



HLJÓÐ - LEIKHÚSIÐ

Búum til sögu - Hlustum á sögu

Rannveig Björk Porkelsdóttir

EFNISYFIRLIT

FORMÁLI	2
Búum til sögu	3
Hlustum á sögu	3
SAGA 1	4
Risinn sem stjórnaði veðrinu.	4
Kennsluverkefni með sögunni Risinn sem stjórnaði veðrinu	6
SAGA 2	8
Úlfur.	8
Kennsluverkefni með sögunni um Úlf	12
SAGA 3	14
Kolur litli.	14
Kennsluverkefni með sögunni um Kol litla	16
SAGA 4	18
Kópurinn Georg	18
Kennsluverkefni með sögunni um kópinn Georg.	21
SAGA 5	23
Arnar og dýrin í Afríku	23
Kennsluverkefni með sögunni um Arnar og dýrin í Afríku	26
Kennsluleiðbeiningar með þjóðsögum	28
Vinnukonan og biskupsfrú í Skálholti – Kennsluverkefni	29
Jón og tröllskessan – Kennsluverkefni	32
Malaðu hvorki malt né salt – Kennsluverkefni	35
Prestsdóttirin úr Þingeyjarsýslu – Kennsluverkefni	38
Þórdís þrjúska – Kennsluverkefni.	41
Lýsing kennsluaðferða	43
Stuttmyndagerð	45

Hljóðleikhúsið

ISBN 978-9979-0-2662-4

© 2009 Rannveig Björk Porkelsdóttir
Ritstjóri: Ingólfur Steinsson

1. útgáfa 2009
2. útgáfa 2021
Menntamálastofnun
Kópavogi

Umbrot: Menntamálastofnun

Rannveig Björk Þorkelsdóttir

HLJÓÐLEIKHÚSIÐ

BÚUM TIL SÖGU
HLUSTUM Á SÖGU



MENNTAMÁLASTOFNUN

FORMÁLI

Hugmyndin að Hljóðleikhúsi: *Búum til sögu* varð til á leiklistarnámskeiði í Bretlandi fyrir nokkrum árum. Jo Daykin frá Skólaútvarpi BBC kenndi mér og fleirum hvernig hægt væri að nota útvarpið og upptökur af sögum í kennslu.

Sögurnar hér á eftir eru sérstaklega samdar með hljóðleikhús í huga. Allir grunnskólanemendur eiga að fá tækifæri til þess að vinna með aðferðir leiklistar í almennu skólastarfi, bæði í verkefnum sem byggjast á námsefni og verkefnum sem hafa það markmið að byggja upp sjálfsmynd nemenda og þjálfa þá í lífsleikni.

Í Hljóðleikhúsi þjálfast nemendur í því að kanna hljóðheiminn, rannsaka, flokka, velja og hafa stjórn á hljóðum frá mismunandi hljóðgjöfum. Í gegnum leiklist fá nemendur tækifæri til þess að setja sig í spor annarra og prófa sig áfram með mismunandi tjáningarform, hegðun og lausnir í öruggu umhverfi í skólanum. Hún styður nemandann í að tjá, móta og miðla hugmyndum sínum og tilfinningum. Leiklist reynir auk þess stöðugt á samvinnu, samskipti, sköpun, tungumál, tjáningu, gagnrýna hugsun, líkams- og raddbeitingu. (Aðalnámskrá grunnskóla, 2013).

Í *Búum til sögu* þurfa nemendur sjálfir að búa til leikhljóðin í sögunni. Þeir fá að skapa sín eigin hljóð og nota til þess ímyndunaraflið og ákveða þannig hvernig þeir vilja að sagan þróist. Nemendur læra að taka eftir, þeir læra að búa til og skapa sína eigin sögu út frá textanum sem lesinn er. Við hljóðsköpun verða líka til persónur og hreyfingar.

Ég vil þakka nemendum Háteigsskóla fyrir aðstoðina og þeim fjölmörgu leikskólabörnum sem lögðu Hljóðleikhúsinu lið. Sonum mínum og eiginmanni færi ég bestu þakkir fyrir hugmyndir og góðar ábendingar.

Rannveig Björk Þorkelsdóttir

Búum til sögu

Ferlið: Sagan sem verður fyrir valinu er lesin. Um hvað er hún? Hvað vantar? Er hægt að búa til hljóð? Hvernig hljóð? Nemendur fá að búa til þau hljóð sem þarf í söguna. Þeir semja þá tónlist sem á að flytja á undan og á eftir. Einnig eru búnar til og æfðar hreyfingar. Nemendur setja sig í spor persónanna og búa til leikferli. Nemendur leika söguna með tilheyrandi hljóðum.

Staður: Bekkjarstofa eða salur.

Tími: Hver saga tekur að minnsta kosti 40 mínútur en tvær kennslustundir eru æskilegar. Takið söguna upp með hljóðum. Hlustið.

Námsmat: Tal og hlustun. Hversu vel hlustar nemandinn á hugmyndir annarra? Finnst honum erfitt að tjá sig út frá sögunni eða koma með lausnir? Hafa nemendur tileinkað sér ný orð sem notuð eru í sögunni? Fer nemandinn eftir því sem við hann er sagt?

Hlustum á sögu

Hlustum á sögu er sams konar hugmynd og *Búum til sögu* nema að hér þurfa nemendur að hlusta og greina leikhljóðin sem koma fyrir í sögunni. Þá er sagan á hljóðskrá og kennsluverkefni fyrir kennara fylgja með. Einnig er hægt að lesa söguna. *Hlustum á sögu* reynir aðallega á hlustun og leik en *Búum til sögu* á sköpun, hlustun og leik.

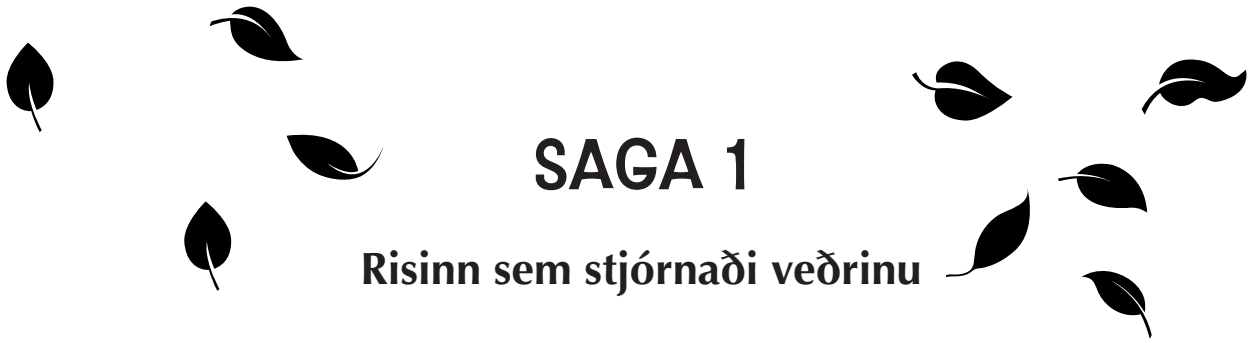
Staður: Bekkjarstofa eða salur.

Hljóðupptökuforrit: Hljóðin eru tekin upp í gegnum upptökuforrit sem búnin eru mörgum rásum og hægt að klippa til tal og hljóð. Hljóðupptökuforrit sem sækja má frítt á netinu eru t.d.

Audacity <https://www.audacityteam.org/download/>

Ancor www.anchor.fm

SoundCloud www.soundcloud.com



SAGA 1

Risinn sem stjórnaði veðrinu

Einu sinni, langt í burtu, var lítið þorp í pínulitlu héraði. Þetta þorp var svo sem ekkert sérstakt, nema hvað veðrið var alltaf að breytast. Stundum var glaðasólskin og dúnalogn svo heyra mátti í ♪ **fuglunum syngja** og í ♪ **öndunum kvaka** á tjörninni. En stundum skall á vonskuveður með ♪ **stormi** og ♪ **grenjandi rigningu** og þá ♪ **hvein í laufblöðum** trjáanna. Þegar það gerðist sagði fólkið í þorpinu að nú væri risinn í vondu skapi.

Þannig var að risi einn, sem bjó í grennd við þorpið, átti nokkurs konar galdraskífu sem hann gat snúið og með því breytti hann veðrinu. Alltaf þegar hann var í góðu skapi, sneri hann ♪ **skífunni** á sumar og sól. Þá ♪ **sungu fuglarnir** og ♪ **endurnar kvökuðu** og ♪ **leikur barnanna** barst inn um gluggann hjá honum. Þá leið honum ósköp vel. Hann ♪ **raulaði** með sjálfum sér og fékk sér ♪ **vatn að drekka**.

Þegar risinn var í ♪ **vondu skapi** stillti hann ♪ **skífuna** á mikinn vind. ♪ **Vindurinn** blés og blés og ♪ **laufblöðin** þurftu að halda fast í greinarnar til þess að fjúka ekki af.

Þegar risinn var í einstaklega vondu skapi stillti hann ♪ **skífuna** á ♪ **þrumur og eldingar** og svo fylgdi ♪ **grenjandi rigning** í kjölfarið. Stundum setti hann skífuna á milli vindsins og regnsins. Þá byrjaði ♪ **vindurinn** að blása og varð alltaf sterkari og sterkari; það ♪ **hvein hátt í laufblöðunum** og síðan heyrðist í ♪ **þrumum** í fjarska. ♪ **Rigningin**, sem fylgdi á eftir, var þvílík að elstu menn mundu ekki annað eins.

En eins og dagur kemur á eftir nóttu þá stytta upp og sólin fór að skína. ♪ **Fuglarnir** byrjuðu að syngja og ♪ **endurnar** að kvaka. Mikið urðu allir glaðir! Meira að segja hundur risans ♪ **gelti** nokkrum sinnum. Já, nú var risinn hamingjusamur og ♪ **sönglaði** með sjálfum sér.

Einu sinni á ári fór risinn í bað. Þá stillti hann ♪ **skífuna** á ♪ **þrumur og eldingar** og mikil ♪ **rigning** fylgdi í kjölfarið. Einu sinni hætti ekki að rigna. Það bara ♪ **rigndi** og rigndi. Fólkið í þorpinu kom saman á torginu og upphófust miklar vangaveltur um það hver ætti að fara og athuga með risann. Eitthvað hlyti að vera að.

Minnsta stelpa í þorpinu bauð sig fram í verkefnið. Hún ♪ **stökk** upp á hestinn sinn og þau héldu af stað heim til risans. Á leiðinni heyrði hún í úlfum sem ♪ **ýlfuðu** í fjarska. Hún ákvað að hraða för sinni og keyrði hestinn áfram. Þau komust heim til risans þegar síðasta ♪ **uglan** bauð góða nótt. Úr höllinni mátti heyra ♪ **hrotur** svo háar að stúlkan þurfti að halda fyrir eyrun á sér þegar hún gekk inn. Hundur risans ♪ **galti** hátt og stelpa kallaði: ♪ „**Góði risi, vilt þú ekki vakna?**“

Loksins vaknaði risinn og gerði sér grein fyrir því að hann hafði sofið í heila viku. ♪ „**Hefur þá rignt allan þennan tíma?**“ spurði hann. ♪ „**Já, elsku risi, við erum öll orðin hundblaut.**“ Risinn ♪ **stillti** strax á sumar og sól og viti menn: ♪ **Sólin skein**, ♪ **fuglarnir** byrjuðu að syngja og ♪ **endurnar** að kvaka. Allt varð svo bjart og fallegt. Þegar hesturinn tölta með litlu stúlkuna heim á leið raulaði hún ♪ **sumarlag** fyrir munni sér.

Kennsluverkefni með sögunni

Risinn sem stjórnaði veðrinu



Sagan fjallar um risa sem stjórnar veðrinu í litlum bæ.
Hann sefur yfir sig einn daginn og það rignir stöðugt. Hvað er að gerast?

♪ Hljóðmerki: Hér þarf að bæta við hljóði í söguna.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
1. Í hlutverki fugla og anda. ♪ Fuglar og endur syngja og kvaka.	Fá nemendur til þess að leika fuglana og endurnar sem syngja og kvaka í sólinni. <i>Hvernig hreyfa endur sig? Hvaða hljóð gefa þær frá sér?</i>
2. Í hlutverki vindsins. ♪ Hreyfa sig eins og vindurinn eða jafnvel rigningin.	<i>Hvernig hljómar grenjandi rigning? Hvernig hvín í laufblöðunum? Hvað breytist?</i>
3. Risinn í vondu skapi. ♪ Leika risann þegar hann er í vondu skapi.	Fá nemendur til þess að hugsa um ástæðu þess að risinn er í vondu skapi. <i>Af hverju fer fólk í vont skap? Hvað er hægt að gera?</i>
4. Í hlutverki skífu. ♪ Leika skífu og búa til hljóð.	<i>Hvernig haldið þið að heyrist í skífu? Hvernig ætli risinn hafi eignast skífuna? Viljið þið eiga svona skífu? Hvað mynduð þið gera við hana?</i>
5. Leika risann í góðu skapi. ♪ Búa til hljóð sem fylgir því að vera í góðu skapi.	<i>Af hverju er risinn í góðu skapi? Er það af því að sól er úti? Eða vildi hann fá sól af því að hann var í góðu skapi? Hvenær eruð þið góðu skapi?</i>
6. Leika ♪ laufblöðin sem reyna að halda sér í greinarnar eins fast og þau geta. Leika líka ♪ vindinn sem er mjög reiður.	<i>Af hverju blæs vindurinn svona mikið? Hvað verður um laufblöðin? Hvernig hljóð heyrist í vindinum? En í laufblöðunum?</i>

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>7. Leika og búa til hljóðið þegar ♪ þrumur heyrast í fjarska og þegar þær koma nær. Leika ♪ rigninguna sem fylgir á eftir.</p>	<p><i>Hvernig heyrst í þrumum? Hafið þið heyrt í þrumum? Fá helming barnanna til þess að hreyfa sig sem þrumur með hljóðum og hinn helminginn til þess að vera rigning sem byrjar rólega en eykst stig af stigi.</i></p>
<p>8. Leika með hljóðum þegar ♪ sólin fer að skína og ♪ fuglar og endur fara á stjá.</p>	<p>Fá nemendur til þess að átta sig á muninum á morgni og miðjum degi. <i>Hvað er ólíkt? Hvað heyrir fólk þegar það er að vakna, t.d. inni? En úti? En í tjaldi?</i></p>
<p>9. Leika ♪ fólk í rigningu með hljóðum.</p>	<p>Fá nemendur til þess að hugsa um það hvernig fólk hagar sér í rigningu. <i>Hvað gerist ef það heldur bara áfram að rigna? Hvernig verður umhverfi okkar?</i></p>
<p>10. Leika með tali og hljóðum þegar litla ♪ stelpa fer og talar við risann.</p>	<p><i>Af hverju þorði enginn að fara og tala við risann? Hvers vegna fór stelpa? Var hún hetja? Hvað er að vera hetja?</i></p>
<p>11. Æfing á hljóðum. ♪ Allir æfa sín hljóð þegar sagan er lesin aftur.</p>	<p>Skipta hlutverkum á milli nemenda. Fá þá til þess að standa í skeifulaga hóp með hljóðnemann í miðjunni. Æfa börnin í að búa til hljóð með því að benda á hópinn sem þau tilheyra. Við hljóðupptöku er gott að láta einhvern lesa söguna sem treystir sér til þess þannig að kennari geti stjórnað því hvaða hópur býr til hljóð næst.</p>
<p>12. Upptaka. ♪ Sagan tekin upp með tilheyrandi hljóðum. Hlustun og hreyfing.</p>	<p>Sagan tekin upp og hlustað á upptökuna. <i>Hefur hún eitthvað breyst? Hvernig?</i> Nemendur hlusta á upptökuna og hreyfa sig í takt við hljóðin. Muna þeir hvað kemur næst? Átta þeir sig á því að þeir hafa samið öll leikhljóð í sögunni sem og allar hreyfingar?</p>



SAGA 2

Úlfur



Einu sinni var kisustrákur sem hét Úlfur. Hann fékk þetta nafn vegna þess að þegar hann fæddist voru jól og jólatréð í stofunni var skreytt með fagurrauðum jólakúlum. Litli kisinn var óður í rauðar jólakúlur. Hann gat bara ekki látið þær í friði. Hann lét ljósin og grenið í friði en í hvert skipti sem hann sá rauða jólakúlu ♪ stökk hann á hana og vældi. Yfirleitt var þó hægt að stöðva litla krílið áður en það meiddi sig en ekki alltaf. Stundum heyrðist ♪ **hvæs** og ♪ **hvið og væl**, þegar kettlingurinn ♪ **braut kúlur**. Þá hljóp hann alltaf undir sófa og var hinn versti.

„Hann er bara eins og úlfurinn í ævintýrinu um Rauðhettu,“ sagði amma og hló. Þannig fékk hann nafnið Úlfur.

Úlfur átti heima á sveitabæ sem hét Melkot. Melkot var stórt býli með ♪ **kindum**, ♪ **hestum**, ♪ **kúm**, ♪ **hænum** og hundi sem hét ♪ **Snotra**.

Tíminn leið og dag einn ákvað bóndinn að Úlfur yrði fjósaköttur og passaði upp á kýrnar dag og nótt. Það þótti Úlfi gaman því kýrnar voru vinir hans.

Kýrnar gáfu Úlfi oft mjólk að drekka. Þær ♪ **bauluðu** reyndar stundum þegar hann var að hvíla sig um miðjan daginn en baulið hljómaði nú bara eiginlega eins og ♪ **vögguvísa**. Það þótti honum ljúft.

Úlfur átti það nefnilega til að sofa á daginn en vaka á næturnar. Þá fór hann í könnunarleiðangur eins og leynilögga. Hann skaust á milli útihúsanna og fylgdist með hinum dýrunum. Hann hafði nú líka svolítið gaman af að stríða þeim.

Fyrst skaust hann inn í hesthúsið. Hestarnir sváfu oftast og lágu þá ýmist eða stóðu og ♪ **hrutu** mjög hátt. Einstaka hestur ♪ **hneggjaði** þegar Úlfur leit inn en oftast flýtti hann sér í gegnum hesthúsið enda voru hestarnir eitthvað svo stórir og miklir. Og þvílík ♪ **læti** í þeim stundum.

Í fjárhúsunum var miklu rólegra. Ein og ein gömul kind ♪ **jarmaði** en það var nú bara í kveðjuskyni. Úlfur gekk oftast fremst í garðann þar sem heymoðið var. Þar lagðist hann niður og þvoði sér vel og vandlega en hafði að sjálfsgöðu vakandi auga með öllu sem fram fór. Ef Úlfur var í sérstaklega góðu skapi yfirgaf hann fjárhúsin með því að stökkva úr garðanum á bakið á einni kindinni, síðan á bak þeirrar næstu og þannig koll af kolli, þar til hann kom að dyrunum á fjárhúsunum og stökk þar út. Þetta þótti honum svakalega gaman. Oftast vöknuðu kindurnar þá heldur súrar og byrjuðu að ♪ **jarma**. Þá var nú að best að koma sér strax út.

Skemmtilegast fannst Úlfi þó að fara inn í hæsnahúsið. Þá læddist hann ofurhægt að hænunum sem sváfu vært á prikinu sínu. Síðan rak hann loppuna í rassinn á einni þeirra sem ♪ **gaggaði** hátt. Þá vöknuðu allar hinar hænurnar og allt varð vitlaust.

Einu sinni þegar Úlfur læddist inn í hæsnakofann mætti hann öðru dýri sem læddist alveg eins og hann. Þetta var refur sem var orðinn svangur og vildi mat. Úlfur var nú ekki á því að láta einhvern annan stríða hænunum sínum þannig að hann byrjaði að ♪ **hvæsa og klóra**. Það hefði hann kannski ekki átt að gera.

Hænurnar vöknuðu og þær gerðu sér grein fyrir hættunni. Þær byrjuðu að ♪ **gagga** hátt og lengi, kindurnar byrjuðu að ♪ **jarma**, hestarnir að ♪ **hneggja**, kýrnar að ♪ **baula** og loks vaknaði Snotra og ♪ **gelti** hátt og lengi.

Bæði refurinn og kötturinn urðu svo hræddir við öll þessi læti að þeir flýðu út. Úlfur hljóp út í buskann því hann varð svo hræddur. Hann var viss um að nú yrði bóndinn reiður. Hann ákvað því að bíða þar til allt var orðið rólegt aftur og fann fljótt stað til þess að hvíla sig á. Hann hefði kannski átt að taka betur eftir því hvar hann lagðist fyrir því auðvitað sofnaði hann eins og skot. Hann sofnaði nefnilega á heyrúllustæðu á ♪ **palli vörubíls** sem var að fara til Reykjavíkur.

Þegar Úlfur vaknaði var hann staddur á bílastæði í vesturbæ Reykjavíkur. Hann leit í kringum sig og var mjög ruglaður. Hann heyrði ♪ **ýmis framandi hljóð**.

„Hvar er ég?“ hugsaði hann. „Hvað hef ég gert? Hvar er bærinn minn og allir vinir mínir? Hvernig komst ég hingað?“

Úlfur varð mjög hræddur. Hann stökk ofan af bílnum og hljóp af stað. Hann var því miður ekki vanur ♪ **umferðinni** í Reykjavík og hljóp beint í veg fyrir bíl sem kom akandi eftir götunni. Bíllinn rétt náði að stansa með ♪ **háværu ískri** og látum. Bíllinn sem á eftir kom var ekki eins heppinn því hann ♪ **skall** beint á bíllinn fyrir framan með miklum hávaða.

Sem betur fer slasaðist enginn en skelfing varð kötturinn hræddur. Hann var svo hræddur að hann hljóp beint upp í stórt tré. Þar sat hann og þorði alls ekki að hreyfa sig. Síðan byrjaði að ♪ **rigna**, fyrst lítið en svo ♪ **meira og meira**. Svo byrjaði ♪ **vindurinn** að blása. Kattarskinnið var gegnblautur, hræddur og svangur.

„Hvað hef ég gert? Hvernig kemst ég aftur heim?“ Úlfur hugsaði um kýrnar sem ♪ **bauluðu** letilega. Hann hugsaði um stóru og sterku hestana og um kindurnar sem ♪ **jörmuðu** í kór þegar hann gekk eftir garðanum og hann hugsaði um vinalega ♪ **gaggið** í hæsnunum þegar hann gekk fram hjá.

„Ég hefði ekki átt að stríða hinum dýrunum. Þau hafa alltaf verið góð við mig. Gefið mér mjólk og hlýju og vinskap. Ég var aldrei einmana hjá öllum vinum mínum á bænum. Ég verð að komast heim, núna strax,“ hugsaði Úlfur. Hann ætlaði að stökkva ofan úr trénu en gat það ekki. Vindurinn var svo mikill að hann komst hvorki aftur á bak né áfram.

Svo kom nóttin. Laufblöðin á trénu skýldu honum fyrir mestu ♪ **rigningunni** en ♪ **vindurinn** var kaldur. Úlfur yljaði sér við minningar um lífið í Melkoti á meðan tíminn silaðist áfram.

Um morguninn hafði styt upp og Úlfur vaknaði við ♪ **fallegan söng**. ♪ **Prestirnir** sungu í takt við ♪ **starrana** og virtust ekkert kippa sér upp við það að köttur sæti á næstu grein. Það var eins og þeir vissu að hann ætti bág. Allt í einu heyrðist annað ♪ **hljóð**, hljóð sem Úlfur hafði aldrei heyrt áður. ♪ „**Babú, babú,**“ heyrðist þegar slökkviliðsbíllinn kom æðandi

Í átt að trénu sem Úlfur var í. Bíllinn stoppaði og stór og langur ♪ **stigi** færðist í áttina að kettinum. Maður með rauðan hjálm teygði sig í Úlf, losaði hann og tók hann í fangið.

„Hvaða ferðalag er á þér, litli minn? Það er ég viss um að þú ert svangur og þreyttur.“

Svo var farið með Úlf á dýraspítalann, þar sem hann sofnaði í hlýju bæli. Þegar hann vaknaði horfðu á hann stór brún augu og stór og blaut tunga byrjaði að sleikja hann. Snotra! Hvað var hún að gera hér? Snotra ♪ **gelti** vinalega. Úlfur reis upp og horfði stórum augum á hundinn. Hvað gekk á? Bóndinn kom og tók köttinn varlega í fangið og sagði:

„Hér er hetjan mín. Þetta er ekkert venjulegur köttur. Þetta er köttur sem rekur refi á flóttu. Nú förum við heim.“

Rekur refi í burtu? Gerði ég það? Var þetta refur sem var að pukrast í hæsnahúsinu?

Þegar bóndinn kom með litla köttinn heim að Melkoti, voru flestöll dýrin úti og tóku á móti honum, hvert með sínum hætti. Kýrnar ♪ **bauluðu** hátt í gleði sinni yfir því að vera búnar að fá köttinn aftur heim. Hestarnir ♪ **hneggjuðu**, kindurnar ♪ **jörmuðu** og hæurnar ♪ **gögguðu**. Hetjan var svo sannarlega komin heim.

Kennsluverkefni með sögunni um Úlf



Sagan fjallar um fjósakött sem finnst gaman að stríða hinum dýrunum á bænum. Einn daginn rekst hann á ref sem er að pukrast í hæsnahúsinu með óvæntri atburðarás.

♪ Hljóðmerki: Hér þarf að bæta við hljóði í söguna.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
1. Í hlutverki kettlingsins þegar hann er að elta rauðar jólakúlur.	<i>Af hverju heitir maður það sem maður heitir? Hvaðan kemur þitt nafn?</i>
2. Í hlutverki dýranna á sveitabænum. Fyrst í leik og síðan með ♪ hljóði.	<i>Hvaða dýr búa á sveitabæ? Hvað eru húsdýr?</i>
3. Kyrrmynd af Úlfi og kúnum í fjósinu.	<i>Af hverju fékk Úlfur það verkefni að passa upp á kýrnar?</i>
4. Spuni, þegar Úlfur er að skjótast á milli húsanna og er að stríða hinum dýrunum. Búa til hreyfingar og ♪ hljóð þegar hann hittir dýrin. Fyrst hestana, svo kindurnar og loks hænurnar.	<i>Fáið nemendur til þess að ræða um af hverju einhver gerir grín að öðrum. Er það í lagi að gera grín að einhverjum? Af hverju ekki? Af hverju voru dýrin úrill?</i>
5. Í hlutverki Úlfs þegar hann kemur að öðru dýri inn í hæsnakofanum. Fyrst í leik og síðan með ♪ hljóðum þegar dýrin verða hrædd.	<i>Af hverju urðu hænurnar hræddar? Verðið þið stundum hrædd? Ef svo er, við hvað? Hvað vildi refurinn? Af hverju varð Úlfur hræddur? Var hann að gera eitthvað sem hann átti ekki að gera? Hvað var hann að gera?</i>
6. Nemendur leika borg sem er að vakna t.d. ♪ bíla, ♪ fólk, ♪ strætó. Fyrst hljóðlaust og síðan með hljóði.	<i>Er einhver munur á borg og sveit? Hver er sá munur? Er munur á hljóðum, lykt, veðri, birtu?</i>

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
7. Nemendur eru í hlutverki vindsins og regnsins. Fyrst í leik og síðan með ♪ hljóði.	<i>Af hverju var Úlfur hræddur? Af hverju hljóp hann upp í tré? Hvað er að vera einmana? Hafði þið verið einmana?</i>
8. Búa til kyrrmynd af slökkviliðinu bjarga Úlfi úr trénu.	<i>Af hverju kom slökkviliðið? Hvenær kemur slökkviliðið? En lögreglan? Í hvaða númer þarf maður að hringja þegar slys ber að höndum? (112)</i>
9. Nemendur eru í hlutverkum dýranna þegar Úlfur kemur heim aftur. Fyrst í kyrrmynd og síðan í spuna með ♪ hljóðum.	<i>Af hverju varð Úlfur hetja? Hvað var það sem hann gerði?</i>
10. Æfing að upptöku. ♪ Nemendur æfa hljóðin þegar þau gerast í sögunni og endurtaka þegar það á við.	Skipta hlutverkum á milli nemenda. Fá börnin til þess að standa í skeifulaga formi með hljóðnemann í miðjunni. Æfa þau í að búa til hljóð með því að benda á hópinn sem þau tilheyra. Sagan er spiluð og þau fá að æfa sig í því að gera hljóðin. Síðan er upptaka. Við segulbandsupptöku er gott að láta einhvern lesa söguna sem treystir sér til þess þannig að kennari geti stjórnað því hvaða hópur býr til hljóð næst.
11. Hlustað á upptökuna af sögunni. Endurtaka söguna og leyfa þeim að leika með.	<i>Hefur sagan eitthvað breyst frá því þið heyrðuð hana fyrst? Hvernig þá? Skipta leikhljóð einhverju máli? Átta börnin sig á því að þau hafa samið öll leikhljóðin í sögunni ásamt öllum hreyfingum?</i>

SAGA 3

Kolur litli



Þetta er sagan um Kol, lítinn hvolp sem bjó á bóndabæ. Hans heitasta ósk var að verða varðhundurinn á bænum og vekja öll dýrin á morgnana eins og haninn. Það var bara eitt sem var að. Hann gat ekki ♪ **gelt**. Það heyrðist bara ♪ **tíst** í honum. Kolur var ósköp leiður yfir þessu en mamma hans sagði: „Þú verður bara að vera þolinmóður. Þú getur þetta einn daginn. Þú þarft bara að æfa þig.“

Hann ákvað að gera það. Hann fór út og reyndi eins og hann gat að gelta en ♪ **hæurnar** hlógu bara að honum. ♪ **Kindurnar** hlógu líka, ♪ **svínin** hlógu og einstaka ♪ **kýr** líka og að lokum varð Kolur svo sár að hann hljóp út í móa. Þar hitti hann meri eina sem hét Jarpa. Hún var með folaldið sitt með sér. Kolur og Jarpa tóku tal saman og Jarpa hughreysti hann. Eftir það leið Koli miklu betur. Daginn eftir fór hann aftur út að æfa sig en það sama gerðist. Það heyrðist bara ♪ tíst í honum. Og ♪ **hæurnar** byrjuðu að hlæja og ♪ **kindurnar** hlógu og ♪ **svínin** líka og einstaka ♪ **kýr**.

Kolur ákvað að hlaupa út í skóg og hitta hana Jörpu. Það var svo gott að tala við hana. En allt í einu sá hann hvar lítið folald hafði fest sig í forarpytti og var við það að sökkva. Kolur þekkti þetta folald. Þetta var folaldið hennar Jörpu.

Kolur hljóp af stað til þess að leita að hjálp en það var enginn nálægur. Hann hljóp því til hanans og bað hann að gala hátt og snjallt því hann yrði að ná athygli bóndans. Haninn gerði sig breiðan og sagði: „Ég gala bara á morgnana. Ekki þegar þér hentar.“

„Gerðu það,“ sagði Kolur: „Litla folaldið hennar Jörpu er í vandræðum. Við verðum að hjálpa því. Það tilheyrir okkur og við erum ein stór fjölskylda.“

„Nei,“ sagði haninn. „Skilurðu ekki að mitt hlutverk er að vekja alla á morgnana, ekkert annað. Það er það sem ég geri.“

Kolur hljóp að bóndabænum: „Ég verð að ná athygli bóndans. Ég verð bara að prófa að gelta,“ hugsaði hann. Fyrst heyrðist bara lítið ♪ **bofs** og öll dýrin byrjuðu að hlæja. Hann reyndi aðeins ♪ **meira** og ♪ **svo aftur**. Mamma hans og systkini komu og hvöttu hann til dáða: „♪ **Áfram Kolur, þú getur þetta.**“

Kolur reyndi aftur og í þetta skiptið heyrðist eitthvað sem hljómaði eins og gelt: ♪ „**Voff**, ♪ **voff**.“ Öll dýrin hættu að hlæja. ♪ „**Voff**, ♪ **voff**,“ heyrðist í Koli. Bóndinn kom út til þess að athuga hvað gengi eiginlega á. Kolur galti þá enn hærra: ♪ „**Voff**, ♪ **voff**,“ og hljóp af stað. Öll dýrin eltu hann, haninn, hænurnar, kindurnar, svínin, allir hundarnir og bóndinn líka.

Þegar Kolur kom á staðinn þar sem folaldið var fast, sá hann að allir hestarnir voru komnir til þess að hugga Jörpu. Bóndinn var fljótur að sjá hvað var að. Hann batt reipi um hálsinn á Grána sem var stærsti og sterkasti hesturinn á bænum. Síðan óð bóndinn út í drulluna og tók utan um folaldið. Gráni bakkaði og um leið dró hann bóndann og litla folaldið upp úr forarpyttinum.

Þegar þetta var búíð fór bóndinn til Kols og sagði: ♪ „**Mikið er ég glaður að þú gafst ekki upp á því að læra að gelta. Það er þér að þakka að þetta fallega folald er á lífi. Kolur! Þú ert svo sannarlega varðhundurinn á heimilinu.**“

Daginn eftir þegar haninn ætlaði að gala sitt fyrsta hanagal, beið Kolur eftir honum og sagði: „Þar sem ég er nú orðinn varðhundurinn á þessum bæ, hvað segir þú þá um að við vekjum allt stóðið saman?“ „Allt í lagi,“ sagði haninn og þennan morgun og alla daga þar á eftir, heyrðust undarleg hljóð frá bænum. Þetta var svona hundagal: ♪ „**Voff**“ og ♪ „**gaggalagú**“.

Kennsluverkefni með sögunni um Kol litla



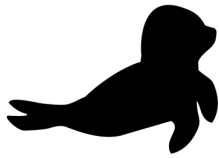
Sagan fjallar um lítinn hund sem er að reyna að gelta. Dýrin á bænum hlæja bara að honum. Að lokum lærir Kolur að gelta og verður hetja.

♪ Hljóðmerki: Hér þarf að bæta við hljóði í söguna.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>1. Fá nemendur til þess að leika það þegar Kolur reynir að gelta en getur það ekki. Mamma hans hvetur hann áfram.</p> <p>♪ Börnin reyna að búa til hljóð án þess að tala eða opna munninn.</p>	<p>Fáið nemendur til þess að hugsa um tilfinningar. Af hverju líður manni illa ef maður getur ekki eitthvað? Fá börnin til þess að hugsa um ráðleggingu mömmunnar. Æfingin skapar meistarann. Einu sinni voru þau lítil og gátu ekki gengið, talað, hjólað, skrifað, lesið o.s.frv.</p>
<p>2. Í hlutverki dýranna.</p> <p>♪ Gera grín að Koli. Leikið.</p>	<p>Fáið nemendur til þess að ræða um það af hverju einhver gerir grín að öðrum. Er það í lagi? Á maður að hlæja að öðrum? Hvenær má maður gera það? T.d. í leikhúsi? Þegar einhver segir eitthvað sniðugt?</p>
<p>3. Í hlutverki Jörpu og Kols. Búa til stutta senu um það sem þeim fer á milli. Hvað eru þau að tala um?</p> <p>♪ Tveir nemendur saman í spuna.</p>	<p>Hvað er að hughreysta? Af hverju var Jarpa ekki vond og hló að Kol? Fá börnin til þess að hugsa um orsök og afleiðingar. Hjálpa þeim áfram í spuna með því að tala þau inn í hlutverkin. Ef þið væruð Jarpa, hvað mynduð þið segja við Kol sem er að gráta? Af hverju eru þau að stríða honum?</p>
<p>4. Í hlutverki Kols sem er að æfa sig.</p> <p>♪ Dýrin hlæja að honum. Leikið.</p>	<p>Ræðið við nemendur um það að skilja út undan eða vera leiðinlegur við aðra.</p>
<p>5. Kolur biður um hjálp en enginn vill hjálpa honum. Fáíð nemendur til þess að biðja um hjálp án þess að nota orð.</p>	<p>Ræðið um það af hverju einhver getur lent í hættu. Hvernig á að bregðast við? Hvað getum við gert? Hringt í 112? Ræðið um hlutverk hvers og eins. Af hverju hjálpaði haninn ekki? Er hann vondur? Gat hann eitthvað gert?</p>

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>6. Kolur hleypur til bóndans og öll dýrin á eftir. Mamma hans og systkini koma og allir hvetja hann til dáða. ♪</p>	<p><i>Af hverju skiptir máli að fá hvatningu? Hver á að hvetja mann? Skiptir máli að fjölskyldan standi saman? Af hverju fannst Koli það skipta máli að folaldið væri hluti af fjölskyldunni? Á maður að hjálpa þeim sem maður þekkir ekki?</i></p>
<p>7. Bóndinn kemur út og allir fara af stað. Búa til kyrrmyndir af björguninni.</p>	<p>Fáið nemendur til þess að búa til þrjár kyrrmyndir af dýrunum og bóndanum þegar verið er að bjarga folaldinu.</p>
<p>8. Bóndinn hrósar Koli og öll dýrin fylgjast með.</p> <p>♪ Hunda-gal í lokin.</p>	<p><i>Af hverju varð Kolur hetja? Hvað á folaldið að heita? Velja nafn. Undirbúningur fyrir upptöku.</i></p>
<p>9. Æfing fyrir upptöku. ♪ Nemendur æfa hljóðin þegar þau gerast í sögunni og endurtaka þegar það á við.</p>	<p>Skipta hlutverkum á milli nemenda. Fá börnin til þess að standa í skeifulaga formi með hljóðnemann í miðjunni. Æfa þau í því að búa til hljóð með því að benda á hópinn sem þau tilheyra. Sagan er spiluð og þau fá að æfa sig í því að gera hljóðin. Síðan er upptaka. Við upptöku er gott að láta einhvern lesa söguna sem treystir sér til þess þannig að kennari geti stjórnað því hvaða hópur býr til hljóð næst.</p>
<p>10. Hlustað á söguna sem börnin voru að taka upp.</p> <p>Endurtaka söguna og leyfa þeim að leika með.</p>	<p><i>Hefur sagan eitthvað breyst frá því þið heyrðuð hana fyrst? Hvernig þá? Skipta leikhljóð einhverju máli? Átta börnin sig á því að þau hafa samið öll leikhljóðin í sögunni ásamt hreyfingum?</i></p>

Leyfa nemendum að teikna mynd af Koli og folaldinu hennar Jörpu þegar búið er að gefa því nafn. Af hverju heitir Kolur þessu nafni? Tengist það því hvernig hann er á litinn? Hvernig er hann á litinn? En folaldið? Hvernig er Jarpa á litinn?



SAGA 4

Kópurinn Georg

Georg vaknaði á undan öllum hinum selunum. Hann var ekki alveg viss um hvað það var sem vakti hann en hann vissi að það var eitthvað skrítið ♪ **hljóð**. Hljóð sem hann hafði aldrei heyrt áður. Svona ♪ **djúpt og langt** hljóð eins og einhver væri að kalla á hann.

Georg velti sér af skerinu og steypiti sér í ♪ **sjóinn**. Mamma hans svaf vært ásamt mörgum öðrum selum sem höfðu safnast saman á skeri fyrir utan hafnarmynnið. Georg ♪ **synti** í smástund í sjónum og reyndi að átta sig á því úr hvað átt ♪ **hljóðið** barst.

Georg leit út á hafið og sá ekkert svo langt sem augað eygði. Hann leit í átt að höfninni og sá ekkert athugavert þar heldur. En hann sá bara ekki alla höfnina. Mikill brimgarður umlukti stóran hluta af höfninni og lá í stórum boga langt út á hafið. Á þessum garði átti fjöldinn allur af sjófuglum heima og minnti ♪ **gargið** og ♪ **kvakið** stundum á ♪ **lúðrasveit** á æfingu.

Nú heyrði Georg hljóðið aftur. ♪ **Langt og djúpt** og mjög spennandi. Hann ákvað að synda út að varnargarðinum og athuga hvort hljóðið kæmi ekki örugglega þaðan. Georg synti í rólegheitum og mundi vel eftir ♪ **varnaðarorðum** mömmu sinnar um að svo langt að heiman mætti hann ekki fara.

Það var bara eitthvað við þetta ♪ **hljóð** sem Georg varð að athuga. Hann hafði aldrei heyrt svona hljóð áður. Það var kannski ekki nema von því Georg var svo ungur.

Þegar Georg var alveg að koma að garðinum sá hann fjölda máva koma ♪ **flögrandi** að úr öllum áttum og setjast á sjóinn. Mávarnir ♪ **görguðu** hver í kapp við annan og það var ekki laust við að Georg væri aðeins brugðið. Hann var að hugsa um að snúa við en það var eitthvað þarna sem var svo spennandi að hann varð bara að halda áfram.

Allt í einu sá Georg risastórt hvítt skip rísa hátt og tignarlega upp úr sjónum. Svona stórt skip hafði hann aldrei séð á sinni lífshræddu ævi! Skipið var svo stórt að það náði næstum því alla leið upp í himininn!

Georg sá mannverur ganga fram og til baka á skipinu og horfa niður. Hann ákvað að færa sig örlítið nær og athuga hvað væri að gerast. Þá ♪ **flautaði** skipið aftur og hljóðið sem hann hafði vaknað við hljómaði ♪ **hátt og skýrt**.

Mannfólkið á skipinu ♪ **klappaði** saman lófunum og sumir fóru að henda brauði í sjóinn. Mávarnir ♪ **trylltust** við það og réðust á brauðið með þvílíkum ♪ **öskrum** og ♪ **hamagangi** að Georg varð smeykur.

Georg reyndi að synda í burtu en varð alltaf einhvern veginn fyrir fuglunum. Hann ákvað því að kafa til þess að reyna að losna út úr þvíöginni.

Georg vissi ekki í hvaða átt væri best að synda og ákvað því að synda bara beint niður. Hann var lengi, lengi í kafi. Þegar Georg kom loksins upp aftur voru mávarnir horfnir og skipið líka. Hvert höfðu allir farið? Það eina sem hann sá var höfnin og síðan stór grár veggur.

Núna var Georg orðinn mjög hræddur. Hann byrjaði að kalla á ♪ **mömmu** sína. Fyrst bara með ♪ **hljóðum** en síðan með ♪ **klappi** líka. En enginn kom. Hann ♪ **kallaði aftur** og ♪ **aftur** en ekkert gerðist.

Mikið var Georg dapur. Hann skreið upp í grjótið til þess að hvíla sig. „Af hverju fór ég eiginlega í burtu?“ hugsaði hann. „Mamma var búin að segja við mig að ég mætti bara synda í kringum skerið. Ég vildi óska þess að ég væri kominn heim.“

Georg ♪ **kallaði aftur** á mömmu sína en ekkert gerðist. Hann bara lá í grjótinu og var alveg fjarskalega leiður.

Allt í einu sá Georg svartan og hvítan fugl koma syndandi í áttina til hans. „Hvað ert þú að gera hér?“ spurði fuglinn. „Ég rata ekki heim,“ sagði Georg. „Nú, hvað áttu við? Áttu ekki heima hérna hinum megin við skerið?“ spurði fuglinn. „Ég veit það ekki. Ég bara veit ekki hvar ég er.“

Ég hef aldrei farið að heiman fyrr,” sagði Georg og æðarfuglinn fékk síðan að heyra alla ferðasöguna.

„Þú ert sonur hennar Urtu, er það ekki?“ spurði fuglinn? „Jú,” sagði Georg og hresstist aðeins við. „Þekkir þú mömmu mína?“ „Já, reyndar. Við Urta höfum verið vinir í mörg ár. Sjáðu til. Ég bý hérna í höfninni og Urta mamma þín býr á skerinu hérna rétt fyrir utan, ekki rétt? Komdu, ég skal fylgja þér heim.“

Svo syntu þeir af stað. Æðarfuglinn á undan og Georg á eftir. Þegar þeir voru komnir rétt fram hjá skerinu sá Georg stóra skipið aftur. „Þetta er skemmtiferðaskip,” sagði æðarfuglinn. „Þetta skip boðar komu sumarsins hér í höfninni. En það gerir þú reyndar líka, Georg minn,” sagði æðarfuglinn og hló.

Georg heyrði í ♪ **mávakórnum** á garðinum þegar hann synti fram hjá og sá í fjarska skerið sitt með öllum selunum á. ♪ „**Mamma, mamma!**“ kallaði hann eins hátt og hann gat. Selirnir litu upp og byrjuðu að ♪ **klappa** og ♪ **orga** og syntu síðan í áttina að Georg.

Mikið var mamma glöð þegar hún sá litla strákin sinn. Hún faðmaði hann, knúsaði og kyssti. Georg lofaði mömmu sinni því að fara aldrei aftur einn svona langt í burtu. Sama hvaða ♪ **hljóð** hann heyrði. Þetta kvöld sofnaði Georg við gargið í ♪ **mávunum** og kvakið í ♪ **öndunum**. Skemmtiferðaskip ♪ **þeytti flautuna** í fjarska og Georg vissi að það var að koma sumar.

Kennsluverkefni með sögunni um Kópinn Georg



Sagan fjallar um lítinn kóp sem á heima á skeri rétt hjá höfninni.
Hann er forvitinn og athugull og vill fá að vita hvað mávarnir eru að bralla.

♪ Hljóðmerki: Hér þarf að bæta við hljóði í söguna.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
1. Nemendur í hlutverki Georgs að reyna að læðast í burtu frá mömmu sinni.	Fáið nemendur til þess að ræða um það hvort og hvenær það sé í lagi að fara í burtu frá heimili sínu.
2. Kyrrmynd af sjófuglum á sjónum og selnum. Búa síðan til hreyfingu og bæta við ♪ hljóðum.	<i>Af hverju vildi mamma hans ekki að hann færi langt í burtu að heiman? Hvert á hann að fara? Í hvað átt?</i>
3. Nemendur búa til ♪ hljóð sem líkjast skipum og fara síðan á hreyfingu.	<i>Hvers konar skip eru í höfninni hjá okkur? Stór skip, lítil skip, skemmtiferðaskip, gúmmibátar, löggubátar, fiskibátar, togarar, hvalaskoðunarskip, snekkjur.</i>
4. Í kyrrmynd, sem sýnir fólk á skemmtiferðaskipinu, að henda brauði. Síðan í spuna með tilheyrandi ♪ hljóði.	<i>Af hverju er fólk að gefa mávunum brauð? Er í lagi að gefa fuglum eða villtum dýrum mat? Má henda einhverju í sjóinn? Hver á sjóinn?</i>
5. Nemendur fara í hring og í leikinn: Í grænni lautu.	<i>Af hverju varð Georg hræddur? Af hverju komst hann ekki út úr þvögunni?</i>
6. Nemendur setjast eftir hringinn og einn fer í kastljósið (sjá kennsluleiðbeiningar).	Einn nemandi fer í kastljósið og hinir spyrja hann t.d.: „Af hverju fórstu í burtu? Hvernig ætlar þú að komast heim? Ertu hræddur?“ o.s.frv.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>7. Nemendur búa til leikatriði um lífið við höfnina með ♪ hljóði.</p>	<p><i>Hvaða fuglar búa í höfninni? En fiskar? Hvað er að gerast í höfninni? Hverjir vinna við höfnina?</i></p>
<p>8. Kyrrmynd og síðan spuni með ♪ hljóðum þegar æðarfuglinn hjálpar selnum að komast heim.</p>	<p><i>Hvenær vitum við að vorið er að koma? Hvað gerist á vorin? Hvað breytist?</i></p>
<p>9. Æfing að upptöku. ♪ Nemendur æfa hljóðin þegar þau koma fyrir í sögunni og endurtaka þegar það á við.</p>	<p>Skipta hlutverkum á milli nemenda. Fá börnin til þess að standa í skeifulaga formi með hljóðnemann í miðjunni. Æfa þau í að búa til hljóð með því að benda á hópinn sem þau tilheyra. Sagan er spiluð og þau fá að æfa sig í að búa til hljóðin. Síðan er upptaka. Við upptöku er gott að láta einhvern lesa söguna sem treystir sér til þess þannig að kennari geti stjórnað því hvaða hópur býr til hljóð næst.</p>
<p>10. Hlustað á söguna sem börnin voru að taka upp. Endurtaka söguna og leyfa þeim að leika með.</p>	<p><i>Hefur sagan eitthvað breyst frá því þau heyrðu hana fyrst? Hvernig þá? Skipta leikhljóð einhverju máli?</i> Átta börnin sig á því að þau hafa samið öll leikhljóð í sögunni ásamt öllum hreyfingum?</p>

SAGA 5

Arnar og dýrin í Afríku



Sagan um dýrin í Afríku var uppáhalds geisladiskurinn hans Arnars. Alltaf þegar hann átti að fara að sofa bað hann mömmu sína og pabba að setja diskinn í tækið, slökkva ljósið og halla hurðinni. Síðan bauð hann góða nótt.

Sagan sem Arnar sofnaði út frá var saga um lítinn fílsunga sem bjargaði litlum hjartarkálfi frá því að lenda í kjaftinum á stórum krókódíl en litli fíllinn varð hetja á meðal dýranna í Afríku.

Eitt kvöldið þegar Arnar átti að fara að sofa bilaði diskurinn. Hann bara **♪ hökti** nokkrum sinnum, það **♪ urgaði** í tækinu og svo varð allt hljótt. Diskurinn var augljóslega ónýtur.

Nú voru góð ráð dýr. „Arnar minn, reyndu nú að sofa. Hugsaðu bara um litla fíllinn og þú sofnar eins og skot.“ Arnar gat bara ekki sofnað. Hann **♪ bylti sér og brölti** í rúminu sínu en allt kom fyrir ekki. **♪ Brakið** í rúminu hans vakti hjá honum ótta og **♪ gnauðið í vindinum** fyrir utan gluggann sömuleiðis.

„Mamma, mamma, viltu segja mér söguna um dýrin í Afríku?“ sagði Arnar við mömmu sína. „Allt í lagi. Ég skal reyna,“ sagði mamma:

„Einu sinni var lítill fílsungi sem átti heima hjá mömmu sinni og ömmu, frænkum og systkinum í stórri hjörð.“ „Bíddu,“ sagði Arnar. „Mamma, það vantar hljóðið með unganum.“ „Hvaða hljóð, Arnar minn?“ sagði mamma. „Hljóðið sem fílsunginn gefur frá sér, auðvitað,“ sagði Arnar. „Hvernig hljóð er það, Arnar minn?“ „Mamma! Svona fíls hljóð,“ sagði Arnar hneykslaður.

„Allt í lagi, ég skal byrja aftur. Einu sinni var lítill fílsungi ♪ (**uuuuurrrrr**) sem ...“ „Bíddu!“ sagði Arnar. „Mamma. Þetta er fíll en ekki ljón, fílar urra ekki. Fílar gefa frá sér svona hljóð ♪ (**fnæsa**).“

„Allt í lagi, Arnar minn. Ég byrja þá bara aftur: Einu sinni var fílsungi ♪ (**fnæs og öskur**) sem átti heima hjá mömmu sinni, ömmu og frænkum. Á hverjum degi þegar sólin var við það að setjast þrammaði öll fílahjörðin niður að vatnsbólínu til þess að fá sér að drekka og baða sig. Amman, forystukýrin, gekk ...“ „Bíddu! Mamma, það vantar hljóðið með ömmunni“, sagði Arnar.

Nú var farið að síga aðeins í mömmu Arnars. „Já, auðvitað“, sagði hún. „Amman ♪ (**ranahljóð**) gekk fyrst.“ „Bíddu! Mamma, það heyrir ekki eins í ömmunni og unganum. Veistu það ekki?“ sagði Arnar. „Jú, auðvitað! Hvernig læt ég,“ sagði mamma hans.

„Amman ♪ (**hátt og mikið ranahljóð**) gekk fyrst og svo kom mömmufíllinn og loks ...“ „Bíddu! Mamma, það vantar hljóðið fyrir mömmuna,“ sagði Arnar.

Nú hafði mamma hans Arnars fengið nóg. Hún stóð upp og kallaði á pabba: „Ertu til í að koma aðeins, pabbi?“

„Arnar, sjáðu til. Pabbi ætlar að búa til öll hljóðin sem dýrin gefa frá sér þegar ég segi þér söguna. Ertu þá ánægður?“ spurði mamma. „Já, já,“ sagði Arnar. „En hann verður þá líka að hafa hljóðin rétt.“ „Ég skal reyna,“ sagði pabbi.

„Fílahjörðin kom að stóra vatnsbólínu ásamt hinum dýrunum sem búa í Afríku. Þarna var hjartarfjölskylda að drekka. Bukkinn ♪ **drakk** með þvílíkum látum að litli fílsunginn fór að ♪ **skellihlæja**. Mamman var aðeins hljóðlátari en mest heyrðist þó í ♪ **litla kálfinum** sem hljóp út í vatnið með tilheyrandi ♪ **skvettum og látum**. ♪ Þarna voru líka ♪ **slöngur** sem liðuðust um jörðina eins og skuggar, ♪ **hvæsandi** á allt og ekkert. ♪ **Páfagaukar** sungu sitt fegursta ásamt öllum ♪ **fuglunum** sem sátu hátt uppi í trjám.

♪ **Hýenurnar** hlógu hátt og konungur dýranna mókti í skugga af stóru tré. Gíraffarnir þurftu að hafa mikið fyrir því að teygja langa hálsinn niður að svalandi vatninu. Í fjarska heyrðist gólið í ♪ **apafjölskyldu** sem hafði hátt. En allt í einu ♪ **þögnuðu** öll dýrin. Ekkert hljóð heyrðist. Stór og langur krókódíll hafði synt hægt í áttina að hjartarkálfinum. Mamma hans og pabbi stóðu skelfingu lostin á bakkanum og horfðu á þegar ♪ **krókódíllinn** nálgaðist litla kálfinn sem var enn þá langt úti í vatninu. Krókódíllinn var svangur. Hann vissi að öll dýrin voru hrædd við hann og þess vegna fór hann sér að engu óðslega.

Litli fílsunginn vissi að hann yrði að gera eitthvað. Hann óð út í vatnið með þvílíkum ♪ **látum og skellum** að krókódíllinn stoppaði og leit við. Um leið og þetta gerðist óðu ♪ **mamma** hans og ♪ **amma**, ásamt ♪ **frænkum** og ♪ **frændum** og ♪ **systkinum** út í vatnið og teygðu ranana upp í loftið og ♪ **fnæstu** og ♪ **öskruðu**. Öll dýrin fóru núna að ♪ **öskra**, hvert í kapp við annað, svo að krókódíllinn varð ringlaður og hræddur og var fljótur að láta sig hverfa. Foreldrar litla kálfsins flýttu sér að ♪ **vaða** út í vatnið og ná í litla kútinn sinn.

Öll dýrin litu nú á litla fílsungann sem stóð enn þá blautur og ánægður úti í vatninu. „Þarna er hetjan okkar,“ sagði gíraffinn sem hafi séð allt sem gerðist. „Þarna er hugrakkur fílsungi sem er ekki hræddur við krókódíla.“ Öll dýrin ráku nú upp ♪ **fagnaðaróp**, hvert með sínu ♪ **hljóði** og hylltu litla fílsungann.“

Mamma og pabbi þögnuðu og litu á Arnar litla sem var sofnaður með tuskufílinn sinn undir vanganum. Þau brostu og læddust út úr herberginu. Þau ákváðu að á morgun ætluðu þau svo sannarlega að verða sér út um nýjan disk með fílsunganum og öllum hinum dýrunum í Afríku.

Kennsluverkefni með sögunni um Arnar og dýrin í Afríku



Sagan fjallar um Arnar og uppáhaldsdiskinn hans: Söguna um dýrin í Afríku. Eitt kvöldið bilar diskurinn og mamma og pabbi þurfa að endursegja söguna um fílinn sem varð hetja.

♪ Hljóðmerki: Hér þarf að bæta við hljóði í söguna.

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
1. Fá nemendur til þess að bylta sér í rúminu og búa til ♪ brakhljóð.	<i>Hvað er það sem flestir gera áður en þeir fara að sofa? Hvað er ekki gott að gera? T.d. borða nammi og horfa á eitthvað í sjónvarpinu sem er ekki fallett.</i>
2. Nemendur búa til ♪ gnauð í vindi. Leika þau dýr sem vaka á nóttunni og menn sem eru t.d. að vinna.	<i>Hvernig heyrir í vindinum? En nóttinni? Hverjir eru vakandi á nóttunni? Hvaða dýr? En menn? Hvaða stéttir vinna á nóttunni?</i>
3. Í hlutverki fílsunga sem er að reyna að búa til ♪ hljóð. Og þegar hann er að drekka við vatnsbólíð.	<i>Hvar er pabbi fílsungans? Af hverju er hann ekki með? (sjá bók: Svona er að vera fílsungi). Hvað gera ömmurnar? Gera þær það sama og ykkar ömmur? Hvernig þá? Hvernig hljóð heyrast í fílsungum? En mömmu? En ömmunum?</i>
4. Nemendur leika öll dýrin þegar þau eru að koma að vatnsbólínu. Fíla, ljón, apa í trjánnum, fugla í trjánnum, slöngur sem liðast um, gíraffa að reyna að drekka. Hýenur ♪ hlægjandi í fjarska.	<i>Af hverju koma dýrin að vatnsbólínu? Geta dádýr og ljón drukkið á sama tíma? Hvort er fíllinn hófdýr (fíll, hestur) eða klaufdýr (kýr, antilópur, svín, gasellur)?</i>
5. Búa til hljóð með öllum ♪ dýrunum. Sameina leik og ♪ hljóð með hverju dýri fyrir sig.	<i>Hver er konungur dýranna? Hvernig hljóð heyrir í ljónum? En í öpum, slöngum, gíröffum, hýenum, fuglum? Hvað fuglar eru til í Afríku? Eru það prestir, páfagaukar og finkur?</i>

Leiklistarhreyfingar og hljóð	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>6. Hreyfa sig eins og krókódíll. Læðast hægt og hljótt.</p> <p>Hér er hægt að fara í leikinn einn, tveir, þrír fjórir, fimm, Dimma-limm.</p>	<p><i>Af hverju veiða dýr sér til matar? Eru dýrin grimmi af því að þau veiða? (Rándýr verða að drepa til þess að fæða sig og sína. Þess vegna eru veiðar þeim eðlishvöt en stafa ekki af grimmd.)</i></p>
<p>7. Búa til kyrrmyndir af krókódíllum og dýrunum á bakkanum. Síðan í spuna.</p>	<p><i>Af hverju vissi krókódíllinn að öll dýrin við vatnsbólið yrðu hrædd við hann? Haldið þið að hann sé pínulítið einmana?</i></p>
<p>8. Leika það þegar öll dýrin sameinast um að hjálpa litla kálfinum sem er einn úti í vatninu. Leikur og síðan með ♪ hljóði.</p>	<p><i>Af hverju „frusu“ mamma og pabbi litla kálfsins? Af hverju fór hann ekki bara upp úr vatninu? Hvað var það sem gerði krókódíllinn hræddan? Hvernig getum við hjálpað öðrum?</i></p>
<p>9. Æfing að upptöku. ♪</p> <p>Nemendur æfa hljóðin þegar þau gerast í sögunni og endurtaka þegar það á við.</p>	<p>Skipta hlutverkum á milli nemenda. Fá börnin til þess að standa í skeifulaga hóp með hljóðnemann í miðjunni. Æfa þau í því að búa til hljóð með því að benda á hópinn sem þau tilheyra. Sagan er spiluð og þau fá að æfa sig í að búa til hljóðin. Síðan er upptaka. Við upptöku er gott að láta einhvern lesa söguna sem treystir sér til þess þannig að kennari geti stjórnað því hvaða hópur býr til hljóð næst.</p>
<p>10. Hlustað á söguna sem börnin voru að taka upp.</p> <p>Endurtaka söguna og leyfa þeim að leika með.</p>	<p><i>Hefur sagan eitthvað breyst frá því þau heyrðu hana fyrst? Hvernig þá? Skipta leikhljóð einhverju máli? Átta börnin sig á því að þau hafa samið öll leikhljóðin í sögunni ásamt öllum hreyfingum?</i></p>

KENNSLULEIÐBEININGAR MEÐ ÞJÓÐSÖGUM

Kennsluverkefni

Vinnukonan og biskupsfrú í Skálholti



Vinnukonan og biskupsfrú í Skálholti er draugasaga sem fjallar um það hvernig hinir látnu launa greiða. Söguna er að finna í bókinni *Trunt, trunt og tröllin*.

♪ Hlusta á upptöku/lesa. Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
♪ Hlusta á upptöku (1).	Hefja lestur (1).
Kyrrmyndir: Nemendur búi til kyrrmyndir af piltunum þegar þeir eru að skipuleggja veðmálið sem enda í spuna.	<i>Um hvað haldið þið að sagan fjalli? Hvað hljóð höfum við heyrt? Hvers konar saga er þetta? Á hvaða tíma haldið þið að hún hafi gerst? Af hverju?</i>
Umræður: Nemendur ræði um það sem þeir halda að gerist þegar stúlkan fer inn í kirkjuna.	<i>Hvað haldið þið að gerist þegar stúlkan fer inn í kirkjuna? Af hverju fóru piltarnir ekki sjálfir inn í kirkjuna?</i>
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (1).	(Stöðva hér í sögu) „... hvort þeir hétu þá.“
♪ Hlusta á upptöku (2).	Hefja lestur (2).
Spuni: Í hlutverki stúlkunnar sem fer inn í kirkjuna. Leika það sem fram fór þar. Búa til samtal á milli kvennanna.	Fá nemendur til þess að búa til og leika það sem raunverulega gerðist. <i>Hvað haldið þið að konurnar hafi verið að tala um?</i>
Umræður: Nemendur ræði um það af hverju piltarnir greiddu ekki stúlkunni eins og til stóð.	Biðjið nemendur að koma með mögulega skýringu á því.
Kastljósið: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er í hlutverki eins af piltunum. Hann þarf að svara spurningum hinna og útskýra afstöðu sína og ástæður þess að piltarnir greiddu ekki stúlkunni.	Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara sem einn af piltunum í sögunni. Hver sem er getur sest í kastljósið.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Spuni/paravinna: Atburðarás frá liðnum tíma. Hvað gerðist? Hvers vegna og hvenær?	Nemendur endurskapi atburðarásina sem varð til þess að konan (beinagrindin) gróf peningasjóð. Hópvinna, t.d. 3–4 saman komast að samkomulagi og sýna hinum.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (2).	(Stöðva hér í sögu) „... í sama bili hrynur hún öll sundur og verður að fölskva.“
♪ Hlusta á upptöku (3) til enda.	Lesu sögu til enda.
Umræður: Nemendur ræði um það af hverju stúlkan hélt áfram að biðja um borgun eftir að hafa fengið greitt frá beinagrindinni.	<i>Af hverju vildi biskupsfrúin að piltarnir stæðu við gefið loforð?</i>
Spuni/paravinna: Atburðarás frá liðnum tíma. Hvað gerðist? Hvers vegna og hvenær?	Nemendur endurskapi atburðarásina sem leiddi til þess að biskupsfrúin gróf fjársjóðinn. Í hópum, t.d. 3–4 saman komast að samkomulagi og sýna hinum (sbr. að ofan).
Afturhvarf: Endurskapa atburði frá liðnum tíma. Hvað gerðist? Hvers vegna og hvenær? Hvernig tengjast þessir atburðir?	Nemendur setji saman spuna til þess að varpa ljósi á það sem gerðist hjá biskupsfrúnni sem leiddi til þeirra atburða sem um getur í sögunni. Tengist dauði kvennanna söguþræðinum?
Kyrrmyndir: Allur hópurnir búi saman til kyrrmyndir af sögunni frá upphafi til enda. Hópvinna.	Fá nemendur til þess að hugsa um það hvað gerist rétt áður en kyrrmyndin verður til? En rétt á eftir?
Spuni: Nemendur í stórum hópum búi til spuna af sögunni frá upphafi til enda með breyttum sögulokum. Bæta inn hvísli í kirkjunni og ráðabruggi piltanna. Hóparnir sýna hver öðrum árangurinn.	Nemendur búi til nýjan endi á söguna. Hvernig gæti sagan endað? Hvernig vill hópurnir að hún endi? Hvaða endir kemur best út? Af hverju? Þarf að hugsa um stíl? Orðbragð? Málfar?

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>Ritun: Nemendum er skipt í hópa sem semja sínar eigin draugasögur.</p>	<p>Markmiðið með sögugerðinni er að nemendur semji texta í ákveðnum stíl. Nemendur þurfa fyrst að ræða um söguna. Hvað á að gerast? Hvar og hvenær? Gott er að minna nemendur á einkenni þjóðsagna og/eða draugasagna. Þeir þurfa m.a. að hafa í huga umhverfi, leikhljóð, ótta, hið óvænta o.fl.</p>
<p>Hugsa/ræða/deila: Einn hópur fær síðan söguna í hendur og leikles hana með tilheyrandi hljóðum fyrir aðra í bekknum.</p>	
<p>Leikur eftir handriti.</p>	<p>Bestu sögurnar eru valdar (eða allar) og hópurinn býr til leikrit fyrir bekkinn til þess að flytja.</p>

Kennsluverkefni

Jón og tröllskessan



Jón og tröllskessan er tröllasaga sem fjallar um það hvernig tröll hjálpa þeim sem leggja þeim lið. Hana má m.a. finna í bókinni *Rauðkápu*.

♪ Hlusta á upptöku/lesa. Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Hlusta á upptöku (1).	Hefja lestur (1).
Umræður: Nemendur ræða um hugsanlegt efni sögunnar út frá nafni hennar.	<i>Hvað haldið þið að sagan fjalli um? Hvaða hljóð höfum við heyrt? Hvers konar saga er þetta? Á hvaða tíma haldið þið að hún hafi gerst? Af hverju? Er sagan sönn eða ósönn?</i>
Spuni/paravinna: Í hlutverki Jóns sem fer inn í hellinn. Leika það sem fram fór í hellinum.	Tvö og tvö saman. <i>Hvað haldið þið að gerist þegar Jón fer inn í hellinn? Hver er inni í hellinum? Hvaða hljóð heyrum við? Nefnið nokkur hljóð sem þið heyrðuð hér á undan.</i>
Kyrrmyndir: Allur hópurinn búi saman til kyrrmyndir af atburðarásinni þegar skessan kemur inn í hellinn.	<i>Hvernig lítur kerlingin út? En börnin hennar? Af hverju er kerlingin svona góð við Jón? Fá nemendur til þess að búa til kyrrmyndir af tröllskessunni og Jóni.</i>
Hugsa/ræða/deila: Tveir og tveir nemendur ræða saman og undirbúa spurningu fyrir væntanlegt kastljós.	Hver nemandi hefur félaga til að ræða við og undirbúa með spurningu fyrir nemendur í kastljósi. Nemendur hugsa og ræða um það sem þeir heyrðu og spyrja síðan þann sem er í kastljósinu hverju sinni.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Kastljós: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er í hlutverki skessunnar.	Hér þarf nemandinn að svara spurningum samnemenda sinna og útskýra afstöðu sína og ástæður fyrir því að hann (sem skessan) er svona góður við Jón. Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hver sem er getur sest í kastljósið.
Kyrrmyndir og spuni: Nemendur búi til kyrrmynd af fundi Jóns og skessunnar út frá svörum sem fengust í kastljósi	Nemendur verði nokkrir saman í hópum og búi til kyrrmyndir sem enda síðan í spuna út frá svörum sem fengust í kastljósi. Hver hópur geri sína kyrrmynd (þær þurfa ekki að tengjast).
Stöðva hlustun/lestur og fara í leik eða umræður (1).	(Stöðva hér í sögu) „... lofaði að fara í öllu að ráðum kerlingar.“
♪ Hlusta á upptöku (2).	Hefja lestur (2).
Afturhvarf: Nemendur endurskapi lífsferil og eða atvik frá liðnum tíma. <i>Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?</i>	Nemendur endurskapi atburðarásina sem leiddi til þess að karlinn fékk aldrei bein úr sjó. Í hópum, t.d. 3–4 saman. Komast að samkomulagi og sýna hinum.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (2).	(Stöðva hér í sögu) „... og sargar við karlinn.“
♪ Hlusta á upptöku (3).	Hefja lestur (3).
Umræður: <i>Hvað er að gerast hér í sögunni? Hvaða hljóð heyrum við?</i>	Fá nemendur til þess að hugsa um efni sögunnar. <i>Af hverju voru hestarnir svona vel aldir? Hver hafði hugsað um þá? Og hvernig? Af hverju voru lagsmenn Jóns hræddir við hann? Var Jón sá fyrsti sem var góður við skessuna?</i>

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Stöðva hlustun/lestur og fara í leik eða umræður (3).	(Stöðva hér í sögu) „... allra mesti stólpagripur.“
♪ Hlusta á upptöku (4) til enda.	Lesi sögu til enda (4).
Spuni/paravinna: Nemendur tveir og tveir saman. Leika drauminn og halda síðan áfram með spunann.	Fáið nemendur til þess að leika drauminn eins og þeir halda að hann hafi verið. Nemendur haldi síðan áfram með spuna þar til sagan endar. <i>Hvað sagði skessan við Jón?</i> Fáið nemendur til þess að fara með textann.
Kyrrmyndir/endursögn: Búið til kyrrmyndir af allri sögunni og takið mynd með stafrænni myndavél.	Endursögn með myndum: Prentið út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópunum og fáið hópana til þess að endursegja söguna út frá myndunum með áherslu á <i>fyrst</i> , <i>síðan</i> og <i>á lokum</i> . Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg.
Skuggabréður/spuni: Nemendur búi til leikrit af sögunni þar sem t.d. skessan er skuggabréða og hellirinn sem hún á heima í myndar bakgrunn.	Þegar unnið er með skuggabréður er notaður myndvarpi og leiktjald. Myndvarpinn er settur fyrir aftan leiktjaldið og áhorfendur eru fyrir framan tjaldið.
Einnig er hægt að nota skuggabréður til þess að lýsa því sem gerist úti á sjó. Hægt er að búa til hesta og fjöll.	Þegar leikarar og skuggabréður leika saman eru leikararnir fyrir framan tjaldið og þeir sem stjórna skuggabréðunum eru baksviðs.

Kennsluverkefni

Malaðu hvorki malt né salt



Malaðu hvorki malt né salt fjallar um það hvað gerist þegar einhver selur skrattanum sál sína. Söguna er að finna í bókinni *Trunt, trunt og tröllin* þjóðsögur fyrir miðstig.

♪ Hlusta á upptöku/lesa. Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Hlusta á upptöku (1).	Hefja lestur (1).
Umræður: Af hverju réð annar bróðirinn?	<i>Hvað haldið þið að sagan fjalli um? Hvaða hljóð höfum við heyrt? Hvers konar saga er þetta? Á hvaða tíma haldið þið að hún hafi gerst? Af hverju ræður annar bróðirinn meiru en hinn?</i>
Kastljósið: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er í hlutverki ríka bróðurins.	Hér þarf nemandinn að svara spurningum samnemenda sinna og útskýra afstöðu sína og ástæður fyrir því að hann ræður en ekki fátæki bróðirinn. Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hver sem er getur sest í kastljósið.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (1).	(Stöðva hér í sögu) „... í bitum og sopum á undan.“
♪ Hlusta á upptöku (2).	Hefja lestur (2).
Umræður: Nemendur ræða um það sem þeir voru að hlusta á og velta fyrir sér framhaldinu.	Nemendur hlusta á diskinn og ræða í framhaldi af því um orð ríka bróðurins þegar hann sagði: „Farðu til fjandans með lærið að tarna“. <i>Hvað haldið þið að gerist í framhaldinu og af hverju?</i>

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Stöðva hlustun/lestur og fara í leik eða umræður (2).	(Stöðva hér í sögu) „... Hinn tekur lærið og fer með það heim.“
♪ Hlusta á upptöku (3).	Hefja lestur (2).
Spuni/paravinna: Búa til spuna, tveir og tveir saman, eftir að hafa hlustað á upptöku.	Fáið nemendur til þess að búa til stuttan spuna um það þegar maðurinn og fjandinn hittast. <i>Hvað fer þeim á milli? Lofar maðurinn fjandanum einhverju? Einhverju sem er ekki sagt frá?</i>
Kastljósið: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er í hlutverki fjandans.	Hér þarf nemandinn að svara spurningum samnemenda sinna og útskýra afstöðu sína og ástæður fyrir því af hverju hann er svona góður við fátæka bróðurinn. Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hver sem er getur sest í kastljósið.
Stöðva hlustun/lestur og fara í leik eða umræður (3).	(Stöðva hér í sögu) „... hvorki verið kominn upp á þig né aðra.“
♪ Hlusta á upptöku til enda.	Lesu sögu til enda.
Fundur: Nemendur þurfa (í hlutverkum) að taka afstöðu til fundarefnisins.	Kennari í hlutverki: Kallar saman fund sem ríki bróðirinn. Hann biður nemendur um að leika börnin sín og konu. <i>Eiga þau að afsala sér öllu fyrir kvörnina? Hvað finnst ykkur? Hver græðir á þessu?</i>
Paravinna/rökræða: Nemendur (tveir og tveir saman) rökræða um hugsanleg skipti á kvörn og höfuðbólínu.	Fáið nemendur til þess að rökræða hver við annan og koma með góð rök fyrir því af hverju þeir ættu að skipta.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
<p>Ritun: Nemendum er skipt í hópa og þeir semja sínar eigin útgáfur af því af hverju kvörnin malaði ekki.</p>	<p>Markmið með sögugerðinni er að nemendur semji texta í ákveðnum stíl. Þeir þurfa fyrst að ræða um söguna: Hvað á að gerast? Hvar og hvenær? Gott er að minna nemendur á einkenni þjóðsagna. Þeir þurfa m.a. að hafa í huga umhverfi, leikhljóð, hið óvænta.</p>
<p>Hugsa/ræða/deila: Annar hópur fær síðan söguna í hendur og leikles hana með tilheyrandi hljóðum fyrir hina í bekknum.</p>	
<p>Kyrrmyndir/endursögn: Búið til kyrrmyndir af allri sögunni og takið mynd með stafrænni myndavél.</p>	<p>Prentið út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópunum og fáið hópana til þess að endursegja söguna út frá myndunum með áherslu á <i>fyrst</i>, <i>síðan</i> og <i>að lokum</i>. Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg.</p>
<p>Kvikmyndagerð: Nemendur búa til stuttmynd af sögunni út frá spunaverkefnum sem þeir hafa gert. Einnig er hægt að búa til hreyfimynd og/ eða klippimynd.</p> <p>Gott er að búa til söguramma fyrir söguna þannig að nemendur geti áætlað tímalengd og eigi auðveldara með að skipta með sér hlutverkum.</p>	<p>Þegar nemendur búa til stuttmynd af sögunni taka þeir myndina upp á síma eða vídeómyndavél sem síðan er tengd við tölvu. Eftirvinnslan er síðan gerð í tölvunni og hægt er að bæta við texta, tónlist og hljóðum. Hugbúnaður sem hægt er að nota fyrir kvikmyndagerð er t.d forritið „iStopMotion“, sem er gert fyrir Makka (MAC), og „movie-maker“ fyrir PC tölvur.</p>

Kennsluverkefni

Prestsdóttirin úr Þingeyjarsýslu



Prestsdóttirin úr Þingeyjarsýslu er saga um útilegumenn og ástir. Söguna er að finna í bókinni *Trunt, trunt og tröllin*, þjóðsögur fyrir miðstigi.

♪ Hlusta á upptöku/lesa. Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
♪ Hlusta á upptöku (1).	Hefja lestur (1).
Umræður: Nemendur ræða um það sem þeir voru að hlusta á og spá í framvinduna.	<i>Vildi pilturinn láta drepa stúlkuna? Er allt sem sýnist? Hvað hefði gerst ef útilegumenn hefðu farið á eftir piltinum? Hvers konar saga er þetta? Íslendingasaga eða þjóðsaga? Hver er munurinn?</i>
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (1).	(Stöðva hér í sögu) „... Það varð þó úr að unglingspilturinn varð heima.“
♪ Hlusta á upptöku (2).	Hefja lestur (2).
Kastljós: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er í hlutverki unglingspiltsins. Af hverju er pilturinn svona vondur við stúlkuna?	Hér þarf nemandinn að svara spurningum samnemenda sinna og útskýra afstöðu sína og hvers vegna hann vilji að stúlkann verði drepin. Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hver sem er getur sest í kastljósið.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (2)	(Stöðva hér í sögu) „... og fer vel tal þeirra.“

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
♪ Hlusta á upptöku (3).	Hefja lestur (3).
Skrifað í hlutverki: Nemandinn skrifar bréf til stúlkunnar eða piltsins.	Fáið börnin (í hlutverki pilts eða stúlku) til þess að skrifa bréf hvert til annars. Þau þurfa að sýna hvert öðru fjandskap svo aðrir sjái til. En hvernig skrifa þau og um hvað? Einmanaleika, gleði, von?
Spuni: Fjögur til sex saman í hóp. Búa til líf í hellinum, t.d. rétt fyrir morgunmat, kvöldmat eða þegar hópurinn er að skipuleggja rán eða árás.	Nemendum skipt upp í nokkra hópa. Þeir búa til senu um það hvernig er að búa í hellinum, með eða án útilegumanna. Hvað hafa þau fyrir stafni? Hvað eru þau að gera allan daginn?
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (3).	(Stöðva hér í sögu) „... sýslumaður rannsakar nú mál þeirra.“
♪ Hlusta á upptöku (4) hefja lestur.	Hefja lestur (4).
Fundur: Nemendur þurfa (í hlutverkum heimamanna) að taka afstöðu til fundarefnisins.	Kennari í hlutverki: Kallar saman fund sem sýslumaður. Hann vill fá bæjarbúa í lið með sér til þess að ákveða örlög unga piltsins. Hópurinn þarf að komast að sameiginlegri niðurstöðu.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (4).	(Stöðva hér í sögu) „... en þó er brúðurin döpur mjög.“
♪ Hlusta á upptöku (5).	Lesi sögu til enda.
Kastljós: Hér þarf nemandinn að svara spurningum samnemenda sinna og útskýra afstöðu sína og ástæður fyrir því að hún (í hlutverki) vill ekki giftast. Nemandinn sest á stól fyrir framan hópinn og situr fyrir svörum nemenda og kennara. Hver sem er getur sest í kastljósið.	Einn nemandi fer í hlutverk stúlkunnar. Spurningar hinna gætu t.d. verið: <i>Af hverju vill hún ekki giftast neinum? Er hún að bíða eftir einhverjum? Ef svo er þá hverjum? Hvernig var vistin í útilegumannakofanum?</i> Hægt er að skipta um kyn og fá biðilinn til þess að setjast í kastljósið og svara sams konar spurningum og stúlkan.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Skrifað í hlutverki: Nemendur í hlutverki skrifa bréf, t.d. stúlkan til sýslumanns og piltar til stúlkunnar.	Ritun: Hér þurfa nemendur að skrifa í hlutverki og taka tillit til málfars og tíðaranda í sögunni og á því tímabili sem hún gerist.
Kyrrmyndir/spuni: Nemendur í nokkrum hópum búi til atburðarás og aðrar útgáfur af sögulokunum.	Nemendur búi til kyrrmyndir, sem síðan breytast í spuna, af lokum sögunnar. Gott er að biðja nemendur að byrja spunann rétt áður en kyrrmyndin hefst og ljúka spunanum nokkru eftir að hún er sýnd.
Spuni/leikrit: Nemendur semji spunaleikrit eftir sögunni.	Biðjið nemendur að raða saman kyrrmyndum af allri sögunni og búa til heildstæðan spuna. Gott er að bæta allri nýrri vitneskju inn í spuna þannig að úr verði kraftmikið og skemmtilegt leikrit.

Örlagavefur: Allir standa í hring. Kennari byrjar á því að henda hnykli yfir hringinn og segir um leið eina setningu sem tengist þjóðsögunni sem þau voru að vinna með. Hver og einn nemandi gerir slíkt hið sama um leið og hann hendir hnyklinum til næsta manns. Nemendur verða að gæta þess að halda vel í spottann. Þegar hnykillinn hefur farið hringinn er vefurinn lagður á gólfíð og líkist þá fallegum kóngulóarvef. Nemendur geta síðan skrifað á litla miða vangaveitur sínar um persónur eða atburðarás og sett miðana inn í hólfin á vefnum. Í lokin ganga allir á milli og skoða og ræða það sem stendur á miðunum.

Kennsluverkefni

Þórdís Þrjóska



Sagan *Þórdís Þrjóska* fjallar um samskipti foreldra og dóttur.
Og það hvernig staðfesta og ákveðni getur verið af hinu góða.
Sagan er m.a. fánleg á slóðinni <https://www.snerpa.is/net/thjod/thordis2.htm>

♪ Hlusta á upptöku/lesa. Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður.

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
♪ Hlusta á upptöku (1).	Hefja lestur (1).
Umræður: Nemendur ræða saman um það sem þeir heyrðu og taka afstöðu til þess.	<i>Er í lagi að berja Þórdísi bara af því að hún er þrjóska? Hvaða rétt hefur pabbi hennar til þess að berja hana til hlýðni? Haldið þið að þessi þrjóska Þórdísar komi henni til góða síðar í sögunni?</i>
Afturhvarf: Nemendur endurskapi það sem þeir halda að hafi gerst um kvöldið. <i>Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?</i>	Skiptið nemendum í nokkra hópa og fáðið þá til þess að búa til spuna um það sem þeir halda að hafi gerst um kvöldið. <i>Af hverju var þjónustustúlkan svona hrædd? Hvað gerðist í raun og veru?</i>
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (1).	(Stöðva hér í sögu) „... Batnar henni bráðum?“
♪ Hlusta á upptöku (2).	Hefja lestur (2).
Umræður: Nemendur ræða um það sem þeir voru að hlusta á og velta því fyrir sér sem mögulega á eftir að gerast.	Ræðið við nemendur um það sem þeir heyrðu. <i>Var það sem gerðist eitthvað í líkingu við það sem þeir léku í spuna áður? Hvaða piltur var þetta? Hvers konar fólk var þetta (huldufólk, draugar, álfar)? Er einhver munur á þessu fólk? Hvað var það að gera? Af hverju var það ekki heima hjá sér? Hvar á það heima?</i>

Leiklistarhreyfingar	Leiðbeiningar fyrir kennara
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (2).	(Stöðva hér í sögu) „... Síðan leiðir hann kerlinguna með sér út og allt verður hljótt.“
♪ Hlusta á upptöku (3).	Hefja lestur (3).
Kyrrmyndir/spuni: Í smáum hópum. Búa til spuna eftir að hafa hlustað á upptöku.	Nemendur skipta sér upp í nokkra hópa og búa til kyrrmyndir sem enda í spuna. Sýna öðrum síðan spunann.
Stöðva hlustun og fara í leik eða umræður (3).	(Stöðva hér í sögu) „... og þorði Þórdís ekki annað en lofa því.“ <i>Af hverju var pabbi hennar svona hræddur um að fólkið mundi hefna sín á þeim?</i>
♪ Hlusta á upptöku (4).	Enda sögu.
Umræður: Nemendur ræða um það sem þeir voru að hlusta á og spá í framhaldið.	<i>Hvaða merkingu haldið þið að fallegur kvenfatnaður og gullhálsfesti hafi haft? Hvað haldið þið að gerist í framhaldi af því að Þórdís tók við bögglinum? Af hverju varð pilturinn svona glaður? Á það eftir að borga sig fyrir Þórdísi að hafa tekið við bögglinum? Hvað haldið þið að pilturinn hafi gert þegar hann kom heim?</i>
Ritun: Nemendum er skipt í hópa og þeir beðnir að semja sína eigin útgáfu af því sem gerðist þegar Þórdís og pabbi hennar hurfu.	Markmiðið með sögugerðinni er að nemendur semji texta í ákveðnum stíl. Þeir þurfa fyrst að ræða um söguna: Hvað á að gerast, hvar og hvenær? Gott er að minna nemendur á einkenni þjóðsagna. Þeir þurfa m.a. að hafa í huga umhverfi, leikhljóð, hið óvænta og fleira.
Hugsa/ræða/deila: Annar hópur fær síðan söguna í hendur og leikles það sem hinir hafa skrifað með tilheyrandi hljóðum fyrir hina í bekknum.	
Spuni/leikrit: Nemendur semji spunaleikrit eftir sögunni.	Biðjið nemendur að raða saman kyrrmyndum af allri sögunni og búa til heildstæðan spuna. Gott er að bæta allri nýrri vitneskju inn í spuna þannig að úr verði kraftmikið og skemmtilegt leikrit.

Lýsing kennsluaðferða

Spuni: Spuni er hlutverkaleikur. Nemendur fá ákveðin fyrirmæli og þurfa að búa til framvindu.

Kyrrmyndir: Nemendur búa til kyrrmyndir („frjósa“ eða búa til myndastyttur). Þeir þurfa að finna út hvernig best er að stilla myndinni upp.

Atburðarás: Nemendur búa til atburðarás með því að setja saman stuttan spuna eða kyrrmyndir þegar þeir hafa hlustað á söguna.

Endursögn með myndum: Prentið út kyrrmyndirnar sem voru teknar af hópnum og fáið nemendur til þess að endursegja söguna út frá myndunum með áherslu á hvað gerðist *fyrst*, *síðan* og að *lokum*. Veljið síðan eina mynd frá hverjum hópi og búið til myndasögu sem fer upp á vegg við hliðina á stóru myndinni sem nemendur teiknuðu saman.

Afturhvarf: Nemendur endurskapi (búi til) lífsferil og/eða atvik frá liðnum tíma. Hvað haldið þið að hafi gerst? Hvers vegna og hvenær?

Umræður: Um það sem nemendur voru að hlusta á.

Hugsa/ræða/deila: Hver nemandi hefur félagar sem hann getur rætt við um hugsanlegt svar við opinni spurningu kennarans. Nemendur eiga líka að geta undirbúið spurningu fyrir kennara í hlutverki eða aðra nemendur í kastljósi („hot seating“, í mesta lagi í tvær mínútur). Nemendur hugsa um það sem kennari les eða segir þeim. Síðan ræðir hver og einn við þann sem situr við hliðina eða þann sem kennari hefur tilnefnt. Nemendur ræða um atburðinn og segja síðan frá því sem þeim fór á milli.

Kastljósið: Einn nemandi situr fyrir svörum. Hann er t.d. í hlutverki Búkollu. Hann sest á stól fyrir framan hópinn og svarar spurningum nemenda og kennara. Hann þarf að svara spurningum þeirra og útskýra afstöðu sína og ástæður þess að hann getur talað.

Skuggabréður: Þegar unnið er með skuggabréður er notaður myndvarpi og leiktjald. Myndvarpinn er settur fyrir aftan leiktjaldið en áhorfendur eru fyrir framan leiktjaldið. Þegar leikarar og skuggabréður leika saman eru leikararnir fyrir framan tjaldið.

Skrifað í hlutverki: Nemandi skrifar bréf fyrir persónu sem hann er að túlka.

Kvikmyndagerð: Vídeómyndavél er tengd við tölvu og beint að sviðinu (sem getur verið hvað sem er) og myndirnar vistaðar beint inn í tölvuna þar sem þær radast á tímalínuna til afspilunar. Hugbúnaðurinn sem hægt er að nota heitir „iStopMotion“, sem er gerður fyrir makka (MAC), og „moviemaker“ fyrir PC tölvur.


Örlagavefur: Allir standa í hring. Kennari byrjar á því að henda hnykli yfir hringinn og segir um leið eina setningu sem tengist þjóðsögunni sem þau voru að vinna með. Kennarinn gætir þess að halda í endann á hnyklinum. Hver og einn nemandi gerir slíkt hið sama um leið og hann hendir hnyklinum til næsta manns. Nemendur verða að gæta þess að halda vel í spottann. Þegar hnykillinn hefur farið hringinn er vefurinn lagður á gólfið og líkist þá fallegum kóngulóarvef. Nemendur geta síðan skrifað á litla miða vangaveltur sínar um persónur eða atburðarás og sett miðana inn í hólfin á vefnum. Í lokin ganga allir á milli og skoða og ræða það sem stendur á miðunum.

STUTTMYNDAGERÐ

Söguborð – „Storyboard“

Nafn myndar _____

Höfundur/ar _____

The background is a solid blue color. It is decorated with various white musical symbols, including eighth notes, quarter notes, beamed eighth notes, and sharp symbols (#). A large, white treble clef is positioned on the left side of the page, extending from the bottom towards the middle. The text is centered on the right side of the page.

Í *Hljóðleikhúsi* þjálfast nemendur í því að kanna hljóðheiminn, rannsaka, flokka, velja og hafa stjórn á hljóðum frá mismunandi hljóðgjöfum. Í *Búum til sögu* þurfa nemendur sjálfir að búa til leikhljóð í söguna. Þeir nota ímyndunaraflíð til að skapa sín eigin hljóð og ákveða þannig hvernig þeir vilja að sagan þróist. Nemendur læra að taka eftir, búa til og skapa sína eigin sögu út frá textanum sem lesinn er.