

2 ORÐSPOR

Íslenska fyrir miðstig grunnskóla



Lestrarráð!

Kæri nemandi,

Allir námsmenn þurfa að temja sér góðar námsvenjur.
Hér eru góð ráð sem gætu hjálpað þér við lestur.

Áður en þú byrjar lesturinn

- Skoðaðu bókina vel, myndir, kort og gröf.
- Lestu efnisyfirlit og kaflaheiti.
- Um hvað fjallar bókin?
- Hvað veist þú um efnið?

Á meðan þú lest

- Finndu aðalatriðið.
- Skrifaðu hjá þér minnispunkta.
- Gott er að gera skýringarmyndir eða hugarkort.
- Spyrðu um það sem þú skilur ekki, t.d. orð og orðasambönd.

Eftir lesturinn

- Rifjaðu upp það sem þú last.
- Veltu fyrir þér hvað eru aðalatriði og hvaða atriði skipta minna máli.
- Hugsaðu um það sem þú hefur lært og tengdu við það sem þú vissir áður.
- Reyndu að endursegja textann með eigin orðum.

ORÐSPOR 2



Efnisyfirlit

4 Allt sem þú þarft að vita um Orðspor 2

6 Hugarleikfimi

- 7** Upphitun
- 8** Til hvers að þjálf hugann?
- 8** Tilbúin, viðbúin, af stað ... þjálfum hugann

14 Bókahillan

18 Fótspor – orðspor – netspor

- 20** Stattu vörð um orðsporið!
- 21** Allt sem fer inn er komið til að vera
- 22** Netorðin 5
- 23** Ha? Hvað meinarðu? Ég skil þig ekki!
- 25** Nettunga – Nýtt tungumál eða netslangur

36 Út í geim og aftur heim

- 37** Er einhver þarna úti?
- 42** Geimdýr
- 46** Við komum í friði
- 52** Málfróður mælir
- 53** Geimkorn

28 Heimsborgarar**32** Stafsetningarsjónaukinn**34** Bókahillan**56** Sævar Helgi og Stjörnu-
skoðunarfélag Seltjarnarness**58** Bókahillan**62** Segðu mér myndasögu!!! Búmm!! Ding! Splash ...

- 63** Mynd segir oft meira en þúsund orð! Eða hvað?
- 64** Máttur myndanna
- 72** Bókakynning
- 73** Málfróður mælir

74 Málfarismolinn

76 Stafsetningarsjónaukinn

78 Rokkum og rímum

79 Vatnsenda-Rósa

80 Skálmöld

82 Rím og ljóðstafir

85 Ferskeytla

86 Málfarismolinn

88 Sprengju-Kata og Sprengjugengið

90 Bókahillan

92 Stafsetningarsjónaukinn

94 ~~The Battle of the Icelandic language =~~
Orrustan um íslenskuna

95 Orrahríð

95 Heldur þú að barnabörnin þín muni tala íslensku?

97 Er íslenska í útrýmingarhættu?

100 Bókahillan

104 Ísland, gamla Ísland

106 Stafsetningarsjónaukinn

108 Viltu spila?

109 Þú ert 'ann!

110 Rommí!!!

112 Lífshættulegir leikir

112 Ævintýrleg hlutverkaspil og brjáluð borðspil

118 Útileikir í 1000 ár

124 Heimildir

124 Myndalisti

120 Stafsetningarsjónaukinn

120 Upprifjun

122 Að leiðarlökum ...

5. KAFLI

6. KAFLI

7. KAFLI

Allt sem þú þarft að vita um Orðspor 2

Málfróður mælir:



Kæri lestrarlærlingur.

Mikið er nú gaman að vegir okkar liggi saman aftur. Við skulum halda áfram vegferð okkar um vöfundarhús íslenskunnar með það að leiðarljósi að nálgast fullkornun í notkun tungumálsins. Nú sem áður mun mér bregða fyrir þegar málfræði og málnotkun ber á góma. Ég mun leggja mig fram að leiða þig og aðstoða. Tungulipur, hundurinn minn, mun einnig trítla með okkur eftir gullnum vegi tungumálsins. Mikið verður þetta skemmtilegt hjá okkur. Ég hlakka til.

Þessi tákn áttu eftir að sjá víða um bókina:



Hugstormur – Í hugstormi á að fá eins margar hugmyndir og hægt er á gefnum tíma. Oftast unnið í hóp.



Stækkunarglerið – Hér ályktar þú, rannsakar og grúskar.



Stýrt verkefni – Þegar þetta merki kemur upp mun kennari leggja inn verkefni og aðstoða hópinn við að leysa það skref fyrir skref.



Námsfélagar – Þessi verkefni vinna tveir og tveir saman.



Hópverkefni – Verkefni unnið í hóp.



Ritunarverkefni – Hér er ætlast til að þú leysir verkefnið skriflega.



Framsögn – Verkefni sem eru flutt munnlega, kynningar, leikræn tjáning og virk hlustun.

Fjólubláu orðin:

Í bókinni er víða að finna **fjólublá orð**. Ef þú skilur ekki orðin er tilvalið að spyrja kennarann eða fletta upp í orðabók, hvort sem hún er prentuð eða rafræn. Þessi orð voru sett í bókina sérstaklega fyrir þá sem keppast við að auka orðaforða sinn.

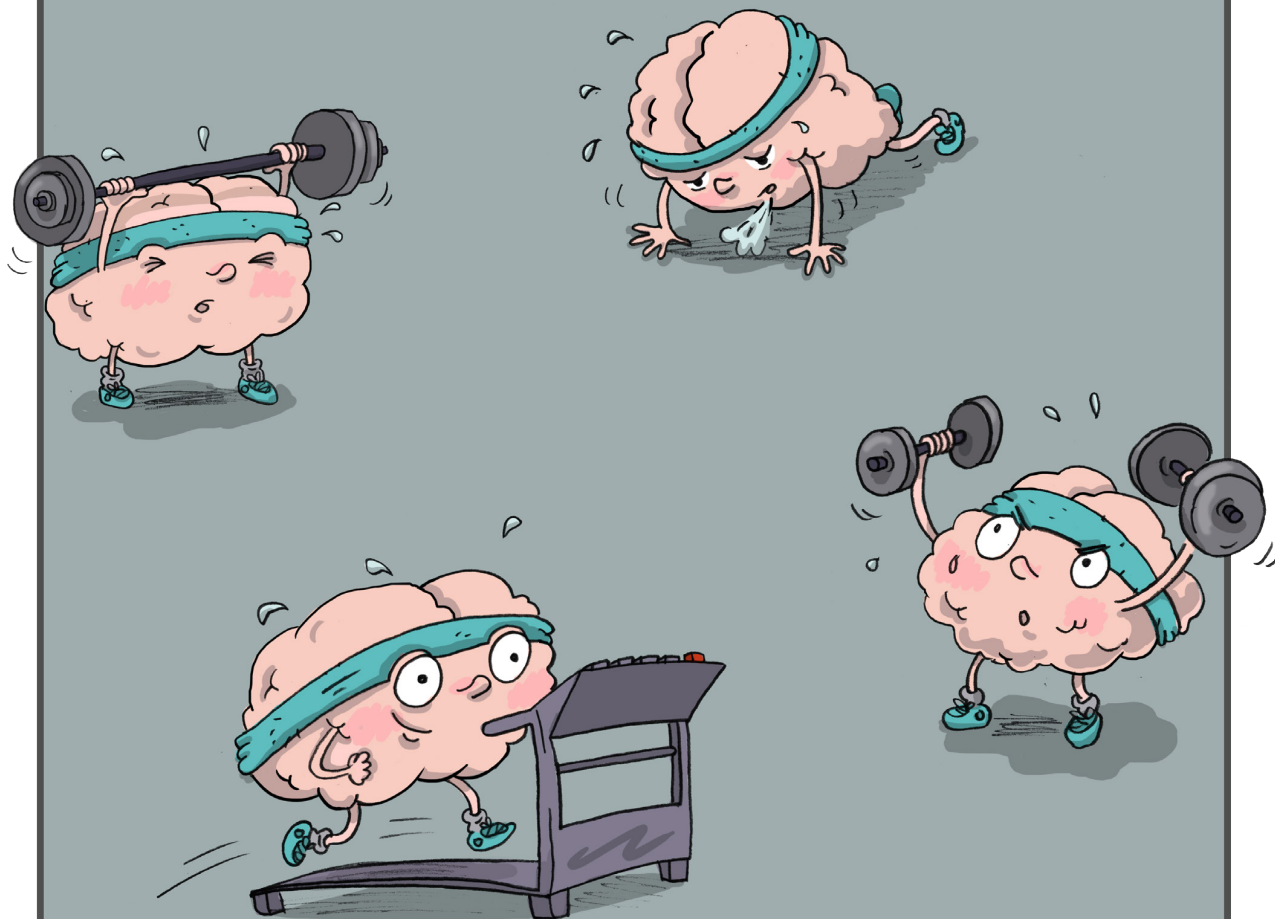


Grínhildur gantast:

Sælar elskurnar mínar!

Óttalegt orðskrúð er þetta hjá karlanganum. Ætli hann sé farinn að yrkja og stefni í að verða skáld nú á gamals aldri? Tja, við skulum ekki velta okkur upp úr því og eyða tíma í að tala um hann. Tölum frekar um mig.

Bestu þakkir, elsku trippin mín, fyrir öll fallegu bréfin, kveðjurnar og konfektid sem þið hafið sent útgefanda mínum. Mikið var ég glöð að heyra hvað þið hrifust af mér í fyrri bók, svona þrátt fyrir að ég hefði átt að eiga töluvert meira rými í henni. Ég mun dinglast með ykkur við lesturinn og sjá til þess að hann Málfróður okkar drekki ykkur ekki í formlegheitum og leiðindum. Hann er jú ágætis karl en stundum er gott að hægja aðeins á honum. Og ef við virðumst vera að bruna framhjá gríni og glensi þá mun ég klossbremsa og nauðhemla til að við missum ekki af góðu gamni. En nú setjum við í fyrsta gír og brunum af stað. Af stað! Túlílú!



Hugarleikfimi

Í þessum kafla skoðum við:

- mikilvægi þess að þjálfa hugann.
- hvað er minni.
- ýmsa leiki til að þjálfa hugann og minnið.

Upphitun

Heilinn er mikilvægt líffæri í líkama okkar. Hann er mjög flókinn og það er hægt að segja að hann sé stjórnstöð líkamans. Heilinn er miðstöð taugakerfisins og í raun er hann eins og öflug tölva sem geymir minningar okkar. Hann stýrir því hvernig við hugsum og hvernig við bregðumst við áreiti, hvernig okkur líður og hvernig við hreyfum okkur. Heilinn hefur þróast mikið frá tímum frummanna og vísindamenn eru sífellt að læra eitthvað nýtt um heilann.

Mannsheili er þrisvar sinnum stærri en heilinn í spendýrum að svipaðri stærð og maðurinn.

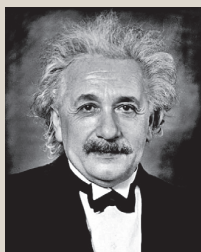
**HEILINN ER VARINN AF
HÖFUÐKÚPUNNI SEM ER SAMSETT
ÚR 22 BEINUM.**

Heili í fullorðnum einstaklingi vegur um 1,5 kg.

Sagan segir að þegar Albert Einstein var krufinn hafi meinafræðingurinn stolið heilanum hans og geymt í krukku í um 20 ár.

Þegar við vökum framleiðir heilinn sömu orku og þarf til að lýsa upp meðalstóra ljósaperu.

Albert Einstein var vísindamaður sem var uppi á árunum 1879–1955. Hann fékk Nóbelsverðlaunin í eðlisfræði 1921 en er líkast til þekktastur fyrir afstæðiskenninguna. Hann var frekar seinþroska og átti erfitt með að fóta sig í skóla sem varð til þess að honum leiddist skólagangan framan af. En þegar hann eltist fann hann sig í stærðfræði og eðlisfræði. Í dag er hann goðsögn í heimi vísinda og hefur sannarlega markað spor í sögu mannkynsins.



Alli Æns er nú bara svolítið líkur honum Málfróði. Þeir eru tvífarar vikunnar!



Til hvers að þjálf hugann?

Við getum þjálfað heilann rétt eins og við getum gert styrktaræfingar til að vöðvarnir í líkamanum verði sterkari og hreyft okkur daglega til að bæta þolið. En til hvers að þjálf hugann? Jú, til að hann verði eins sterkur og úthaldsgóður og mögulegt er. Við getum t.d. þjálfað hugann í að muna hluti, reikna í huganum, einbeita okkar í lengri tíma án þess að þreytast, lesa hraðar, ímynda okkar aðstæður og finna skapandi lausnir á verkefnum.



Það er gott fyrir hugann að:

- leysa þrautir.
- læra nýja hluti.
- reikna í huganum.
- lesa texta og rýna í myndir.
- leggja á minnið.
- sofa vel á nóttunni.

Vísindamenn hafa rannsakað minni fólks í mörg ár. Minnið er okkur mikilvægt því allt sem við lærum og upplifum geymum við í minninu. Ekki bara efni sem tengist skólanum heldur líka öll orð sem við höfum lært, ferðalög sem við höfum farið í, lög sem við heyrum og lykt sem við finnum.

Lokið augunum og hugsið um lag eða lykt sem kallar fram einhverja minningu hjá ykkur.

Minnið er mjög flókið en ef við einföldum málið svo um munar má segja að það skiptist niður í **SKAMMTÍMAMINNI** og **langtímaminni**.

Skammtímaminnið geymir upplýsingar í nokkrar sekúndur.

Langtímaminnið geymir upplýsingar í marga klukkutíma, mánuði og jafnvel ár.

Tilbúin, viðbúin, af stað ... þjálfum hugann þjálfum athyglina

Ein leið til að þjálf hugann er að veita hlutum athygli.

Skoðið saman þessar tvær myndir á næstu síðu og finnið atriði sem eru ekki eins. Skriðið þau hjá ykkur. Alls eru 10 atriði ólík.

Kennari safnar saman atriðum á töfluna í lokin.



Þjálfum minnið

Hvaða spil fékkstu?

Námsfélagar vinna saman með einn spilastokk.

Skiptist á að gefa og að gera.

Spilari A dregur þrjú spil úr stokknum og leggur fyrir spilara B.

Spilari B leggur spilin á minnið og snýr þeim síðan á hvolf.

Æfið ykkur fyrst í að muna bara töluna en síðan er hægt að bæta við sortinni.

Spilari A bíður í smá stund en spyr svo: „Hvaða spil fékkstu?“

Þá reynir spilari B að muna hvaða spil hann fékk í réttri röð.

Eitt stig er gefið fyrir hvert rétt munað spil.

Þegar báðir spilafélagar hafa reynt sig á þremur spilum er aukið um eitt spil í hverri umferð og spilað áfram.

Hvað gast þú
munað mörg spil?

Margir vísindamenn hafa bent á
að flestir geta munað um 7 tölur
í einu en með auknum talfjölda
fer minnið að eiga erfiðara með
að muna.

Samstæðuspil

Næsta spil þekkið þið líkast til frá því að þið voruð lítil og áttuð borðspil sem samanstóð af mörgum spjöldum með litríkum myndum. Spjöldin voru sett á hvolf og spilafélagar skiptust á að fletta tveimur spjöldum í hverri umferð. Hver mynd kom fyrir tvisvar sinnum og markmiðið var að finna samstæður.

Spilið samtæðuspil með spilastokki. Samstæður eru fengnar eftir litum – tígulátta passar við hjartaáttu, spaðagosi passar við laufagosa o.s.frv.

Hægt er að einfalda leikinn með því að vera bara með spilin frá ás til áttu í fyrsta leik og ráðast svo til leiks með allan stokkinn í annarri umferð.

Manstu hlutina?

Vinnið með námsfélaga. Annað ykkar grúfir sig eða fer fram, á meðan hitt safnar saman 15 hlutum og raðar þeim á borðið sitt, ekkert annað má vera á borðinu en þessir 15 hlutir. Þá kemur sá inn sem á að spreyta sig. Hann fær eina og hálfa mínútu til að leggja á minnið alla hlutina sem eru á borðinu. Þá grúfir hann sig og sá sem stillti upp hlutunum fjarlægir einn hlut af borðinu án þess að hreyfa við hinum. Þá reynir á þann sem lagði hlutina á minnið að finna út hvaða hlutur er horfinn.

Þegar báðir hafa spreytt sig er hægt að gera leikinn erfiðari með því að rugla þeim 14 hlutum sem eftir eru á borðinu.

Muna vísur, ljóð og söngtexta

Áður en fólk gat skrifað niður það sem það þurfti að muna voru settar saman vísur til að muna hlutina. Rímið og takturinn í vísunni hjálpar okkur að muna. Sem dæmi getum við tekið vísuna sem inniheldur upplýsingar um dagafjölda hvers mánaðar:

Ap., jún., sept., nóv., þrjátíu hver.

Einn til hinir kjósa sér.

Febrúar tvenna fjórtán ber,

frekar einn þá hlaupár er.

Ágæt leið til þess að þjálf minnið er að læra vísur, ljóð og sönglög utanbókar.

Veldu þér vísu, ljóð eða söngtexta til að læra utanbókar og farðu með fyrir framan félagi eða allan bekkinn þinn.

Þjálfum hugann í heild

Reiknum í huganum

Nú notið þið aftur spilastokk en bara spilin frá ás og upp í tíu.

Fyrst vinnum við með samlagningu, svo frádrátt og að lokum margföldun.

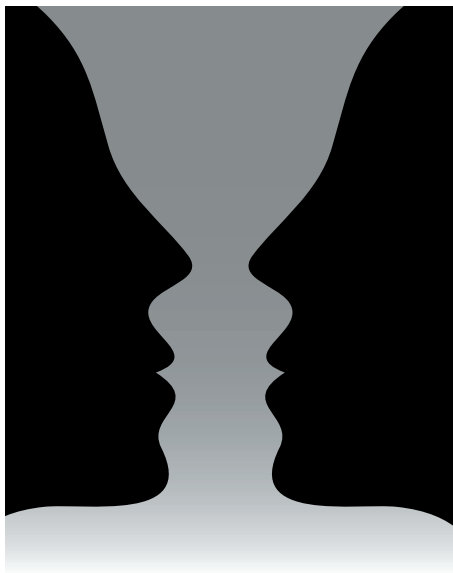
Spilari A dregur tvö spil fyrir spilara B, t.d. fimmu og þrist.

Spilari B leggur tölurnar saman í huganum og segir svarið. Síðan dregur hann frá í huganum og segir svarið og að lokum margfaldar hann tölurnar saman og segir svarið.

Þegar hver spilafélagi hefur látið reyna á sig fimm sinnum prófið þið að nota þrjú spil.

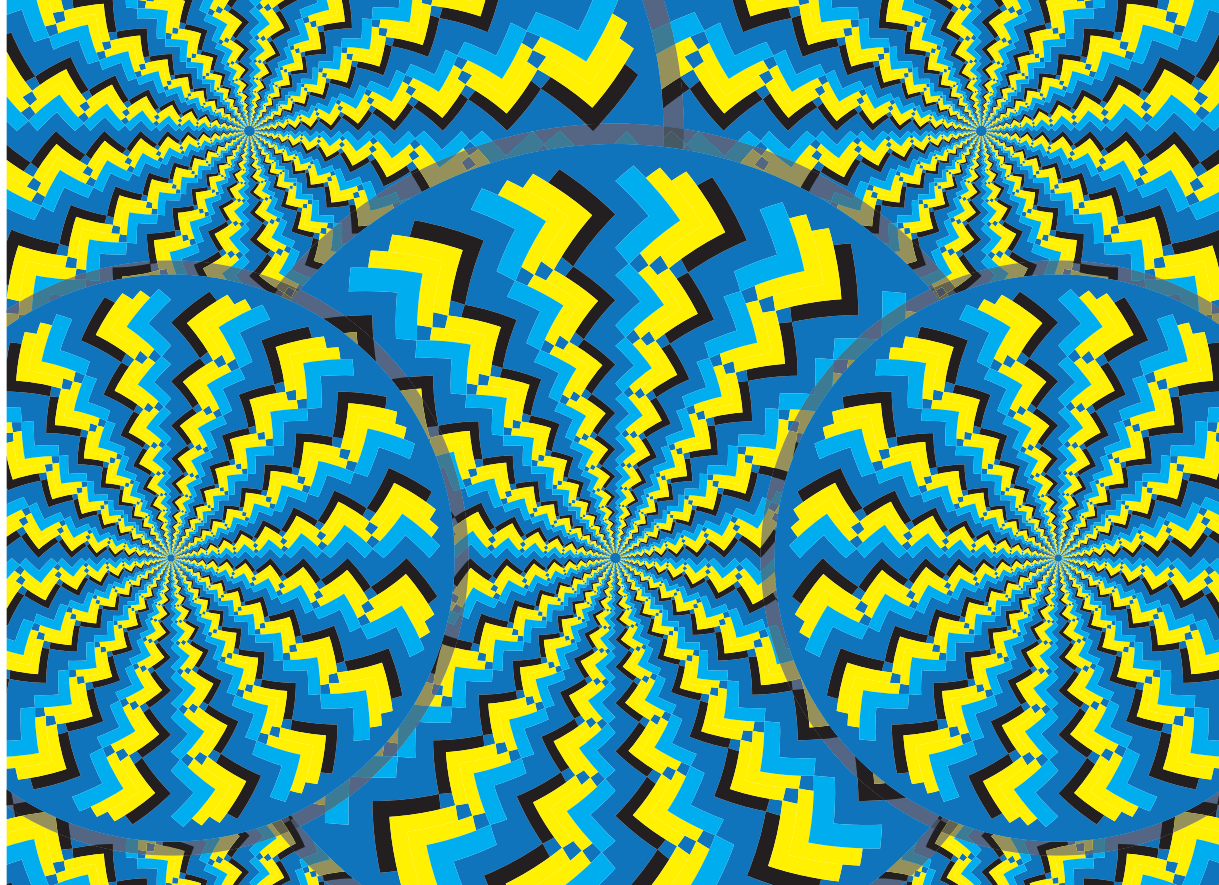
Blekking

Stundum geta myndir blekkt hugann. Skoðaðu þessar myndir:



Hvort sástu fyrst, tvær stúlkur með hund eða höfuðkúpu?

Hvort sérðu tvö andlit eða drykkjarbikar?



Hér hefur formum og litum verið raðað þannig að það er líkt og myndefnið hreyfist. Í hvaða átt finnst ykkur hringirnir snúast?



1. Finnið á netinu fleiri myndir sem blekkja hugann. Notið t.d. ensk leitarorð eins og „photo illusions“ eða „photos that trick your mind“ til að auðvelda ykkur leitina.
2. Veljið a.m.k. 3 mismunandi myndir sem ykkur þykir vera blekkjandi fyrir hugann og safnið þeim saman í skjal.
3. Haldið stutta kynningu fyrir bekkjarfélaga ykkar þar sem þið sýnið myndirnar. Reynið að fá athugasemdir frá bekkjarfélögunum um myndefnið og skapið umræður um myndirnar.

Bókahillan

VÍÐA Í ÞESSARI BÓK ÁTTU EFTIR AÐ
REKAST Á BÓKAHILLUR. Í ÞEIM ERU BÆKUR
SEM FJALLA UM SVIPAÐ EFNI
EN KOMA ÚT MEÐ NOKKURRA ÁRA MILLIBILI.

Fótbolti

Tár, bros og takkaskór

1990 Kiddi og Tryggvi eru fjórtán ára og æfa báðir fótbolta. Í upphafi bókar er skólinn að byrja eftir sumarfrí og tveir nýir nemendur eru í bekknum, Agnes sem Kiddi verður skotinn í og Skapti sem verður vinur þeirra, þrátt fyrir að hafa meiri áhuga á ljóðagerð og ballet en fótbolta. Margt drífur á daga bekkjarins því grunnskólamótið í fótbolta er haldið, Kiddi og Tryggvi reyna að komast í unglingalandsliðið og ekki má gleyma að nefna skíða-ferðalagið í Kerlingafjöll.

Tár, bros og takkaskór var önnur bók Þorgríms Þráinssonar en fyrsta bókin hans *Með fiðring í tánum* kom út ári áður. Þorgrímur hefur verið iðinn höfundur og aðallega skrifað barna- og unglingabækur.



Fyrir bókina *Tár, bros og takkaskór* hlaut Þorgrímur Barnabókaverðlaun fræðsluráðs Reykjavíkur árið 1991. Það er ekki eina viðurkenningin sem Þorgrímur hefur hlotið heldur hlaut hann m.a. Íslensku barnabókaverðlaunin árið 1997 fyrir bókina *Margt býr í myrkrinu* og aftur árið 2010 fyrir *Ertu Guð, afi?* Sú síðari hlaut einnig Bókaverðlaun barnanna 2011.

„Ég er Kiddi og þetta er Tryggvi, vinur minn,“ sagði Kiddi og rétti Skapta höndina.
„Við værum alveg til í að vera vinir þínir ef þú kannt eitthvað í fótbolta,“ bætti Kiddi við.
„Nei, ég er bara að grínast en það væri ekkert verra þótt þú gætir eitthvað í fótbolta því okkur veitir ekki af að styrkja skólaliðið.“

Skapti sagðist ekki kunna mikið fyrir sér í fótbolta þótt hann hefði stundum æft sig í að halda bolta á lofti. „Ég hef ekki haft tíma til að æfa því ég er í ballett nokkrum sinnum í viku.“

Strákarnir litu opinmyntir hvor á annan, síðan á Skapta og muldruðu með sjálfum sér. „Ballett?“ Þeir voru svo undrandi að þeir gleymdu að hlæja en Kiddi starði á þennan undarlega strák og reyndi að sjá hann fyrir sér í sokkabuxum og ballettskóm. Hann leit á fæturna á honum og gat ekki ímyndað sér að innan í þessum skítugu, brúnu rúskinnsskóm leyndust tær sem tipluðu létt innan um fáklæddar ballerínur. Kiddi vissi ekki hvað hann átti að segja því hann var enn að reyna að sjá Skapta fyrir sér í ballettskóm.

„Já, er ekki fínt að vera í ballett?“ spurði Tryggvi eftir vandræðalega þögn. „Ég get ímyndað mér að þú verðir frábær ballettdansari.“

Skapti yppti öxlum og gaf lítið út á það hvort það væri fínt eða skemmtilegt að æfa ballett. „Ég verð að drífa mig því ég lofaði pabba að koma við í búð á leiðinni heim,“ sagði hann og gerði sig líklegan til að setja mótörinn í gang.

„Við sjáumst í skólanum á morgun og ef þið verðið leiðinlegir nota ég hláturgasið á ykkur.“

Að svo mæltu togaði hann í lítið handfang undir sætinu og mótörinn gaf frá sér hljóð sem minnti helst á slæman hósta hjá manni sem hafði reykt þrjá sígarettupakka á dag áratugum saman. Kiddi og Tryggvi horfðu á eftir Skapta líða áfram á hjólinu án þess að hafa nokkuð fyrir því. Þeir voru jafnvel enn meira undrandi núna en þegar þeir sáu krakkaskarann liggja í hláturskrampa á grasbalanum.

„Vá ... á!“ stundi Kiddi og slengdi skólatöskunni yfir öxlina. „Hann minnir mig á einhverja teiknimyndafígúru. Ég held að hann sé ógeðslega sniðugur.“

„Skyldi hann vera hommi?“ spurði Kiddi forviða.

„Venjulegir strákar eru ekki í ballett.“

„En eru hommar í ballett?“ spurði Kiddi og það var ekki laust við að hann væri hissa á vangaveltum Tryggva.

„Það veit ég ekkert um,“ svaraði Tryggvi hugsi.

Finndu fleiri bækur eftir Þorgrím, annaðhvort með því að röлта á bókasafnið eða vafra á netinu. Hefur þú lesið einhverja bók eftir hann?

Hvaða bók finnst þér mest spennandi til lesturs? Hvað ræður því vali (titillinn, bókakápan, annað)?



Aukaspýrna á Akureyri

2012

Jón Jónsson, eða Nonni eins og hann er kallaður, æfir fótbolta með Þrótti Reykjavík. Bókin er skrifuð í fyrstu persónu, sem þýðir að hann segir söguna sjálfur. Hann lýsir því þegar hann fer ásamt félögum sínum á N1 mótið sem haldið er á Akureyri. Þar reynir á keppnisskapið og samheldni vinanna. Í bókinni fylgjumst við líka með afrekum Eivarar, systur Jóns. Hún æfir fótbolta með Þrótti en er jafnframt í íslenska landsliðinu og stefnir á atvinnu-mennsku. Bókin fjallar um sigurvilja, hrifningu og sanna vináttu. *Aukaspýrna á Akureyri* er skrifuð af Gunnari Helgasyni og er hún önnur bókin í stóru fótoltasögunni. Fyrsta bókin heitir *Víti í Vestmannaeyjum*, sú þriðja *Rangstæður í Reykjavík* og síðasta bók seríunnar er *Gula spjaldið í Gautaborg*.



Kannast þú við þessar bækur? Manstu eftir öðrum bókum sem einnig fjalla um fótbolta á einn eða annan hátt?

Hæ. Þetta er Eivör.

Nonni segir ekki nógu vel frá leiknum þannig að ég ætla að taka við í smá stund við að segja söguna.

Það er stórkostleg tilfinning að spila landsleik fyrir Ísland. Þegar við vorum að hita upp fyrir leikinn sáum við áhorfendur flykkjast á völlinn og svo kallaði Nonni á mig og ég veifaði honum og strákunum. Þeir fögnuðu því eins og ég hefði skorað mark eða eitthvað. Reyndar var ég ennþá með mórál yfir því að hafa skellt á hann í gærkvöldi. Vonandi var allt í lagi hjá honum. Hann virtist allavega vera mjög hress núna. Um leið og ég veifaði honum reyndi ég að koma auga á njósnarann. Mér skildist nefnilega að það væri útsendari frá stórliði í Svíþjóð á vellinum í leit að leikmönnum. Ég veit ekki hvort hann var með einhverjar sérstakar í huga en við vorum bara nokkrar í hópnum sem spiluðum ennþá á Íslandi. Hinar voru allar komnar í atvinnumennskuna í útlöndum. Ef ég fengi að koma inná ætti ég kannski séns á að heilla þennan útsendara. EF ég fengi að koma inná.

Leikurinn og stressið magnaðist. Ég hef aldrei verið eins vel stemmd fyrir nokkurn fótboltaleik. Ég var í landsliðsbúningnum og í klefanum höfðu allar fyrirmyndirnar mínar verið að klæða sig í sama búning. Stelpur sem ég hef litið upp til frá því ég var smápæja. Kristín fyrirliði, mesta hörkutól allra tíma, hafði boðið mig velkomna.

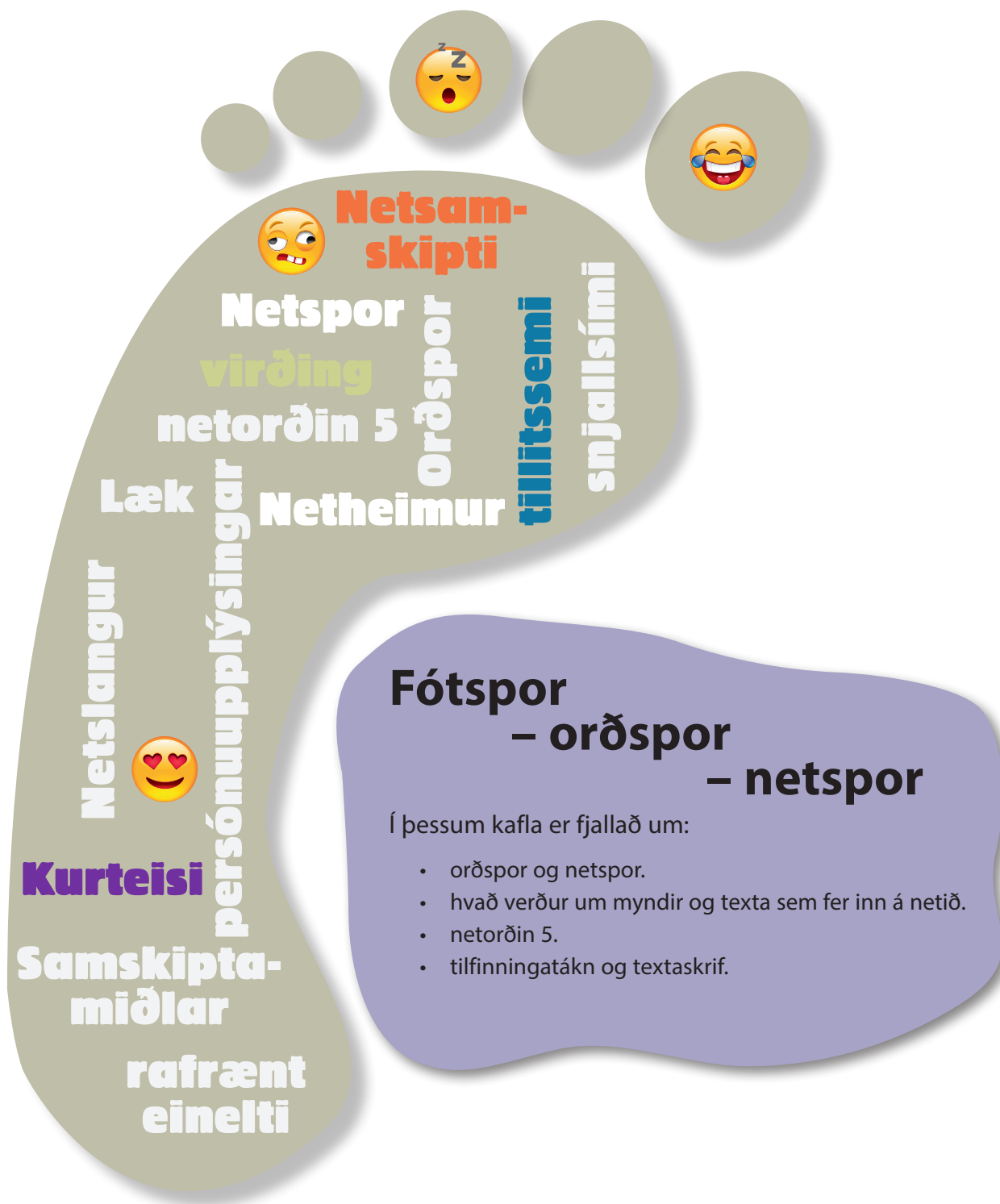
„Velkomin!“ sagði hún. Grjóthörð. Ég var næstum því hrædd við hana. Hún stjórnaði vörninni eins og herforingi og var fæddur leiðtogi. Nú var hún að spila á móti Englandi og ég bað til guðs um að fá að koma inná. Fyrri hálfleikur gekk ágætlega en sá seinni var um það bil hálfnaður þegar þjálfarinn sagði það sem ég hafði verið að bíða eftir.

„Stelpur, farið þið að hita.“ Um leið snarþagnaði áhorfendaskarinn. Við litum inn á völlinn. England hafði skorað.

Hugsaðu um ferðalag sem þú hefur farið í, með vinum eða fjölskyldu.

- Punktaðu niður nokkur lykilorð sem tengjast því ferðalagi t.d. hver var áfangastaðurinn, hver fór með þér, hvar gistuð þið á hóteli, sumarhúsi, tjaldi o.s.frv.
- Rifjaðu upp einn viðburð sem var sérlega áhugaverður í ferðinni (kannski af því að hann var fyndinn, spennandi, sorglegur ...)
- Notaðu lykilorðin og segðu námsfélaga frá ferðalaginu með aðaláherslu á þennan eina viðburð. Hafðu frásögnina í 1. persónu.







á netið!

Í hvert sinn sem þú vafrar á netinu, notar öpp (smáforrit), sendir sms, notar **samskiptamiðla**, setur inn myndir eða skráir þig á leikjasíður skilur þú eftir þig fótspor. Þessi fótspor hverfa ekki. Þau eru til staðar, fyrir aðra til að sjá og skoða löngu eftir að þú býrð þau til. Nokkurs konar netspor.



Netið er snilldarpuppfinning. Sérstaklega þegar kemur að samskiptum. Þú hefur heiminn hreinlega í hendi þér. Þú getur spjallað við vini þína í Alaska á rauntíma og í mynd. Á sama tíma sendir þú ömmu þinni á Filippseyjum myndir og myndbönd af þér svo hún geti fylgst með öllu sem uppáhalds barnabarnið tekur sér fyrir hendur. Þú getur spilað netleik með Mai, vinkonu þinni í Kína og Chicu, vini þínum í

Kenía, um leið og þú skrifar skilaboð við mynd sem uppáhalds rapparinn þinn setti inn á samskiptamiðla. Og ef heppnin er með þér þá færð þú ef til vill **LÆK** frá rapparanum.



Hvaða læk er alltaf verið að tala um í þessum texta? Mig grunar að ekki sé átt við litla bæjarlækinn heima. Viljiði gjöra svo vel að útskýra þetta fyrir mér. Og jafnvel finna annað orð sem merkir það sama svo gamall skarfur eins og ég skilji hvað átt er við.

1. Búðu til lista yfir tölvu-, síma- og netnotkun þína. Hvernig nýtir þú netið? Hvað gerir þú í tölvunni þinni eða símanum?
2. Ímyndaðu þér að tölvur og snjallsímar séu ekki til. Netið er ekki til. Skoðaðu listann þinn. Hvernig getur þú framkvæmt eða upplifað það sem er á listanum án þess að hafa tölvur og net? Búðu til nýjan lista.

Stattu vörð um orðsporið!

Netið með öllum sínum **síbreytilegu** samskiptamiðlum er ævintýri líkast.

Möguleikarnir eru miklir og tæknin undraverð. En eins og í öllum góðum ævintýrum er yfirleitt eitthvað á **sveimi** sem þarf að varast. Oft og tíðum er það svo að aðalpersónan (þú) neyðist til að vernda einhverja **gersemi**, bjarga einhverju frá illum öflum eða snúa á illmenni. Það sama á við um netævintýrið. Í netheiminum þarf nefnilega að fara varlega í samskiptum og **vernda** orðspor sitt og annarra. Því ekki er alltaf allt sem sýnist.



Orðspor: Allt sem þú segir og gerir sem aðrir sjá eða heyra gefur fólki ákveðna mynd af þér. Það er þó ekki þar með sagt að það endurspegli hvernig þú ert í raun og veru.

Orðspor annarra: Þegar þú segir eða skrifar eitthvað um aðra eða birtir myndir eða myndbrot af öðrum sem aðrir geta séð, heyrt og lesið, ert þú að hafa áhrif á orðspor þeirrar manneskju. Gættu því orða þinna og gjörða!

Allt sem fer inn er komið til að vera

Þegar þú setur myndir, myndbönd eða texta inn á netið þarftu að hafa í huga að efnið er komið til að vera og er í raun sýnilegt öllum. Jafnvel þó þú sért að senda einkaskilaboð eða setja inn efni á þína eigin síðu. Það er nefnilega ekkert til á netinu sem heitir **einkalíf**. Þar er í raun allt opið fyrir alla. Og það getur reynst **þrautin þyngri** að taka til baka efni sem þú setur inn. Þú veist aldrei hverjir taka skjámynd af því sem þú setur inn, hala niður efni frá þér eða deila því áfram. Jafnvel þó þú hafir ekki gefið fyrir því leyfi eða haldir í góðri trú að þú sért að setja inn efni fyrir nokkra **útvalda**.



Hugsaðu þig vel um áður en þú:

- setur inn upplýsingar um þig eða aðra.
- setur inn myndir af þér eða öðrum.
- sendir skilaboð sem öðrum er ekki ætlað að sjá.



Þú veist ekki alltaf við hvern þú ert að tala!

Ræðum saman!

- Hvaða persónuupplýsingar er í lagi að gefa upp í netsamskiptum? Hvaða upplýsingar ætti ekki að gefa upp?
- Hvernig stendur maður vörð um orðspor sitt á netinu? Hvernig verndar maður orðspor annarra?
- Getur maður lagt mat á fólk af orðsporinu einu?
- Hvað vitið þið um rafrænt einelti?

Netorðin 5

Nú ert þú líklega að stíga þín fyrstu skref í samskiptum á netinu.

Þú mótmælir líklega kröftuglega og hnussar. Þú telur þig sko ekki vera algjöran byrjanda á þessu sviði. Jú, vissulega hefur þú að öllum líkindum eytt miklum tíma á netinu, hefur oft leitað að upplýsingum, spilað leiki, horft á myndbönd og skoðað vefsíður um hitt og þetta. Og sennilega telur þú þig vita heilmikið um hvernig maður á að haga sér á netinu og hvað ber að varast. Eða hvað?

Nýliði Byrjandi Nýgræðingur

Netsamskipti eru ákaflega flókið fyrirbæri. Fyrir alla. Aldur skiptir þar engu máli. Það er gríðarlega mikilvægt að fólk á öllum aldri temji sér góðar og öruggar samskiptavenjur á netinu.

Af hverju? Jú, vegna þess að samskipti á netinu hafa tíðkast í dágóðan tíma og þeir sem hafa stundað slík samskipti frá upphafi hafa rekið sig á. Lent í ýmsu. Og lært margt.

LEIÐARLJÓS Í SAMSKIPTUM Á NETINU.

NETORÐIN 5

GÆTTU AÐ HVAÐ ÞÚ GERIR Á NETINU!
ÞAÐ SJÁ ÞAÐ ALLIR.

- 1 Allt sem þú gerir á netinu endurspeglar hver þú ert.
- 2 Góð samskipti eru jafn mikilvæg á netinu og annarsstaðar.
- 3 Ekki taka þátt í neinu sem þú veist ekki hvað er.
- 4 Mundu að þú skilur eftir þig stafræn spor á netinu.
- 5 Þú berð ábyrgð á því sem þú segir og gerir á netinu.

T
S
A
F

Hvaða netorð finnst þér vera mikilvægast?

Hvaða netorð þekktir þú fyrir?

Hvaða netorð þarft þú að hafa sérstaklega í huga? Eða jafnvel bæta þig í?



Netorðin 5 eiga erindi við alla!

- Það er nú í ykkar höndum að fræða nemendur í skólanum ykkar um Netorðin 5. Hannið ykkar eigin útgáfu af kynningarplakati, gerið kennslumyndband, teiknið skýringarmyndir eða takið ljósmyndir. Já, eða semjið leikþátt!
- Gerið svo boðskapinn sýnilegan. Farið jafnvel í heimsókn með efnið ykkar í yngri bekki og fræðið nemendur.

Ykkar er valið.

Ha? Hvað meinarðu? Ég skil þig ekki!

Eitt af því sem **flækir** netsamskipti er að þau eru oftast en ekki skrifleg. Þegar fólk talar saman skiptir **líkamstjáningin** meira máli en margir gera sér grein fyrir. **Svipbrigði** og **blæbrigði** raddarinnar gefa manni miklar upplýsingar um hvað felst í orðum þess er talar við mann. Þegar líkamstjáningu vantar er auðvelt að misskilja það sem **viðmælandinn** segir. Tökum dæmi:



Ég fór og sagði þjálfaranum að ég nennti ekki að vakna svona snemma á morgnana til að mæta á æfingar.

Þú ert klikkuð!
Hann rekur þig pottþétt úr liðinu. Hvað varstu að hugsa?



Dæmin hér á undan sýna sama samtalið en þó er **reginmunur** á. Þar sem stúlkurnar hittast augliti til auglitis er greinilegt á allri líkamstjáningu að vinkonan meinar ekkert illt með orðum sínum. Hún hlær og horfir aðdáunaraugum á **uppreisnarsegginn**. Þegar hún segir vinkonuna klikkaða er hún eiginlega að dást að hugrekki hennar og **áræðni**. Það veit sú sem segir söguna því hún heyrir hláturinn, sér svipbrigðin og heyrir á röddinni að verið er að **gantast**. Hún móðgast því ekki og tekur viðbrögðunum jafnvel sem hrósi.

Annað er uppi á teningnum í smáskilaboðunum. Þar sem stúlkunni liggur greinilega mikið á hjarta og er jafnvel í vondu skapi eftir samskipti sín við þjálfarann, les hún skilaboðin frá vinkonu sinni með því **hugarfari**. Ekkert gefur til kynna að vinkonan sé að grínast eða meini eitthvað annað með orðum sínum en einmitt það sem stendur í skilaboðunum. Þarna verður saklaust grín að argasta dónaskap. Og til verður óþarfa misskilningur.



En hvað er til ráða? Hvernig kemur maður í veg fyrir að illa fari í skriflegum samskiptum?

1. Í fyrsta lagi að hafa Netorðin 5 ávallt að leiðarljósi. Hafðu kurteisi, virðingu og tillitssemi í huga þegar þú skrifar til annarra.
2. Í öðru lagi skaltu temja þér að nota tilfinningatákn (emoji).

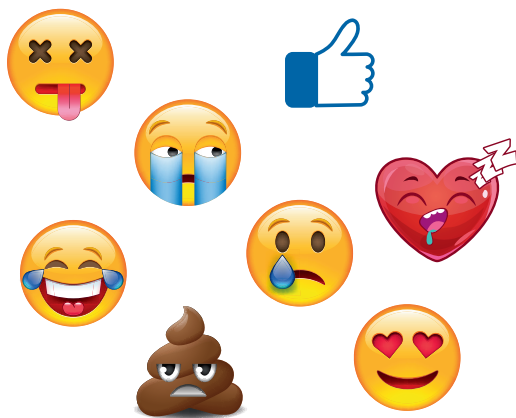
Árið 1999 fékk hinn japanski Shigetaka Kurita þá hugmynd að nýta myndir til að sýna tilfinningar í textaskilaboðum. Hann fékk hugmyndina við að horfa á veðurfréttir með öllum veðurtáknunum sem auðvelt var að lesa í.



Kannast þú við að hafa verið misskilin/n í samskiptum? Hvenær? Hefur þú misskilið aðra í samskiptum?

Finnið annað gott íslenskt orð yfir það. Orðið emoji er úr japönsku og þýðir myndapersóna.

Hvað tákna merkin?



Úps, nei ég meinti þetta ekki svona.

Vinnið saman. Semjið smáskilaboð sem auðvelt væri að misskilja. Bætið svo við tilfinningatáknum þar sem við á. Flytjið samtalið fyrir bekkinn, fyrst án blæbrigða og svo eins og um raunverulegt samtalið væri að ræða.

Nettunga – Nýtt tungumál eða netslangur?

Svokallað netslangur er orðið algengt í spjalli, smáskilaboðum, tölvupósti og á bloggsíðum. Netslangur er það kallað þegar algeng orð eru styttn þannig að stafsetning verður ólík því er gengur og gerist. Þessi stytting er líklega tilkomin vegna þess að þeir sem skrifa vilja vera fljótir að koma frá sér texta.

Dæmigert netslangur:

nebbla ... nefnilega	mar ... maður	akkur ... af hverju
mrg ... á morgun	bra ... bara	eila ... eiginlega
skilluru ... skilurðu	þúst ... þú veist	gg ... geggjað
gn ... góða nótt	audda ... auðvitað	glat ... glataður
	so ... svo	ógó ... ógeðslega
		appí ... af því

Þessar styttingar fara í taugarnar á mörgum á meðan öðrum þykja þær einstaklega þægilegar.

Manstu eftir fleiri orðum sem hafa verið styttn á þennan hátt?

Allir nemendur skrifa þrjár málsgreinar á þrjá miða. Málsgreinarnar eiga að vera með styttingum eins og sýnt er hér á undan. Miðarnir fara svo í pott hjá kennara. Hver nemandi dregur tvo miða og spreytir sig á að þýða málsgreinarnar yfir á gott íslenskt mál.



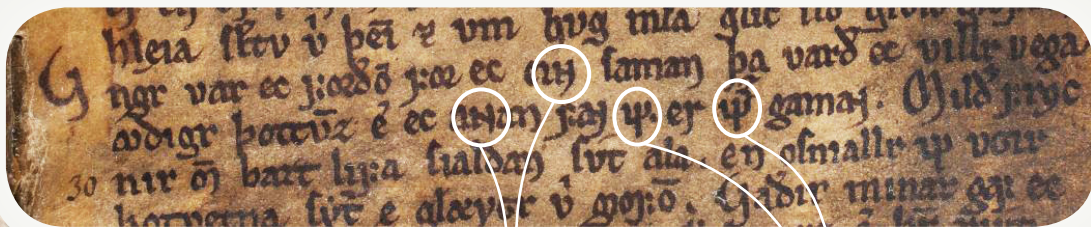


Styttingar af þessu tagi hafa þó áður tíðkast í íslensku. Hér fyrr á öldum þegar Íslendingar skrifuðu bækur á rándýrt kálfaskinn og eyddu mörgum mánuðum jafnvel árum í að skrifa eina bók, voru styttingar á orðum mikið nýttar. Bæði til að spara tíma og skinn. Stundum voru gamlar rúnir settar inn í textann til að spara pláss. Rúnin m táknaði maður og rúnin f táknaði fé. Þegar skrifa átti tvöfalda samhljóða t.d. nn þótti óþarfi að skrifa stafinn tvisvar og eyða pláss. Í staðinn var skrifaður hástafurinn N inn í miðju orði sem fólk vissi að táknaði nn.

Í þessu gamla handriti stendur:

„Ungur var ég forðum, fór ég einn saman, þá varð ég villur vega; ég þóttist auðigur er ég annan mann fann, maður er manns gaman.“

„Ungr var ec forðom for ec ein saman þa varð ec villr vega avdigr þottvmz er ec aNan faN maðr er mannz gamaN“



Hér er skrifað stórt N í stað nn

Táknið fyrir maður



Slak mar.
Pette nottla
bra gg snigt.

Nei, nú er mér
öllum lokið! Hvað eiginlega
er hér á seyði? Á þetta ekki
að kallast kennslubók
í íslensku máli? Ég skil
hreinlega ekki eitt
einasta orð.



Eru stafsetningareglur
nauðsynlegar? Finnið
kosti og galla þess að
vera með reglur um
ritmál.



Haldið þið að styttingar
íslenskra orða hafi góð
eða slæm áhrif á ritmálið
okkar?

Listið upp allar þær stafsetningarreglur
sem þið munið eftir.
Hverjar eru mikilvægastar að ykkar mati?
Eru einhverjar reglur sem mætti breyta
eða ógilda að ykkar mati?



Stafsetningareglur geta
breyst, einu sinni var
bókstafurinn Z notaður í
íslensku máli en sú regla
var felld úr gildi.



HEIMSBORGARAR

Sandra Lagerquist

Halló. Ég heiti Sandra. Ég var beðin um að skrifa þennan texta og segja frá lífi mínu. Mér leist nú ekkert rosalega vel á hugmyndina í byrjun. Ég meina, ég er nefnilega bara ósköp venjuleg stelpa og geri frekar venjulega hluti svo þetta verður ekki nein spennusaga, sko!

En svo ákvað ég bara að gera þetta. 😊

Hér hefst: Ótrúlega venjulegur dagur í lífi Söndru.

Ég heiti sem sagt Sandra Lagerquist. Ég er ellefu ára og bý í Åkersberga, sem er úthverfi í Stokkhólmi. Það er höfuðborgin í Svíþjóð.

Skólinn minn heitir Fredsborgskolan. Skólinn hefst alla daga kl. 08:30. Ég legg af stað tíu mínútur yfir átta, yfirleitt á hjólinu mínu. Það tekur tíu mínútur að hjóla í skólann og oftast hitti ég bekkjarbróður minn, Hannes, á leiðinni og er samferða honum.

Þegar ég kem í skólann fer ég með dótið mitt og hjálminn í skáp. Allir nemendur hafa sinn eigin skáp með lás sem er gott því þá þurfum við ekki að bera allar bækur með okkur fram og til baka í skólann.

Hvernig
ferð þú í
skólann?

Allir nemendur í skólanum hafa sína eigin spjaldtölvu og við vinnum flest öll verkefni á hana í forriti sem heitir *Google Classroom*.

Ég er með marga kennara. Mér finnst allir kennararnir mínir góðir og það er gott og auðvelt að fá hjálp hjá þeim. Við erum 26 í bekknum mínum, aðeins fleiri stelpur en strákar. Andinn í bekknum er góður en stundum eru svolítil læti. Það getur verið mjög óþægilegt því ég á erfitt með að einbeita mér í miklum hávaða.

Við vinnum mikið í hópum og það gengur oftast vel. Það er yfirleitt aldrei heimanám. Ef maður er veikur og missir af, þarf maður að vinna það upp heima. Það er líka hægt að mæta í aukatíma sem eru í boði einu sinni í viku til að vinna heimavinnu, fá betri útskýringar á einhverju eða bara spjalla við kennarann.

Hvað er bekkjarandi?
Hvað skapar góðan bekkjaranda
að ykkar mati?



Dæmigerður dagur í skólanum hjá mér er einhvern veginn svona:

Samfélagsfræði:

Þar erum við t.d. að læra um börn í öðrum löndum og hvernig þeirra líf er. (Svona svipað og þið eruð að gera núna, þ.e.a.s. að lesa um mig og fræðast um líf mitt.)



Landafræði og saga:

Þar lærum við jarðfræði og um uppfinningamenn eins og Anders Celcius, þennan sem fann upp hitamælinn og Mary Anderson sem fann upp rúðuburrkur á bíla.

Umsjónartími eða Mentortid eins og við köllum það:

Í þessum tíma hittir bekkurinn umsjónarkennarann og við förum saman yfir verkefni vikunnar. Þá fáum við krakkarnir líka stundum að ákveða hvað við viljum læra.

Á milli kennslustunda eru frímínútur. Þær eru ekki langar, oftast 5–15 mínútur. Því gefst ekki mikill tími til að slaka á. Oftast notar maður frímínúturnar til að ná í bækur og námsgögn fyrir næstu kennslustund. Við skiptum oft um stofur og þurfum þá að hlaupa á milli tíma.

Tækni og eðlisfræði:

Þar lærum við um ... já, tækni og eðlisfræði. 

Núna erum við til dæmis að búa til bíl úr mjólkurfernu. Það er tæknihlutinn. Þegar bíllinn er tilbúinn eigum við að skoða hvernig hann hreyfist og af hverju. Það er sko eðlisfræði. 

Svo er hádegismatur í matsalnum. Þar er alltaf góður matur á hlaðborði. Það má fá sér á diskinn eins oft og maður vill. Svo sest maður hjá félögum sínum og spjallar.

Eftir hádegismatinn megum við slaka á. Við krakkarnir horfum oft á eitthvað í spjaldtölvunni. En svo hefst kennslan aftur, stundum allt of fljótt finnst mér.

Klukkan 14:45 er skóladagurinn yfirleitt búinn og ég hjóla heim.

Aðrir dagar eru svipaðir en þá er ég kannski í öðrum fögum eins og íþróttum, tónmennt eða raungreinum. En uppáhaldsfögin mín eru enska og þýska.

Enska er skemmtilegt tungumál og mér gengur vel að læra það. Við lesum mikið af enskum bókum og skrifum svo um þær.

Þýska er erfiðari en mér finnst samt mjög gaman í tímum. Mamma segir að ég eigi auðvelt með að læra tungumál og ég held nú alveg að það sé rétt hjá henni. Einhvern daginn læri ég kannski spænsku eða frönsku. Það eru flott tungumál. Já eða kannski íslensku! 😊

Humm, þegar ég les það sem ég er búin að skrifa þá er eins og ég geri ekkert annað en að vera í skólanum. Ég geri nú samt alveg ýmislegt annað. 😊

Aðaláhugamál mín eru að vera á hjólabretti og spila tölvuleiki með Hannesi. Þá hittum við einnig aðra félaga bæði úr skólanum og frá öðrum löndum. Hittum þá á netinu sko. 🍷 Þetta eru krakkar sem hafa áhuga á sömu tölvuleikjum og við.

Við lönum stundum líka heima hjá hvert öðru. Þá mætum við með tölvurnar okkar á einn stað og tengjum þær saman.

Ókei, þá held ég að ég sé búin að segja allt um mig ... eða ... nei, jú ég er búin.

Ha det bra 😊
kram Sandra

Sandra notar mikið af tilfinningatáknum í textanum sínum. Hvað finnst þér um það? Hefði textinn breyst ef táknunum væri sleppt?

Segðu frá dæmigerðum degi í skólanum þínum, líkt og Sandra gerir hér á undan.

- Hvenær hefst skólinn á morgnana?
- Hvernig er náminu háttað?
- Hvaða tímar eru áhugaverðastir að þínu mati? Af hverju?
- Hvernig er aðstaðan í skólanum?
- Nefndu helstu námsfög og stiklaðu á stóru um hvað þú ert að læra.
- Hvað gerirðu eftir skóla? Heimanám, tómstundir, afslöppun og/eða æfingar?

Hvað er að lana? Dettur ykkur í hug gott íslenskt orð í staðinn?

Stafsetningarsjónaukinn

N og NN í endingu orða

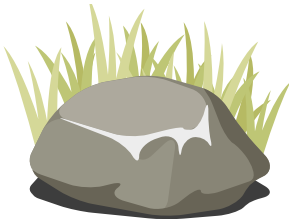
Steins-reglan

Karlkynsorð sem enda á **-inn** eða **-unn** í nefnifalli eintölu eru skrifuð með einu **n** í öðrum föllum.

Dæmi um orð sem enda á **-inn**: Héðinn, Kristinn, himinn, drottinn, Óðinn, Þórarinn.

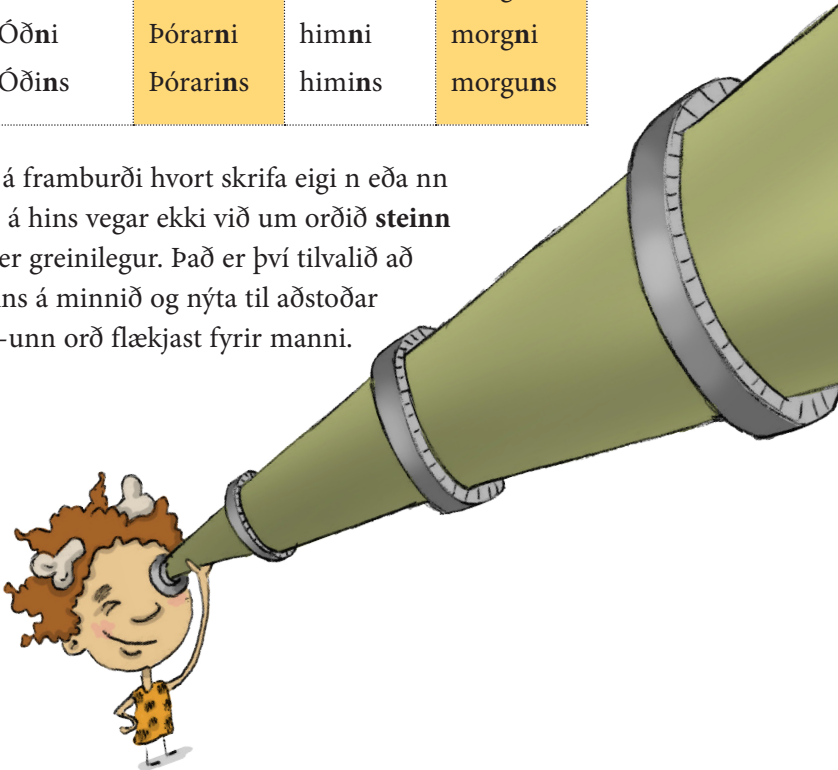
Dæmi um orð sem enda á **-unn**: morgunn, jötunn.

nefnifall	Héð inn	Krist inn	Óð inn	Þórar inn	him inn	morgu nn
þolfall	Héð in	Krist in	Óð in	Þórar in	him in	morgu n
þágufall	Héð ni	Krist ni	Óð ni	Þórar ni	him ni	morgu ni
eignarfall	Héð ins	Krist ins	Óð ins	Þórar ins	him ins	morgu ns



Oft er erfitt að heyra á framburði hvort skrifa eigi **n** eða **nn** í þessum orðum. Það á hins vegar ekki við um orðið **steinn** þar sem framburður er greinilegur. Það er því tilvalið að leggja beygingu orðsins á minnið og nýta til aðstoðar þegar önnur **-inn** og **-unn** orð flækjast fyrir manni.

nefnifall	steinn	steinar
þolfall	stein	steina
þágufall	steini	steinum
eignarfall	steins	steina



Steinn vaknaði

snemma þennan **morgun**.

Úti var heiður **himinn** og veður
gott. Vinirnir **Skarphéðinn**,

Þórarinn og **Þráinn** sváfu enn.

Sama var ekki að segja um **Óðin**. Hann
var í óða önn að kveikja upp í **arninum**.

Steinn opnaði skjóðuna sína og
taldi töfra**steinana**. Honum létti.

Þeir félagarnir áttu nægilega marga

steina til að berjast við
jötnana.

Af hverju gengur þessi
regla undir heitinu
steins-reglan?

Nú er tilvalið að þú
kíkir í vinnubókina og
spreytir þig á nokkrum
steins-reglu æfingum!

Bókahillan

Drungalegar dúkkur

Já, eins og nafnið gefur til kynna skoðum við hér brot úr tveimur bókum sem eiga það sameiginlegt að þær fjalla um dúkkur sem eru ekki eins saklausar og þær líta út fyrir að vera.



Kristófer

2012 Kristófer er fjórtán ára og æfir parkour með vinum sínum. Þeir búa í úthverfinu Rökkurhæðum og nýi æfingastaðurinn þeirra er á svæði sem bæjarbúar kalla Rústirnar. Á æfingasvæðinu finnur hann dúkku með skítugt og **rytjulegt** hár og undarleg græn augu. Kristófer ákveður að taka dúkkuna með sér heim til að stríða litlu systur sinni, Steinunni Maríu. En sú áætlun breytist þó ...



Höfundar bókarinnar eru Birgitta Elín Hassell og Marta Hlín Magnadóttir. Þær fengu Vorvindaðurkenningu IBBY árið 2012 fyrir framlag sitt til barna- og unglingabókmennta.

Það greip hann [Kristófer] ofsahræðsla. Hann ætlaði að snúa við og fara þegar hann heyrði rödd berast frá Steinunni Maríu. Rödd sem átti ekkert skylt við ljúfa rödd systur hans:

„Þú hefur þjónað þínu hlutverki vel og færð því að lifa. Ef þú heldur áfram að sjá til þess að hlutirnir fari eins og ég vil þarftu ekkert að óttast. Við systir þín verðum nánari en þú getur ímyndað þér og þér er hollast að láta það afskiptalaust. Þú getur hvort eð er ekki komið í veg fyrir það sem er þegar byrjað.“

Steinunn María sneri höfðinu hægt og rólega í áttina að honum. Dökkt hárið hékk fyrir andlitinu. Svo reisti hún höfuðið rólega upp og horfði beint í augun á honum. Yfir augum hennar var undarleg, græn slikja.

Dúkka

2015 Kristín Katla er tíu ára og langar mikið í dúkku. Mamma hennar og tvíbura-bróðir, Pétur Uni, skilja ekkert í áhuga hennar og hefðu haldið að hún væri orðin of gömul til að leika sér að dúkkum. En það slær Kristínu Kötlu ekki út af laginu og eftir afmæli sitt kaupir hún eina slíka. Brúðan fær nafnið Draumey. Fljótlega eftir að Draumey kemur inn á heimilið finnst Kristínu Kötlu hún eitthvað svo ólík sjálfri sér. Getur verið að nærvera Draumeyjar útskýri það?

Gerður Kristný er höfundur bókarinnar Dúkka. Hún hefur skrifað margar bækur, bæði fyrir börn og fullorðna. Hún fékk Vestnorrænu barna- og unglingabókaverðlaunin og Bókmenntaverðlaun starfsfólks bókaverslana fyrir *Garðinn* og Bókaverðlaun barnanna fyrir *Mörtu smörtu*.



- Ég heyri skrítið hljóð, sagði Pétur Uni. – Það kemur frá dúkkunni.
- Hvernig hljóð? spurði mamma.
- Það er eins og einhver gnísti saman tönnum, sagði Pétur Uni og bætti við: – Ég sver það!

Mamma rétti út hendurnar eftir Draumeyju og ég þorði ekki annað en að láta hana fá hana. Hún lagði magann á henni upp við eyrað á sér.

- Ég skil hvað þú átt við. Hún gefur frá sér hljóð. Hún gengur náttúrulega fyrir batteríum.

– Ég heyri ekki neitt, tautaði ég. Samt vissi ég auðvitað hvað þau áttu við. Draumey var aftur farin að murra. Mamma og Pétur Uni þekktu mig of vel til að ég kæmist upp með að skrökva að þeim.

- Þetta er svo óhugnaleg dúkka. Sjáðu bara andlitið á henni! Hún starir á mig! Ég sver það! sagði Pétur Uni.

Ég hermdi eftir honum: – Ég sver það! Ég sver það! Það má vel vera að hún stari á þig en hún starir sko ekki á mig. Mér finnst hún bara falleg.

Ég tók Draumeyju í fangið og vaggði henni. Hvað vissi ég nema hún hefði skilið allt sem bróðir minn hafði sagt um hana.



Lestu brotin hér fyrir framan og skrifaðu smásögu um dúkku eða annað leikfang sem virkar saklaust en leynir svo sannarlega á sér.

Út í geim og aftur heim

Í þessum kafla munt þú:

- rifja upp lestrartækni og hugarkort.
- lesa og vinna með ýmsa fræðitexta.
- kynnast því að draga ályktanir.
- læra að rökstyðja mál þitt.
- æfa þig í að grúska í heimildum og kynna afraksturinn.

Er einhver þarna úti?

Allt frá upphafi mannkyns hér á plánetunni Jörð hefur það **þyrst** í að ferðast og uppgötva nýjar slóðir. Frummaðurinn dreifði sér yfir ný landsvæði, landkönnuðir sigldu um höfin í leit að nýjum löndum og nútímamaðurinn leitar að lífi á öðrum hnöttum.

Skyldi vera líf á öðrum **plánetum** en Jörðinni? Í rauninni er ótrúlegt að halda að svo sé ekki, því alheimurinn er gríðarstór. Í okkar **sólkerfi** eru átta plánetur en það er ekki allur alheimurinn. Okkar sólkerfi er bara pínulítill hluti af vetrarbraut og alheimurinn er samansettur af milljónum vetrarbrauta. Þó svo að engar sannanir séu fyrir því að það sé líf á öðrum plánetum en Jörðinni, er ólíklegt að í öllum þeim milljónum vetrabrauta sem til eru finnist ekkert líf. Bara hérna.

Geimkorn

Hvað um Mars?

Mannkynið veit orðið ýmislegt um nágranna okkar Mars. Fyrst náðu geimvísindamenn að senda ómönnuð geimför til að fljúga framhjá og umhverfis Mars til að taka myndir af yfirborði reikistjörnnunnar. Síðan tókst þeim að láta geimförin lenda og taka fleiri myndir frá yfirborðinu og kortleggja Mars. Í dag eru nokkur geimför frá ýmsum löndum að rannsaka Mars en hingað til hefur engum tekist að senda mannað geimfar þangað.

Það kann því að hljóma sem algjör **fjarstæða** að verkefni sem kallast Mars One sé í fullum gangi. Verkefnið hefur það markmið að koma fjórum landnemum á Mars. Fyrir nokkrum árum auglýsti Mars One eftir sjálfboðaliðum sem vildu taka þátt í verkefninu. Fjögur sæti standa til boða og sagt var að um 200.000 hefðu sótt um. Athugið þó að heimflug er ekki innifalið í ferðinni! Sumir vilja meina að verkefnið sé bara auglýsinga-brella sjónvarpsstöðvar því lokaval á landnemunum verður sett upp sem raunveruleika-sjónvarpsefni. Myndir þú bjóða þig fram til að verða fyrsti Jarðarbuinn til að setjast að og deyja á Mars?

Lestrartækni

Forlestur – lestur – eftirlestur

Rífljum upp lestrartækni sem felur í sér forlestur, lestur og eftirlestur.

Forlestur: Áður en þú lest textann.

1

Skoðaðu vel fyrirsögn textans, millifyrirsagnir, myndir og myndatexta.

Spurðu sjálfan þig eftirfarandi spurninga:

Um hvað er þessi texti?

Hvað veit ég um efnið nú þegar?

Hvað væri gott að vita meira um efnið?

Eru einhver orð sem ég ekki skil og þarf nánari útskýringu á?

Myndatexti

Stuttur texti sem yfirleitt er að finna fyrir neðan eða til hliðar við myndir. Oft ská- eða feitletraður.

2

Lestur: Á meðan þú lest yfir textann.

Lestu textann vel og vandlega.

Fylgstu með heilanum og passaðu að hann missi ekki athyglina.

Stoppaðu eftir hverja efnisgrein og hugsaðu um hvort þú hafir skilið það sem þú varst að lesa.

Flettu upp orðum í orðabók/tölvuorðabók sem þú ekki skilur.

Lykilorð

Orð úr textanum sem skipta miklu máli. Nokkurs konar aðalatriði sem mikilvægt er að muna. Lykilorð geta verið nöfn, heiti, ártöl, atburðir eða hugtök.

3

Eftirlestur: Til umhugsunar eftir lestur.

Ræddu efni textans við námsfélaga ef mögulegt er.

Endursegðu í stuttu máli efni textans.

Skrifaðu niður lykilorð úr textanum.

Gerðu hugarkort.

Endursögn

Að endursegja er að segja frá einhverju, með eigin orðum, sem maður hefur lesið eða heyrt.

Hugarkort

Að gera hugarkort er námstækni. Það hjálpar okkur að muna og skilja flókin hugtök og hugmyndir. Hugarkort nýtast mjög vel þegar við söfnum upplýsingum um ákveðið efni. Hér fyrir neðan sérðu einfalt hugarkort um sólkerfið okkar. Þetta hugarkort heldur utan um upplýsingar um eitthvert eitt efni: sólkerfið.



Eins getum við gert hugarkort um allt sem okkur dettur til hugar þegar við heyrum talað um geiminn. Þetta hugarkort heldur utan um hugstorm á orðinu geimurinn.



Erum við ein?

Finndu þér námsfélaga og leystu verkefni 1, 2 og 3.



Forlestur

1

- Skoðið fyrirsögnina: *Erum við ein?* – Um hvað haldið þið að greinin sé?
- Skoðið myndina – hvað segir hún ykkur um efnið?
- Punktið hjá ykkur allt sem þið vitið nú þegar um efnið.
- Hvað viljið þið vita meira um efnið?
- Lesið greinina *Erum við ein?* og haldið áfram með verkefnið.

ERUM VIÐ EIN?

Árið 1993 flyktist fólk til Íslands, nánar tiltekið á Snæfellsnes. Ástæðan? Jú, það taldi að geimverur myndu lenda þar.

Þó svo að engar sannanir séu fyrir því að líf finnist á öðrum plánetum en Jörðinni eru margir sem segjast hafa orðið varir við geimverur. Köllum það fólk geimtrúar, sem er ekki orð í orðabók, heldur tilbúningur. Þeir sem eru geimtrúar trúa því að geimverur séu til og að þær hafi komið til Jarðarinnar.

Geimtrúaðir segjast til dæmis hafa séð fljúgandi furðuhlut. Aðrir halda því fram að þeir hafi verið numdir brott af geimverum í takmarkaðan tíma. Enn aðrir segja að geimverur hafi skilið eftir ýmis skilaboð hér á Jörðinni. Dæmi um slík skilaboð

eru mynstur á ökrum. Ein helsta vísbending sem geimtrúaðir hafa um tilvist geimvera er Svæði 51 í Bandaríkjunum. Þeir trúa að þar hafi geimfar með geimverum brotlent. Erfitt er að segja til um hvort það sé rétt því svæðið er lokað og aðgangur er stranglega bannaður fyrir aðra en útvalda. Þannig að þessi tilgáta er í raun ekki sönnuð! Skyldu geimverur vera til og búnar að finna okkur?



2



Lestur

- Lesið textann vel og vandlega.
- Stoppið eftir hverja efnisgrein og ræðið ykkar á milli efni hennar svo báðir námsfélagar skilji innihaldið.
- Flettið upp orðum sem þið ekki skiljið.

3



Eftirlestur

- Ræðið saman um efni textans. Passar það við þær hugmyndir sem þið höfðuð í forlestri?
- Endursegið efnið í stuttu máli.
- Finnið lykilorð í textanum.
- Gerið einfalt hugarkort af því sem geimtrúaðir halda um komu geimvera til Jarðarinnar.



Ímyndið ykkur geimveru sem er nýlent í ykkar bæ. Punktið niður áætlun fyrir geimveruna með því að svara eftirfarandi spurningum:

- Hvað væri það fyrsta sem þið mynduð segja við hana?
- Hvað væri það fyrsta sem þið mynduð spyrja hana um?
- Veljið 3 staði sem þið mynduð sýna henni í ykkar umhverfi.
- Af hverju þessa þrjá staði frekar en einhverja aðra?
- Ef þið mættuð fljúga með hana á tvo staði á Jörðinni, hvert færuð þið með hana og af hverju á þá staði?
- Geimveruna langar að komast heim til sín eftir allt þetta ferðalag um Jörðina. Hvernig getið þið aðstoðað hana?
- Kynnið ykkar áætlun fyrir bekkjarfélögum.



Geimdýr

Löngu áður en geimferðir urðu að veruleika dreymdi fólk um möguleikann á því að þeysa um himingeiminn. Margar vísindaskáldsögur voru skrifaðar þar sem sögupersónur fóru út í hinn stóra alheim. Tunglið var dularfullt fyrirbæri. Mörg börn trúðu á Karlinn í tunglinu og að við fullt tungl birtust varúlfar.

Gervihnöttur eða gervitungl er hlutur á braut jarðar sem nýtist til rannsókna og samskipta. Fyrsti gervihnötturinn kallaðist Spútnik 1

Barnabókin *Músabörn í geimflugi* eftir Ingibjörgu Jónsdóttur kom út árið 1963, á svipuðum tíma og Bandaríkin og Rússland voru í geimkapphlaupi. Báðar þjóðirnar vildu verða fyrstar til að senda mannað geimfar út í geiminn. Á þessum árum áttu geimferðir hug og hjörtu margra Jarðarbúa. Þeir fylgdust með tilraunum til að senda út fyrsta gervihnöttinn.

Ferðin til Limbó, var leikgerð af bók Ingibjargar. Það var fyrsta íslenska leikritið eftir konu sem var sett á svið í Þjóðleikhúsinu. Verkið fjallar um prófessor sem sendir músasystkin út í geim. Þau lenda á plánetunni Limbó og lenda í ýmsum ævintýrum.



- Skrifaðu smásögu um tunglferð Magga og Möllu. Notaðu þær upplýsingar sem fram koma í söngtextanum.
- Teiknaðu mynd við endursögn þína.

Sé tunglið allt úr tómum osti

Sé tunglið allt úr tómum osti, talsvert held ég að það kosti. Þar músapabbar ei mikið gera og Möllu þætti víst gott að vera. Naga, naga, alla daga, narta bita í sinn maga. Þá verður Möllu magi stór og Maggi ekki lengur mjór.

Sé tunglið allt úr tómum osti, talsvert held ég að það kosti. Þar músapabbar ei mikið gera og Möllu þætti víst gott að vera.

Á ógnar spani' í eldflauginni æddi ég með systur minni. Um himingeiminn ég hentist spenntur og hérna er ég nú loksins lentur. Úr gulum osti allt er hér, ef að tunglið þetta er. Nú ég í hann narta vil. Og namm og namm, ég hlakka til.

Ingibjörg Jónsdóttir

Astraltertugubb

Í kvikmyndinni *Með allt á hreinu* rákust Stuðmenn á tvær geimverur að dansa. Lagið og textinn varð til er þeir reyndu að sannfæra lögregluna um tilvist geimveranna.

Hvernig haldið þið að geimverunum hafi litist á Stuðmenn?

Við sáum **ufo** upp á heiði í gær.

Og út úr honum stigu verur tvær.

Þær spurðu hvort við ættum nokkuð eld að kveikja upp í **kveld**.

Þær buð' okkur í ufo-inn sinn inn

og helltu upp á **uppáhell-ing-inn**.

Fram þær reiddu **hálfmána** og kex og **astraltertur** sex.

Þið verðið að trúa okkur við segjum það satt.

Stóreflis ufo af himnum ofan datt.

Við hefðum tekið myndir en höfðum engan **kubb**.

Sönnunargagnið er astraltertugubb.

Astraltertugubb?

Já, astraltertugubb.

Að gæta laga og réttar er **vort fag**.

Við sendum þetta suður strax í dag.

Sýnið fer til athugunar þar og efnagreiningar.

Þið verðið að trúa okkur við segjum það satt.

Stóreflis ufo af himnum ofan datt.

Við hefðum tekið myndir en höfðum engan **kubb**.

Sönnunargagnið er astraltertugubb.

Valgeir Guðjónsson

Rýnið í fjólubláu orðin og finnið merkingu þeirra. Sum orðanna er að finna í orðabók. Önnur eru uppspuni textahöfundar. Í flestum erindum lagsins syngja Stuðmenn um reynslu sína af samskiptum við geimverurnar. Eitt erindi sker sig þó úr. Hverjir tjá sig þar með söng og hvað hafa þeir að segja?



Astraltertur geimveranna fóru illa í Stuðmenn. Hvað var eiginlega í þessum tertum? Gerið uppskrift að Astraltertú. Tiltakið hráefni og bakstursaðferð. Kveikið á myndunar-aflinu, leyfið hugmyndum að streyma og skemmtið ykkur vel!

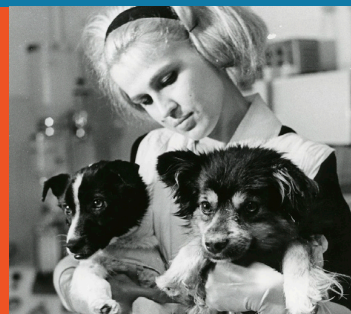
Það er ekki fáránleg hugmynd að skrifa leikrit um mýs sem fara út í geiminn. Því áður en menn voru sendir í geimferðir var dýrum skotið út í geim.

Frægasta geimdýrið er líkast til rússneski hundurinn Laika sem var fyrsta lifandi veran til að vera skotið upp í eldflaug. Eldflaugin hét Spútnik 2 og fór hún á braut um Jörðu. Laika lifði geimferðina ekki af en mynd af henni prýddi frímerki nokkurra landa.



Apinn Albert VI, ásamt ellefu félögum af músarkyni, var fyrstur til að lifa af geimskot og landingu. Þau fóru reyndar bara um 72 metra upp í himin og því flokkast ferðalag þeirra varla sem geimferð.

Ýmsar apa- og hundategundir voru nýttar í tilraunir til geimferða. Það hljómar kannski ekki vel, sérstaklega í ljósi þess að mörg þeirra lifðu ekki af. En það er öruggt að fórn dýranna fleytti tækniþróun geimferða áfram og gerði mönnum kleift að senda mannað geimfar til tunglsins.



Simpansinn Ham sem sagt var frá í Orðspori 1 er gott dæmi um það að geimvísindamenn fengu hafsjó af upplýsingum frá geimferðum dýranna. Ham var fyrsta spendýrið til að lifa af geimskot, tíma í þyngdarleysi úti í geimnum og landingu. Og hugsíð ykkur, hann var bara þriggja ára. Ekki nóg með að hann hafi lifað ferðina af heldur braut hann blað í sögu geimferða, því þremur mánuðum síðar var fyrsti maðurinn sendur út í geim.



Byrjið á því að svara hvert um sig eftirfarandi spurningu með **já** eða **nei**:

Var rétt að nýta dýr í tilraunir til geimferða?

Færið rök fyrir skoðun ykkar.

Hvað eru rök? Rök eru í raun ástæða fyrir skoðun þinni, einhver sönnun á því að þú hafir rétt fyrir þér. Að færa rök fyrir máli þínu þýðir að þú ert að reyna að sannfæra aðra manneskju um að það sem þú segir eigi rétt á sér. Sé ekki bara bull eða tengt tilfinningum eingöngu. Að svarið sé ekki „af því bara“.

Skoðum dæmi um rök með og á móti spurningunni í verkefninu. Þessi rök eru byggð á því sem fram kemur í textanum í þessari kennslubók:

Nei – nei, ég er ekki sammála vegna þess að mörg dýr dóu í geimferðunum. Hundurinn Laika hefði mögulega getað lifað lengi en hann dó fljótlega eftir geimskotið sem hann bað ekkert um að fá að taka þátt í. Það er ekki sanngjarnt að dýr deyi í þágu vísinda.

Já – já, ég er sammála vegna þess að geimferðir dýranna urðu til þess að geimvísindamenn lærðu af mistökum sínum og gátu á endanum sent mannað far út í geiminn. Geimferðir dýranna fleyttu tækniþróuninni áfram og mannkynið lærði mikið um geiminn.

Getið þið fundið fleiri rök með og á móti spurningunni?



Æfið ykkur í að finna rök með og á móti!

Skoðið fullyrðingarnar og finnið tvenns konar rök með og á móti hverri fullyrðingu sem tengist ykkar daglega skólalífi.

- Það á að banna alla notkun farsíma á skólatíma.
- Börn eiga að ákveða sjálf klukkan hvað þau koma heim á kvöldin.
- Skóladagur ætti að hefjast klukkan 10:00 á Íslandi.
- Það á að stytta skóladaginn með því að leggja niður frímínútur.

Við komum í friði

Lestu eftirfarandi kaflabrot úr bókinni
Vísindabók Villa – Geimurinn og geimferðir.



Vostok og Mercury

Bæði Rússar og Bandaríkjamenn ætluðu að verða fyrstir til að senda mann í geimferð. Rússar smíðuðu geimfar sem kallaðist Vostok. Það var pínulítið og kúlulaga með pláss fyrir einn geimfara. Geimfarið var svo lítið að geimfarinn varð að vera lítill og léttur. Bara karlmenn komu til greina til að byrja með.

Geimfar NASA hét Mercury. Það var keilulaga og rúmaði líka einn geimfara. Bandarísku geimfararnir máttu þó vera örlítið stærri og þyngri en þeir rússnesku. Þeir urðu hins vegar að vera tilraunaflugmenn hjá hernum. Engar konur voru tilraunaflugmenn hjá hernum á þessum tíma og þess vegna gátu þær ekki orðið geimfarar.

Hvað er að álykta?

Það að álykta er að komast að einhverri niðurstöðu með því til dæmis að nota rök. Ályktun er ekki bara að giska. Til að geta dregið ályktun um eitthvert efni þarf að kynna sér efnið, t.d. með því að tala við aðra, lesa sér til, leita að heimildum o.s.frv. Þegar þú átt að draga ályktun út frá einhverjum texta, er oft nóg að lesa textann vel og nota upplýsingar sem þú færð í textanum sjálfum.

Skoðið textann um Vostok og Mercury aftur.

- Út frá þeim upplýsingum sem fram koma í textanum, dragið ályktanir um hvort geimfar Rússa eða Bandaríkjamanna (sem stjórnuðu NASA) hafi verið heppilegra fyrir geimfara.
- Leitið að upplýsingum í textanum sem gætu hjálpað ykkur að draga ályktun um af hverju konur gátu ekki verið geimfarar í þessum geimförum.



Leynimakk

Þann 12. apríl 1961 bárust Bandaríkjamönnum slæmar fréttir. Fyrsti maðurinn sem fór út í geiminn hét ekki Alan Shepard heldur Júrí Gagarín. Þegar Gagarín frétti að hann yrði fyrsti geimfarinn var honum skipað að halda því leyndu. Fjölskylda hans vissi ekki einu sinni af því.

Gagarín fór einn hring um Jörðina. Eftir rúmlega 90 mínútur var komið að heimkomunni sem var hættulegasti hluti geimferðarinnar. Þá féll geimfarið eins og glóandi loftsteinn til Jarðar. Í 7 km hæð skaust lúgan af geimfarinu og Gagarín stökk út. Fallhlíf hans opnaðist og í henni sveif Gagarín hægt og rólega til Jarðar.

Pissublautur geimfari

Premur vikum síðar fór Alan Shepard í sína geimferð. Eftir að hafa setið í nokkra klukkutíma í geimfarinu var Shepard alveg að pissa á sig. Hann var ekki með neina bleyju á sér og það var heldur ekkert klósett í geimfarinu en hann óskaði eftir því að fara út til að pissa.

En nei nei, Shepard var skipað að halda í sér. En hann gat ekki meira og pissaði á sig og rennbleytti ullarnærfötin sín. Loft streymdi hins vegar um búninginn svo hann þornaði fljótt. Skömmu síðar var eldflauginni skotið á loft. Geimferð Shepards var miklu styttri en Gagaríns eða fimmtán mínútur – bara upp og niður.



Nú eruð þið komin aðeins á veg með að draga ályktanir. Finnið ykkur einn námsfélag og lesið aftur saman textann Leynimakk.

- Hvers vegna litu Bandaríkjamenn á það sem slæmar fréttir að Júrí Gagarín væri fyrsti maður til að fara út í geiminn? Dragið ályktun út frá því sem þið þegar vitið.
- Hvernig haldið þið að Gagarín hafi liðið þegar komið var að heimkomunni? Nýtið upplýsingar í textanum til að draga ályktun.

Lesið einnig textann Pissublautur geimfari.

- Hvaða ályktun getið þið dregið um það svar sem Alan fékk um að mega ekki fara á klósettið?
- Hvers vegna sat Alan ekki í pissublautum ullarnærfötum alla geimferðina?
- Hjálpið að við að skrifa dagbókarfærslu sem Alan Shepard gæti hafa skrifað daginn eftir geimskotið.

Tunglferðirnar

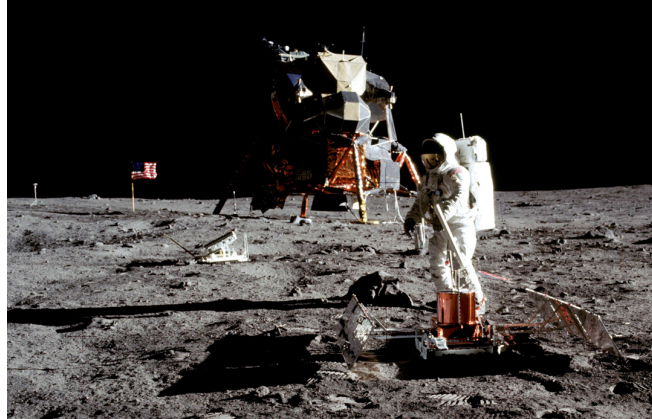
Þegar geimvísindamenn voru búnir að prófa að senda dýr og menn út í geiminn var næsta skref að senda menn til tunglsins.

Tunglferðirnar

Nú er farið **að fyrnast** yfir ferðir manna til tunglsins í Apolló geimáætlun Bandaríkjamanna á árunum 1968 til 1972. Fæstir muna lengur hve margar ferðirnar voru eða hverjir tóku þátt í þeim. Í töflunni hér á næstu síðu er yfirlit yfir þessar ferðir sem voru níu talsins.

Satúrnus eldflaugin sem notuð var við tunglferðirnar var 111 m löng (um 60 mannhæðir) þegar geimfarið á oddinum er meðreiknað. Hún gat borið 130 tonn á braut um jörðu og 50 tonn til tunglsins. Upphafshraði í tunglferðunum var 40 þúsund km á klukkustund. Flugtíminn til tunglsins var 66 stundir (2,7 dagar).

Í töflunni er merkt með stjörnu við nöfn þeirra manna sem stigu fæti á tunglið. Þessir menn voru alltaf tveir saman í tunglferju sem bar þá til landingar en þriðji maðurinn beið á meðan í stjórnfari sem hringsólaði um tunglið, venjulega í 110 km hæð. Umferðartíminn í þeirri hæð var réttar tvær klukkustundir. Í þremur síðustu



Hér er mynd úr einni ferðinni (Apolló 16). Geimfarinn á myndinni er Charles Duke. Á bak við hann sést tunglbíllinn (NASA).

ferðunum höfðu geimfararnir sérhannaðan tunglbíl meðferðis.

Í júlíhefti breska tímaritins Spaceflight (2004) var fjallað um þá spurningu, hverjir Apolló geimfara hefðu komist lengst allra manna frá Jörðu. Fjarlægð tunglsins er talsvert breytileg svo að svarið liggur ekki í augum uppi. En samkvæmt útreikningum sem birtir voru í tímaritinu eiga geimfararnir í Apolló 13 metið. Þegar þeir voru handan tungls hinn 14. apríl 1970 náðu þeir 400 020 km fjarlægð frá yfirborði Jarðar (406 400 km frá Jarðarmiðju). Eins og kunnugt er lentu þeir félagar í hinum mestu hremmingum þegar sprenging varð í geimfarinu og máttu kallast heppnir að komast lifandi úr þessari för.

Í greininni Tunglferðirnar er vísað í nokkrar heimildir. Hvers vegna teljið þið að höfundur greinarinnar hafi vísað í heimildir? Teljið þið þetta traustar og áreiðanlegar heimildir? Af hverju? Af hverju ekki?



	Ár	Ferðadagar	Heildartími	Tími á braut um tunglið	Lenti á tungli	Tími á tungli	Útivist á tungli	Geimfarar
Apolló 8	1968	21.–27. des.	6,1 dagar	0,8 dagar 10 umferðir	(Ekki lenti)			Frank Borman, James Lovell, William Anders
Apolló 10	1969	18.–26. maí	8,0 dagar	2,6 dagar 31 umferð	(Ekki lenti)			Thomas Stafford, John Young, Eugene Cernan
Apolló 11	1969	16.–24. júlí	8,1 dagar	2,5 dagar 30 umferðir	20. júlí	0,9 dagar	2,5 klst.	Neil Armstrong,* Michael Collins, Edwin Aldrin*
Apolló 12	1969	14.–24. nóv.	10,2 dagar	3,7 dagar 45 umferðir	19. nóv.	1,3 dagar	7,8 klst.	Charles Conrad,* Richard Gordon, Alan Bean*
Apolló 13	1970	11.–17. apríl	6,0 dagar	Hætt við landingu vegna bilunar				James Lovell, John Swigert, Frederick Haise
Apolló 14	1971	31. jan.–9. febr.	9,0 dagar	2,8 dagar 34 umferðir	5. febr.	1,4 dagar	9,4 klst.	Alan Shepard,* Stuart Roosa, Edgar Mitchell*
Apolló 15	1971	26. júlí–7. ág.	12,3 dagar	6,1 dagar 74 umferðir	30. júlí	2,8 dagar	19,1 klst.	David Scott,* Alfred Worden, James Irwin*
Apolló 16	1972	16.–27. apríl	11,1 dagar	5,2 dagar 64 umferðir	20. apríl	3,0 dagar	20,2 klst.	John Young,* Thomas Mattingly, Charles Duke*
Apolló 17	1972	7.–19. des.	12,6 dagar	6,2 dagar 75 umferðir	11. des.	3,1 dagar	22,0 klst.	Eugene Cernan*. Ronald Evans, Harrison Schmitt*

* Lenti á tunglinu

Nú vinnið þið saman, þrjú til fjögur.

- Veljið ykkur eina af Appolo-ferðunum úr töflunni.
- Safnið upplýsingum af netinu, úr bókum eða tímaritum.
- Skráið niður hvar þið finnið upplýsingarnar (safnið í heimildaskrá).
- Gerið hugarkort um viðfangsefnið.
- Finnið a.m.k. tvær myndir af geimferðinni á netinu. Skráið hjá ykkur hvar þið finnið myndirnar.
- Skrifið blaðagrein um geimferðina ykkar. Miðið við að greinin sé a.m.k. fjórar efnisgreinar.
- Hver væri góður titill á ykkar grein?
- Lesið vel yfir greinina og hugið vel að stafsetningu og málfari.
- Skilið grein til kennara ásamt skrá yfir heimildir og myndefni.

Taflan hér að ofan er að mestu leyti byggð á upplýsingum sem fram koma í bókinni „Man on the Moon“ eftir Andrew Chaikin (1994).

Þeir fóru á tunglið ... eða hvað?

Margar milljónir manna, út um allan heim, sátu límdir við sjónvarpsskjái sína þann 20. júlí 1969.

Nei, það var ekki Söngvakeppni evrópskra sjónvarpsstöðva eða heimsmeistaramótið í knattspyrnu sem dró fólkið að sínum svarthvítu skjáum. Heldur var tunglferjan Örninn, sem var hluti af geimskipinu Apollo 11, að lenda á tunglinu. Í fyrsta sinn í mannkynssögunni myndu menn stíga á yfirborð tunglsins. Snerta það.

Gífurleg stemming var á heimilum fólks þegar það jappaði á poppkorni og horfði á geimfarana Neil Armstrong og Buzz Aldrin **príla** í rólegheitunum niður stiga frá tunglferjunni og stíga varlega niður til jarðar ... nei tunglsins. Neil fór á undan út og þegar hann steig niður á fast land sagði hann hin fleygu orð:

„Þetta er eitt lítið skref fyrir manneskju – en risastökk fyrir mannkynið.“

Á meðan hann tók fyrstu skrefin og lýsti því sem fyrir augu bar **klöngraðist** Buzz niður stigann. Í beinni útsendingu fylgdust Jarðarbúar með þeim félögum safna **mána-sandi**, geimryki, steinum og öðru sem þeir fundu á yfirborði tunglsins. Þeir skildu

eftir sig tæki sem áttu að halda áfram að safna upplýsingum og senda til Jarðar. Þeir stungu líka niður stöng með bandaríska fánanum á og skildu eftir skilti sem **greyp** var í „Hér stigu menn frá reikistjörnunni Jörðinni fyrsta sinn fæti sínum á tunglið árið 1969. Við komum í friði fyrir hönd alls mannkyns.“ Eftir rúmar tvær klukku-stundir fóru þeir félagar aftur upp í tunglferjuna og yfirgáfu tunglið.

Þið getið rétt ímyndað ykkur hversu spennandi sjónvarpsefni þetta var. Fólk grét af stolti yfir yfirburðum mannsins að geta kannað jafn spennandi og framandi hluti eins og sjálft tunglið. Já, allir voru stoltir. Eða flestir. Allavega margir. Ekki allir.

Því það er til hópur fólks sem trúir því ekki að Bandaríkjamenn hafi í raun sent menn til tunglsins. Sá hópur segir að Bandaríkin hafi blekkst heiminn.

Sums staðar, eins og á Íslandi, var kominn 21. júlí.

Vissuð þið að geimfarar komu til Íslands á vegum NASA til að æfa sig fyrir tunglferðir? Ástæðan? Jú, landslag á Íslandi er víða svipað og á tunglinu!

Hópurinn er með ýmsar **kenningar** um að tunglferðirnar hafi eingöngu verið liður í hinu svokallaða *Kalda stríði* sem ríkti á milli Bandaríkjanna og Rússlands á þessum tíma.

Hópurinn bendir á að mjög ólíklegt sé að upptakan sem fólk horfði á hafi í raun verið bein útsending frá tunglinu. Heldur hafi lendingin verið sviðsett inni í kvikmyndaveri. Hann nefnir sem dæmi tvo eftirfarandi punkta:

- Hver hélt á kvikmyndavélinni sem myndaði Neil Armstrong stíga út úr tunglferjunni?
- Hvers vegna blaktir fáninn á stönginni þegar það er ekkert loft og enginn vindur á tunglinu?

Þessum spurningum hefur t.d. verið svarað nokkuð skilvíslega á Vísindavefnum.

Fleiri atriði hafa verið nefnd til skjalanna.

Engar stjörnur sjást á himni á þeim ljósmyndum sem Neil og Buzz áttu að hafa tekið á tunglinu.

Geimfararnir áttu að hafa skilið eftir nokkra hluti á tunglinu. Af hverju sjást þessir hlutir ekki með góðum sjónaukum?

Skuggarnir á myndunum passa ekki alltaf við stöðu sólarinnar.



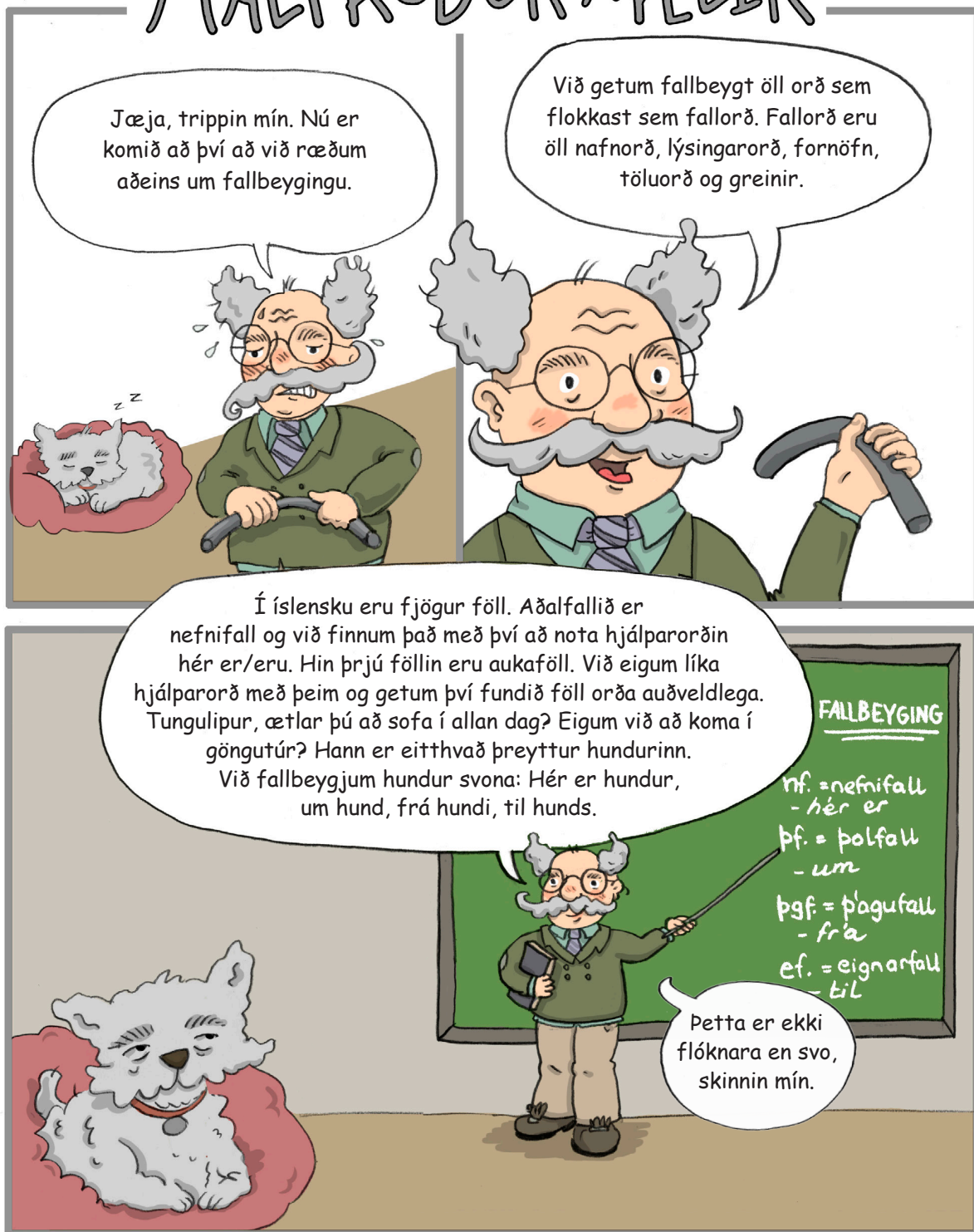
Finnið ykkur námsfélaga. Flettið upp á verkefninu Þeir fóru á tunglið ... eða hvað? í vinnubókinni ykkar og leysið verkefnið þar.



Hvað haldið þið?
Voru tunglferðirnar bara plat eða trúist þið því að menn hafi gengið á tunglinu?
NASA hefur m.a. svarað flestum kenningum um samsæri. Skyldu þau svör vera blekking eða sannleikur?



MÁLFRÓÐUR MÆLIR



Geimkorn



Geimkorn 1



Fyrsta konan að fara út í geiminn

Fyrsta konan til að fara út í geim var einungis 26 ára gömul. Hún heitir Valentina Tereshkova og er frá Rússlandi. Þegar hún var 17 ára gömul varð hún að hætta í skóla og fá sér vinnu, því fjölskylda hennar var ekki **efnuð**. Hún fór að vinna í vefnaðarverksmiðju en hélt áfram að mennta sig með því að taka námskeið í gegnum **bréfaskóla**. Valentina var ævintýragjörð og 22 ára gömul lærði hún fallhlífastökk. Það var einmitt kunnátta hennar í fallhlífastökki sem varð til þess að hún var valin til að fara fyrst kvenna út í geiminn, árið 1963. Hún flaug geimfarinu Vostok 6 og tók geimferð hennar tæpa 3 daga.



Geimkorn 2

Fyrsti íslenski geimfarinn

Bjarni Tryggvason er kanadískur geimfari af íslenskum ættum. Hann fæddist í Reykjavík en ólst upp í Kanada. Hann er fyrsti (og eini þegar þessi bók er rituð) Íslendingurinn sem hefur farið í geimferð. Hann var einn af 6 geimförum sem skotið var upp með geimfluginni Discovery, sem við getum þýtt sem Uppgötvun. Geimflugin fór ekki til tunglsins heldur voru geimfararnir að rannsaka ýmislegt sem viðkemur Jörðinni.



Hvað er bréfaskóli?

Er slíkt form á námi til í dag?

Kallast það kannski eitthvað annað en bréfaskóli?



Geimkorn 3

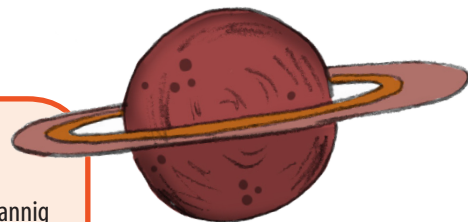
Alþjóðlega geimstöðin

Vissuð þið að það er vinnustaður í ca. 350 kílómetra hæð yfir Jörðinni? Þar starfa að jafnaði sex sérfræðingar og vinnustaður þeirra ferðast um sporbaug Jarðar og **hringsólar** um Jörðina. Hver hringur tekur um 90 mínútur! Þessi vinnustaður er Alþjóðlega geimstöðin.



Flestir áhafnarmeðlimir dvelja í geimstöðinni í um fimm og hálfan mánuð en dæmi eru um starfsmenn sem fara til ársdvalar. Sérfræðingarnar vinna t.d. að rannsóknum í efnafræði, eðlisfræði, stjörnufræði, veðurfræði, líffræði og læknisfræði.

Geimkorn 4



Áætlunarferðir út í geim

Marga dreymir um að hægt verði að ferðast með áætlunarflugi út í geim og fá þannig besta mögulega útsýni yfir plánetuna Jörð, stjörnurnar og komast nær tunglinu. Á meðan suma dreymir reyna aðrir að framkvæma. Mest áberandi í þeim efnum er fyrir-tækið Virgin Galactic en það einsetur sér að bjóða hinum almenna borgara upp á geimflug. Reyndar þarf þessi almenni borgari að vera vellaugður því flugferðin mun kosta rúmar þrjátíu milljónir króna og **vara** í um 2,5 klukkustundir. Það verður fróð-legt að fylgjast með því, næstu árin, hvort áætlunarferðir út í geim verði að veruleika.



NÚ Í VINNUBÓKINA



Af hverju eru ekki fleiri konur í þessum kafla?

Þetta er góð spurning. Mörg ykkar hafið eflaust veitt því athygli þegar þið lásuð kaflann að nær eingöngu er talað um karlmenn og dýr sem afrekuðu geimferðir. Það mætti halda að geimferðir og geimvísindi hafi ekki höfðað til kvenna. En það er alls ekki þannig.

Skoðið aftur töfluna á bls. 49 um Apolló geimáætlun NASA. Þar sjáið þið eingöngu karlkynsnöfn undir dálknum geimfarar. Þó svo að konur hafi ekki mannað geimförin unnu þær veigamikil störf í þágu tunglferðanna. Þær voru t.d. stærðfræðingar og verkfræðingar og unnu að undirbúningi og úrvinnslu þeirra.

Í dag er öldin önnur og tímarnir breytast og mennirnir með. Það kann að vera að karlmenn hafi verið fyrstir til að afreka ýmislegt varðandi geimferðir og konum haldið til hliðar. En í dag er fjöldi kvenna geimfarar og vinna þær t.d. í Alþjóðlegu geimstöðinni.

Sævar Helgi og Stjörnuskoðunarfélag Seltjarnarness

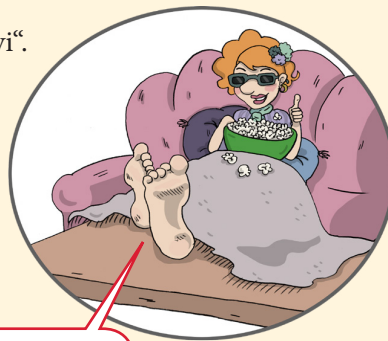


eru flottar fyrirmyndir

Stjörnuskoðunarfélag Seltjarnarness er elsta og fjölmennasta félag áhugamanna um stjörnuskoðun og stjörnufræði á Íslandi. Félagið var stofnað árið 1976 og voru félagsmenn þá tuttugu talsins. Sú tala hefur nú margfaldast og á hverju ári stendur félagið fyrir upptökum eins og stjörnuskoðun, sólskoðun, námskeiðum tengdum stjörnufræði og fleira.

Formaður Stjörnuskoðunarfélagsins er Sævar Helgi Bragason. Hann hefur alltaf haft áhuga á stjörnum og alheiminum. Sem krakki horfði hann mun meira upp en niður og fyrsta bókin sem hann tók á skólabókasafninu var stjörnufræðibók. Fyrir fermingarpeninginn keypti hann sinn fyrsta sjónauka og hefur verið í sjöunda himni eftir það.

Sævar og félagar hans í Stjörnuskoðunarfélaginu stóðu fyrir því að gefa öllum grunnskólabörnum á Íslandi sólmyrkvagleraugu. Þau voru mikilvæg til að fylgjast með sólmyrkvanum 20. mars 2015. Í þessum sólmyrkva huldi tunglið sólina tæplega 98% á Reykjavíkursvæðinu en 99,5% á Austurlandi. Þar sem ekki sást almyrkvi á Íslandi kallast sólmyrkvinn „verulegur deildarmyrkvi“. Næsti almyrkvi verður í ágúst 2026. Sævar Helgi er annar höfundabókarinnar *Vísindabók Villa – Geimurinn og geimferðir*. Þar eru ýmsar áhugaverðar upplýsingar um stjörnur og sólir en þó aðallega um geimferðir og geimfara. Hver var t.d. fyrstur að fara út í geiminn? Hvernig þurfa geimfarar að klæða sig úti í geimnum? Hvað borða þeir? Hvernig pissa þeir og kúka? Er líf á öðrum hnöttum?



Búin að poppa og nú bíð
ég bara spennt!

Sólir í órafjarlægð

Sólin okkar er miklu bjartari en stjörnurnar vegna þess að hún er miklu nær okkur. Stjörnurnar eru daufar því þær eru ótrúlega langt í burtu. Þær eru svo langt í burtu að við neyðumst til að mæla fjarlægðirnar til þeirra í ljósárum.

Eitt ljósár er svakalega löng vegalengd því ekkert ferðast hraðar en ljósið. Ljósgeisli getur farið átta sinnum í kringum Jörðina á einni sekúndu! Hann kemst líka til tunglsins á rétt rúmri sekúndu, sömu vegalengd og menn ferðuðust á fjórum dögum.

Nálægasta stjarnan við sólina okkar heitir Proxima Centauri.

Hún er í fjögurra ljósára fjarlægð frá okkur, sem þýðir að ljósið hefur verið fjögur ár að ferðast frá henni til okkar. Þetta þýðir líka annað stórmerkilegt: Stjörnurnar eru svo langt í burtu að ljósið er mörg ár að berast frá þeim til okkar. Alltaf þegar þú horfir á stjörnurnar á himninum ertu að horfa aftur í tímann!

Úr Vísindabók Villa – Geimurinn og geimferðir.

Vissuð þið að á stjörnufræðivefnum (www.stjornufrædi.is) er hægt að finna stjörnskífu með leiðbeiningum. Skifuna getið þið farið með út þegar það er stjörnbjart og notað hana til að þekkja stjörnur himinsins.

Bókahillan

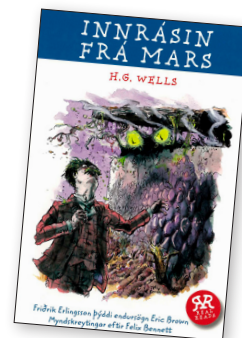
Illar geimverur

1898 Innrásin frá Mars

Hér er á ferðinni ein af fyrstu vísindaskáldsögum. Sagan er sögð í fyrstu persónu af miðaldra Breta er verður vitni að innrás Marsbúa. Geimverurnar koma alls ekki í friðsamlegum tilgangi og beita hitageislum og eiturgasi með það að markmiði að útrýma mannkyninu og yfirtaka Jörðina.

Höfundurinn H.G. Wells var langt á undan sínum samtíma-mönnum með hugmyndir sínar um líf á öðrum hnöttum.

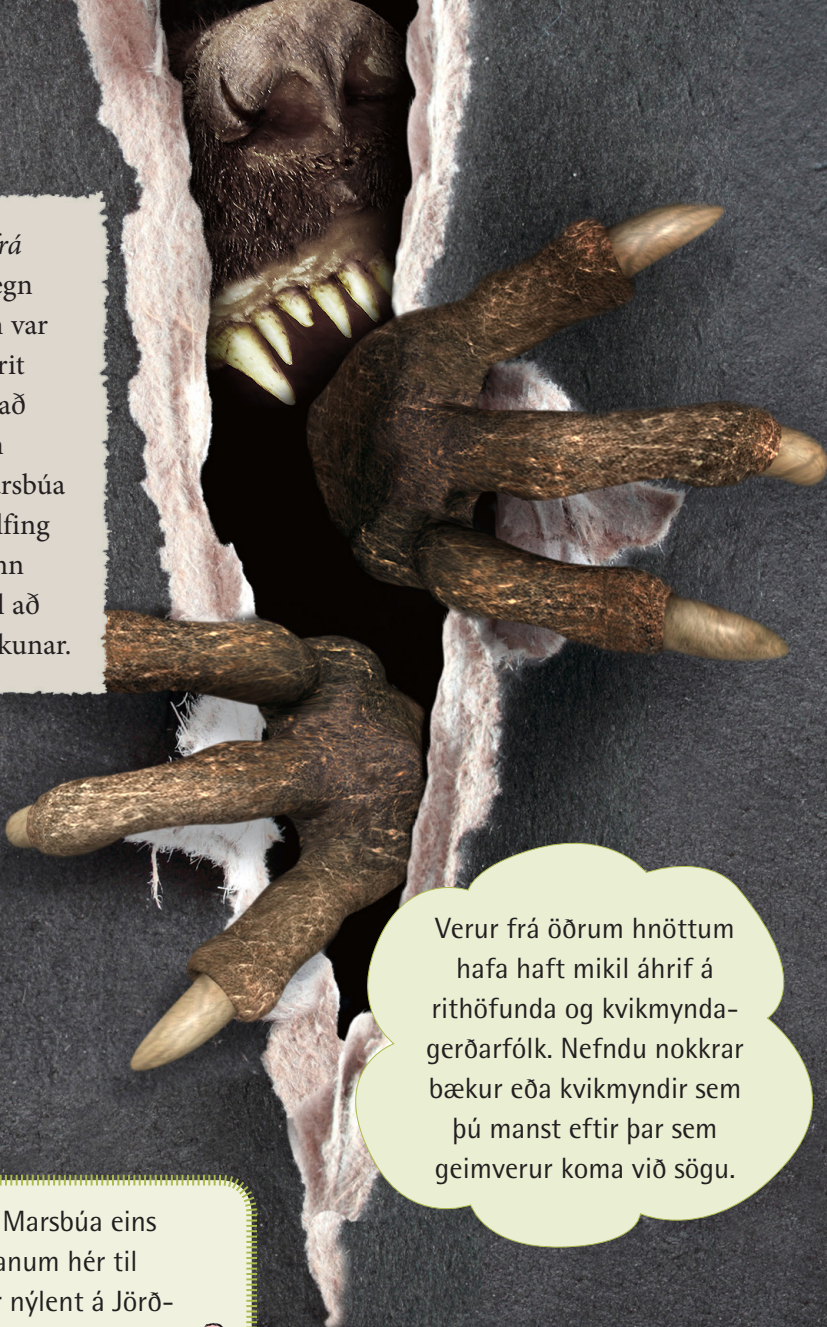
Hann kynnti sér nýjustu vísindarannsóknir um plánetuna Mars og nýtti þær til grundvallar í skrifum sínum um útlit Marsbúanna og aðstæður á plánetunni.



Tvö eða þrjú hundruð manns voru nú við gíginn og fylgdust með. Fremsti hlutinn skrífaðist út úr hylkinu uns hann féll til jarðar með háu glamri.

Ég tók eftir hreyfingu í skugganum innan við opið. Það grillti í gráleita arma og tvö glóandi augu. Þetta var líkast gráum snáki að hringa sig upp og svo fylgdi annar á eftir. Mér rann kalt vatn milli skinns og hörunds. Kona öskraði hástöfum fyrir aftan mig. Á meðan ég ruddi mér leið frá gígbrúninni sá ég undrunina á andlitum fólksins í kringum mig breytast í skelfingu.

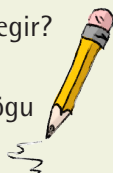
Þykkur og grár búkur mjakaði sér út um opið á hylkinu. Þegar birtan féll á húðina glansaði hún eins og blautt leður. Tvö stór og myrk augu horfðu rannsakandi á mannfjöldann umhverfis. Kvikindið var með hnattlaga höfuð og varalausan v-laga munn sem iðaði og másaði og slefaði. Þeir sem hafa aldrei augum litið lifandi Marsbúa geta ekki ímyndað sér hryllinginn sem fylgdi þessari sýn. Brúnleit og slepjuleg húðin glansaði eins og skinn á blautum sveppi, klunnaleg skepnan virtist vera illskan sjálf, holdi klædd.



Árið 1938 sló *Innrásin frá Mars* eftirminnilega í gegn í Bandaríkjunum. Sagan var þá flutt sem útvarpsleikrit sem var svo trúverðugt að fjöldi manna hélt að um raunverulega innrás Marsbúa væri að ræða. Mikil skelfing greip um sig. Leikstjórinn Orson Wells neyddist til að biðjast opinberlega afsökunar.

Verur frá öðrum hnöttum hafa haft mikil áhrif á rithöfunda og kvikmynda-gerðarfólk. Nefndu nokkrar bækur eða kvikmyndir sem þú manst eftir þar sem geimverur koma við sögu.

Úps! Þú gengur fram á Marsbúa eins og honum er lýst í textanum hér til hliðar. Hann eða hún er nýlent á Jörðinni. Hvað er það fyrsta sem þú segir? Hver eru fyrstu orð Marsbúans? Semdu samtal eða teiknimyndasögu milli þín og Marsbúans.



2015 Vetrarfrí

Í þessari hrollvekjandi bók eftir Hildi Knútsdóttur kynnumst við Bergljótu sem er ósköp venjulegur unglingur á leið í vetrarfrí. Hún neyðist til að fara með föður sínum og bróður í sumarbústað á Snæfellsnesi en sú ferð styttist í annan endann þegar furðuleg plága brýst út. Rafmagnið fer, fólk lætur lífið á undarlegan hátt og hryllileg geimveruskrímsli eru á sveimi. Fjölskyldan þarf að flýja til að bjarga lífi sínu. En hvert er hægt að fara?



Bergljót opnaði augun, dró djúpt andann og leit í kringum sig. Ekkert hafði gerst. Ekkert skrímsli hafði komið stökkvandi inn í máttlausa geisla billjósanna sem rétt höfðu rífað djúpt myrkrið í göngunum. Ekkert hafði leynst í neinum skotum, handan við neinar bugður eða beygjur. Hún varpaði öndinni léttar, þar til hún áttaði sig á útsýninu.

„Hvar er Reykjavík?“

Pabbi hennar gat ekki falið óttann í röddinni, þótt hún heyrði að hann reyndi það.

„Hún á að vera þarna,“ sagði hann og benti.

Bergljót rýndi út í húmið og kom svo auga á þá. Fyrst á einn turn, svo á annan. Hallgrímskirkja og Höfðatorg.

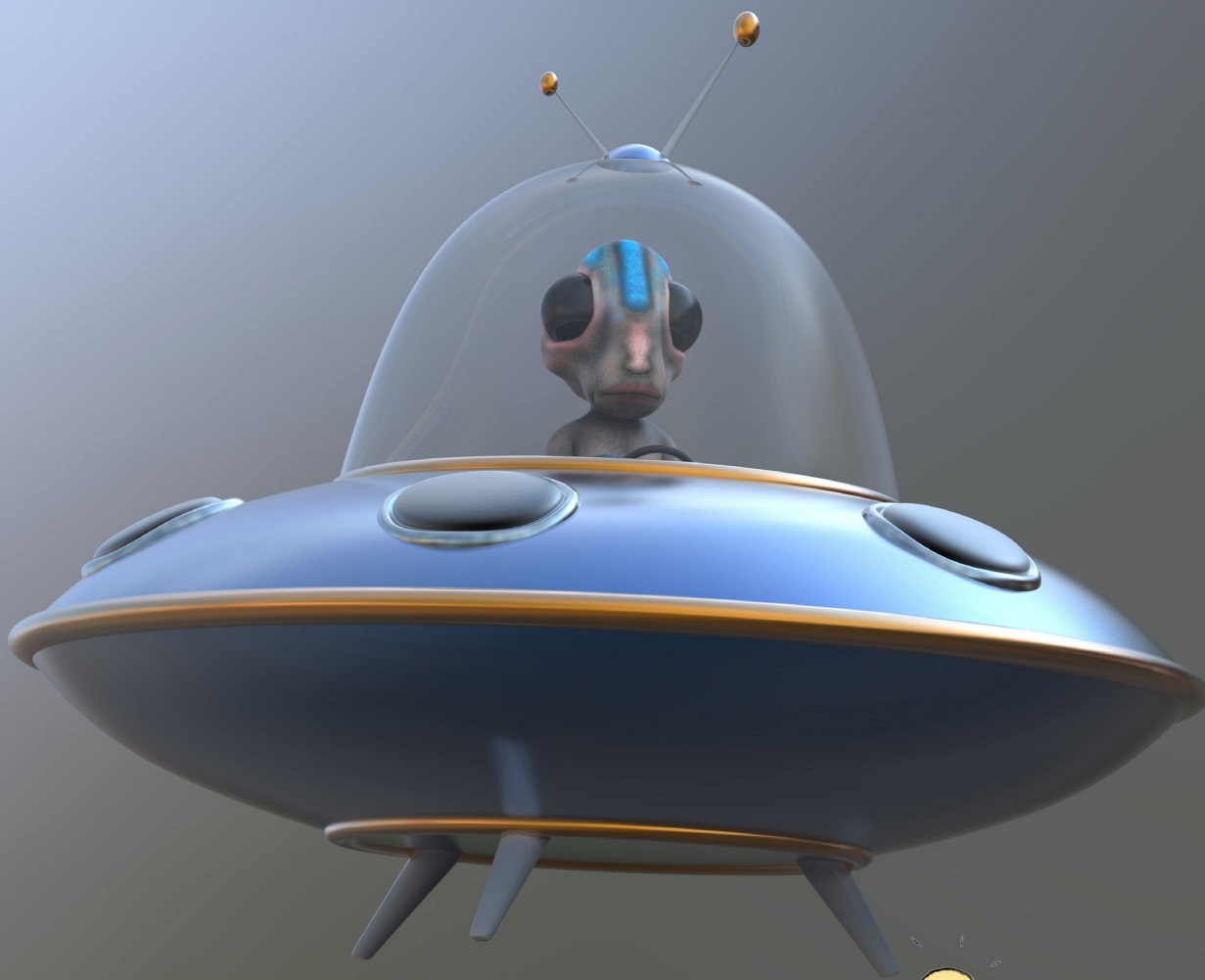
„En hvar eru ljósin?“ spurði hún. „Af hverju eru öll ljósin slökkt?“

Þórbergur svaraði ekki, heldur teygði fram höndina og kveikti á útvarpinu. Það fór aftur að leita en fann ekkert nema suð. Hann leit í baksýnispegilinn og síðan aftur fram á veginn.

Bergljót sneri sér aftur. Litli bróðir hennar sat stóreygur í aftursætinu og starði út um gluggann í átt að Reykjavík.

„Þetta er allt í lagi, Bragi,“ sagði Þórbergur. „Rafmagnið hefur bara farið. Það kemur oft fyrir.“ Bragi sagði ekkert en Bergljót sá að hann kinkaði kolli. Pabbi þeirra var að ljúga. Auðvitað fór rafmagnið oft. En aldrei af allri borginni í einu, og alla leið upp í Kjós. Eina sjáanlega birtan voru síðustu geislar sólarinnar og dauf billjósín á veginum fyrir framan þau.

Vetrarfrí fékk Fjöruverðlaunin árið 2016 og var auk þess tilnefnd til Íslensku bókmenntaverðlaunanna.



Í sögunni fer rafmagnið af öllu landinu. Ekki bara í nokkra klukku-
tíma heldur um óákveðinn tíma. Hugsíð ykkur tilveruna án rafmagns.
Heimilistæki, símar og afgreiðslukerfi verslanna verða óvirk svo dæmi
sáu tekin. Hvað fleira? Hvernig væri hægt að bregðast við?





SEGÐU MÉR MYNDASÖGU! BÚMM! DING! SPLASS ...

Í þessum kafla er fjallað um:

- myndasögur.
- uppbyggingu sögu.
- söguvið.
- léttlynd lýsingarorð.
- hvernig hægt er að útbúa bókakynningu.

Mynd segir oft meira en þúsund orð! Eða hvað?

Hvað heldur þú? Getur ein mynd komið jafn miklum upplýsingum til skila og eitt þúsund orð? Ja, hver veit. Eitt er víst að þegar myndir og texti koma saman og styðja við hvort annað þá þarf oft færri orð.

Myndasagan er ekki ný af nálinni. Frásögn í myndum er hægt að rekja allt aftur til hellisbúa sem teiknuðu upp heilu ævintýrin á hellisveggi. Þetta var löngu áður en menn fóru að tjá sig á rituðu máli.

Forn-Egyptar voru líka hörkuduglegir **myndasögugurðarmenn**. Þeir rituðu sína sögu með svokölluðu myndlettri, *hieróglýfur*. Allir hlutir og persónur höfðu myndtákn sem teiknuð voru lóðrétt og sögðu sögu.

Þegar fram liðu stundir þróaðist letur og ritað mál en myndir og myndskreytingar hafa þó alltaf haldið vinsældum sínum.



Hellamálverk sýna oftar en ekki dýr af ýmsu tagi og veiðimenn á veiðum.



Hieróglýfurnar voru notaðar til að skrá hluti, verk og atburði.



Grúskaðu á netinu.
Lestu þér til um hieróglýfur
(hieroglyphics), skoðu
myndir og myndskreið.

MÁTTUR MYNDANNA

Teiknimyndasögur eru sögur sem sagðar eru í myndum. Ritmál er nánast einungis notað til að lýsa samtölum milli sögupersóna. Myndasögur eins og við þekkjum þær í dag eru sko alls ekki nýtt fyrirbæri.

Þær hafa verið vinsælt frásagnarform frá því á 16. öld.

Það er því ansi líklegt að þú hafir einhvern tíma lesið myndasögu. Og átt jafnvel uppáhalds myndasögupersónur.

HEFUR ÞÚ
EINHVERN TÍMA
SAMID ÞÍNA
EIGIN MYNDASÖGU?



Myndasögur lúta sömu lögmálum og aðrar sögur.

Þær hafa upphaf, því næst tekur við atburðarás og svo er endir á sögunni.

Upphaf

Atburðar-
rás

Endir

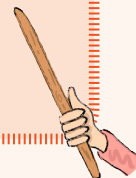
BÚMM

Í upphafi þarf að kynna til sögunnar aðalpersónur og sögusvið eins og í rituðum sögum. Það tekur oft minna pláss þar sem auðvelt er að sýna á einni mynd útlit aðalpersónu og gefa um leið lesandanum til kynna hvar sagan gerist.

Sögusvið
er vettvangur sögu
eða frásagnar.
Hvar gerist sagan?



Skoðið myndina hér að ofan. Hvað segir hún okkur um sögusviðið?
Hvar gerist sagan?
Hvaða atriði gefa til kynna að sagan gerist ekki í nútímanum?
Hvert beinir sögumaður athygli okkar strax á fyrstu mynd?





Skoðið myndirnar sex hér að ofan. Hvað vitum við nú meira?
Hverjar eru líklegar aðalpersónur sögunnar?
Hvaða atburður virðist ætla að setja atburðarás í gang?



Myndasögugrúsk

Tritlið í bekkjarferð á bókasafnið. Grúskið og gramsið í myndasögu-
deildinni. Skoðið alls konar myndasögur. Sögur sem þið þekkið og
sögur sem þið hafið aldrei séð áður.

Kynnið ykkur hvernig höfundarnir segja söguna.

Hvernig nota þeir texta til að dýpka söguþráðinn?

Hver er munurinn á hugsanablöðrum og talblöðrum?

**Blöðruspeki**

Til eru ýmsar útgáfur af hinni svokölluðu talblöðru.

Á þessari mynd eru nokkrar gerðir af talblöðrum.

Þær henta ef til vill við ólík tilefni.

Hvaða blöðrur eru algengastar?

Hverjar tákna reiðileg samskipti?

Hugsun?

Af hverju er tveimur blöðrum stundum skeytt saman?

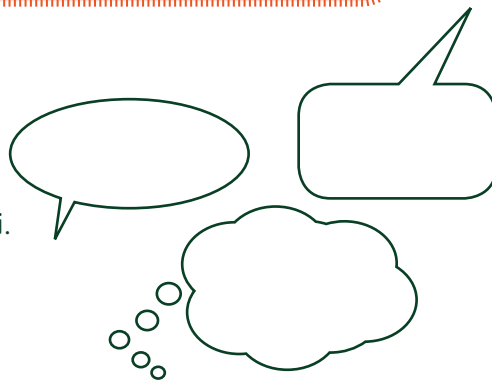
Ef persónan ykkur væri að öskra hvaða talblöðru væri heppilegt að nota?

Hvers konar form hentar þegar sögumaður vill bæta við upplýsingum?

Spreytið ykkur!

Teiknið upp talblöðrur eins og sjást á myndinni.

Skemmtið ykkur við að semja texta inn í þær.



Skrýtlur



Hvert er sögusviðið í skrátlunum?

Teikningar í myndasögum fylgja engri ákveðinni reglu. Teiknistíllinn er allt frá því að vera ofureinfaldur yfir í að vera nákvæmar teikningar þar sem smáatriði skipta miklu máli. Hver teiknari hefur sinn stíl! Teiknistíllinn á skrátlunum er ólíkur. Hvor höfðar meira til þín? Af hverju?



Íslenskur myndasöguhöfundur

Ísold Ellingsen Davíðsdóttir hefur samið og teiknað myndasögur frá því hún man eftir sér. Hún las mikið af myndasögum sem barn og heillaðist af forminu. Árið 2012 sendi hún frá sér sína fyrstu sögu í fullri lengd. Bróðir hennar, Númi Davíðsson kom að vinnslu nokkurra mynda í bókinni.

Í sögunni *Næstum mennsk* kynnumst við nokkrum undarlegum persónum. Toji er ninjalærlingur sem spádómar segja að muni bjarga heiminum. Píla og Snúður eru heimilislausar geimverur sem hafa áhuga á búa á Jörðinni. Míó er nýfallinn engill sem veit ekkert í sinn haus.

Gúrka er varúlfur sem ólst upp í óbyggðum ásamt álfkonunni Emblu.

Leiðir persónanna liggja saman með afdrifaríkum afleiðingum fyrir mannkynið.



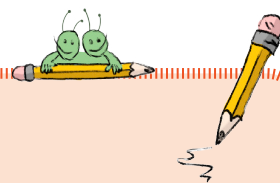
Umsagnir um bókina

Pessi bók er
geðveikt góð!
Verður ekki örugglega
framhald?
Róbert - 6. bekk

Ótrúlega skemmtileg
saga. Flottar persónur.
Geimveran Píla fannst
mér skemmtilegust.
Kristín - 6. bekk

Á kápu bókarinnar er
gefið sterklega í skyn hvar sagan
gerist. Hvaða ályktun dregur þú?
Í textanum hér að ofan
eru nefndar nokkrar persónur
úr sögunni.
Á forsíðu bókarinnar er mynd af
þessum sömu persónum.
Hver er hvað?





Spreytið ykkur!

Nú er komið að ykkur að gera teiknimyndasögu. Veljið:

A Skrátlugerð

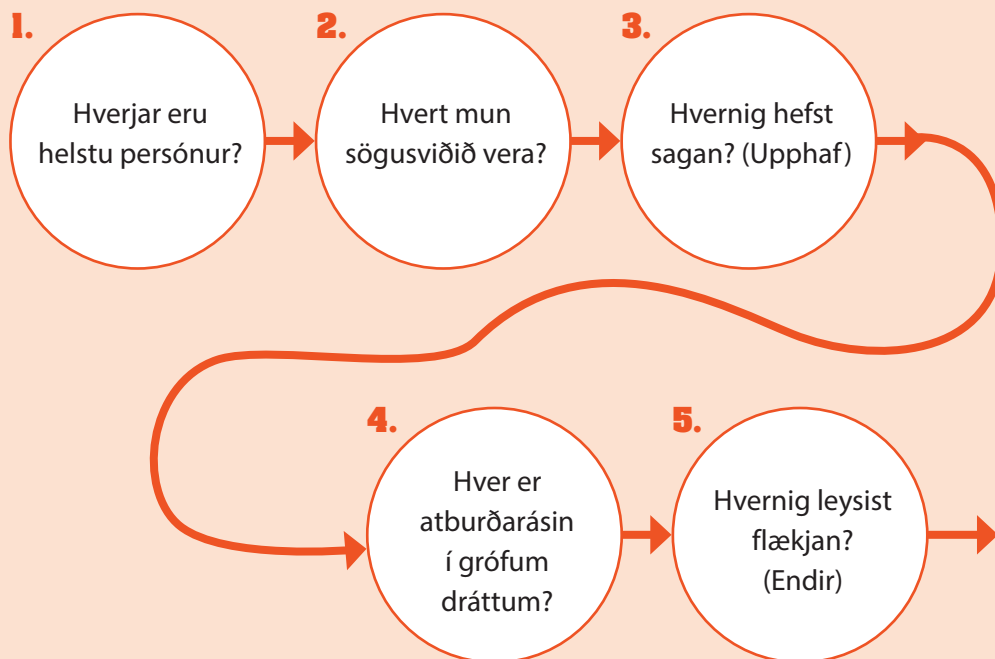
Semjið eða finnið einn eða fleiri brandara sem henta í myndasögugerð.

Teiknið upp rammuna, rissið upp söguviðið og teiknið persónur. Bætið við talblöðrum eftir þörfum.

B Myndasaga

Eru þið með hugmynd að myndasögu?

Setjið upp sögugrind.



Gerðið grófar skissur af helstu persónum og mikilvægum atburðum.

Bókakynning

Það er góð regla að dæma ekki bók af kápunni einni saman. Bækur geta komið manni skemmtilega á óvart ef maður gefur sér tíma til að lesa þær gaumgæfilega og gefur þeim tækifæri.

Sumar bækur grípa mann strax og halda athygli manns en aðrar bækur eru oft lengi að byrja og fara svo á rosalegt flug.

Ein leið til að finna sér góðar bækur er að hlusta eftir því sem aðrir eru að lesa og mæla með. Nú er komið að þér að skoða bók og kynna hana fyrir bekkjarfélögum þínum.

Veldu þér myndasögubók. Lestu hana vel og vandlega. Búðu því næst til kynningu á rafrænu formi sem þú nýtir þegar þú kynnir bókina fyrir bekknum þínum.

Hafðu eftirfarandi punkta til hliðsjónar:

- **Titill bókar og útgáfuár.**
- **Hver er höfundurinn? Leitaðu upplýsinga um hann og önnur verk sem hann hefur skrifað.**
- **Um hvað er bókin í stuttu máli?**
 - ▷ Hvernig finnst þér höfundi takast til með upphaf bókarinnar? Vakti það áhuga þinn á frekari lestri?
 - ▷ Nefndu aðalpersónur.
 - ▷ Hvert er söguviðið?
 - ▷ Er ákveðin atburðarás í sögunni?
 - ▷ Ef já – hver er atburðarásin í stuttu máli?
 - ▷ Ef nei – af hverju ekki?
- **Endar sagan?**
 - ▷ Ef já – hvernig?
 - ▷ Ef nei – af hverju ekki?
- **Þitt álit / Stjörnugjöf.**
- **Mælir þú með bókinni? Af hverju? Af hverju ekki?**

Bók er best vina.

MÁLFRÓÐUR MÆLIR



Málfarsmolinn

Málfarsmolinn

Slangur og slettur

Slangur er óþekktarangi tungumálsins. Slangur þykir yfirleitt ekki vera gott mál og ratar því sjaldan í orðabækur. En slangur er oft stórskemmtilegt og skondið enda búið til af fólkinu sem talar tungumálið. Krakkar og unglingar eru öflugustu slangurorðasmiðirnir.

Skondið slangur

hormotta – yfirvaraskegg
ellinaðra – rafskutla fyrir eldra fólk
kúlheit – töffaraskapur
Gullfoss og Geysir – niðurgangur og uppköst
rafbarbari – tölvuþrjótur, hakkari
maltesín – malt og appelsín
svepperóní – Pítsa með sveppum og pepperóní



Finnið fleiri slanguryrði.



Slettur eru orð úr erlendu tungumáli sem blandast inn í málið. Flestar slettur koma nú úr ensku en fyrir 100 árum voru dönskuslettur algengar í íslensku.

Vissir þú að það er til Slangurorðabók? Hún er á netinu.

Slappar slettur

ímeil - email
næs - nice
leim - lame
kúl - cool
böggja - bug



Hvaða íslensk orð
væri hægt að nota í
stað þessara orða?

Úr dönsku

finna út úr einhverju - finde ud af noget
ekki nóg með það - ikke nok med det
það gengur út á - det går ud på
reikna með einhverju - regne med
var moettur - var mødt



Haltu á ketti, hvað þetta kemur
mér á óvart! Ekki vissi ég að
það væru enn danskir draugar í
tungumálinu. Það var sagt mér að
þeir væru allir dauðir!

Mér var sagt, Grínhildur.
Maður segir mér var sagt ...



Semdu sex málsgreinar.
Þrjár eiga að innihalda slanguryrði.
Þrjár eiga að innihalda slettur úr ensku.

Stafsetningarsjónaukinn

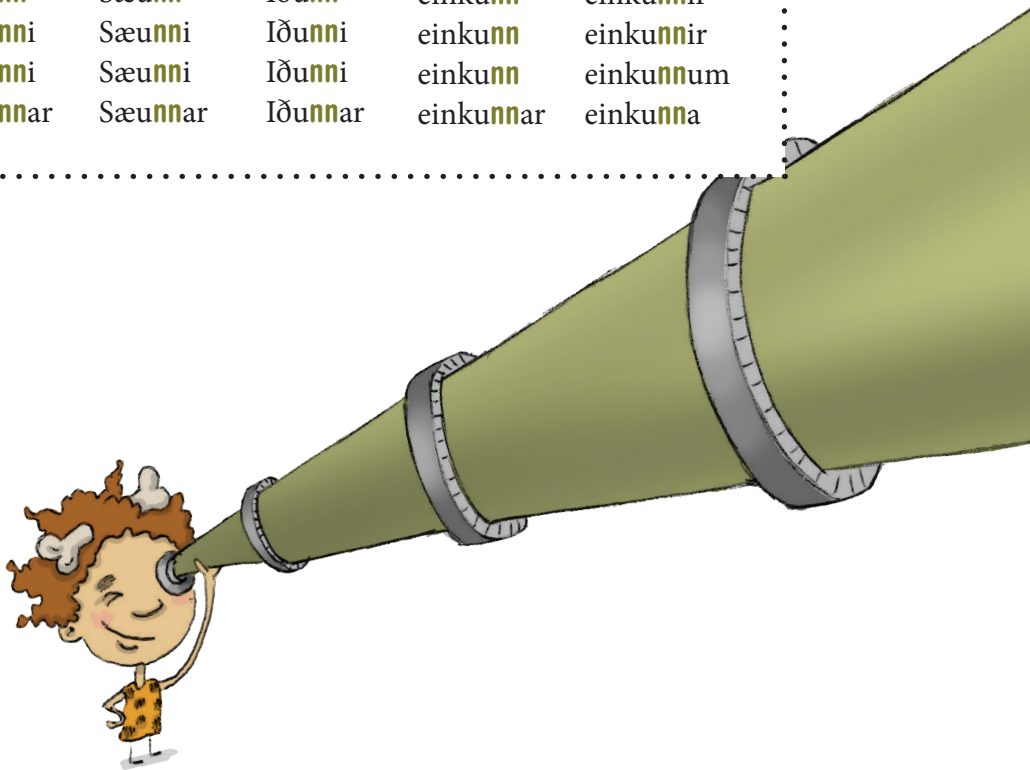
UNN-orðin

Einkunnarreglan og Sæunnarreglan

Kvenkynsorð sem enda á **-unn** eru alltaf skrifuð með **-nn**.

Ingunn, Þórunn, Dýrunn, Sæunn, Iðunn, Ljótunn, Jórunn, Steinunn, einkunn, miskunn, vorkunn, forkunn.

				eintala	fleirtala
nefnifall	Steinu nn	Sæu nn	Iðu nn	einku nn	einku nn ir
þolfall	Steinu nni	Sæu nni	Iðu nni	einku nn	einku nn ir
þágufall	Steinu nni	Sæu nni	Iðu nni	einku nn	einku nn um
eignarfall	Steinu nnar	Sæu nnar	Iðu nnar	einku nnar	einku nn a



Iðunn: Ó nei! Hvar er **Pórunn**?

Steinunn: Hún skipti um hóp.

Hún vildi frekar vinna með **Jórunni**
og **Sæunni** í verkefninu.

Það er ömurlegt. Þér er **vorkunn**.

Iðunn: Ég trúir þér ekki!

Hún sýnir enga **miskunn**!

Steinunn: Nei, það gerir hún ekki.

En talaðu við **Dýrunni** og **Ingunni**.

Það er laust pláss í þeirra hóp.

Iðunn: Takk, ég athuga það.

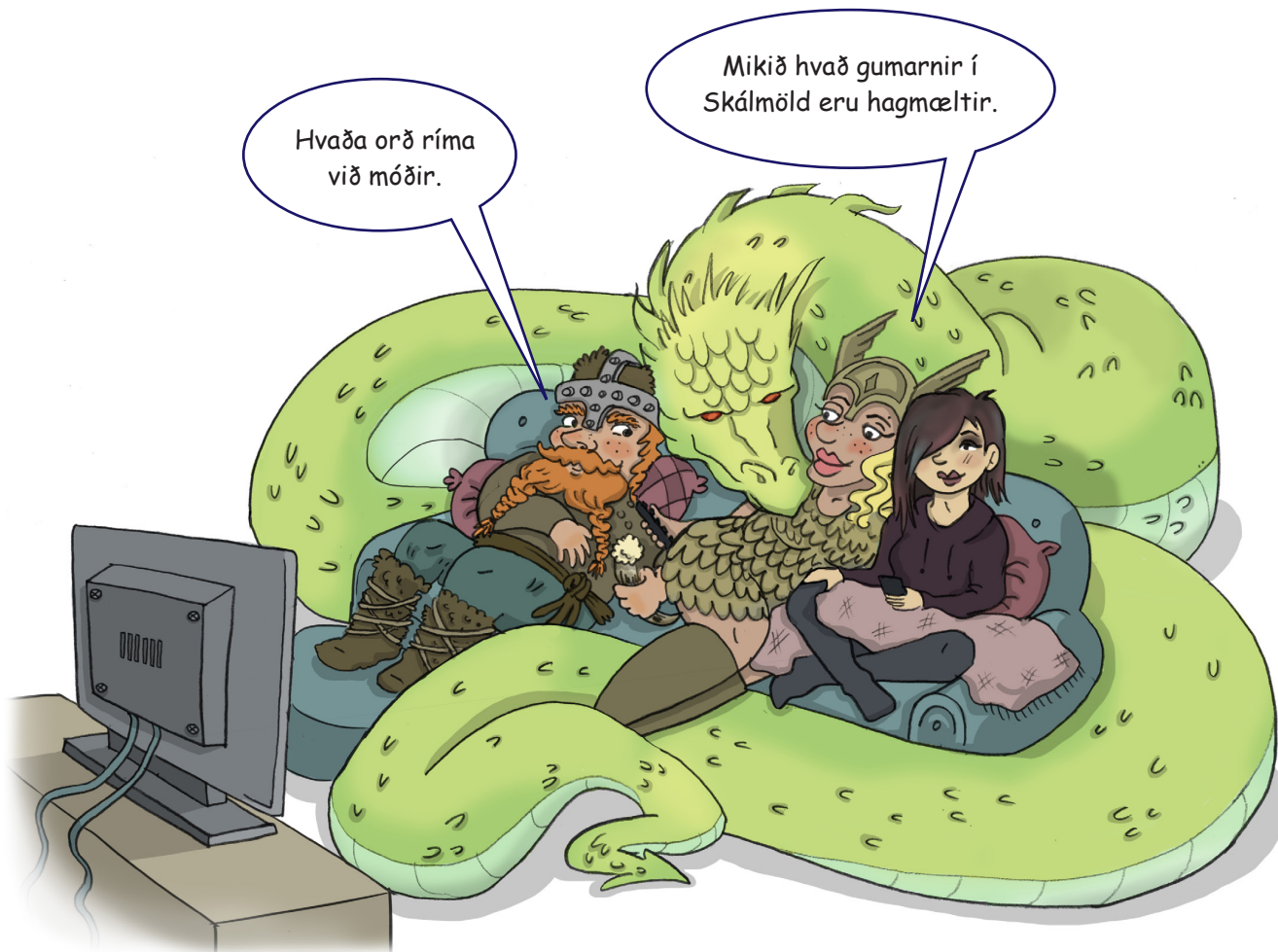
Ég vona að þetta verði í lagi.

Ég verð að fá góðar **einkunnir**.

Samsett orð sem hefjast
á einkunn, miskunn, korkunn,
og forkunn eru alltaf
skrifuð með nn.

Dæmi: miskunnarlaus,
vorkunnsemin, forkunnarfögur.
Finndu a.m.k. fjögur samsett orð
sem byrja á orðinu einkunn-.

Einkunnarreglan hét áður
miskunnarreglan. Höfundur
þessarar bókar fannst orðið
tímabært að skipta um heiti.
Af hverju heldur þú að þeir
hafi skipt um heiti?
Hvort heitið þykir þér betra?



Rokkum og rímum

Í þessum kafla munt þú:

- kynnast Vatnsenda-Rósu.
- kynnast Skálmöld og hvernig hljómsveitin notar bragfræði og goðafræði í textagerð sinni.
- læra að þekkja runurím og víxlrím.
- læra hvað ljóðstafir eru og fá þjálfun í að finna þá.
- kynnast bragarhættinum ferskeytlu.

Vatnsenda-Rósa

Til að geta skrifað góðan lagatexta er gott að kunna ýmislegt fyrir sér í **bragfræði**. Hljómsveitir nota mjög oft rím og ljóðstafi til að binda textana sína saman í hefðbundið form.

Eins eru til fjölmörg ljóð sem verða að lagatextum eftir á. *Vísur Vatnsenda-Rósu* eru gott dæmi um það. Rósa Guðmundsdóttir orti fallegar ástarvísur sem síðar urðu að lagatexta við þjóðlag með millikafla Jóns Ásgeirssonar. Til að hita upp raddböndin er tilvalið að syngja saman þessar tregafullu vísur ljósmóðurinnar.

Ljóð kallast hefðbundið ljóð ef það er ort eftir ákveðnum reglum og formi. Hefðbundin ljóð eru t.d. með rím, ljóðstafi eða ort eftir ákveðnum atkvæðafjölda.

Augun mín og augun þín,
Ó þá fögru steina.
Mitt er þitt, og þitt er mitt,
þú veist hvað ég meina.

Þig ég trega manna mest
mædd af táraflóði.
Ó, að við hefðum aldrei sést,
elsku vinurinn góði.

Langt er síðan sá ég hann,
sannlega fríður var hann.
Allt sem prýða mátti einn mann
mest af lýðum bar hann.

Sumir halda því fram að fyrsta línan hafi verið: Augað mitt og augað þitt. Hvað styður að það geti verið rétt?

Rósa Guðmundsdóttir er oft kölluð Vatnsenda-Rósa eða Skáld-Rósa. Hún var mikill kvenskörungur, sem þýðir að hún var mikil dugnaðarkona. Í vinnubókinni getur þú lesið um ævi hennar og ástir, fjölskylduhagi og örlög.

Skálmöld

Skálmöld er íslensk þungarokkhljómsveit sem sýnir vel hvernig textagerð nútímans leitar í bragfræði.

Textarnir fylgja fornum íslenskum bragarháttum og fjalla um norrænu goðafræðina. Þó svo að textarnir fari ekki eftir goðafræðinni að öllu leyti þá byggja þeir á sögum af ásum og atburðum úr norrænni goðafræði. Hljómsveitin spilar þungarokk en það leynir sér ekki hvernig þeir nýta **menningararfinn** í lagasmíði sinni.

Hvað merkir orðið skálmöld?

Miðgarðsormurinn, stundum nefndur Jörmungandur, var sjávarskrímsli í norrænni goðafræði. Hann lá umhverfis heiminn og beit í hala sinn. Hann var sonur Loka og Angurboðu, sem var tröllskessa. Við heimsenda, sem kallast ragnarök í goðafræðinni, berst ásinn Þór við Miðgarðsorm og drepur hann. Hann gat þó ekki fagnað lengi því Miðgarðsormur spýtti á hann eitri sem drap Þór.

Lesið saman Skálmaldartextann **Miðgarðsormur**.

Skoðið vel fjólubláu orðin og finnið samheiti þeirra. Hér er nauðsynlegt að vera með orðabækur eða komast í tölvuorðabók. Vísan er strembin en algjörlega þess virði að fara í gegnum hana. Þegar þið hafið fundið orðin mun kennarinn aðstoða ykkur við að ná innihaldinu vel. Til að einfalda ykkur verkefnið getið þið byrjað á því að kíkja í vinnubókina og unnið verkefnið um Miðgarðsorm. Ef þið skiljið ekki einhver orð sem ekki eru fjólublá og eru ekki í verkefninu í vinnubókinni þá er um að gera að spyrja kennara eða bekkjarfélaga, eða leita að orðinu í orðabók.

Mikilvægt er að skilja til að njóta.

Miðgarðsormur

Sjórinn rauður sýður.

Í **sortanum** hann biður.

- 1** **Dagrenning** og dauðastormur,
í djúpinu er Miðgarðsormur.

Gakktu út á gróinn **núp**,

- 2** gáðu hvað mun prýða undirdjúp.
Þarna yfir sjó og sand
sérðu áfram líða **Jörmungand**.

Mæli ég því mikill er,

- 3** Miðgarðsormur þræðir lönd og sker.
Hann sem mig skal hitta vill
hörfa þegar blæðir, **kjarklítill**.

Renni ég færinu fyrsta sinni,

- 4** festi við **þóftu** í **kænu** minni.
Annað sinn kasta, hann ekki bítur.
Ósnertri **beitunni** loks upp skýtur.

Höfuð nautsins Himinhjóðs

- 5** Hilmar ormi færir, ei til góðs.
Banvænn sýnist bitinn, þó
blóðið Gandsins ærir hugarró.

Fylgja mun þér fegurð ef

- 6** fellir orminn langa, sérhvert skref.
Eiturgusa **æta** má
ásjónu og vanga, tapi sá.

Þriðja sinn kasta og þá hann tekur,
þóftuna mólvar og bátinn skekur.

- 7** Færið skal dregið af fullum krafti,
fátækleg hönd móti ormsins kjafti.

Reipið sker, gatar **glófa**.

Gegnum fer, særir lófa.

- 8** Krókur í kjaftinn rífur,
krækjan því, sker sem hnífur.

Áfram þeir berjast báðir,

- 9** bræður tveir, þreyttir, **þjáðir**.
Takast á, tíminn líður,
tengir þá strengur **stríður**.

Höfuðið birtist í hafsins róti,

- 10** heggur í bátinn og **streitist á móti**.
Blaðinu sting svo að blóð út **stekkur**,
bölvandi skepnan í hafrótið sekkur.

Þegar hitti Þór

- 11** þá munum við berjast.
Staðfastur og stór
standa mun og verjast.

Agnið beit víst á,

- 12** Ásgarður mig svíkur.
Jörmungandur, já,
ég er sá sem víkur.

Báru **klýfur** bátur

- og bátsmaður er kátur.
13 landið tekur, **fleyið** festir,
þar fljúga yfir nokkrir þrestir.

Aftur skepnan skriður
í skjól og þar hann bíður.

- 14** Létti til og lægði storminn
er lagði Hilmar Miðgarðsorminn.

Snæbjörn Ragnarsson

Nú skuluð þið skrifa endursögn um baráttu Þórs við orminn.

Látið koma fram:

- aðstæður (t.d. veður og náttúra).
- þrjár tilraunir Þórs til að fanga Miðgarðsorminn.
- hver endalokin voru.

Rím og ljóðstafir

Skálmöld notar bæði endarím og ljóðstafi í sínum textum.

Endarím

Það kallast endarím þegar orð í enda línu rímar við annað orð sem er í enda annarrar línu. Stundum nota höfundar runurím og stundum víxlrím. Skoðum þessar tvær tegundir endaríms aðeins betur með því að rýna í ljóð Vatnsenda-Rósu og Skálmaldar.

Runurím er þegar síðasta orðið í tveimur eða fleiri línur í röð rímar.

Dæmi:

Sjórinn rauður **sýður**.

Í sortanum hann **bíður**.

Dagrenning og **dauðastormur**,

í djúpinu er **Miðgarðsormur**.

Víxlrím er þegar síðasta orðið í annarri hverri línu rímar.

Dæmi:

Þig ég trega manna **mest**

mædd af tára**flóði**.

Ó, að við hefðum aldrei **sést**,

elsku vinurinn **góði**.



Skoðið saman þessar vísur og finnið út hvort endarímið sé runurím eða víxlrím

Agnið beit víst á,
Ásgarður mig svíkur.
Jörmungandur, já,
ég er sá sem víkur.
(úr *Miðgarðsorminum*)

Þó að kali heitur hver,
hylji dali og jökul ber,
steinar tali og allt, hvað er,
aldrei skal ég gleyma þér.
(úr *vísu Vatnsenda-Rósu*)

Ljóðstafir

Það kallast ljóðstafir þegar hægt er að finna stuðla og höfuðstafi í ljóðum. Algengt er að þrír ljóðstafir komi fyrir í tveimur línunum. Í fyrri línunni eru tveir stuðlar og í þeirri seinni er einn höfuðstafur – sem sagt þrír ljóðstafir allt í allt.

Til að finna þessa ljóðstafi skoðum við fyrsta (eða fyrstu tvo) stafi hvers orðs í línunum. Ef tvö orð byrja á sama bókstafnum í sömu línu þá reynið þið að finna orð í annarri línu sem byrjar líka á þeim bókstaf. Ef það tekst þá eruð þið búin að finna ljóðstafina.

Skoðum þetta nánar með því að rýna aftur í Miðgarðsorm Skálmaldar og vísur Vatnsenda-Rósu.

Hér eru stuðlarnir
bókstafurinn **d**

Sjórinn rauður **s**ýður.
Í **s**ortanum hann bíður.
Dagrenning og **d**auðastormur,
í **d**júpinu er Miðgarðsormur.

Hér sjáum við að stuðlarnir tveir
eru bókstafirnir
s í orðunum **S**jórinn og **s**ýður

Og þá er höfuðstafurinn
líka bókstafurinn **s**,
í orðinu **s**ortanum

Og höfuðstafurinn er **d**

Ljóðstafir í þessari vísu eru sem sagt **s** og **d**

Ef orð byrjar á bókstafnum **s** þurfum við líka að skoða næsta staf. Því að ef orð byrjar á st-, sk- eða sp- (eins og stormur, skip og spá) þá verða hin orðin sem við ætlum að láta stuðla saman líka að byrja á sömu tveimur stöfunum. Þetta kemur fram í síðari tveimur línunum þessa erindis:

Þegar hitti **þ**ór.
þá munum við berjast.
Staðfastur og **st**ór
standa mun og verjast.

Hér eru ljóðstafirnir
bókstafurinn **þ**

Hér eru ljóðstafirnir
bókstafirnir **st**

Þetta er frekar auðvelt, enda hafa dæmin hér sýnt ljóðstafi sem eru samhljóðar og þeir eru auðfundnir þegar elta á uppi ljóðstafi. Hins vegar vandast málið eilítið þegar um sérhljóða er að ræða.

Munið þið skinnin mín hvað sérhljóðar eru?
Já, alveg rétt hjá ykkur, sérhljóðar eru þeir bókstafir sem segja stafinn sinn sjálfir.
a/á - e/é - i/í - o/ó - u/ú -
y/ý - ö - æ - au - ei/ey



Þegar um sérhljóða ræðir mega þeir stuðla saman.

Augun mín og **au**gun þín,
ó þá fögru steina.

Mitt er **þ**itt, og **þ**itt er mitt,
þú veist hvað ég meina.

• Hér eru ljóðstafirinn
bókstafurinn **þ**

• Hér eru ljóðstafirinn **au** og **ó**
(stuðlarnir í orðunum augun,
höfuðstafurinn í
upphrópuninni **ó**)

Já, sérhljóðar mega nefnilega standa saman sem ljóðstafir.
Skoðum annað dæmi eftir Vatnsenda-Rósu til að ná tökum á þessu:

Engan leit eg **ei**ns og þann
élma hreyti hjarta.
Einn guð veit eg **e**lskaði hann.
af **ö**llum reit míns hjarta.

• Hér eru ljóðstafirinn
ei, **e** og **é**

• Hér eru ljóðstafirinn
ei, **e** og **ö**



Skoðið saman erindi 5 og 6
úr Miðgarðsorminum og
finnið ljóðstafina.

ÆFINGIN SKAPAR MEISTARANN
SKOÐAÐU NÚ VERKEFNIÐ Í VINNUBÓK

Ferskeytla

Ferskeytla er oft talin vera vinsælasti bragarhátturinn í hefðbundinni vísnagerð á Íslandi. Skoðum einkenni ferskeytlunnar:

- **Ferskeytla hefur alltaf fjórar línur í hverju erindi.**
- **Í ferskeytlu er víxlrím.**
- **Í ferskeytlu eru ljóðstafir.**
- **Í ferskeytlu eru jafn mörg atkvæði í 1. og 3. línu. Eins eru jafnmörg atkvæði í 2. og 4. línu. Þetta skapar taktinn, eða hrynjandina, sem við heyrum svo oft í ferskeytlum.**



Skoðið saman þessar ferskeytlur og berið saman við einkennin. Finnið þið endarímið? Ljóðstafina? Atkvæðafjöldann? Um hvað er kvæðið og hver er tilfinningin í því?

Atkvæði inniheldur eitt sérhljóð.
Þannig er orðið bana ni þrjú atkvæði.
Við getum líka klappað orðin til að finna atkvæðafjöldann, ba-na-ni eru þrjú klöpp og því þrjú atkvæði.
Í verkefnabókinni getur þú æft þig í að finna atkvæði orða.

Loksins sé ég ljóma þinn

Loksins sé ég ljóma þinn
og litlu grænu spor,
finnurðu ekki fögnuð minn
feimna, ljósa vor?

Komdu og vektu vallarblóm,
vötnin silfurblá,
kveiktu í lofti klukkna hlóm,
kalla úr moldu strá.

Allri heimsins fuglafjöld
fagna undurhljótt,
vertu hjá mér eina öld
unga bjarta nótt.

Sigrún Haraldsdóttir

Spreytið ykkur!

Hér fyrir neðan er ferskeytla um ýmsan fatakost.

- Finndu víxlrímið.
- Finndu ljóðstafina.
- Finndu fjölda atkvæða í hverri línu fyrir sig.

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

Jónas Hallgrímsson

Málfarsmolinn

Málfarsmolinn

Íslenskur orðasmiður óskast í fullt starf

Íslenskur orðasmiður óskast í fullt starf

Fyrir lítið tungumál eins og íslensku er gríðarlega mikilvægt að smíða stöðugt ný orð til að koma í veg fyrir að erlend orð festist í málinu og yfirtaki það með tímanum. Til eru sérstakar orðanefndir sem hafa **þann starfa** að búa til ný orð. Langflest ný orð í íslensku koma þó frá almenningi. Allir geta verið orðasmiðir og slík smíði er einfaldari en margan grunar.

mörgæs **sólmyrkvi** **haförn** **stuttbuxur**
lambasteik **hagamús** **einstaklingur** **sólkerfi**
 bringusund **ljóshraði**

Hefur þú búið til orð?

Orðarannsóknir

Veljið ykkur þrjú af orðunum hans Jónasar Hallgrímssonar. Farið á stúfana og aflið ykkur upplýsinga um orðin. Fyllið inn í hugarkortin í vinnubók.

Horfið í kringum ykkur í skólastofunni. Finnið ný heiti á algenga hluti. Smíðið a.m.k. tíu ný orð. Dæmi: Stóll = Rassahaldari Safnið hugmyndum saman á nýyrðavegg.

Okkar afkastamesti orðasmiður er að öðrum ólöstuðum Jónas Hallgrímsson. Hann var skáld og vísindamaður sem hafði miklar mætur á íslenskri tungu. Jónas var uppi á 19. öld. Þá var Ísland nýlenda Dana og það þótti ákaflega fint að tala dönsku. Danskar slettur voru einnig að læðast inn í íslenskuna. Það þótti Jónasi alls ekki gott og gerði sitt besta til að vinna gegn þeirri þróun. Hann var sífellt að búa til ný íslensk orð, nýyrði. Þessi orð eru þó engin nýyrði í dag heldur ósköp algeng íslensk orð.

geislabaugur

jarðfræði

himingeimur

sjónauki

páfagaukur

skjaldbaka

dýrategund

tunglmyrkvi

landafræði

Líffæri

miðbaugur

spendýr

frelsiшетja

brandugla

stjörnuþá

æðarkolla

Lýsingarorð

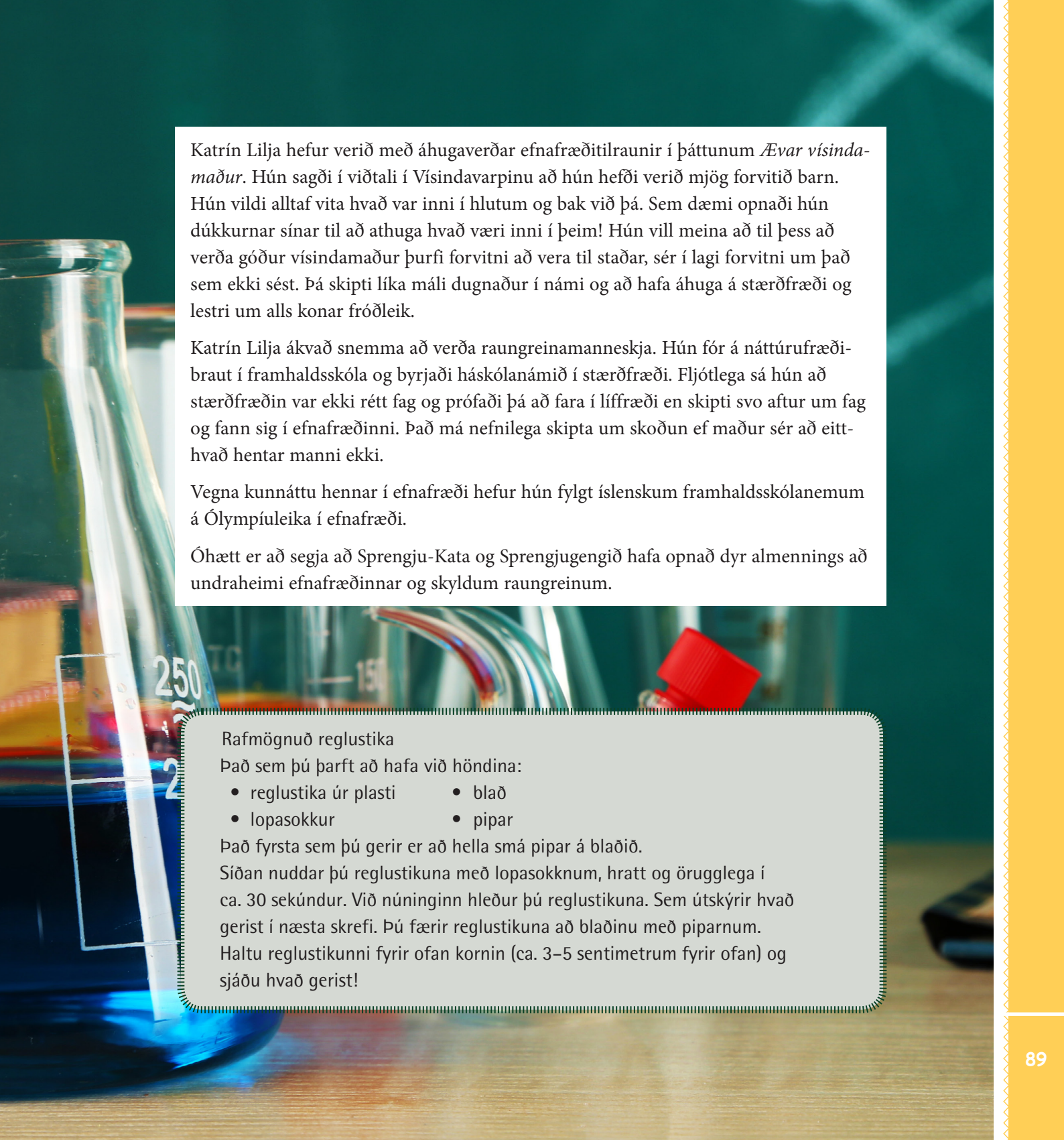
skipstjóri

Sprengju-Kata og Sprengjugengið



Katrín Lilja Sigurðardóttir, eða Sprengju-Kata eins og hún er kölluð, er í forystu Sprengjugengisins. Gengið samanstendur af hópi háskólanemenda í efnafræði, **lífefnafræði** og **efnaverkfræði**. Það hefur haldið kynningar um efnafræði frá árinu 2007 og má með sannni segja að mikið fjör sé á kynningum þeirra. Sprengjugengið fræðir almenning um ýmsa vökva, gastegundir og efnahvörf, meðal annars með því að breyta lit á vökvum, búa til sprengjuhvelli, **blossa** og filatannkrem.

eru flottar
fyrirmyndir



Katrín Lilja hefur verið með áhugaverðar efnafræðitilraunir í þáttunum *Ævar vísindamaður*. Hún sagði í viðtali í Vísindavarpinu að hún hefði verið mjög forvitið barn. Hún vildi alltaf vita hvað var inni í hlutum og bak við þá. Sem dæmi opnaði hún dúkkurnar sínar til að athuga hvað væri inni í þeim! Hún vill meina að til þess að verða góður vísindamaður þurfi forvitni að vera til staðar, sér í lagi forvitni um það sem ekki sést. Þá skipti líka máli dugnaður í námi og að hafa áhuga á stærðfræði og lestri um alls konar fróðleik.

Katrín Lilja ákvað snemma að verða raungreinamanneskja. Hún fór á náttúrufræðibraut í framhaldsskóla og byrjaði háskólanámið í stærðfræði. Fljótlega sá hún að stærðfræðin var ekki rétt fag og prófaði þá að fara í líffræði en skipti svo aftur um fag og fann sig í efnafræðinni. Það má nefnilega skipta um skoðun ef maður sér að eitt-hvað hentar manni ekki.

Vegna kunnáttu hennar í efnafræði hefur hún fylgt íslenskum framhaldsskólanemum á Ólympíuleika í efnafræði.

Óhætt er að segja að Sprengju-Kata og Sprengjugengið hafa opnað dyr almennings að undraheimi efnafræðinnar og skyldum raungreinum.

Rafmögnuð reglustika

Það sem þú þarft að hafa við höndina:

- reglustika úr plasti
- blað
- lopusokkur
- pipar

Það fyrsta sem þú gerir er að hella smá pipar á blaðið.

Síðan nuddar þú reglustikuna með lopusokknum, hratt og örugglega í ca. 30 sekúndur. Við núninginn hleður þú reglustikuna. Sem útskýrir hvað gerist í næsta skrefi. Þú færir reglustikuna að blaðinu með piparnum. Haltu reglustikunni fyrir ofan kornin (ca. 3–5 sentimetrum fyrir ofan) og sjáðu hvað gerist!

Bókahillan

Jólasveinar



1932

Jólasveinarnir þrettán sem Jóhannes úr Kötlum orti um eru enn í dag titlaðir sem hinir íslensku jólasveinar. Í eldri heimildum eru samt til önnur nöfn um jólavætti af tröllakyni sem hefðu allt eins getað endað í vísum Jóhannesar. Til dæmis var talað um Tífil, Bagga, Steingrím, Bjálm, Lækjaræsi og Litla-Pung. Þessir gaurar komust þó ekki að í vísum Jóhannesar. Nýlega uppgötvaðust síðan tvær vestfirskar jólakerlur, þær Flotsokka og Flotnös. Þær eiga að hafa stolið **floti** fyrir jólin. Önnur setti það í sokk sem hún stal og hin á að hafa geymt flotið í nösum sínum.

Brot úr jólasveinakvæði Jóhannesar úr Kötlum

Segja vil ég sögu
af sveinunum þeim,
sem brugðu sér hér forðum
á bæina heim.

Þeir uppi á fjöllum saúst,
– eins og margur veit, –
í langri halarófu
á leið niður í sveit.

Grýla var þeirra móðir
og gaf þeim tröllumjólk,
en pabbinn Leppalúði,
– það var leiðindafólk.

Þeir jólasveinar nefndust,
– um jólin birtust þeir.
Og einn og einn þeir komu,
en aldrei tveir og tveir.



Skoðið vísuna og
notið kunnáttu ykkar
úr kaflanum fyrir
framan til að finna
ljóðstafi og rím.



Auglýsingastofa kemur að máli við þig og biður þig um að hanna nýjan einkennisbúning á jólasvein. Búning sem hentar fyrir bæði jólasveina og jólasveinkur og sem er í samræmi við nútímann.

- Teiknaðu og litaðu nýja búninginn á A4 blað.
- Hvert væri æskilegt hlutverk nútímajólasveins?
- Skoðaðu hugmyndir bekkjarfélaga þinna.
- Ræðið hvaða búningur yrði líkast til fyrir valinu og hvers vegna.



Þín eigin Þjóðsaga

4
T
O
2

Ef þig langar að lesa bók þar sem þú hefur sjálf/ur áhrif á framvindu sögunnar skaltu grípa í bók Ævars Þórs Benediktssonar, *Þín eigin Þjóðsaga*. Bókin er full af sögum úr heimi íslenskra Þjóðsagna og þú ert aðalpersónan. Þú velur hvað persónan gerir og lest bókina því ekki frá upphafi til enda, heldur hoppar þú fram og aftur í sögunni eftir því hvað þú velur. Þessi bók er líka sérstök að því leyti að það eru yfir fimmtíu ólíkir endar.



Þetta eru jólasveinarnir! Alla þína ævi hefur þú velt fyrir þér hvort þeir séu til í alvörunni eða ekki. Nú standa þeir hér ljóslifandi fyrir framan þig. Stekkjarstaur kynnir sig og gengur svo með þig um hellinn svo allir geti sagt til nafns. Síðan er þér hlammað niður við varðeldinn.

Þér er boðið kjöt en þú afþakkar það pent. Því er engu að síður hent til þín. Þú nærð ekki að grípa það og kjötið lendir á gólfinu.

„Af hverju má ég ekki fá?“ gargar Stúfur utan úr horni og rétt nær að henda sér til hliðar þegar Kjötkrókur grýtir í hann beini.

„Hann má fá minn bita,“ segirðu og vonar að hann láti þig í friði eftir það. Bjúgnakrækir þrífur skítugan kjötbitann upp af jörðinni og arkar til bróður síns.

„Hérna,“ segir hann og réttir honum bitann. Augun í Stúfi stækka um helming og hann titrar af spenningi. En rétt áður en greyið nær taki á kjötinu kippir Bjúgnakrækir hendinni til baka og treður því upp í sjálfan sig. „Mmm ...“ smjattar hann framan í Stúf sem horfir stjarfur á bróður sinn. Neðri vörin titrar og augun fyllast af tárur.

Fyrir jólin 2014 vann *Þín eigin Þjóðsaga* hin íslensku bóksala-verðlaun fyrir bestu íslensku barnabókina. Vorið 2015 fékk bókin Bókaverðlaun barnanna.

Kynnið ykkur Þjóðsögu.

Annaðhvort velur kennarinn handa ykkur eina Þjóðsögu eða þið finnið söguna t.d. í bókinni *Trunt, trunt og tröllin*, lesið hana vel og vandlega og skráið hjá ykkur lykilorð. Endursegið söguna fyrir bekkinn.



Stafsetningarsjónaukinn

N og NN í endingu orða

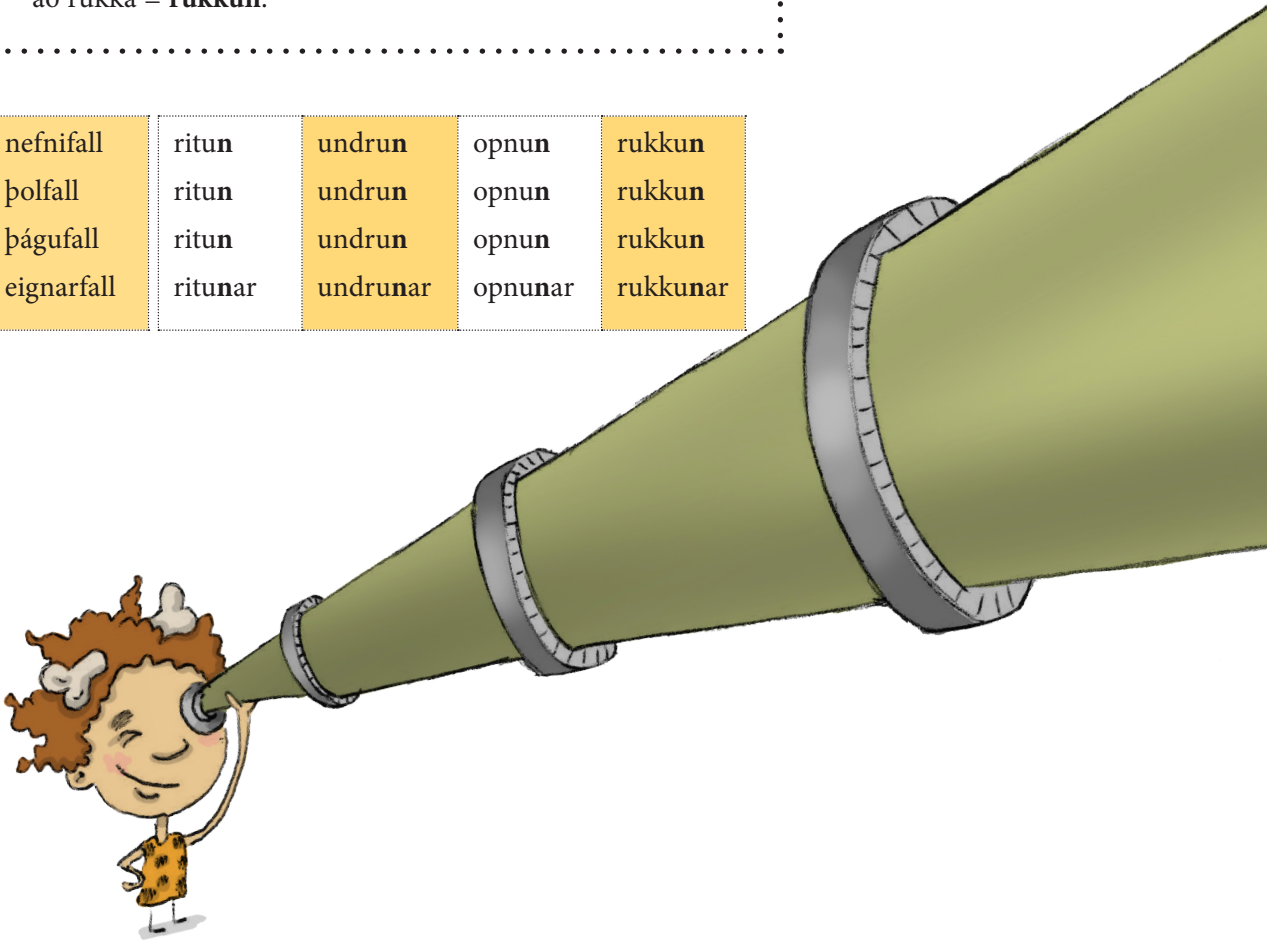
UN-orðin

Sagnorð verður kvenkyns nafnorð

Mörg kvenkynsnafnorð sem mynduð eru úr sagnorðum enda á -un.
Þau skal alltaf skrifa með einu n.

Að lita = **litun**, að rita = **ritun**, að hækka = **hækkun**,
að undra = **undrun**, að opna = **opnun**, að lækka = **lækkun**,
að rukka = **rukkun**.

nefnifall	ritun	undrun	opnun	rukkun
þolfall	ritun	undrun	opnun	rukkun
þágufall	ritun	undrun	opnun	rukkun
eignarfall	ritunar	undrunar	opnunar	rukkunar



Kæri kennari

Ætlunin með þessu bréfi er að bera fram **kvörtun**. Það er mín **skoðun** að **lækkun** einkunnar minnar í heimilisfræði sé argasta **móðgun**. Ég upplifi þetta sem eins konar **höfnun**. Ég vil að málið fari í **athugun**. Yfirleitt legg ég mig alla fram í kennslustundum hjá þér. Segja má að heimilisfræði sé **köllun** mín. Það var bara í þetta eina skipti sem eitthvað fór úrskeiðis. Ef til vill má segja að bruninn í kennslueldhúsinu hafi verið **ógnun** við líf bekkjarfélaga minna. En ég kys að horfa frekar á þá **blessun** að allir komust lífs af. Og svo er það nokkur **huggun** í að skólinn fékk glænýtt eldhús í staðinn.

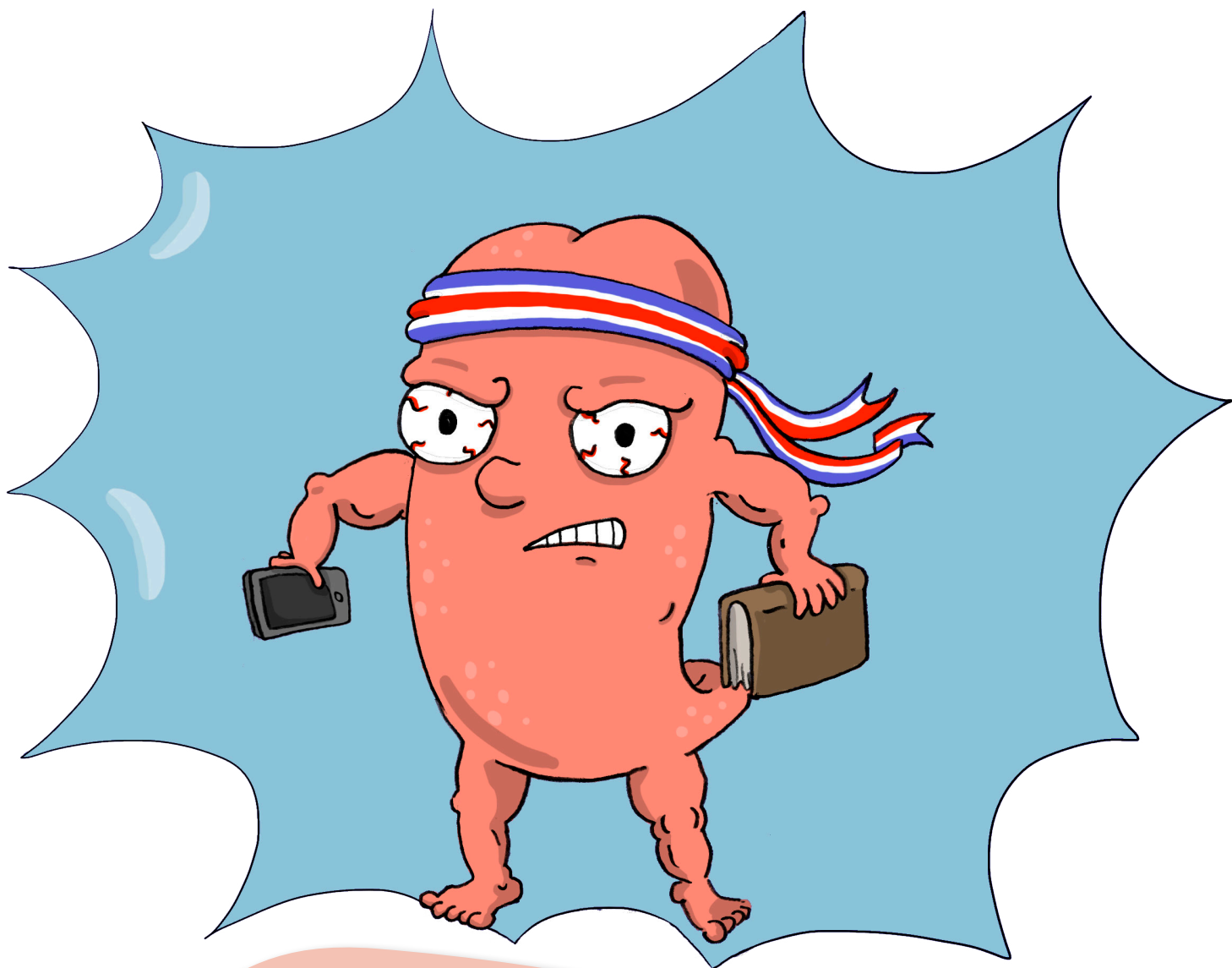
Með von um endurskoðun
á einkunn minni.

Kveðja, Aðalheiður



Finnið nafnorð í kvenkyni sem mynduð
eru úr eftirfarandi sagnorðum.

að blessa – að menga – að skammta –
að sanna – að versla



~~The Battle of the Icelandic Language~~

Orrustan um íslenskuna

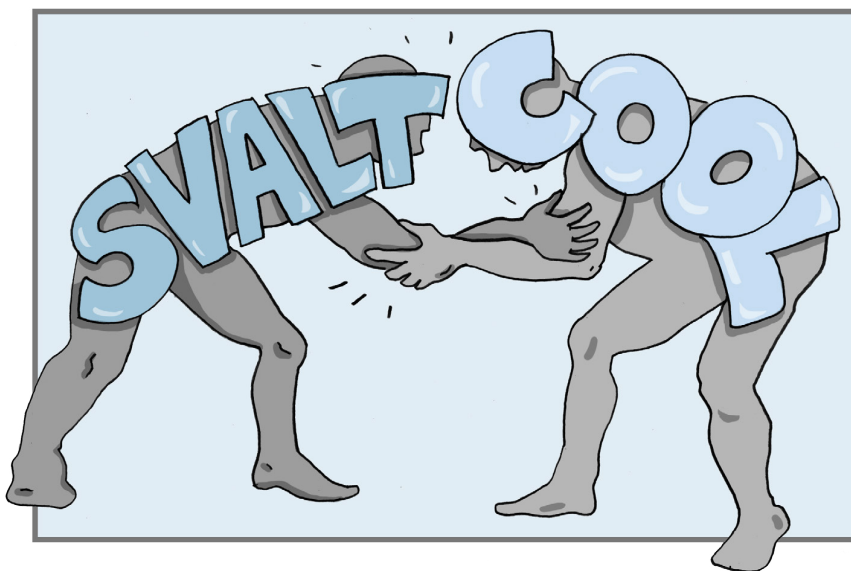
Í þessum kafla er fjallað um:

- að viðhalda móðurmáli.
- hvaða tungumál verði talað á Íslandi eftir 100 ár.

Orrahríð

Það er ekki víst að þú vitir það en nákvæmlega núna fer fram **orrusta** allt í kringum þig. Sem betur fer eru þetta ekki blóðugir bardagar eða stríðsátök en barátta engu að síður. Tungumálið íslenska er nefnilega að berjast fyrir tilveru sinni. Þetta rúmlega 1000 ára gamla tungumál á **undir högg að sækja** úr ýmsum áttum og keppir um vinsældir við annað og **útbreiddara** tungumál.

Hvaða tungumál er það sem hugsanlega ógnar íslensku? Hvað er átt við þegar sagt er að það ógni íslensku tungumáli?



Will Your Grandchildren Speak Icelandic?

Heldur þú að barnabörnin þín muni tala íslensku?

Hugsum okkur að þú stökkvir núna upp í tímavél og ferðist 100 ár fram í tímann inn í kennslustund hjá 6. bekk í skólanum þínum. Allir nemendurnir yrðu mjög hissa, eða kannski ekki því ef til vill verða tímaferðalög algeng eftir eina öld. Hver veit!

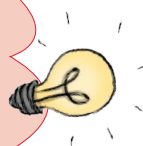
Nú, þú yrðir líklega beðin(n) um að svara spurningum frá forvitnum krökkum og ættir að segja frá lífinu á Íslandi á 21. öldinni. Allir munu skoða fötin þín og finnast þau gamaldags og að öllum líkindum verða öll börnin í bekknum aðeins hærri en þú í loftinu. Og svo er eitt sem þú þarft að hafa í huga. Nokkuð sem sennilega hafði ekki hvarflað að þér að gera ráð fyrir.

Það getur nefnilega verið að börnin í skólastofunni eigi erfitt með að skilja þig. Ekki bara að eitt og eitt orð hafi breyst eða **úrelst** eins og væri nú eðlilegt á hundrað árum. Nei, það kann að vera að nemendurnir skilji ekki orð af því sem þú segir á íslensku.

Nei, ekki séns, hugsar þú líklega þegar þú lest þetta. Enda er harla skrítið til þess að hugsa að tungumál sem hefur verið til í a.m.k. 1000 ár hætti bara allt í einu að vera til. En það er nú reyndar tilfellið. Á hverju ári hverfa nokkur tungumál af **sjónarsviðinu**. Ástæður geta verið ýmsar en sú sem við þurfum að hafa í huga er að annað tungumál taki yfir og **verði ríkjandi**.

Þetta verkefni gæti verið skemmtilegt að vinna með öðrum!

Hvaða ástæður geta hugsanlega legið að baki því að tungumál hverfi af sjónarsviðinu?



Þú ert stödd / staddur í kennslurými á 22. öldinni. Þú ert á tímaflakki á vegum Menntamálaráðuneytisins og átt að kanna framtíð menntamála á Íslandi. Þú ert með þráðlausan hljóðnema á eyranu og átt að lýsa því sem fyrir augu ber. Hvað sérðu?

Hafðu eftirfarandi punkta í huga:

- Er kennslurýmið ólíkt því sem við þekkjum í dag? Hvernig?
- Hefur námið / námsgögn / kennslan breyst?
- Eru kennarar öðruvísi?
- Eru sömu skólareglur?
- Hvernig koma nemendur þér fyrir sjónir?

Skrifaðu stutta **skýrslu** fyrir ráðuneytið. Finndu þér námsfélaga og lestu skýrsluna fyrir hann.



Hvernig lítur tímavél út? Hannaðu þína eigin vél.

Er íslenska í útrýmingarhættu?

~~Will the Icelandic Language become Extinct?~~

En gæti það í alvöru átt sér stað að eftir 100 ár kunni krakkar á Íslandi ekki íslensku? Sumir segja þetta óþarfa áhyggjur og að tungumálið okkar standi sterkum fótum. En svo eru þeir sem hafa bent á að með vaxandi netnotkun, tölvuleikjaspilun og auknum netsamskiptum sé enska hægt og rólega að verða ríkjandi tungumál í daglegu lífi íslenskra barna. Svo ekki sé minnst á að flestöll stýrikerfi og smáforrit í tölvum og snjalltækjum kalla á góða enskukunnáttu.



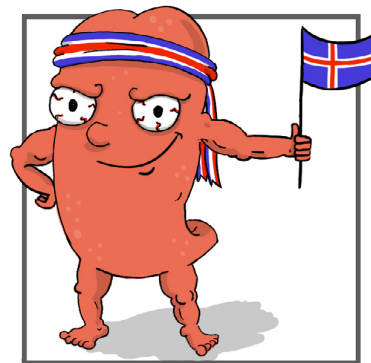


Umræður um framtíð íslenskrar tungu

Nú er komið að ykkur að mynda ykkur skoðun og finna rök. Þið haldið ef til vill að um ósköp venjulegt skólaverkefni sé að ræða en kannski er þetta mikilvægasta verkefnið í þessari bók. Því framtíð tungumálsins íslensku veltur ef til vill á því hvaða **afstöðu** þið takið í málinu!

- Skiptið bekknum í tvo hópa.
- Annar hópurinn á að finna rök fyrir því að ekki þurfi að hafa áhyggjur en hinn færir rök fyrir því að líklega sé íslenskan í hættu. Finnið að minnsta kosti fimm atriði sem styðja mál ykkar.
- Nemendur undirbúa sig vel, leita sér upplýsinga, ræða við sérfræðinga og vitna í heimildir. Auk þess þarf að æfa framsögn og framkomu.
- Kennari stýrir umræðum þar sem aðilar frá báðum hópum færa rök fyrir máli sínu.

Lifandi tungumál



Til að **viðhalda** tungumáli og halda því lifandi þurfa þeir sem tala málið að hafa eftirfarandi atriði í huga:

- **Nota tungumálið í daglegu lífi.** Á heimili, í skóla og vinnu, í verslunum, samkomum og með vinunum. Til að segja brandara eða skemmtisögur, flytja leikrit eða lýsa atburðum.
- **Nota tungumálið til að tjá sig á rituðu máli.** Skrifa skólaverkefni, tölvupósta, smáskilaboð, blaðagreinar, minnismiða, dagbókarfærslu, ritgerð eða skáldsögu.
- **Auka orðaforða.** Lesa mikið og alls konar texta. Læra ný orð á hverjum degi og nota þau í tali og skrifum.
- **Smíða ný orð.** Bæta við orðum í tungumálið þegar nýir hlutir eða hugtök verða til.
- **Semja og lesa bækur á íslensku.**
- **Bera virðingu fyrir tungumálinu.**



Ræðið þessi atriði.
Hvar standið þið
best að vígi?
Hvaða þætti mætti
bæta?

Bókahillan

Dagbækur

Dagbækur eru áhugavert fyrirbæri. Dagbókarritun hefur tíðkast í mörg hundruð ár víða um veröldina. Elsta íslenska dagbókin er frá 18. öld og er geymd í handritadeild **Landsbókasafnsins**. Sú var rituð af presti sem aðallega skráði **embættisverk** og það sem á daga hans dreif í vinnunni. Á safninu er einnig að finna dagbækur Elku Björnsdóttur, verkakonu í Reykjavík. Hún hélt dagbækur á árunum 1915–1923 og lýsti lífi fátæks fólks á Íslandi á tímum fyrri heimstyrjaldar. Í bókum hennar segir einnig frá frostavetrinum mikla, Spænsku veikinni, Kötlugosi og fullveldisdeginum 1918.

Dagbækur eru frábærar heimildir um líf og störf fólks á ýmsum tímum. Sumar dagbækur er hægt að nýta í rannsóknir á veðurfari en aðrar fræða okkur um **þjóðhætti** og **málfar** fyrri tíma. Svo eru þær sem hafa verið skrifaðar á mikilvægum tímum í mannkynssögunni og lýsa vel hvernig venjulegt fólk upplifði atburði eða aðstæður.

Vinsældir dagbókarskrifa hafa jafnvel aukist á undanförunum árum með tilkomu bloggsíðna og samfélagsmiðla.

Sumar skáldsögur eru skáldaðar dagbækur sem lýsa hverdagslegu lífi sögupersónanna. Aðrar dagbækur eru byggðar á sönnum atburðum og oft grimmilegum veruleika þess sem ritar söguna. Hér á eftir koma dæmi um hvort tveggja.

Af hverju eru dagbækur sagðar góðar heimildir?

Leyndarmál Lindu, sögur af ekki svo æðislegu lífi

2014 Dagbókin *Leyndarmál Lindu* er sett upp líkt og hand-skrifuð dagbók með teikningum inn á milli. Þar lýsir sögupersónan Linda Magg sínu hversdagslega lífi á fjörugan hátt.

Höfundur bókarinnar er bandaríski lögfræðingurinn Rachel Renée Russell. Hún kys að skrifa unglinga-bækur um hina kátu Lindu frekar en að vera í réttar-sal. Ástæðan er tvíþætt: Henni finnst skemmtilegri vinna að skrifa bækur og náttföt og inniskór eru ekki ásættanlegur klæðnaður í vinnunni sem lögfræðingur.



Laugardagur, 7. september

Pabbi og mamma eru að gera mig
BRJÁLAÐA! Síðustu 3 sólarhringa hafa
þau hengt upp og límt 139 regnbogalitaða
límmiða með jákvæðum orðum sem þýða
ekki neitt:

Vertu þinn eiginn besti vinur.

Þjóddu sjálfri þér heim til þín!

Hvernig á að skilja þetta? Verst að
mér tókst ekki að lesa allt sem stóð á
miðanum sem þau tróðu á ristavélina,
en hann brann óvart til kaldra kola.
Ég neyddist til að hella ávaxtasafanum
til að slökkva eldinn.

Svo byrjaði ristavélín að bráðna og skaut
útfjólubláum neistum í allar áttir og var með
leiðindahljóð eins og
GRRRRRRRRRAAAAAAGGGGGG!!

Ég held að við verðum að kaupa nýja.

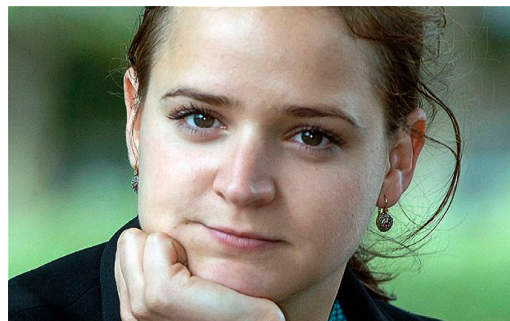
En það sem ég var hræddust við var að húsið
okkar myndi brenna til ösku. Bara vegna
þess að foreldrar mínir settu límmiða á rista-
vélina.

Ég þekki pabba og mömmu ósköp vel
og veit að þau meina líka vel, en stundum,
já ég segi það bara hreint út hér og nú,
stundum geta þau orðið manni til
MIKILLAR SKAMMAR!!!

Dagbók Zlötu

1994

Zlata Filipovic er bosnískur rithöfundur og dagbókar-skrifari. Sem ung stúlka bjó hún í Sarajevo en þá ríkti þar **stríðsástand**. Zlata hélt dagbók á árunum 1991–1993 á meðan stríðið í fyrrum Júgóslavíu stóð sem hæst. Stríðið hófst stuttu fyrir 11 ára afmælisdag hennar. Í dagbók sinni lýsir hún vel lífi barns í **stríðs-hrjáðri** borg. Þegar bókina kom út fékk hún mikla athygli og var þýdd á mörg tungumál. Zlata var kölluð Anna Frank frá Sarajevo.



Fædd: 3. desember 1980 í Sarajevo, Bosníu og Hersegóvínu.

Búseta: Flúði til Parísar með foreldrum sínum árið 1993.
Býr núna á Írlandi.

Nám: Mannfræðingur frá Oxford háskóla.

Starf: Rithöfundur og kvikmyndagerðarkona.

Dagbók Önnu Frank er önnur dagbók sem er skrifuð af ungri stúlku í miðju stríði. Saga Önnu Frank gerist í seinni heimstyrjöldinni og lýsir því hvernig fjölskylda Önnu er í felum. Í bókinni Söguskinnu er að finna brot og umfjöllun um Dagbók Önnu Frank.

Fleyg orð:

„Mér finnst eins og ekkert, enginn, muni lifa þessi ósköp af.“

„Dagbókin varð eitthvað meira en bara bók til að skrá niður hversdagslega hluti. Hún varð félagi minn og pappírinn var reiðubúinn að taka á móti og viðurkenna allt sem ég hafði frá að segja.“

[Zlata Filipovic, 1993, *Dagbók Zlötu – Barn á bernsku í Sarajevó*. Bls. 77]

Þriðjudagur 16. júní 1992

Kæra Mimmý.

Hver einasta rúða í húsinu okkar er brotin fyrir utan þær í herberginu mínu. Þetta gerðist þegar fallbyssuskot lenti á skartgripabúðinni hennar Zoku hérna á móti. Ég var ein inni. Mamma og pabbi voru niðri í garði að elda hádegismat og ég fór upp til að leggja á borð. Allt í einu heyrði ég ægilegan hvell og brothljóð. Ég varð mjög hrædd og ætlaði að hlaupa fram á gang en þá birtust pabbi og mamma í dyrunum. Þau föðmuðu mig að sér, lafmóð, áhyggjufull, náföl og löðursveitt. Svo hlupum við niður í kjallara vegna þess að við gátum átt von á fleiri skotum. Þegar ég uppgötvaði hvað hafði gerst fór ég að gráta. Ég hríðskalf.

Þau reyndu að róa mig en ég var ofsahrædd. Að lokum jafnaði ég mig samt. Þegar við förum aftur upp í íbúð voru gólfín þakin glerbrotum og rúðurnar mölbrotnar. Við fjarlægðum brotin og strengdum plast í gluggana. Við höfðum sloppið vel. Ég tók upp sprengjubrot og leifar af handsprengju, setti hvort tveggja í kassa og þakkaði guði fyrir að ég hafði verið stödd í eldhúsinu, annars hefði ég kannski ... HRYLLINGUR! Ég veit ekki hvað ég hef skrifað svona orð oft. HRYLLINGUR. Við erum búin að fá meira en nóg. Hryllingurinn hefur tekið völdin í lífi okkar. Kannski ættum við hérna í Sarajevo að kalla daginn „hrylling“ héðan í frá. Það væri viðeigandi.

Þín Zlata.

Eftir að seinni heimstyrjöldinni lauk þótti þjóðum heimsins nauðsynlegt að tryggja börnum aukna vernd. Gróf brot á réttindum barna í stríðinu staðfestu nauðsyn þess að einhvers konar sáttmáli væri til. Eftir margra ára umræður og heilmikla vinnu lá loks fyrir samningur um réttindi barna sem staðfestur var á þingi Sameinuðu þjóðanna árið 1989. Barnasáttmálinn varð að veruleika. Hann á að tryggja börnum ákveðna vernd og umönnun og styrkir stöðu þeirra í samfélaginu.

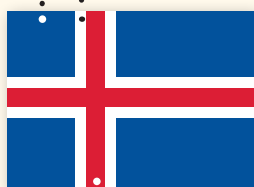
Anna Frank nefndi dagbókina sína Kitty. Zlata kallaði sína Mimmý. Hvað myndir þú kalla þína dagbók?

Virða öll ríki heims
Barnasáttmála
Sameinuðu þjóðanna?

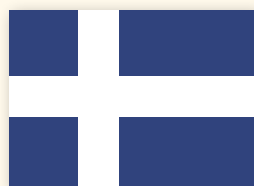
Ísland, gamla Ísland Ísland, gamla Ísland

fjallabláminn

jöklar



eldurinn í
iðrum landsins



Íslenski fáninn er tákn fyrir landið okkar, rétt eins og skjaldarmerkið. Áður fyrr gátu sjómenn t.d. séð frá hvaða landi skip kom eftir því hvaða fáni blakti á skipinu.

Fáninn hefur ekki alltaf verið eins og hann er í dag.

Talið er að fyrsti íslenski þjóðfáninn hafi orðið til í kringum árið 1809. Sá fáni var blár og með mynd af þremur þorskum uppi í vinstra horni. Þessi fáni var nú ekki mikið notaður og árið 1873 var kominn nýr þjóðfáni. Hann var blár með mynd af hvítum fálka. Í lok 19. aldar komu upp hugmyndir um að íslenski fáninn ætti að vera í samræmi við fána annarra kristinna þjóða, þ.e. hafa kross. Þá var hannaður fáni sem var blár grunnur með hvítum krossi.

Árið 1915 var ákveðið að íslenski þjóðfáninn ætti að vera heiðblár með mjallhvítum krossi og eldrauðum krossi innan í hvíta krossinum. Sá fáni er þjóðfáni okkar enn í dag.

Hvaða land á fána sem er hvítur grunnur og blár kross í miðjunni – öfugt við gamla íslenska fánann?

Finnið á netinu eða í bók mynd af gömlu fánunum sem voru með þorskum og fálka.

Skoðuðu þjóðfána annarra landa á netinu eða í bók. Hvað eiga margir fánar sameiginlegt? Hvaða fánar finnast þér flottir og af hverju? Ef þú værir þjóðhöfðingi í ímynduðu ríki, hvernig væri þjóðfáni þíns ríkis?



Hvað á landið að heita?

Flestir fá nafn stuttu eftir fæðingu og halda því nafni út ævina. En lönd eiga það til að breyta um nöfn. Ísland hefur til dæmis ekki alltaf heitið Ísland.

Víkingur sem hét Naddoddur kom til Íslands um miðja 9. öld. Þegar hann yfirgaf landið um haustið féll mikill snjór á fjöll. Því nefndi hann landið Snæland.

Snær þýðir snjór. Finnið fleiri orð sem þýða snjór. Hvað getið þið fundið mörg?

Á eftir Naddoddi kom sænskur maður til landsins og hann vildi að landið okkar hét Garðarshólmi. Það nafn var ekki alveg út í loftið því maðurinn hét Garðar Svavarsson og vildi nefna landið eftir sjálfum sér.

Fréttir um eyju í norðri bárust til Noregs og maður sem hét Flóki Vilgerðarson ákvað að finna þessa eyju. Hann var kallaður Hrafna-Flóki því hann átti þrjá hrafna sem hjálpuðu honum að rata til landsins. Sagan segir að hann hafi sent þá, einn af öðrum, af stað í leit að landi. Sá fyrsti flaug til baka til Noregs, næsti settist bara niður á skipið en sá þriðji flaug áfram og í átt að landinu okkar. Þegar Flóki hafði dvalið einn vetur á eyjunni gekk hann upp á fjall og horfði yfir fjörð sem var fullur af hafis. Þá ákvað hann að nefna landið Ísland.

Í dag kallar fólk landið ýmsum nöfnum, hálfgerðum gælunöfnum. Sem dæmi má nefna nöfn eins og Hrímgrund, Frón, skerið og klakinn.

Komu engar konur til Íslands í leit að landi fyrir sig og sína? Ég, víkingakvendið Grínhildur, nefni þessa eyju GRÍNHIÐLARHÓLMA!



Hvernig hljómaði nafn landsins ef þú hefðir nefnt það eftir þér?

Finnið eða búið til fleiri nöfn fyrir Ísland.

Stafsetningarsjónaukinn

Hv- og Kv- orð

Flestir bera stafina hv- og kv- fram á sama hátt og segja kv-.

Það getur þó valdið misskilningi því sum orð hafa mismunandi merkingu eftir því hvort þau eru skrifuð með hv- eða kv.

Dæmi: hvalir og kvalir

Það er því heppilegt að leggja merkingu hv- og kv- orða á minnið til að skrifa þau rétt.

Öll spurnarorð
eru skrifuð
með hv

hvað

hvaða

hvaðan

hvar

hvenær



hversu

hvernig

hver

hve

hví

hvort

hvílíkur

Hver kvað hvað
í kverinu?
Karlinn hvikaði
hvergi þegar kvikan
nálgaðist.
Það verður ekki liðið
að hvalir líði kvalir.

Tungufimi

Hér áður fyrr tíðkaðist svokallaður hv- framburður, aðallega á Suðurlandi. Þá voru orð borinn fram með hv- sem annars staðar voru með kv- hljóði. Æfðu þig að bera fram hv- orðin hér á eftir með hv- framburði.

Hvar er hvíti hvalurinn? Hver sáldraði hveitinu á hvunndagshetjuna?

Hvutti, hvutti komdu strax! Er kisa að hvæsa á þig?





Viltu spila?

Í þessum kafla er fjallað um:

- leiki og spil í bókmenntum og kvikmyndum.
- alls konar leiki fyrr og nú.
- fyrirmæli og leiðbeiningar.
- sagnorð.

Pú ert 'ann!

Það er fátt skemmtilegra en að taka þátt í líflegum leik eða spila fjörugt spil með fjölskyldunni og góðum félögum. Frá örófi alda hafa menn búið til leiki eða spil til að **styttu sér stundir**. Sumir leikir ná slíkum vinsældum að þeir eru spilaðir **kynslóð fram af kynslóð**. Gott dæmi um slíkan leik er fótbolti. Uppruna fótboltaleiksins má rekja um 2500 ár aftur í tímann, til Forn-Grikkja. Leikurinn hefur haldið vinsældum sínum og þróast fram á okkar daga. Nú er hann spilaður um allan heim af fólki á öllum aldri. Vinsældir hans eru slíkar að hann er orðinn að íþróttagrein þar sem bestu spilarar heims í karla- og kvennaflokkum keppa sín á milli.

Hvað merkir að
styttu sér stundir?
Hvað er átt við
með kynslóð fram
af kynslóð?

Fyrstu heimildir um leikinn fótbolta er líklega hægt að rekja til grískrar afþreyingar er kallaðist Harpaston. Leikurinn var sambland af fótbolta og ruðningi. Elstu vísun í fótbolta eins og við þekkjum hann er að finna í enskum heimildum frá 13. öld. Leikurinn var þá nokkuð frábrugðinn því sem þekktist í dag. Tekist var harkalega á um boltann og reglur ekki eins skýrar og í fótbolta nútímans. Leikurinn varð því oft blóðugur og endaði jafnvel með dauða leikmanna.

Leikreglur voru líklega ekki settar fyrir en um 1800 þegar leikurinn varð að vinsælli íþróttagrein í skólum á Englandi.



Látið hugann reika og skráið niður alla leiki eða spil sem ykkur detta í hug. Raðið öllum hugmyndum í flokka. T.d. hópleikir, hreyfileikir, boltaleikir, útileikir, spurningaleikir, spil, þrautalausnir, borðspil. Hengið leikjasafnið á áberandi stað í skólastofunni.



Rommí!

Að grípa í spil er góð skemmtun. Sum spil eru ósköp einföld og lærast fljótt en önnur eru flóknari og **krefjast** þess að leikmaður þekki leikreglur inn og út. Þá koma leiðbeiningar sér vel.

Hér með er ykkur boðið að eyða þessari kennslustund í að spila á spil. Engar bækur, engin fallbeyging, ekkert um ng og nk regluna og alls engin ritun. Bara spilamennska! Skiptið í heppilega hópa, lesið leiðbeiningarnar um Rommí og spilið!

Uppruna spilastokksins má rekja til Kína. Elstu heimildir um að spilað hafi verið á spil eru frá 9. öld. Spilastokkurinn kom til Evrópu á 14. öld.

STOPP!

Stoppið þessa kennslubók!



DRÖZTAN

Stopp!!!
Augnablik, kæru börn.
Flýtið ykkur hægt. Ekki ana svona
áfram. Ég stend á öndinni við að
reyna að halda í við ykkur.
Ég má til með að trufla ykkur því
nú er tilvalið að rifja upp allt sem
vita þarf um sagnorð.



Við köllum þau
STUÐ-orð,
Málfróður.



Já, einmitt!
Þessi sem segja okkur
frá því sem er að gerast og
því sem einhver gerir. Þið
munið: að spila, að kasta,
að skipta, að draga,
að vinna, að tapa.



Og ekki gleyma að sagnorðin
eru eins og kamelljónið hérna,
stöðugt að dulbúa sig. Þau geta
nefnilega staðið í nafnhætti, nútíð og þátíð
og stundum meira að segja í boðhætti.
Sko: Ég **stend** í dag en ég **stóð** í gær
og svo er mikilvægt að **standa** jafnt
í báða fætur. Já, **stattu** með sjálfum þér!
En farið nú að spila lömbin mín.

Leikjasmiðir í fullu starfi

Það virðist ótrúlegt en fólk um allan heim hefur það að **atvinnu** að hanna, semja og búa til leiki og spil. Sumir **sérhæfa** sig í að búa til borðspil. Einhverjir einbeita sér að því að semja hlutverkaleiki eða tölvuleiki. Enn aðrir setja saman ratleiki eða ráðgátuleiki. Þetta fólk býr til **afþreyingu**, skemmtun og leikreglur fyrir okkur hin. Sem er aldeilis hreint frábært. En þar með er ekki sagt að þú getir ekki búið til þinn eigin leik eða spil. Því veistu, það geta nefnilega allir verið leikjasmiðir.



Til dæmis þú!



Lífshættulegir leikir

Allt sem þarf til að verða leikjasmiður er **slatti** af hugmyndaflugi og **skvetta** af spilagleði. Þetta hafa skáldsagnahöfundar oft sannað með því að bæta inn í sögur sínar æsispennandi viðureignum er tengjast spilamennsku eða leikjum. Oftast nær er um að ræða baráttu upp á líf og dauða þar sem líf aðalpersóna **hanga á bláþræði** og atburðarásin fær lesandann til að naga neglur sínar og fletta blaðsíðum með skjálfta í fingrum. Og þakka fyrir í huganum að mest spennandi leikur skólafélaganna sé Lögga og bófi. Já, **skáldin** eru oft finustu leikjasmiðir. Skoðum dæmi.

Í fyrstu bókinni af þremur sem kenndar eru við Hungurleikana kynnumst við unglingsstúlkunni Katniss. Hún býr í Tólfta umdæmi í ríkinu Panem. Á hverju ári skipa yfirvöld í höfuðborginni Kapítól umdæmunum tólf að senda einn strák og eina stelpu til að keppa á Hungurleikunum. Reglur leikanna eru einfaldar – það er spilað upp á líf og dauða og sá sigrar sem heldur lífi.

Litla systir Katniss er valin til að keppa fyrir umdæmið. Katniss býðst til að taka þátt í stað hennar. Hún er því send til höfuðborgarinnar ásamt bakarasyntinum Peta. Þar þurfa þau að berjast fyrir lífi sínu á leikvangi leikjasmiðanna í Kapítól.

Adrenalínið flæðir um líkamann og ég fleygi bakpokanum upp á aðra öxlina og hleyp eins og fætur toga í áttina að skóginum. Ég heyri hvin þegar hnífsblaðið nálgast og kippi bakpokanum ósjálfrátt upp til að verja höfuðið.

Hnífurinn stingst í bakpokann. Nú er ég búin að koma báðum ólunum upp á axlirnar og hleyp að trjánum. Ég veit einhverra hluta vegna að stúlkan veitir mér ekki eftirför. Veit að hún snýr sér aftur að Nægtarhorninu áður en allt það besta er horfið. Ég get ekki varist brosi.

Takk fyrir hnífinn, hugsa ég.

Ég sný mér snöggvast við í skógarjaðrinum til að renna augum yfir blóðvöllinn. Ein tólf framlög berjast uppi við hornið. Nokkur liggja nú þegar dauð á jörðinni. Þau sem lögðu á flóttu hverfa á milli trjánna eða niður í hyldýpið hinum megin við völinn. Ég hleyp áfram

þangað til skógurinn felur mig fyrir hinum framlögunum en hægi þá ferðina og fer að skokka á jöfnum hraða sem ég veit að ég get haldið talsverða stund. Næstu klukkustundir skipti ég á milli þess að skokka og ganga, reyni að komast eins langt frá keppinautunum og ég frekast get. Ég missti brauðið í handalögmálunum við strákinn úr Níunda umdæmi en tókst að troða plastdúknum upp í ermina svo að ég brýt hann snyrtilega saman á göngunni og sting honum í vasann. Ég losa líka hnífinn – þetta er afbragðs hnífur með löngu, beittu blaði, skarðtenntur uppi við skaftið, prýðilegur til að saga í gegnum hitt og þetta – og sting honum í beltið. Ég þori ekki enn að stansa til að skoða ofan í bakpokann. Ég held bara áfram og staldra ekki við nema til að gá hvort einhver elti mig.



Ræðið saman!
Gætu svona leikar átt sér
stað í raunveruleikanum?
Af hverju? Af hverju ekki?



Nei, heyrðu mig nú!
Fæ ég ekki að lesa meira?
Þetta var rétt að verða spennandi!
Hvað verður um þessa Katniss?
Hver var þessi stúlka sem kastaði
hnífnum? Af hverju eru þessir krakkar
að berjast og hlaupa um skóginn eins
og vitleysingar? Hver er að elta
Katniss? Arrrg, of mörgum spurningum
ósvarað. Ætla að drífa mig
á bókasafnið. Bless!

Ævintýraleg hlutverkaspil og brjáluð borðspil

Hlutverkaspil eiga rætur að rekja til ársins 1974 þegar fyrsta spilið af þeirri tegund, Drekar og **dýflissur**, kom á markað. Hlutverkaspil eru einnig stundum kölluð spunaspil. Slíkt spil gera spilara kleift að lifa sig inn í ævintýri líkt og um raunverulega atburði sé að ræða. Til að spila þannig spil þarf a.m.k. tvo spilara auk stjórnanda. Stjórnandi spilar stórt hlutverk í spilin. Hann er sögumaður, stýrir söguþræðinum og ákveður hvaða **afleiðingar** hljóta af **gjörðum** spilara. Einnig sér hann um að allir spilarar fari eftir reglum leiksins. Spilararnir nýta sína eigin söguhetju í spilin. Oft og tíðum er sú söguhetja mótuð af spilurunum sjálfum. Hetjurnar berjast, leysa þrautir, öðlast margs konar reynslu, stig og hæfileika sem hjálpa þeim að lifa spilið af.



Borðspil er heiti yfir leiki þar sem notast er við sérstakt spilaborð og ýmsa smáhluti eins og peð, spjöld og teninga. Borðspil byggja ýmist á **slembni**, **kænsku**, **visku**, samvinnu eða blöndu af þessum þáttum. Spilarar vinna að því að sigra aðra spilara með því að safna stigum, ná ákveðnum stað á spila-
borðinu eða **sanka að sér** ákveðnum fjölda af smáhlutum. Borðspilum fylgja nákvæmar leikreglur sem spilarar eiga að fylgja. Elstu borðspilin sem vitað er um eru frá því um 3000 fyrir Krist.

Dæmi um borðspil eru skák, mylla, Lúdó, Sequence, Monopoly og Catan.

Hvaða borðspil þekkir þú?
Hvert er þitt uppáhalds
borðspil? Af hverju?
Hvaða borðspil þykir þér
leiðinlegast að spila?
Af hverju?

Kvikmyndagerðarfólk hefur einnig fundið hjá sér þörf fyrir að nota spil í myndum sínum. Enda ekki skrítið. Spilamennska getur svo sannarlega verið uppspretta ótrúlegra ævintýra eins og eftirfarandi dæmi sanna.

ASTRÓPÍA er íslensk kvikmynd frá árinu 2007. Þar er sagt frá hópi vinalegra **nörda** sem koma reglulega saman og spila hlutverkaspil af miklum móð. Ævintýrin í hlutverkaspilum geta **varað** allt frá nokkrum klukkutímum upp í margra daga, jafnvel vikna skemmtun.

Í kvikmyndinni JUMANJI frá árinu 1996 segir frá systkinunum Judy og Peter sem finna dularfullt borðspil í gömlu húsi þar sem þau dvelja. Þegar þau hefja spilið hitta þau fyrir Alan nokkurn Parrish sem hefur verið fastur í spilinum í marga áratugi, allt frá því hann spilaði það sem ungur drengur. Judy og Peter verða að halda spilamennskunni áfram til þess að leysa Alan úr **prísundinni**, jafnvel þó það þýði að þau verði að sigrast á hryllilegum risaskordýrum, brjáluðum öpum og lífshættulegum nashyrningum.



Ert þú nörd á einhverju sviði? Hverju?
Á hvaða sviði myndir þú vilja vera nörd?

Nörd

Orðið nörd er karlkyns nafnorð.

Orðið í fleirtölu er: nördar.

Orðið er tökuorð úr ensku.

Orðið merkir ákaft áhugafólk eða sá eða sú sem hefur sérlega mikinn áhuga á og/eða þekkingu á ákveðnu efni.

Nefnið fleiri kvikmyndir eða sjónvarpsætti þar sem spil eða leikir koma við sögu.



Veljið A eða B – Semjið hlutverkaspil **eða** búið til borðspil.



A Hlutverkaspil – Gátlisti

- Hugstormið um söguvið og varpið fram hugmyndum að söguþræði.
Hvar gerist ævintýrið ykkar? Hvernig er umhverfið? Hvernig verur eru leyfðar í ævintýrinu?
- Veljið nokkra nemendur sem eiga að gegna hlutverki sögumanna. Þeir hefjast handa við að fylla inn í atburðarásina, semja ævintýrið.
 - Hafið í huga töluna sex. Á teningi eru sex hliðar og teningur er oft notaður í hlutverkaspilum til að ákvarða stefnu leiksins. Því er gott að gera alltaf ráð fyrir sex möguleikum í öllum aðstæðum.
Dæmi: Foringinn ávarpar leikmenn og skipar þeim að fella vopn. Söguhetjurnar (teningi kastað og talan ákvarðar hvað gerist) . . . 1 – fella vopn og . . . 2 – taka á rás og . . . 3 – Sinita (leikmaður) notar mátt sinn og . . . o.s.frv.
- Aðrir í hópnum eiga að hanna og móta sínar söguhetjur.
 - Teiknið, lýsið nákvæmlega eða finnið mynd af söguhetjunni.
 - Tiltakið: Nafn, útlit, fatnað, vopn, græjur og hæfileika.
- Leikið spilið.



B Borðspil – Gátlisti

- Hugstormið um spilið.
 - Um hvað fjallar spilið?
 - Hversu margir leikmenn geta spilað í einu? Er hægt að spila í liðum?
 - Reynir það á heppni, kænsku, visku . . .
 - Hvernig á spilaborðið að líta út?
 - Hvernig komast spilarar áfram? Teningur, spjöld, hindranir, stig . . .
 - Hvernig vinnur maður spilið?
 - Semja leiðbeiningar. (Sjá leiðbeiningar með spilinum Rommí.)
 - Finnið nafn á spilið.
- Skiptið með ykkur verkum og hannið og búið til:

➤ Spilaborð. ➤ Það sem eiga að tákna spilara/lið.	➤ Spilaspjöld. ➤ Annað sem við á. Spilið spilið.
--	---

Útileikir í 1000 ár

Á landnámsöld var knattleikur vinsæll útileikur á Íslandi. Leikurinn var spilaður á grasi eða á svelli og svipaði líklega nokkuð til íshokki og jafnvel hafnarbolta. Notast var við trékylfu, svokallað knatttré, og bolta. Boltann átti að slá með knatttrénu en hann mátti líka taka með höndum og kasta. Keppt var í liðum, tveir úr hvoru í senn. Leikurinn var vinsæll jafnt hjá börnum sem fullorðnum. Ekki hafa varðveist nákvæmar leikreglur um knattleikinn en hér er ágæt lýsing á því sem fór fram í leiknum. Lýsingu þessa er að finna í hinni fornu Egils sögu.

Á veturna voru oft knattleikir í Borgarfirði þar sem fólk úr sveitinni kom saman.

Eitt sinn, þegar Egill var á sjöunda vetri, var fjölmennur knattleikur á Hvítárvöllum. Menn komu víða að og var körlunum skipt í lið en strákunum í sveitinni í önnur lið.

Egill var kappsamur og fljótur að reiðast og því kenndu menn sonum sínum að vægja fyrir honum í leik. Hann átti að keppa við strák sem hét Grímur og var nokkru eldri, 10 eða 11 vetra. Grímur var sterkari en Egill og fór illa með hann. Þá reiddist Egill og barði hann með knatttrénu en Grímur sneri hann niður og kvaðst mundi meiða hann ef hann kynni sig ekki. Þegar Egill komst á fætur gekk hann úr leiknum en vinir Gríms æptu að honum.

Egill fór til vinar síns, Þórðar Granasonar og sagði honum frá þessu. „Ég skal fara með þér og skulum við hefna fyrir þetta,“ sagði Þórður og rétti Agli öxi.



Þeir gengu aftur á leikvöllinn. Grímur hafði þá gripið knöttinn og rak hann á undan sér. Egill hljóp að Grími og rak öxina í höfuð honum, alveg inn í heila. Þeir Þórður gengu síðan brott til Skalla-Gríms og liðsmanna hans. Þá hlupu aðstandendur beggja til vopna og varð þetta upphaf fjandskapar milli fjölskyldna Egils og Gríms.

Þegar Egill kom heim lét faðir hans sér fátt um finnast en móðir hans sagði að hann væri víkingsefni og spáði því að hann myndi eignast herskip þegar hann hefði aldur til. Þá kvað Egill þessa vísu:

**Það mælti mín móðir
að mér skyldi kaupa
fley og fagrar árar,
fara á brott með víkingum,
standa uppi í stafni,
stýra dýrum knerri,
halda svo til hafnar,
höggva mann og annan.**

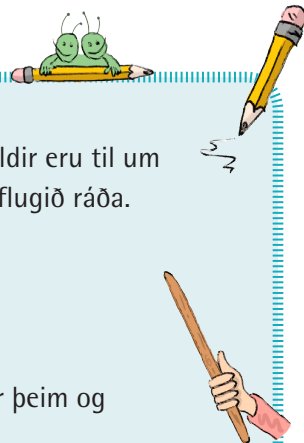


Þetta er nú ekki beint skólabókardæmi um góða íþróttamannslega framkomu. En þessi strákskratti er ákveðinn, hann má eiga það.

Egils saga Skalla-Grímssonar er eldgömul. Hún er sennilega skrifuð á 13. öld og enginn veit með vissu hver höfundur hennar er. Marga grunar þó að sjálfur Snorri Sturluson hafi komið nálægt ritun hennar. Sagan er nokkurs konar ævisaga en hvort allir atburðir hafi í raun átt sér stað er erfitt að segja til um. Margt af því sem gerist í sögunni er hreint út sagt ótrúlegt. Egla segir frá ævi og ævintýrum Egils Skalla-Grímssonar. Sagan hefst þegar Skalla-Grímur, faðir Egils, flýr Noreg og gerist landnámsmaður á Íslandi. Hann sest að í Borgarfirði og elur þar upp son sinn Egil. Egill er enginn **fyrirmyndardrengur**, er **ódæll** og **fyrirferðamikill**. Hann gerist víkingur og **herjar** um alla Norður Evrópu. Samskipti Egils og nokkurra Noregskonunga eru **stormasöm** og hann á í sífelldum **útitöðum** við mann og annan.

Knattleikur

Búið til leikreglur um knattleik. Þar sem engar nákvæmar heimildir eru til um hvernig knattleikurinn var spilaður þá látið endilega hugmyndaflugið ráða. Hversu margir mega vera í hvoru liði? Hvernig fer leikurinn fram? Hvað þarf til að vinna leikinn? Kynnið leikreglurnar fyrir bekkjarfélögum. Bekkurinn velur svo þær leikreglur sem þykja lofa góðu, fer eftir þeim og setur upp knattleik á skólalóðinni eða í íþróttahúsinu.



Hver er þinn
uppáhalds
útileikur?
Af hverju?

Stafsetningarsjónaukinn

Upprifjun

Um stóran og lítinn staf

Við skrifum stóran staf:

- **í upphafi málsgreina:**
Einu sinni var ...
- **í sérnöfnum:** Markús, Nína,
Snati og Dimma
- **í nöfnum á löndum,**
stöðum og götum: Ísland,
Hekla, Laugarvegur
- **í þjóðaheitum:** Íslendingar, Bretar
- **í nöfnum fyrirtækja,**
fréttablaða og félaga.
- **þegar við skeytum orði fram-**
an við sérnafn: Langi-Mangi,
Tyrkja-Gudda.

Við skrifum lítinn staf í nöfnum:

- **daga:** laugardagur, sunnudagur
- **mánaða:** júlí, september
- **hátíða:** páskar, jól, hvítasunna
- **námsgreina:** íþóttir,
samfélagsfræði
- **í málalaheitum:** íslenska, enska,
danska, þýska
- **í viðurnefnum:** Leifur heppni,
Auður djúpúðga

Einfaldur eða tvöfaldur samhljóði

Þegar tveir samhljóðar standa hlið við hlið kallast það **tvöfaldur samhljóði**.

Dæmi: kyssa, hoppa, ekki, uppi

Oft getur reynst erfitt að vita hvort skrifa eigi einfaldan eða tvöfaldan samhljóða.

Þá er gott að huga að framburði.

Á undan tvöföldum samhljóða er stutt
sérhljóð: veggur (stutt e = langt g)

Á undan einföldum samhljóða er langt
sérhljóð: vegur (langt e = stutt g)

Sérhljóðar

a, á, e, é, í, í, o, u, ú, y, ý, ö

Samhljóðar

b, d, ð, f, g, h, j, k, l, m, n, p, r,
s, t, v, x, þ

Reglan um ng og nk

Á undan ng og nk er skrifaður **grannur sérhljóði** þótt framburður gefi annað til kynna.

Dæmi: banki, fangi, drengur, engi, spöng, þungur, syngja

Á reglunni eru þó nokkrar undantekningar. Skrifa skal ó og æ í samræmi við framburð.

Dæmi: frænka, kónguló, vængur, kóngur

Grannir sérhljóðar
a, e, i, o, u, y, ö

Breiðir sérhljóðar
au, á, í, ei, ey, ý, ó, ú, æ

N og NN í endingu orða

Minn og mín reglan

Oft er erfitt að vita hvort skrifa á N eða NN í endingu orða. Þá er heppilegt að kunna **minn** og **mín** regluna.

Reglan er einföld. Hjálparorðunum **minn** og **mín** er bætt aftan við orð.

Ef hjálparorðið ber NN þá gildir það sama um orðið.

Ef hjálparorðið ber N þá á hið sama við um orðið.

Dæmi: skólinn **minn**, taskan **mín**, pakkarnir **mínir**,
bækurnar **mínar**.

mín (í - hljóð) = n
minn (i - hljóð) = nn

Hjálparorðin beygjast í föllum líkt og nafnorð.

ET	Ft
nf.mín	mínar
þf.mína	mínar
þgf. minni	mínum
ef.minnar	minna
nf.minn	mínir
þf.minn	mína
þgf. mínum	mínum
ef.míns	minna



Að leiðarlokum ...



Þá er þessu ferðalagi okkar um tungumálið lokið að sinni. Það má nú hreinlega segja að við höfum farið saman út í geim og aftur heim í þessari bók og skoðað margt þar á milli. Ég vona, minn námsfúsi nemi, að saman muni okkur takast að vinna orrustuna um íslenskuna. Að hugsa sér ef hún tapaðist! Nei ansans nei, við endum ekki vegferð okkar á svartsýnisrausi. Heldur skulum horfa hnarreist fram á veginn. Fram til sigurs unga þjóð! Já, hmm, nú ætlum við Tungulipur að bregða okkur í göngutúr. Við hlökkum til að hitta þig síðar.

Voff



Argandi, gargandi snilld!

Nú höfum við saman lesið tvær bækur 👍

og mikið svakalega er ég ánægð með
frammistöðu mína. 😊

Svo verð ég nú að segja að þið eruð bara
nokkuð skemmtilegur hópur 😊.

Það er ekki laust við að ég muni sakna ykkar 😭

En við munum klárlega hittast aftur 😄.

Það er ekki spurning. Sko ég get nú sagt ykk ...

bíðið aðeins ... smá truflun – því ég er að útskýra

fyrir útgefanda mínum að svona tilfinningatákn eru

alveg hreint málið í dag til að skrifleg skilaboð misskiljist ekki

😳. Já, hvar var ég? Jæja, það skiptir ekki öllu.

Njótið lífsins, trippin mín og ekki gleyma að vera góð hvert

við annað. Sjáumst. 😊 YOLO!



Komdu nú með góða
íslenska þýðingu
á YOLO
(You only live once).

Heimildir

- Almanak Háskólans. *Tunglferðirnar*. <http://www.almanak.hi.is/tunglfer.html> sótt 20.11.2015
- Birgitta Elín Hassell og Marta Hlín Magnadóttir. 2012. *Rökkurhæðir – Kristófer*. Bókabeitan. Reykjavík.
- Brynhildur Þórarinsdóttir (endursögn). 2015. *Egils saga*. Námsgagnastofnun. Reykjavík.
- Gerður Kristný. 2015. *Dúkka*. Mál og menning. Reykjavík.
- Gunnar Helgason. 2012. *Aukaspyrna á Akureyri*. Mál og menning. Reykjavík.
- H.G. Wells. 2010. *Innrásin frá Mars*. Endursögn og þýðing Friðriks Erlingssonar. Námsgagnastofnun.
- Hildur Knútsdóttir. 2015. *Vetrarfrí*. Forlagið, Reykjavík.
- Ingibjörg Jónsdóttir. *Sé tunglið allt úr tómum osti*. http://timarit.is/view_page_init.jsp?pageId=4625698 sótt 17.11.2015.
- Jóhannes úr Kötlum. *Jólasveinarnir*. <http://johannes.is/?s=j%C3%B3lasveinar> sótt 10.10.2015.
- Jónas Hallgrímsson. *Buxur, vesti, brók og skór*. <http://laekur.kopavogur.is/media/songbok/Ferskeytlur.pdf> sótt 03.11.2015.
- Julien Neel. 2013. *Lóa – Grafarþögn*. Froskur útgáfa, Reykjavík
- Peter Madsen. 2014. *Goðheimar 5: Förin til Útgarda-Loka*. Iðunn, Reykjavík.
- Rachel Renée Russell. 2014. *Leyndarmál Lindu*. Tindur bókaútgáfa.
- René Goscinny og Albert Uderzo. 2014. *Ástríkur og víkingarnir*. Froskur útgáfa, Reykjavík.
- ruv.is *Vísindavarp Ævars* þáttur 05 af 52 Sprengju-Kata. Upplýsingar úr viðtali nýttar í kaflanum um fyrirmyndir.
- Sigrún Haraldsdóttir. *Hvítir veggir*. Bókaútgáfan Hólar. 2015.
- Snæbjörn Ragnarsson. *Miðgarðsormurinn*. <http://www.darklyrics.com/lyrics/sklmld/brnloka.html#6> sótt 29.10.2015.
- Suzanne Collins. 2012. *Hungurleikarnir*. JPV. Reykjavík
- Timarit.is. *Fanga- og flaggleikur*. Fálkinn. 42tbl. 10 árg. Sótt 24.10.2015 af <http://timarit.is>
- Valgeir Guðjónsson. *Astraltertugubb*. <http://www.guitarparty.com/is/song/ufo/> sótt 14.11.2015.
- Vatnsenda-Rósa (Rósa Guðmundsdóttir). *Vísur Vatnsenda-Rósu*. <http://www.guitarparty.com/is/song/visur-vatnsenda-rosu/> sótt 28.10.2015.
- Vefritið Blær. Útgáfa 10, 17.12 – 13.01. *Sævar Helgi Bragason opnar stjörnuheiminn fyrir sjálfum sér og öðrum*. <http://blaer.is/grein/stjornufradingur> sótt 30.9.2015
- Vilhelm Anton Jónsson og Sævar Helgi Bragason. 2015. *Vísindabók Villa*. Geimurinn og geimferðir. J.P.V. útgáfa, Reykjavík.
- Zlata Filipovich. 1994. *Dagbók Zlötú – Barn án bernsku í Sarajevó*. Vaka-Helgafell. Reykjavík.
- Þorgrímur Þráinsson. 2007. *Tár, bros og takkaskór*. Vaka Helgafell / Edda útgáfa hf., Reykjavík.
- Ævar Þór Benediktsson. 2014. *Þín eigin þjóðsaga*. Mál og menning, Reykjavík.

Myndalisti

Shutterstock:

Bls. 10-11: Jiri Hera, 12: Ye Liew, 13: Mark Greiner, 14–15, 34–35, 58–59, 90–91 : totallypic (þessi ljósari)
FoxStockimage (þessi dekkri) 19: x9626, 21 efri: Omniart, neðri: Russell Shivery, 24: á eftir að velja,
28: Jacek Chabraszewski, 32: MSSA, 36: adike, 40: lassedesignen, 46–47: Janex Volmajer, 49: Stefan
Holm, 61: Julien Tromeur, 62: cobalt88, 63 efri: Pichugin Dmitry, neðri: Fedor Selivanov, 68: VectorShots,
70: Denis Cristo, 72: solarseven, 74 efri: DutchScenery, neðri: PaulPaladin, 89: Africa Studio, 108: urbans,
109: Utd. STUDIO, 112 efri: Malachy666, neðri: Tatiana Popova, 114: Christos Georghiou, 117:
karelnoppe,

Skrá yfir ljósmyndir og rétthafa annars myndefnis:

7 Wikimedia, ljósmyndari: Sophie Delar
12 Birtist fyrst í tímariti 1886 – höf. ókunnugur
14, 16, 35, 46, 60, 91 Birt með leyfi Forlagsins
27 Árnastofnun – úr skinnhandriti
34 Birt með leyfi Bókabeitunnar
44 efst: Wikimedia, önnur og þriðja og neðsta: Wikipedia
48 NASA
53 efst: GettyImages/Nordicphotos önnur og þriðja: NASA
55 NASA
56 Ljósmyndari: Snorri Þór Tryggvason
58 Námsgagnastofnun
64 Ingi Jensson
66–67 Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson
70 Ísold Ellingsen Davíðsdótti
88 Ljósmyndari: Kristinn Ingvarsson
101 Birt með leyfi Bókaútgáfunnar Tinds
102 Ljósmyndari: Eddie Mulholland
115 Birt með leyfi Ingvars Þórðarsonar

ORÐSPOR 2

íslenska fyrir miðstig grunnskóla

ISBN: 978-9979-0-2059-2

© 2015 Höfundar og réttahafar texta

© 2015 Ása Marin Hafsteinsdóttir, Kristjana Friðbjörnsdóttir

© 2015 Teikningar: Bergrún Íris Sævarsdóttir

Lista yfir höfunda, réttahafa texta og ljósmynda er að finna
aftast í bókinni.

Ritstjórar: Arna Guðríður Sigurðardóttir og Sigríður Wöhler

Faglegur yfirllestur: Edda Pétursdóttir

Málfarslestur: Ingólfur Steinsson

1. útgáfa 2016

Menntamálastofnun Kópavogi

Hönnun og umbrot: Menntamálastofnun

Prentvinnsla: Ísafoldarprentsmiðja ehf. – Umhverfissvottuð prentsmiðja

Bók þessa má eigi afrita með neinum hætti, svo sem með
ljósmyndun, prentun, hljóðritun eða á annan sambærilegan hátt,
að hluta til eða í heild, án skriflegs leyfis útgefanda.



Talaðu!
Hlustaðu!
Lestu!

ORÐSPOR

2

Íslenska fyrir miðstig grunnskóla

Ágæti nemandi

Orðspor er bók fyrir þig. Hlutverk hennar er að hjálpa þér að bæta kunnáttu þína og færni til að tjá þig bæði munnlega og skriflega í íslensku. Ef þú leggur þig fram um að lesa, skilja, þjálfra og ræða um það sem stendur í bókinni munt þú njóta þess bæði vel og lengi.

Þú þjálfar heilann, lærir um netspor, fræðist um geiminn, skoðar myndasögur, lest ljóð og spilar á spil. Þú þjálfast í framsögn, tjáningu og hlustun. Auk þess eflist þú í lestri og ritun.

Megi máttur tungumálsins ávallt vera með þér!

Orðspor er heildstætt námsefni í íslensku fyrir miðstig.

Höfundar eru Ása Marin Hafsteinsdóttir og Kristjana Friðbjörnsdóttir, báðar með langa reynslu af kennslu í grunnskólum. Þar að auki eru þær rithöfundar og hafa skrifað fyrir börn og fullorðna, ljóð og skáldsögur.

ISBN 978-9979-0-2059-2



9 789979 020592

40084

m
MENNTAMÁLASTOFNUN

