snýr svo illa á sér ökkla að hann verður að fara á sjúkrahúsið. Þar hittir hann verslunareigandann. Þau taka tal saman og kemur þá í ljós að þau voru hálsystkin, en höfðu aldrei hist. Þannig getur ung og falleg stúlka orðið til þess að fjölskyldur sameinist.*

*(Úr grein eftir Þorstein Gylfason í Nýjum Menntamálam)*

Verkefni nemenda er að skrifa sögu þar sem hversdagslegur atburður hefur mikil áhrif á líf einhverra persóna. Örlagavaldar geta líka komið fyrir í sögum án þess að öll sagan snúist um þá.

### 3.2.36 Þjóðsögur og ævintýri

Þjóðsögurnar skiptast í marga flokka. Þar má finna draugasögur, útilegumannasögur, sögur um kónga og drottningar og svo framvegis. Það er upplagt að nota þjóðsögurnar í ritun til þess að vekja upp hugmyndir hjá nemendum. Það má t.d. gera með því að byrja hvern tíma um nokkurt skeið með því að lesa t.d.

draugasögu fyrir nemendur. Þá er líklegt að þeir fari mjög fljótlega að skrifa draugasögur sjálfir. Það má auðvitað nota aðra flokka sagna og hafa þannig með óbeinum hætti áhrif á efnisval nemenda. Sama má gera ævintýri. Lesa t.d. ævintýri um samskipti dýra, en þau eru mörg til. T.d. ævintýrið um refinn og spóann, björninn og maurinn og svo framvegis.

### 3.3 *Ritæfingar*

#### 3.3.1 Bein ræða

Ein leið til þess að gæða texta lífi er að nota beina ræðu. Að láta sögupersónurnar tala í staðinn fyrir að segja hvað þær segja.

##### **Óbein ræða:**

Hans og Gréta töluðu um, hversu undarlegt það væri að rekast á pönnukökuhús í miðjum skóginum.

##### **Bein ræða:**

- Sjáðu, pönnukökuhús, hrópaði Hans og hljóp að því.
- Já, hugsaðu þér, hér í miðjum skóginum, svaraði Gréta um leið og hún braut sér bita af þakinu og stakk í munninn.
- Um, hvað það er gott. Hver ætli búi hér?

#### 3.3.2 Ekki segja, heldur sýna

Í frásögn skiptir miklu máli hvernig hlutirnir eru settir fram, það er hægt að segja þá á einfaldan hátt en oft er áhrifameira að lýsa þeim - sýna í stað þess að segja.

“Halla hefur mikinn áhuga á hestum”

“Á hverjum degi, þegar Halla kemur úr skólanum, fer hún í vinnugallann, og hleypur út í hesthús. Hún burstar og kembir Sleipni svo rykið stendur upp af honum. Eftir skamma stund skín hann eins og verðlaunapeningur.”

Umritið þessar setningar, svo að lesandinn geti séð þær fyrir sér. (2-3 mínútur á hverja setningu).

Pitsan bragðast vel  
Tónleikarnir voru frábærir  
Haukur var í vondu skapi þegar hann kom heim  
Ég var himinlifandi þegar ég fékk vinninginn  
Hún leit illa út

Nemendurnir lesa lýsingar sýnar fyrir sessunaut sinn og fá gagnrýni og ábendingar. Þeir eiga að athuga sérstaklega hvort þeir geti “séð” það sem verið er að lýsa.

Að þessu loknu geta nemendur farið í gömlu sögurnar sínar og leitað að setningum sem segja, sem má umrita þannig að þær sýni.

### 3.3.3 Byrjunin skiptir miklu máli

Það skiptir lesanda verulegu máli hvernig saga byrjar. Byrjunin ræður ákaflega miklu um það hvort hann heldur áfram að lesa eða hvort hann einfaldlega leggur lesefnið frá sér og snýr sér að öðru. Sá sem skrifar verður því að átta sig á því að það er hægt að byrja á ýmsan hátt og sjálfsagt er að nemendur þjálfí sig í því. Hér koma nokkrar æfingar:

- Skriðið byrjun á sögu (5 - 10 línur), sem fjallar um dreng sem hefur lent upp á kant við kennarann. Byrjunin á að fela í sér spurningu. (5 mín)
- Skriðið byrjun á sömu sögu. Nú á hún að byrja á því að drengurinn er að tala við féлага sinn. (5 mín)
- Skriðið enn byrjun á sömu sögu. Nú hefst sagan á lýsingu á drengnum. (5 mín)
- Og enn einu sinni. Nú á sagan að vera í 1. persónu og byrja sem slík. (5 mín)

Þegar nemendur hafa lokið þessum skrifum, lesa þeir þær og velja þá byrjun sem heillar þá mest. Hver þeirra vekur áhuga þeirra á að fá að heyra meira.

### 3.3.4 Nokkrir leikir.

#### 3.3.4.1 Að lengja setningu

Skriðið stutta setningu. Lengið hana með því að skipta út einu orði fyrir tvö ný. T.d. “Guðrún sat á stólnum sínum”, verður “Guðrún sat á svarta hestinum sínum” Haldið áfram og athugið hve mikið er hægt að lengja setninguna. Hægt er að keppa í þessu.

#### 3.3.4.2 Platorð

Búið til ykkar eigin orð. Fáid vin til að hjálpa ykkur. Búið til reið orð eins og “brúkrút”, falleg orð eins og “fjalpíal”, fáránleg orð eins og “flattýband”. Búið til nokkur sorgleg orð, mjúk orð, æst orð, glöð orð o.s.frv.

#### 3.3.4.3 Löng saga.

Fáðu eða búðu til langan pappírsrenning, nógu langan til að hann nái alveg í kringum kennslustofuna.. (Má t.d. nota reiknivélarrúllu). Skriðu sögu á hann. Ef þú lendir í vandræðum þá skaltu biðja vin þinn um að hjálpa þér.

#### 3.3.4.4 Líkingaleikur

Verið tvö og tvö saman og reynið að ljúka við setningarnar. Tvær fyrstu er búið að ljúka við en þið getið samt reynt að finna aðrar endingar.

Líður eins og ... margfætlu með hælshæri  
Loðin eins og ... górilla  
Dimmur eins og ...  
Hryggur eins og ...  
Bjánalegur eins og ...

Haldið áfram og búið til fleirið setningar.

#### 3.3.4.5 Möbiusarræma.

Klipptu út pappírsræmu, sentimeters breiða og 50 sentimetra langa. Snúðu einu sinni upp á hana og límdu enda hennar saman. Þetta heitir Möbiusarræma. Hún hefur aðeins eina hlið! Þú getur sett blýantinn þinn á hana og dregið línu án þess að lyfta honum upp frá blaðinu. Þú ferð í hring. Sumar set-

ningar eru eins. Þær fara í hringi. Eins og þessi hér: “Þegar þú ferð á skauta kemur litli bróðir þinn alltaf hlaupandi til þín og kveður þig því að hann veit að þegar þú ferð á skauta...” Reyndu að búa til svona setningu og skrifa hana svo á Möbiusarræmu.

#### **3.3.4.6 Að þýða orð.**

Biddu vin þinn um að skrifa setningu með aðeins einu bullorði. T.d. “Hún lokaði augunum og plixaði hann.” Nú átt þú að finna eins mörg orð og mögulegt er sem geta komið í staðinn fyrir bullorðið og búa þannig til setningar sem hafa einhverja þýðingu.

#### **3.3.4.7 Tilviljanakenndar setningar.**

Nokkrir krakkar sitja saman. Hver og einn skrifar niður orð sem honum dettur í hug. Síðan nota krakkarnir öll orðin til þess að búa til setningar. Ef það vantar aukaorð þá má bæta þeim við.

### **3.4 Ritun í öðrum námsgreinum**

#### **3.4.1 Ritun í stærðfræði**

##### **3.4.1.1 Stærðfræðisögur**

Nemendur skrifa stuttar sögur þar sem stærðfræði kemur fyrir. Dæmi: “Þegar ég kom heim úr skólanum í gær þurfti ég að fara í fjósið og gefa kúnum. Ég þurfti að ná í heyið inn í hlöðu. Fyrst gaf ég Skjöldu svolitla tuggu, því næst Frekju og Búkollu. Ég þurfti ekki að gefa tveimur tuddum því að pabbi var búinn að því. Ég gaf... ...Hvað gaf ég mörgum kúm?”

##### **3.4.1.2 Bréf til kennara**

Nemendur skrifa bréf til kennara og

- skýra út fyrir honum það sem þeir skilja í stærðfræði og af hverju þeir skilja það
- skýra út fyrir honum það sem þeir skilja ekki
- koma með spurningar um það sem verið er að fást við

##### **3.4.1.3 Útskýringar**

Nemendur skrifa ótilgreindum þriðja aðila og útskýra stærðfræði. T.d. hvernig á að deila með 10 eða hvernig á að teikna  $45^\circ$  horn.

##### **3.4.1.4 Vandamál**

Nemendur skoða dæmin sem voru vitlaus hjá þeim í skyndiprófi, könnun eða heimaverkefni. Þeir útskýra hvers vegna dæmið var vitlaust. (“Þetta var vitlaust vegna þess að ég deildi í stað þess að margfalda.”).

### 3.4.2 Á myndbandaleigunni

Eigandi myndbandaleigunnar Skjárinn, skráði hjá sér útlán yfir fjögurra ára tímabil. Grafið og taflan hér að neðan sýnir niðurstöðurnar.

	jan.	feb.	mar	apr.	maí	júní	júlí	ág.	sep	okt.	nóv	des
<b>1992</b>	451	423	417	374	223	168	152	203	322	407	495	488
<b>1993</b>	484	457	440	401	278	189	162	229	376	434	511	500
<b>1994</b>	521	495	467	423	284	197	204	254	409	488	545	523
<b>1995</b>	552	533	489	446	331	265	220	225	437	513	594	575

- Það má byrja á því að láta nemendur annað hvort lesa úr línuritinu og leysa verkefnið út frá því, eða láta þá fá töfluna og búa til línurit.
- Að hverju komst eigandinn?

---

---

---

---

---

---

---

---

- Reynið að útskýra árstíðabundnar sveiflur í útlánnum.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## 4. Lestur og ritun - unnið með sögur

Hér á eftir eru sýnd tvennskonar verkefni sem tengja saman lestur og ritun. Eins og áður hefur komið fram eru tengsl þeirra veruleg og því meira sem þeim er blandað saman, því meiri ætti skilningur og framfarir nemenda að vera. Hugmynd að þessum verkefnum fengum við í bókinni “Integrating Reading and Writing Instruction” eftir R.M. Noyce og J.F. Christie.

Við höfum kosið að taka hér dæmi af tveimur þjóðsögum, Gilitrutt og Surtlu í Blálandseyjum og sögunni um Ljóta andarungann eftir H.C. Andersen. Kennarar geta haft þessi verkefni sem fyrirmynd ef þeir vilja gera svipuð verkefni sjálfir. Til hagræðingar fyrir kennara eru sögurnar prentaðar aftast í þessu riti.

Fyrri verkefnið krefst þess að nemendur taki ýmis lykilatriði sögunnar til endurskoðunar auk þess sem það ýtir undir sveigjanleika í hugsun. Hér er um nokkurs konar ramma að ræða sem hægt er að smella flestum sögum inn í. Það ætti að hjálpa nemendum að gera sér grein fyrir byggingu sagna, það geta þeir nýtt sér í sínum eigin skrifum. Verkefni af þessu tagi eru ágætt að nota þegar verið er að undirbúa nemendur undir ritun.

Seinni verkefnin eru sjálfstæð verkefni þar sem blandað er saman lestri, orðabókarvinnu, ritun, bæði frá eigin brjósti og þar sem unnið er með heimildir, og hinu talaða orði. Þau má nota með börnum frá 9 ára aldri og upp úr. Kennarar geta bætt inn erfiðari verkefnum ef þeim þykir þurfa og svona verkefni má semja við hvaða sögur sem er. Það er ágæt regla að setja einhver tímamörk, t.d. tvær til þrjár vikur. Ef of langur tími fer í verkefnið, fá nemendur leið á því og vinna það ekki eins vel. Því er mælt með því að það sé tekið á skömmum tíma, jafnvel í einni lotu. Verkefni í þessum dúr geta líka verið hluti af þemaverkefni og getur hver kennari spunnið í kringum þau eins og hugmyndir og hæfileikar leyfa.

Það er gott að búa til nemendahefti með þessum verkefnum í. Ef t.d. á að vinna með Gilitrutt, þá getur kennari sett söguna og verkefnin úr henni í eitt hefti og afhent hverjum nemenda. Hugguleg forsíða og ramar í kringum verkefnin á hverri blaðsíðu gera þau meira aðlaðandi. Tölvur og forrit sem kennarar hafa aðgang að gefa býsna mikla möguleika á skemmtilegri uppsetningu.

## 4.1 Rammi - Gilitrutt og Öskubuska

<p>Gilitrutt</p> <p>Einnig tekin dæmi úr Öskubusku.</p>	
<p>Kemur í staðinn</p> <p>Hér á að taka eitthvert lykiltríði úr sögunni og setja annað í staðinn, s.s. eins og vasaklút í staðinn fyrir glerskó í Öskubusku</p>	<p>Hvað hefði gerst ef Gilitrutt hefði óskað eftir því að fá kú í laun en ekki að húsfreyja skyldi segja henni nafn sitt í þriðju gátu?</p>
<p>Samanburður</p> <p>Bera eina sögupersónuna saman við þekktu persónu úr annarri sögu. T.d. Öskubuska og Mjallhvít.</p>	<p>Hvað er líkt og hvað er ólíkt með Gilitrutt og skessunni í ævintýrinu um Búkollu?</p>
<p>Samlögun</p> <p>Mikilvægu atriði breytt þannig að nauðsynlegt sé að hugsa upp ráð til þess að sagan geti haldið óbreytt áfram. T.d. ef tónlistin á dansleiknum í Öskubusku hefði verið svo há að hún hefði ekki heyrt. Hvernig hefði hún komist á hestvagninn á réttum tíma?</p>	<p>Ef bóndi hefði týnt miðanum sem hann skrifaði nafn Gilitruttar á og ekki munað það, hvað hefði hann getað gert til þess að rifja það upp?</p>
<p>Breyting</p> <p>Hér á að breyta mikilvægu atriði þannig að sögupersónur lenda í vandræðum ef þeir finna ekki upp ráð. T.d. hvað hefði prinsinn í Öskubusku gert ef glerskórinn hefði ekki passað á neina konu í konungsríkinu?</p>	<p>Hvað heldur þú að húsfreyja hefði gert ef Gilitrutt hefði ekki komið til að skila vaðmálsstranganum?</p>
<p>Viðbót</p> <p>Nemendur eiga að skrifa viðbót við söguna.</p>	<p>Lýsið degi í lífi húsfreyjunnar eftir að var búin að greiða Gilitrutt launin.</p>
<p>Möguleikar</p> <p>Nemendur eiga að finna fleiri möguleika varðandi lykiltríði í sögunni. T.d. hve marga möguleika hafði Öskubuska á að koma einum glerskó í umferð?</p>	<p>Á hve marga vegu hefði húsfreyjan getað komist hjá því að vinna ullina sjálf?</p>
<p>Sleppa</p> <p>Lykiltríði úr sögunni er sleppt og nemendur eiga að finna leið til þess að sagan haldi samt óbreytt áfram.</p>	<p>Hvernig hefði húsfreyja getað komist að nafni Gilitruttar ef hún hefði þagað þegar húsbóndi kom að hólnum?</p>

Endurskipulagning Mikilvægu atriði breytt og nemendur eiga að skrifa nýjan kafla í söguna. T.d. ef Öskubuska hefði ekki verið heima til að máta glerskóinn, þegar menn prinsins komu.	Ímyndaðu þér að húsfreyja hefði ekki verið heima þegar Gilitrutt kom að skila vaðmálsstranganum. Skrifaðu nýjan endi á söguna.
Andhverfa Einhverjum persónum breytt í andhverfur sínar. T.d. ef systur Öskubusku hefðu verið góðar.	Endurskrifaðu söguna eins og hún hefði verið ef húsfreyja hefði verið dugleg og atorkusöm en ekki duglaus og dáðlaus.

#### 4.2 Rammi - Surtla í Blálandseyjum

Surtla í Blálandseyjum

Kemur í staðinn	Hvað hefði gerst ef drottningin hefði gefið Sigurði bók en ekki hníf?
Samanburður	Hvað er líkt með Sigurði og Ingibjörgu og Hans og Grétu?
Samlögun	Ef Ingibjörg hefði ekki farið að hlæja þegar hún sá Surtlu, hvernig hefði Surtla þá getað áttað sig á því að börnin voru komin?
Breyting	Hvernig hefði Goðrún komið börnunum til Surtlu systur sinnar ef kóngur hefði ekki farið sjálfur að innheimta skatta, heldur sent einhvern fyrir sig?
Viðbót	Segið frá brúðkaupi kóns og Goðrúnar.
Möguleikar	Á hve marga vegu hefðu Sigurður og Ingibjörg getað platað Surtlu þegar hún var að athuga hvort þau væru nægilega feit?
Sleppa	Hvernig hefðu Sigurður og Ingibjörg bjargast ef Surtla hefði ekki verið blind?
Endurskipulagning	Hugsaðu þér að kóngur hefði ekki átt leið fram hjá Blálandseyjum. Skrifaði nýjan endi á söguna.
Andhverfa	Endurskrifaðu söguna eins og hún hefði verið ef Goðrún hefði verið góð en Rauður vondur.

#### 4.3 Gilitrutt



## Almennar leiðbeiningar

1. Þú hefur tvær vikur til að lesa söguna Gilitrutt og ljúka verkefnum á næstu blaðsíðum.

2. Dagsetningar í byrjun og lok:

Byrjaði \_\_\_\_\_ lauk \_\_\_\_\_

3. Komdu með þessa vinnubók á hverjum degi í skólann og hafðu auk þess með þér pappír, blýant og dagbókina þína. Annað er í skólastofunni.

4. Á hverju vinnubókarblaði eru leiðbeiningar sem þú átt að lesa vel og fara eftir. Skrifaðu á vinnuseðilinn að lokinni vinnu.

5. Kvittaðu þegar þú hefur lokið við öll vinnublöðin.

1. Vinnuseðill \_\_\_\_\_

2. Orðaforði \_\_\_\_\_

3. Aðalpersónur \_\_\_\_\_

4. Dagbókarspurningar \_\_\_\_\_

5. Spurningar um ull og klæðagerð \_\_\_\_\_

6. Spurningar um þjóðsögur \_\_\_\_\_

7. Ritun \_\_\_\_\_

Undirskrift \_\_\_\_\_

Nafn



## Orðasafn

Leiðbeiningar: Um leið og þú lest söguna um Giltrutt skaltu skrifa á þessa blaðsíðu öll orð sem þú þekkir ekki. Þegar þú hefur lokið lestrinum áttu að finna skýringar á orðunum í orðabók og skrifa þær við orðið.

Dæmi: Sauðganga - fjárbeit, sauðland.

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

8. \_\_\_\_\_

9. \_\_\_\_\_

10. \_\_\_\_\_

## Aðalpersónur

Skoðaðu söguna aftur og athugaðu lýsingarnar á persónunum. Líkar þér við þær eða ekki?. Lýstu þeim og skrifaðu af hverju þér fellur við þær eða af hverju ekki.

Nafn: Gilitrutt

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Konan

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Bóndinn

Lýsing á persónuleika:

## Dagbókarskrif

Leiðbeiningar: Veldu fjórar spurningar sem þú svarar í dagbókina þína.

1. Hvað heldur þú að bóndanum hafi fundist um háttalag konu sinnar?
2. Af hverju heldur þú að konan hafi ekkert nennt að gera?
3. Heldur þú að það hafi verið góð hugmynd hjá konunni að fá ókunnuga kerlingu til að vinna fyrir sig ullina?
4. Af hverju heldur þú að bóndinn hafi ekki látið konu sína vita strax um nafnið á kerlingunni?
5. Hvernig leið konunni síðasta vetrardag?
6. Hefur þú orðið eins hrædd(ur) og konan var þegar Gilitrutt hitti hana í seinna skiptið? Hvernig leið þér? Hvenær varðst þú hræddust/hræddastur?
7. Hvaða ár heldur þú að þessi saga gerist? Af hverju? Hvað gerist hún á löngum tíma?
8. Hvenær er sumardagurinn fyrsti?

## Spurningar

Leiðbeiningar: Í skólastofunni finnur þú bækur sem þú getur notað til að svara spurningunum hér á eftir. Veldu eina spurningu um ull og klæðagerð og eina um þjóðsögur.

### SPURNINGAR UM ULL OG KLÆÐAGERÐ.

1. Hvernig er ull breytt í fatnað?
2. Úr hvaða efni eru fötin sem þú gengur í daglega? Hvernig er efnið búið til, hvaðan er hráefnið og hvar eru þau saumuð?
3. Berðu saman föt í gamla daga og núna. Berðu líka saman hvernig föt voru búin til í gamla daga og hvernig það gert núna.

### SPURNINGAR UM ÞJÓÐSÖGUR

1. Skrifaðu fræðibók um tröll. Hvar bjuggu þau, á hverju lífðu þau, hvernig voru lífnaðarhættir þeirra, hvað fannst þeim gaman, hvað leiðinlegt, hvað hræddust þau og svo framvegis.
2. Þjóðsögur segja okkur oft hvernig við eigum að haga okkur í daglegu lífi. Hvaða boðskap flytur þjóðsagan um Gilitrutt okkur? Hvernig kemur hún þeim boðskap á framfæri?
3. Hvernig verða þjóðsögur til? Hvenær var byrjað að skrásetja íslenskar þjóðsögur og hver var stórtækastur í þeim efnum?

## Fleiri ritunarverkefni

Hér eru nokkur verkefni úr sögunni Gilitrutt. Veldu tvö þeirra sem þér líst best á og skrifaðu þau.

1. Konan gerði Gilitrutt greiða og þess vegna bauðst Gilitrutt til að vinna ullina fyrir hana. Ekki er sagt hver greiðinn var sem konan gerði. Skrifaðu viðbót við söguna þar sem fram kemur samtal þeirra Gilitruttar og konunnar og hver greiðinn var sem hafði svo mikil áhrif.
2. Leti konunnar er mikill örlagavaldur í sögunni. Hvað ef hún hefði verið dugnaðarforkur? Hvernig hefði sagan þá verið? Skrifaðu söguna upp á nýtt og láttu konuna vera duglega.
3. Gilitrutt bjó í grjóthól nokkrum, líklega ekki mjög langt frá bænum. Eftir að konan gat upp á nafni hennar rauk hún í burtu og sást ekki upp frá því. Eitthvað hlýtur samt að hafa gerst í lífi hennar eftir það. Skrifaðu annan hluta sögunnar um Gilitrutt þar sem segir frá fleiri ævintýrum hennar.
4. Hefur þú verið latur/löt og reynt að komast hjá því að gera það sem þú átt að gera? Skrifaðu um það. Hvernig gekk það, hvað fannst öðrum, hvernig leið þér o. s.frv.
5. Skrifaðu sögu sem líkist sögunni um Gilitrutt en láttu hana gerast í nútímanum.

## Málþing

Það eru haldin málþing um ótrúlegustu og því þá ekki að halda málþing um Gilitrutt með nemendum? Það getur orðið til þess að dýpka skilning þeirra á sögunni, sjá hana frá ýmsum sjónarhornum og tengja hana við samtímann. Málþing getur t.d. farið þannig fram að þremur nemendum er falið að undirbúa framsögur. Þeir fá til þess nokkra daga. Það getur verið ágætt að þeir viti af því mest allan tímann sem þeir eru að vinna í sögunni. Framsögur á málþingi um Gilitrutt gætu verið þessar:

1. Sagan endursögð. (Til þess að allir rifji hana upp áður en farið er að ræða hana. Þetta er prýðileg þjálfun fyrir framsögumann í að segja sögu).
2. Hvað getum við lært af sögunni? Á hún erindi við okkur í dag? (Hér er farið í boðskapinn).
3. Þjóðsagan Gilitrutt og jafnréttisbaráttan. Hvernig er hlutverkum skipt milli kynjanna í sögunni? Ríkir þar jafnrétti milli kynjanna?

Málþingið getur svo hafist á því að kennari gerir nokkra grein fyrir tildrögum þess. Hann getur sjálfur tekið að sér að stjórna ráðstefnunni eða falið nemanda að gera það. Þess verður þó að gæta að umræður verða oft mjög fjörugar og einnig reynist oft nauðsynlegt að stjórna umræðum talsvert. Slíkt er varla á færi ungra nemenda. Málþing um söguna tekur a.m.k. eina kennslustund.

#### ***4.4 Sagan af Surtlu í Blálandseyjum***

## Almennar leiðbeiningar

1. Þú hefur tvær vikur til að lesa söguna um Surtlu í Blálandseyjum og ljúka verkefnunum á næstu blaðsíðum.

2. Dagsetningar í byrjun og lok:

Byrjaði \_\_\_\_\_ lauk \_\_\_\_\_

3. Komdu með þessa vinnubók á hverjum degi í skólann og hafðu auk þess með þér pappír, blýant og dagbókina þína. Annað er í skólastofunni.

4. Á hverju vinnubókarblaði eru leiðbeiningar sem þú átt að lesa vel og fara eftir. Skrifðu á vinnuseðilinn að lokinni vinnu.

5. Kvittaðu þegar þú hefur lokið við öll vinnublöðin.

1. Vinnuseðill \_\_\_\_\_

2. Orðaforði \_\_\_\_\_

3. Aðalpersónur \_\_\_\_\_

4. Dagbókarspurningar \_\_\_\_\_

5. Spurningar um skatt og skattheimtu \_\_\_\_\_

6. Spurningar um ævintýri \_\_\_\_\_

7. Ritun \_\_\_\_\_

Undirskrift \_\_\_\_\_

Nafn



## Orðasafn

Leiðbeiningar: Um leið og þú lest söguna um Surtlu skaltu skrifa á þessa blaðsíðu öll orð sem þú þekkir ekki. Þegar þú hefur lokið lestrinum áttu að finna skýringar á orðunum í orðabók og skrifa þær við orðið.

Dæmi: Hugarvíli - örvænting

1. \_\_\_\_\_

–

2. \_\_\_\_\_

–

3. \_\_\_\_\_

–

4. \_\_\_\_\_

–

5. \_\_\_\_\_

–

6. \_\_\_\_\_

–

7. \_\_\_\_\_

–

8. \_\_\_\_\_

–

9. \_\_\_\_\_

–

10. \_\_\_\_\_

–

## Aðalpersónur

Skoðaðu söguna aftur og athugaðu lýsingarnar á persónunum. Hvað finnst þér um þær?. Lýstu þeim og skrifaðu af hverju þér felur við þær eða af hverju ekki.

Nafn: Sigurður

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Ingibjörg

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Goðrún

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Rauður

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Kóngur

Lýsing á persónuleika:

Nafn: Surtla

Lýsing á persónuleika:

## Dagbókarskrif

Leiðbeiningar: Veldu fjórar spurningar sem þú svarar í dagbókina þína.

1. Af hverju var Ingibjörgu og Sigurði lítið um brúðkaup föður síns?
2. Af hverju vildu börnin fara með kónginum að innheimta skatta og því hlustaði hann frekar á Goðrúnu en þau?
3. Heldur þú að það hafi verið góð hugmynd hjá Goðrúnu að senda börnin til Surtlu?
4. Hvers vegna skildi Sigurður Ingibjörgu eftir í kistunni? Hvernig heldurðu að henni hafi liðið þar?
5. Hvað ætli Rauður hafi hugsað þegar kóngur ákvað að fara til lands við Blálandseyjar? Ætli hann hafi undirbúið eitthvað?
6. Hvað setti Goðrún í kisturnar og hvers vegna gerði hún það?
7. Hvernig heldurðu að Goðrúnu hafi liðið þegar kóngur komst að hinu sanna?
8. Hvað finnst þér um örlög systkinanna, Goðrúnar, Surtlu og Rauðs? Áttu þau þessa meðferð skilið?
9. Af hverju heitir Goðrún ekki Guðrún?

## Spurningar

Leiðbeiningar: Í skólastofunni finnur þú bækur sem þú getur notað til að svara spurningunum hér á eftir. Veldu eina spurningu um skatt og skattheimtu og eina um ævintýri.

### SPURNINGAR UM SKATT OG SKATTHEIMTU

1. Hvað er skattur?
2. Hvernig eru skattar innheimtir nú til dags? Nefndu alla hugsanlega möguleika.
3. Berðu saman skattheimtu núna og í gamla daga. Er einhver munur, t.d. á innheimtuaðferðum, álögum, eftirliti og sanngirni?

### SPURNINGAR UM ÆVINTÝRI

1. Skrifðu allt sem þú veist um tröll. Eru þau vond eða góð? Hvernig fer venjulega fyrir þeim í ævintýrum?
2. Ævintýri segja okkur oft hvernig við eigum að haga okkur. Hvaða boðskap flytur sagan um Surtlu í Blálandseyjum okkur?
3. Hvernig heldur þú að ævintýri hafi orðið til? Nefndu nokkra menn sem söfnuðu ævintýrum og skrásettu þau.

## Fleiri ritunarverkefni

Hér eru nokkur verkefni úr sögunni um Surtlu í Blálandseyjum. Veldu tvö þeirra sem þér líst best á og skrifaðu um þau.

1. Í sögunni koma fram þrír töfrahlutir: beltið, hnífurinn og kistan. Semdu ævintýri þar sem a.m.k. þrír töfrahlutir koma við sögu.
2. Lýstu nákvæmar því sem gerðist þegar Rauður og Goðrún fóru í tröllshaminn. Hvernig náðust þau? Semdu ný sögulok.
3. Hvernig hefði sagan orðið ef engin vond stjúpa hefði verið? Skrifaðu sögu þar sem tröllin eru góðu persónurnar en Sigurður og Ingibjörg þær vondu.
4. Hvað átti Rauður við þegar hann sagði að fáir hefðu aftur komið sem lent hefðu við Blálandseyjar til þessa? Skrifaðu fyrri hlutann af sögunni um Surtlu? Hvernig var líf hennar áður en kóngsbörnin rak að landi.
5. Hvernig er að vera vondur? Hvers vegna eru sumir vondir? Hvernig líður þeim?
6. Skrifaðu sögu um líf Sigurðar, Hildar og Ingibjargar eftir að hremmingum þeirra og viðureign við tröllin lauk.

## Málþing

Málþing um söguna Surtlu í Blálandseyjum getur verið með sama sniði og málþingið um Gilitrutt. Þrír nemendur fá það hlutverk að undirbúa framsögur. Það er ágæt regla að fyrsta framsagan sé endursögn á sögunni. Hinar tvær gætu verið:

1. Boðskapur sögunnar. Getum við lært eitthvað af henni?
2. Fals og sviksemi Goðrúnar og Rauðs. Hvernig kemur það fram í sögunni? Þekkest á móta framkoma í dag?
3. Samanburður á ævintýrinu um Hans og Grétu og Surtlu í Blálandseyjum.
4. Illmennskan og góðsemin. Hvernig koma þessir tveir þættir fram í sögunni? Er fólk annað hvort gott eða vont? Hvernig eru persónurnar í sögunni með tilliti til þessara þátta?

.

|

|

|

|

|

|

|

|

## Almennar leiðbeiningar

1. Þú hefur tvær vikur til að lesa söguna um Ljóta andarungann og ljúka verkefnunum á næstu blaðsíðum.

2. Dagsetningar í byrjun og lok:

Byrjaði \_\_\_\_\_ lauk \_\_\_\_\_

3. Komdu með þessa vinnubók á hverjum degi í skólann og hafðu auk þess með þér pappír, blýant og dagbókina þína. Annað er í skólastofunni.

4. Á hverju vinnubókarblaði eru leiðbeiningar sem þú átt að lesa vel og fara eftir. Skrifaðu á vinnuseðilinn að lokinni vinnu.

5. Kvittaðu þegar þú hefur lokið við öll vinnublöðin.

1. Vinnuseðill \_\_\_\_\_

2. Orðaforði \_\_\_\_\_

3. Aðalpersónur \_\_\_\_\_

4. Dagbókarspurningar \_\_\_\_\_

5. Spurningar um Hans Christian Andersen \_\_\_\_\_

6. Spurningar um endur og svani \_\_\_\_\_

7. Ritun \_\_\_\_\_

Undirskrift \_\_\_\_\_

Nafn



## Orðasafn.

Leiðbeiningar: Um leið og þú lest söguna Ljóta andarungann skaltu skrifa á þessa blaðsíðu öll orð sem þú þekkir ekki. Þegar þú hefur lokið lestrinum áttu að finna skýringar á orðunum í orðabók og skrifa þær við orðið.

Dæmi: Herragarður - sveitasetur aðalmanns.

1. \_\_\_\_\_

—

2. \_\_\_\_\_

—

3. \_\_\_\_\_

—

4. \_\_\_\_\_

—

5. \_\_\_\_\_

—

6. \_\_\_\_\_

—

7. \_\_\_\_\_

—

8. \_\_\_\_\_

—

9. \_\_\_\_\_

—

10. \_\_\_\_\_

—

## Aðalpersónur.

Veldu fjórar persónur sögunnar, þar á meðal ljóta andarungann, til þess að lýsa hér fyrir neðan. Þú getur valið andamömmuna, gömlu öndina, köttinn "Sonarkindina", hænuna, gömlu konuna eða bóndann. Þú hefur lesið talsvert um hvernig ljóti andarunginn hagaði sér og hvernig honum leið og svolítið um hinar persónurnar. Skoðaðu söguna aftur og athugaðu lýsingarnar á persónunum. Líkar þér við þær eða ekki? Skrifðu af hverju eða af hverju ekki

Nafn: Ljóti andarunginn  
Lýsing á persónuleika:

Nafn:  
Lýsing á persónuleika:

Nafn:  
Lýsing á persónuleika:

Nafn:  
Lýsing á persónuleika:

## Dagbókarskrif

Leiðbeiningar: Veldu þrjár spurningar sem þú svarar í dagbókina þína.

1. Hvernig heldur þú að ljóta andarunganum hafi þótt að vera öðruvísi?
2. Hvernig hefðir þú brugðist við grimmd hinna dýranna?
3. Hver var munurinn á ljóta andarunganum og systkinum hans?
4. Var það góð hugmynd hjá ljóta andarunganum að flýja? Hvers vegna?
5. Hvernig heldur þú að ljóta andarunganum hafi liðið þegar hann komst að því að hann var svanur?
6. Geturðu borið saman þínar eigin tilfinningar og tilfinningar ljóta andarungans um að vera öðruvísi en aðrir? Hvernig eru þær líkar? Hver er munurinn á þeim?

## Spurningar.

Leiðbeiningar: Í skólastofunni finnur þú bækur sem þú getur notað til að svara spurningunum hér á eftir. Veldu eina spurningu um um Hans Christian Andersen og eina spurningu um endur og svani.

### SPURNINGAR UM HANS CHRISTIAN ANDERSEN

1. Lestu um Hans Christian Andersen. Hvaða atburðir í lífi hans finnst þér sérstaklega sorglegir?
2. Það er stundum sagt að sagan um ljóta andarungann sé ekki ósvipuð lífi H. C. Andersen. Hvað finnur þú líkt með sögunni og ævi H. C. Andersen?
3. Hans Christian Andersen notaði sögur sínar til að sýna hve fáránlega fólk getur hagað sér. Lestu söguna um Nýju fötin keisarans. Hvað er H. C. Andersen að segja okkur með þeirri sögu?

### SPURNINGAR UM ENDUR OG SVANI

1. Segðu frá klaki anda. Lýstu hreiðrinu vel og hvar líklegt er að finna það, hvað egginn eru mörg, hve lengi þau eru að klekjast út, hve stór þau eru, hvernig andarungi lítur út þegar hann kemur úr egginu og annað merkilegt sem þú finnur.
2. Segðu frá svönum. Hvar er þá helst að finna, hvað borða þeir, hvað gera þeir á veturna, hve stórir eru þeir fullvaxnir og annað merkilegt sem þú finnur.
3. Lýstu nákvæmlega hvað veldur því að endur geta synt, kafað og flogið eins vel og þær gera..

## Fleiri ritunarverkefni.

Hér eru nokkur verkefni úr sögunni um Ljóta andarungann. Veldu tvö þeirra sem þér líst best á og skrifaðu þau.

1. Ef þú gætir hitt eina af persónum sögunnar - andamömmu, einn hinna andarunganna, gömlu öndina, eina villtu öndina, köttinn "Sonarkindina", hænuna, gömlu konuna, bóndann sem bjargaði ljóta andarunganum úr ísnum, einn svananna eða ljóta andarungann sjálfan - hvern myndir þú vilja hitta? Skrifaðu hvern þú vilt hitta og af hverju. Hvað myndir þú segja við þessa persónu og að hverju myndir þú spyrja?

2. Flestar sögupersónurnar komu illa fram við ljóta andarungann. Hvað ef þær hefðu verið góðar við hann? Hvernig hefði sagan þá verið? Skrifaðu nýjan endi á söguna.

3. Ljóti andarunginn óx úr grasi og varð fallegur svanur. Hvernig heldur þú að líf hans hafi verið eftir það? Skrifaðu annan hluta sögunnar og segðu frá ævintýrum fallega svansins. Gefðu henni nýtt heiti t.d. Ljóti andarunginn 2, Hefnd svansins, Ævintýri svansins eða eitthvað annað sem þér dettur í hug.

4. Hefur þú verið í burtu frá fjölskyldu þinni og verið einmana, eins og ljóti andarunginn? Segðu frá þegar þú varst leiður og/eða einmana. Hvernig breyttist það?

5. Ímyndaðu þér að þú sért blaðamaður og þú ert beðinn um að taka viðtal við nýja svaninn á vatninu. Hvaða spurningar myndir þú spyrja hann? Skrifaðu viðtalið eins og frétt í dagblaði. Mundu að segja um hvern, hvenær og hvar, hvernig þú komst á snoðir um svaninn og hvers vegna þér fannst hann svo athyglisverður að vert væri að skrifa um hann frétt í dagblaðið.

6. Stundum kemur fólk leiðinlega fram við aðra, alveg eins og dýrin gera við ljóta andarungann í sögunni. Skrifaðu sögu sem líkist sögunni um ljóta andarungann að einhverju leyti, en persónurnar í þinni sögu eiga að vera mennskar. Finndu nýtt nafn á þína sögu, skreyttu hana og búðu til bók.

## Málþing

Málþing um Ljóta andarungann getur verið með sama sniði og málþing um Gilitrutt og Surtlu í Blálandseyjum. Þremur nemendum er fengið það hlutverk að undirbúa framsögur með góðum fyrirvara. Fyrsta framsagan er endursögn á sögunni en hinar tvær geta t.d. verið:

1. Boðskapur sögunnar - á hann erindi við okkur?
2. Skiptir útlitið máli? Hver er fallegur og hver er ljótur?

## 5. Viðauki - sögur

### 5.1 Gilitrutt

Einu sinni bjó ungur bóndi undir Eyjafjöllum. Hann var ákafamaður mikill og starfsamur. Þar var sauðganga góð, sem hann var, og átti bóndi margt fé.

Hann var nýkvæntur, þegar þessi saga gerðist. Kona hans var ung, en duglaus og dáðlaus. Hún nennti ekkert að gjöra og skipti sér lítið af búinu. Þetta líkaði bónda mjög illa, en gat þó ekki að gjört.

Eitt haust fékk hann henni ull mikla og bað hana að vinna til vaðmála um veturinn, en konan tók ekki líflega undir það. Leið svo fram á vetur, að konan tók ekki á ullinni, og ámalgaði þó bóndi það oft.

Eitt sinn kemur kerling heldur stórskorin til konunnar og bað hana að greiða eitthvað fyrir sér. “Geturðu unnið nokkuð fyrir mig í staðinn?” segir konan.

“Til er það,” segir kerling “eða hvað á ég að vinna?”

“Ull til vaðmála,” segir konan.

“Fáðu mér hana þá,” segir kerling.

Konan tekur þá ákaflega stóran ullarpoka og fær henni.

Kerling tekur við sekknum, snarar honum á bak sér og segir:

“Ég skal koma með voðina á sumardaginn fyrsta.”

“Hvað viltu hafa í kaup?” segir konan.

“Það er nú ekki mikið,” segir kerling, “þú skalt segja mér nafn mitt í þriðju gátu, og erum við þá sáttar.”

Konan játti því, og fer nú kerling burtu.

Líður nú fram veturinn, og spyr bóndi hana oft, hvar ullin sé. Hún segir hann það engu skipta, en hann skuli fá hana á sumardaginn fyrsta. Bóndi lét sér fátt um finnast, og líður nú fram á útmánuði. Þá fer konan að hugsa um nafn kerlingar, en sér nú engin ráð til að komast eftir því. Varð hún nú áhyggjufull og hugsjúk af þessu. Bóndi sér, að henni er brugðið, og bað hana segja sér, hvað að henni gengi. Hún sagði honum þá upp alla sögu. Var þá bóndi hræddur og segir, að nú hafi hún illa gert; því þetta muni tröll vera, sem ætli að taka hana.

Einu sinni seinna varð bónda gengið á grjóthól einn stóran. Hann var að hugsa um raunir sínar og vissi varla af sér. Þá heyrir honum högg í hólnum. Hann gengur á hljóðið og kemur að smugu einni. Sér hann þá, hvar kona ein heldur stórvaxin situr að vef. Hefur hún vefinn milli fóta sér og slær hann mjög.

Hún kvað fyrir munni sér þetta: “Hæ, hæ og hó, hó. Húsfreyja veit ei, hvað ég heiti; hæ, hæ og hó, hó. Gilitrutt heiti ég, hó, hó. Gilitrutt heiti ég, hó, hó.” Þetta lét hún allt af ganga og sló vefinn í ákafa. Bóndi varð glaður við og þóttist vita, að þetta mundi vera kerling sú, sem hafði fundið konu hans um haustið. Hann fer síðan heim og ritar hjá sér á miða nafnið “Gilitrutt.” Ekki lét hann konu sína heyra það.

Og kom nú hinn síðasti vetrardagur. Þá var húsfreyja mjög angurvær, og fór hún ekki í klæði sín um daginn. Bóndi kemur þá til hennar og spyr, hvort hún viti nafn vinnukonu sinnar. Hún kvað nei við og segist nú ætla að harma sig til dauða. Bóndi segir, að þess þurfi nú ekki við, fékk henni blaðið með

nafninu á og segir henni upp alla sögu. Hún tók við blaðinu og skalf af hræðslu, því hún óttaðist, að nafnið kynni að vera rangt. Biður hún bónda að vera hjá sér, þegar kerling komi. Hann segir nei, “og varstu ein í ráðum, þegar þú fékkst henni ullina, svo það er best, að þú gjaldir ein kaupið.” Fer hann burtu síðan.

Nú kemur sumardagurinn fyrsti, og lá konan ein í rúmi sínu, en enginn maður annar var í bænum. Heyrir hún þá dunur miklar og undirgang, og kemur þar kerling og er nú ekki frýnileg. Hún snarar inn á gólfið vaðmálsstranga miklum og segir: “Hvað heiti ég nú, hvað heiti ég nú?”

Konan var nær dauða en lífi af ótta og segir: “Signý?”

“Það heiti ég, það heiti ég, og gettu aftur, húsfreyja,” segir kerling.

“Ása,” segir hún.

Kerling segir: “Það heiti ég, það heiti ég, og gettu enn, húsfreyja!”

“Ekki vænti ég, að þú heitir Gilitrutt?” segir þá konan.

Kerlingunni varð svo bilt við þetta, að hún datt kylliflöt niður á gólfið, og varð þá skellur mikill. Rís hún upp síðan, fór burtu og sást aldrei síðan.

Konan varð nú fegnari en frá megi segja yfir því, að hún slapp frá óvætti þessum með svona góðu móti og varð nú öll önnur. Gerðist hún iðjusöm og stjórnsöm og vann æ síðan sjálf ull sína.

## 5.2 *Sagan af Surtlu í Blálandseyjum*

Einu sinni var kóngur og drottning. Þau áttu einn son sem Sigurður hét og dóttur, sem Ingibjörg hét. Börn þessi voru enn ung þegar þessi saga gerist, en þó komin vel á legg.

Nokkru síðar tók drottning þunga sótt og af því að hana grunaði að sú mundi verða sín síðasta, kallaði hún börn sín fyrir sig. Gefur hún þá Ingibjörgu belti og segir að því fylgi sú náttúra að hún verði aldrei svöng meðan hún hafi beltið utan um sig. En Sigurði gefur hún hnif og segir að hann bíti bæði á stál og steina og hvað sem hann beiti honum á. Síðan kveður hún börn sín og biður þeim virkta. Skömmu seinna deyr drottning og verður öllum mikið um það, en mest kóngi og börnum þeirra. Var hún svo grafin og búið vel um leiði hennar og sat kóngur þar löngum á daginn og syrgði hana. Einn dag, þegar hann sat á leiði drottningar, kemur til hans maður og kona skrautleg mjög, og var konan nokkuð alvarleg ásýndar. Þau heilsa kóngi kurteislega og tekur hann því og spyr þau að heiti. Hún segist heita Goðrún, en hann Rauður og séu þau systkin. Þau spyrja hvað hann hafist þar að svo einmana. Kóngur segir sem var. Goðrún segir að það sé ráðlegast fyrir hann að hyggja að börnum sínum, hún hafi ekki alls fyrir löngu misst mann sinn og kóng og hafi sér ekki hent hugarvílið.

Það finnur kóngur að kona þessi er greind og stillileg og hugsar að sér væri það mikil unaðsbót ef hann fengi hennar. Hann ræður það því af að biðja hennar og tók hún því ekki mjög fjarri, en vék þó þeim málum til Rauðs bróður síns. En Rauður fýsti hana að taka boði kóns. Tekst svo sá ráðahagur að drekkur kóngur brullaup sitt til hennar, en gerir Rauð að ráðgjafa sínum. Lítið var þeim Sigurði og Ingibjörgu um þessa ráðabreytni föður síns og ekki sátu þau brúðkaup hans, en minnst var þeim þó um stjúpu sína.

Skömmu síðar býst kóngur í burtu að heimta skatta af löndum sínum. Þau urðu þess áskynja Sigurður og Ingibjörg og beiddu hann að lofa sér með honum, og var rétt komið að honum að leyfa þeim það þegar Goðrún kemst að því og segir við kóng að því sé ekki gegnandi að hafa börnin með sér í þá ferð,

allra síst Ingibjörgu, en það sé lítil vegur með Sigurð og þó lítt fært. Verður það svo að kóngur lofar hvorugu barninu með sér. En Rauður fer með honum. Þegar kóngur er ferðbúinn fylgir drottning honum til skips og börnin með henni. Þegar skipið leggur frá landi horfa þau drottning lengi á eftir því og þegar það var nærri horfið sjónum segir Goðrún við þau Sigurð að þau skuli ganga upp á höfða sem þar lá fram í sjóinn skammt frá, því þaðan sjái þau lengur til skipsins. Þau gera nú svo og þegar skipið er horfið alveg ganga þau ofan að sjó og með honum þangað þau komu í vík eina og var þar fyrir kista. Hún var úr steini og opin. Drottning segir þeim að skoða hvað í kistunni sé, en hún var há og stór og sýndist börnunum glóa gull í kistubotninum. Þegar börnin fóru að teygja sig ofan í hana vita þau ekki fyrri til en stjúpa þeirra hrindir þeim ofan í kistuna, skellir henni aftur, ýtir henni á flot og segir: “Sigldu nú til Surtlu systur minnar í Blálandseyjar.” Kistan tekur þá til rásar og finna systkinin að hún fer óðfluga. Skiptast þau þá um beltið, að spenna því um sig svo að þau yrðu ekki hungurmorða.

Loksins finna þau að kistan staðnæmist. Fer þá Sigurður til og tálgar svo stórt gat á hana með hnífi sínum að hann gat séð út og að þau eru komin að landi á sléttri sjávarströnd undir hömrum nokkrum. Hann víkkar nú gatið þangað til hann kemst út, en Ingibjörg ekki því það stóð á herðum henni. Sigurður skilur systur sína eftir í kistunni meðan hann fer að reyna hvort hann kæmist ekki fyrir hamrana svo hann gæti kynnt sér land þetta. Hann gengur nú lengi þangað til hann kemst upp á hamrana. Sér hann þá helli stóran og í honum skessu. Hún reri fram í gráðið og fálmaði fram höndunum á víxl og var að tauta fyrir munni sér að senn kæmu kóngsbörnin sem hún Goðrún systir sín hefði heitið sér. Hún sat flötum beinum beggja vegna við hlóðin og hafði hóbandið upp um hálsinn og pott fullan milli fótanna og sauð ket í honum. Það þóttist Sigurður sjá að skessan væri blind. Því fór hann inn í hellinn, laumaðist að pottinum og færði upp nokkur stykki. Sá hann þá að sumt var sauðaket, en sumt manna, og því hleypti hann aftur ofan í pottinn, en sauðaketið færði hann systur sinni og borðuðu þau það með góðri lyst enda voru þau orðin matar þurfar. Ingibjörg spurði Sigurð hvar hann hefði fengið ketið, en hann sagðist ekki mega segja henni það. Hún fór því betur að honum þangað til hann sagði henni það, en þó með því skilyrði að hún beiddi sig ekki um neitt meira, og hét Ingibjörg því. En þegar hann hafði sagt henni frá skessunni og öllu háttalagi hennar, bað hún Sigurð enn betur og jarganlegar að lofa sér að fara með honum og sjá skessuna svona á sig komna. Sigurður sagðist ekki bera það við, því undireins og hún sæi hana mundi hún flissa og skella upp yfir sig; því Ingibjörg var fram úr öllu lagi hláturmild. En hún lofaði Sigurði öllu fögru og þar með því að sér skyldi ekki stökkva bros ef hann vildi nú gera þetta fyrir sig. Fór þá svo fyrir langt nauð úr Ingibjörgu að hann lofaði henni með sér daginn eftir og víkkaði nú opið á kistunni svo að hún komst út.

Síðan fara þau til hellisins og var þá Surtla eins á sig komin og daginn áður og var að telja sér tölur yfir kóngsbörnunum sem henni þótti seinka. Ekki voru þau systkin fyrr komin á hellisgluggann og búin að koma auga á kerlingu en Ingibjörg skellir upp úr og skessan rýkur upp til handa og fóta og segir að það hafi altént legið að að Goðrún systir sín myndi ekki gleyma sér; Því nú séu kóngsbörnin komin, óræstin þau arna. Hleypur hún svo út úr hellinum og fálmar þau uppi. Tekur hún þau nú og setur bæði í einn afhelli og byrgir traustlega aftur svo ekki var að hugsa til að þau kæmust út. Skessan ætlaði að ala þau

Þar nokkra stund áður en hún slátraði þeim. Gaf hún þeim því bæði nóg og gott viðurværi inn um gat á hurðinni, en skipaði þeim að rétta út um gatið litlu fingurnar og beit hún í þá til að vita hvort þeir fitnuðu. En Sigurður tálgaði til legg úr sauðabeinum þeim sem þau borðuðu og smeygði þeim upp á fingurna svo að skessan beit í þá og þótti þau seint fitna.

Sigurð grunaði að einhvern tíma mundi þó koma að því að skessan trénaðist upp á að ala þau og mundi hún þegar minnst varði taka þau til slátrunar. Hann tók sig því til og tálgaði hellisherbergið uppi yfir afhellinum með hnífnum sínum og ætlaði að gera þar gat á. Losaði hann þá stundum stór stykki úr berginu svo skessan heyrði fallið þegar þau duttu niður á hellisgólfið. Kom hún þá að gatinu og spurði hvern þremilinn þau væru nú að hafast að. En þau svöruðu: “Við vorum að brjóta beinin úr ketinu sem þú gafst okkur fóstra.” Lét Surtla sér þar með sagt og fékkst ekki um þó hún heyrði lítinn skruðning eða hark til þeirra í afhellinum. Loksins kom að því að þau komu gatinu á hellisherbergið og komust út. En Surtla heyrði þá venju meira þrusk þar inni svo hún fór inn í afhellinn og fálmaði fyrir sér, strauk hún þá um iljarnar á Ingibjörgu þegar hún var að hverfa upp úr gatinu. Þá varð kerlu heldur illa við, æddi út og fór að leita og stefndi í áttina þangað sem hún heyrði skóhljóð þeirra systkina. Þau gengu sem tæpast á hömrnunum og á einum stað þar sem sjór féll í berg veltu þau ofan stórum steini svo af því varð dynkur mikill, en þau viku sér heldur til hliðar og héldu niðri í sér andanum. Þegar Surtla heyrði dynkinn hugsaði hún að þau hefðu fleygt sér fram af og drepið sig og skyldi hún þá hafa þau dauð í soðið þó hún hefði ekki fengið þau lifandi. Fór hún því fram af björgunum þar sem hún heyrði að dynkurinn varð, en þar var hærra niður og verra undir en hún hugði því þar var hengiflug og urðargrjót undir þar sem sjórinn gekk upp í bergið svo að hún marði sig til dauðs þegar hún kom niður. Kóngsbörninn þökkuðu sínu sæla lífgjöf sína þegar skessan var dauð, fóru heim í hellinn og könnuðu hann. Fundu þau þar bæði nógar vistir og margt fémætt og í afhelli einum stúlku komna í opinn dauðann af hor og hungri. Hún sat á stóli með krásadisk í keltu sinni, en stóð með fætur í vatni og hárið bundið við stólbrúðirnar. Sigurður losar hana sem fljótast og var svo af henni dregið að hún gat varla svarað þeim. Hún sagðist heita Hildur og vera kóngsdóttir. Hefði Rauður bróðir þeirra systra numið sig þangað og ætlað að þröngva sér til að eiga sig, en hún hefði ekki viljað það með nokkru móti og því hefðu þau lagt þessar pyntingar á sig. Hresstu nú kóngsbörninn hana við og dvöldu svo þar í hellinum nokkra stund.

Á hverjum degi voru þau á varðbergi að vita hvort þau sæju skip sigla þar fyrir. En lengi áttu þau þess að bíða; þó kom að því um síðir að þau sáu skip. Gerðu þau þá bál mikið svo að sást af skipinu. En svo vildi heppilega til að á þessu skipi var kóngurinn faðir þeirra Sigurðar og Ingibjargar. Kóngur segir þegar hann sér vitann kyntan á landi að þar muni einhverjir vera nauðulega staddir sem vilji hafa tal af þeim og sé best að beita undir landið og skjóta báti. Rauður ráðgjafi aftók það og bað kóng ekki gera þá heimsku því þar væri engin mannabyggð og hefðu þó fáir aftur komið sem lent hefðu við Blálandseyjar til þessa. Kóngur réð þó meira en Rauður. Var svo skotið báti og fór kóngur í hann með nokkra menn og til lands. Þar urðu heldur betur fagnaðarfundir þegar kóngur hitti þar börn sín og sögðu systkinin honum allt af léttu, hvernig stjúpum sinni hefði farist við þau og hvernig þeim hafi vegnað síðan og eins um Hildi. Kóngur tók þau öll með sér og það sem fémætt var í hellinum.

Þegar hann kom út til skipsins aftur, breiddi hann rautt klæði yfir Hildi og börn sín í bátnum svo engum sást ofaukið í honum og kom þeim svo ekkert bar á í afvikið herbergi í skipinu og lét Rauð ekkert vita af þeim. En þegar Kóngur hitti Rauð kvaðst hann einskis hafa orðið vísari á landi, svo líkt hefði farið og hann hefði sagt nema hann væri heill og aftur kominn. Síðan siglir kóngur heim.

Það er nú af Goðrúnu drottningu að segja að hún kom ekki heim fyrr en um nóttina eftir að hún hafði fylgt kónginum til skips. Sagði hún að dýr hefði ráðist á sig og kóngsbörnin á leiðinni og hefðu þau drepíð börnin, en hún hefði getað forðað sér og náð líkómum þeirra öllum rifnum og tættum um nóttina og hefði hún svo lagt þau til og líkbúið þau. Bað hún nú þá bestu smíði sem föng voru á að búa til kistur að þeim, svo prýðilegar sem auðið væri, því sér væri annt um að þau fengju kónglega greftrun þó svo mæðulega hefði til tekist. Voru smíðaðar kistur að þeim allar greiptar með gulli og silfri svo enginn þóttist hafa séð slíka viðhöfn. Drottning baukaði ein við að kistuleggja börnin og síðan voru þau grafin með kónglegri viðhöfn.

Nú líður og bíður þangað til menn sjá sigling kóngrs. Fer þá drottning til strandar og fagnar honum, en var þó mjög sorgbitin. Kóngur tekur henni vel og spyr hvað að henni gangi og hvar börn sín séu. Hún segir að það sé saga að segja frá því og segir honum svo frá öllu hinu sama og hún hafði fyrr sagt borgarmönnum um barnamissinn og sagði hún að það eitt gleddi sig að þau hefðu fengið svo heiðarlegan gröft sem kóngsbörnum hæfði eins og borgarlýðurinn gæti borðið vitni um. Kóngur lést verða hryggur við þessa fregn, en sagðist þó vilja sjá líkin, en Goðrún latti þess á allar lundir því þau væru nú orðin öll afskræmd og rotin og lítil huggun í því fyrir kóng. Þegar þau komu heim lét kóngur þegar grafa upp líkin og sá að vel hafði verið um þau búið. Síðan lét hann opna kisturnar og fann í annari hund en í hinni tók, vafin í dýrðlegustu líkblæjum. Kóngur spurði hvort þetta væru börnin sín. En við það fóru þau systkin Goðrún og Rauður að sortna í framan, en hún svaraði engu. Sagðist kóngur þá vilja sýna henni börn sín og liti þau öðruvísi út. Lét hann svo sækja þau Sigurð, Ingibjörgu og Hildi til skipsins og lét þau segja frá öllum aðförum drottningar við þau og Rauðs við Hildi svo allur borgarmúgurinn heyrði. Færðust þau Goðrún og Rauður þá í tröllshaminn og urðu ógurlega stór og illileg. Lét kóngur svo taka þau og urðu margir að ráðast á þau áður en þeim var komið í bönd. Síðan voru þau sett aftan í ótemjur sem slitu þau sundur lim frá lim. Gekk svo Sigurður að eiga Hildi og varð kóngur eftir föður sinn, en Ingibjörg giftist kóngssyni úr öðru landi.

Og lýkur svo þessari sögu.

## 6. Bókalisti - bækur um ritun og lestur

- Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað. 1988. *“Eitt verð ég að segja þér...”* Reykjavík, Íðunn.
- Bentley, Diana og Dee Reid. 1994. *Writing non-fiction*. Leamington Spa, Scholastic Publications
- Ellis, Sue og Gill Friel. 1991. *Inspirations for Writing*. Leamington Spa, Scholastic Publications
- Evan, Joy og Ellen Moore. 1985. *How To Make Books With Children*. Monterey, Evan-Moor Corp.
- Evan, Joy og Ellen Moore. 1991. *How To Make Books With Children vol 2*. Monterey, Evan-Moor Corp.
- Graves, Donald H. 1994. *A Fresh Look at Writing*. Portsmouth, New Hampshire, Heinemann
- Guðmundur B. Kristmundsson. 1992. *Börn og ritun*. Reykjavík, Námsgagnastofnun.
- Hafsteinn Karlsson. 1991. *Að lesa og skrifa*. Villingaholt, Villingaholtsskóli.
- Hafsteinn Karlsson. 1993. “Móðurmálskennsla í Villingaholtsskóla” *Uppeldi og menntun* 2:103-114.
- Irvin, J.L. 1990. *Reading and the Middle School Student*. Boston, Allyn and Bacon
- Mason, Hilary og Stephanie Mudd. 1994. *Beginning to Write*. Leamington Spa, Scholastic Publications.
- Moore, Jo Ellen og Joy Evans. 1988. *Writing Poetry with Children*. Monterey, Evan-Moor Corp.
- Noyce, Ruth M., Christie, James F. 1989. *Integrating Reading and Writing Instruction*. Boston, Allyn and Bacon.
- Vacca, Jo Anne L., Richard T. Vacca og Mary K. Gove. 1987. *Reading and Learning to Read*. Boston, Little Brown and Company.
- Wray, David. 1987. *Writing*. Leamington Spa, Scholastic Publications.
- Tverskov, Eva. 1990. *At skrive sætter spor*. Dansklærerforeningen.