

# Kennsluspil um landnám Íslands, lifnaðarhætti og trúarbrögð víkinga.

Greinargerð

Anna Fríða Stefánsdóttir og

Fríða Stefánsdóttir



Lokaverkefni lagt fram til fullnaðar B.Ed.-gráðu  
í Grunnskólakennarafræði við Háskóla Íslands, Menntavísindasvið

Apríl 2009

Lokaverkefni til B.Ed. –prófs

# Kennsluefni um Landnám Íslands, lifnaðarhætti og trúarbrögð víkinga.

Greinargerð

Fræðileg umfjöllun og hagnýtar upplýsingar

Anna Fríða Stefánsdóttir  
221186- 2659

Fríða Stefánsdóttir  
221084-2689

Háskóli Íslands  
Menntavísindasvið  
Grunnskólakennarafræði  
Apríl 2009

## Ágrip

Greinargerð þessi fjallar um námsspilið *Víkingaspilið mikla* sem er lokaverkefni okkar á vorönn 2009 við Menntavísindasvið Háskóla Íslands.

Fyrst er sagt frá gildi námsspila í kennslu og hvernig er hægt að nota þau, bæði fyrir kennara og nemendur. Því næst er fjallað um kenningar John Dewey, Howard Gardner og Benjamin S. Bloom. Fjallað er um kennsluaðferðir, þá aðallega kennsluaðferðir Ingvars Sigurgeirssonar og að lokum fjöllum við um tengingu námsspilsins við Aðalnámskrá grunnskólanna.

## **Formáli**

Það voru fjölmargir sem hjálpuðu okkur í þessu lokaverkefni og enn fleiri sem heilluðust af hugmynd okkar og hvöttu okkur áfram.

Eggert Lárusson var leiðbeinandi okkar í verkefninu og eignum við honum mikið að þakka. Fyrst ber að nefna að hann sýndi hugmyndinni okkar áhuga í byrjun og var hann ávallt til staðar þegar við þurftum á aðstoð að halda. Eggert var duglegur að koma með athugasemdir varðandi verkefnið og var hann brunnur vitneskju varðandi heimildir og bækur.

Sérstakar þakkir fá Jón Viðar Stefánsson fyrir hjálpinu við spilaborðið ásamt Elínu Bjarnadóttur, Stefáni Ragnarssyni og Ragnari Jóni Dennissyni fyrir yfirlestur sinn á verkefninu.

Ástæðan fyrir því að við vildum búa til kennsluspil er að við vildum ná til getu og áhuga breiðs hóps nemenda. Ekki bara til þeirra nemenda sem eru duglegir í bóklegu námi heldur einnig þeirra sem finna sig betur í list- og verkgreinum. Við erum báðar á samfélagskjörsviði og fannst okkur vanta meiri fjölbreytni í samfélagsfræðikennslu í grunnskólum.

# Efnisyfirlit

<b>Ágrip .....</b>	<b>3</b>
<b>Formáli.....</b>	<b>4</b>
<b>Efnisyfirlit .....</b>	<b>5</b>
<b>1. Inngangur .....</b>	<b>6</b>
<b>2. Námspil í kennslu .....</b>	<b>7</b>
2.1 Námsleikir .....	7
2.2 Námsspil til upprifjunar og þjálfunar .....	7
2.3 Markmið spilsins.....	8
2.4 Kynning á námspilinu.....	8
<b>3. Kenningar John Dewey.....</b>	<b>9</b>
<b>4. Kenningar Howard Gardner.....</b>	<b>11</b>
4.1. Fjölgreindir Gardners.....	11
4.2 Kennsluaðferðir fjölgreindarkenningarinnar í tengslum við spilið.....	11
<b>5. Kenningar Benjamin Bloom .....</b>	<b>14</b>
5.1 Þekkingarsvið .....	14
5.2 Viðhorfa- og tilfinningasvið .....	15
5.3 Leiknisvið .....	15
<b>6. Kennsluaðferðir .....</b>	<b>17</b>
6.1 Hugmyndir að kveikju.....	17
6.2 Kennsluaðferðir í bók Ingvars Sigurgeirssonar .....	17
6.2.1 Þulunám og þjálfunaræfingar .....	17
6.2.2 Umræðu- og spurnaraðferðir .....	18
6.2.3 Innlifunaraðferðir og tjáning .....	18
6.2.4 Prautalausnir .....	20
<b>7. Tenging við Aðalnámskrá grunnskólanna .....</b>	<b>21</b>
7.1. Tenging við markmið í samfélagsfræði .....	21
7.2 Tenging við markmið listgreina.....	21
<b>8. Lokaorð .....</b>	<b>22</b>
<b>Heimildir .....</b>	<b>23</b>
<b>Viðauki A: Spilareglur .....</b>	<b>25</b>
<b>Viðauki B: Spurningar í spili .....</b>	<b>27</b>
Leikræn tjáning.....	27
Teikning .....	32
Mímisbrunnur .....	38
Myndaspurningar .....	48

## **1. Inngangur**

Lokaverkefni þessarar B.Ed. ritgerðar er kennsluspil sem samþættir námsgreinar. Þær námsgreinar sem spilið sameinar eru: saga, landafræði, leiklist, myndlist og íslenska. Spilið fjallar um víkinga og er ætlað nemendum á miðstigi í grunnskóla. Ástæðan fyrir því að við vildum búa til kennsluspil er að við vildum ná til getu og áhuga breiðs hóps nemenda. Ekki bara til þeirra nemenda sem eru duglegir í bóklegu námi heldur einnig þeirra sem finna sig betur í list- og verkgreinum. Við erum báðar á samfélagskjörsviði og fannst okkur vanta meiri fjölbreytni í samfélagsfræðikennslu í grunnskólum. Spilið er það unnið útfrá mörgum mismunandi kennsluaðferðum með hliðsjón af ýmsum kenningum um mikilvægi fjölbreytni í námi. Með þessu spili, teljum við okkur vera að setja fram kennsluefnin á skemmtilegan og fjölbreyttan hátt, sem hefur markmið *Aðalnámsskrá grunnskólanna* að leiðarljósi ásamt námsefni á miðstigi.

Ástæðan fyrir því að við völdum að búa til kennsluefni um víkinga er að okkur finnst það vera áhugavert námsefni fyrir grunnskólanemendur ásamt því er auðvelt að samþætta efni um víkinga við aðrar námsgreinar.

## **2. Námspil í kennslu**

### **2.1 Námsleikir**

Margir námsleikir henta vel til þulunáms og þjálfunar. Einfalt er að breyta algengum og vinsælum leikjum þannig að þeir þjóni ákveðnum markmiðum (Ingvar Sigurgeirsson 1999b:80). *Víkingaspilið mikla* er kennsluspil sem ætlað er að þjóna ákveðnum markmiðum í samfélagsfræðikennslu á miðstigi. Kennrarar eiga að geta gripið í það þegar þeir vilja brjóta upp hefðbundna kennslustund og til þess að festa námsefnið betur í minni hjá nemendum.

### **2.2 Námsspil til upprifjunar og þjálfunar**

Að búa til námsspil er krefjandi verkefni. Mörg námsspil eru byggð á þekktum afþreyingarspilum sem er breytt þannig að nemendur þurfa að leysa sjálfir verkefni sem tengjast náminu um leið og spilið er spilað. Námsspil geta verið einstaklingsverkefni, tvenndar – eða hópverkefni (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Hugmyndin af spilinu okkar kvíknaði við að spila spilið *Party og co*. Spilið snýst um að svara almennum spurningum, leika og teikna. Þeir sem klára fyrst vinna. Spilið okkar er hinsvegar ekki bein útfæring á *Party og co*. Við ákváðum að láta spilaborðið vera siglingaleið víkinganna, og markmið þáttakenda er að ná að sigla til allra landanna, þeir sem ná því markmiði fyrstir vinna.

Námsspil henta sérstaklega vel til að þjálfa reglu, rifja upp efni og festa það í minni. Það hefur oft verið sagt að námsspil henti bara yngri nemendum í grunnskóla en það er algjör misskilningur því fólk á öllum aldri hefur gaman af því að spila. Námsspil má nota á öllum grunnskólastigum og í hvaða námsgreinum sem er (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Þegar námsspil er notað í kennslu er mjög mikilvægt að útskýra leikreglurnar vel og koma nemendum algerlega í skilning um hvað það er sem nemendur eigi að

læra af spilinu. Þó svo að það verði að útskýra leikreglur í upphafi þá á ekki mikill tími að fara í það því nemendur læra best með því að prófa sig áfram.

### **2.3 Markmið spilsins**

Markmið spilsins er að útfæra námsefni miðstigs í samfélagsfræði á skemmtilegan og fjölbreyttan hátt. Við tökum mið af markmiðum Aðalnámsskrár grunnskóla í samfélagsgreinum, þar sem talið er upp m.a. að nemendur eigi að læra um víkinga, kristnitöku, landnámið og lifnaðarhætti hér áður fyrr.

Spilið á að reyna á þekkingu nemenda um landnám og víkinga. Spilið er byggt upp á námsefni miðstigs, þar á meðal kennslubókinni *Leifur Eiríksson - á ferð með Leifi heppna* eftir Jóhönnu Karlsdóttir og Leif Aidt og *Landnám Íslands* eftir Ingvar Sigurgeirsson og fleiri.

### **2.4 Kynning á námspilinu**

Spilaborðið er með mynd af Norðurlöndunum, Grænlandi og Ameríku. Hvert lið fær víkingaskip og spilareitir borðsins eru siglingaleiðir víkinganna. Spilareitirnir eru rauðir, grænir, bláir og fjólubláir og táknað hver reitur fyrir sig gerð spurningar sem nemendur fá þegar þeir lenda á ákveðnum reit. Blár reitur stendur fyrir almennar spurningar sem heita í spilinu *Mímisbrunnur*. Rauður reitur táknað *leikræna tjáningu* þar sem nemendur leika með látbragði það sem stendur á miðanum. Grænn táknað *teikningu*, þar sem nemendur eiga að teikna það sem stendur á miðanum. Fjólublár táknað *myndaspurningar*, þar eiga nemendur að giska á hvað er á myndinni og tengjast allar myndirnar landnámi Íslands.

Ekkert takmark er á fjölda þátttakenda en að lágmark þarf fjóra til að spila. Þegar lið svarar rétt, fær það að kasta aftur, það lið sem fyrst hefur siglt til allra landanna vinnur. Þegar lið kemur að ákveðnu landi fær það spjald með upplýsingum um landið sem það sigldi til, á spjaldinu kemur fram helstu náttúruleinkenni hvers lands.

### **3. Kenningar John Dewey**

Í hefðbundinni kennslu þar sem kennarinn setur nemendum reglur, skrifar á töflu þar sem nemendur skrifa eftir og leysa verkefni, eru nemendur oft þvingaðir, þeir læra einungis það sem þeim er sagt og það sem stendur í námsbókum. Kennarinn þróngvar viðmiðum, viðfangsefnum og aðferðum fullorðinna upp á börnin. Fyrirskipað námsefni, námsaðferðir og hegðunarkröfur eru getu og hæfni flestra barna ofviða, jafnvel framandi, þar sem viðfangsefnið liggur oft utan seilingar þeirra reynslu sem ungir nemendur búa yfir (Dewey, 2000).

Í leikjum og spilum taka nemendur virkan þátt, vilja komast að réttri niðurstöðu og ná árangri með sigri eða viðurkenningu. Hægt er að taka inn í þetta dæmi Dewey um leiki í bókinni *Reynsla og menntun* í þýðingu Gunnars Ragnarssonar. Nemendur fara út í frímínútur og fara í leiki eins og fótbalta eða aðra boltaleiki. Leikið er eftir reglum og þessar reglur ráða gangi leiksins. Reglurnar eru sem sagt hluti af leiknum, engar reglur, enginn leikur, ef leikurinn gengur sæmilega finnst nemendum þeir ekki vera að fara eftir reglum heldur eru þeir einfaldlega að leika sér (Dewey, 2000). Það er gott að hafa þetta í huga þegar búið er til námsefni handa nemendum. Í *Víkingaspilinu mikla* notumst við einmitt við það sjónarmið að láta nemendur læra um víkingana í gegnum leik, nemendur læra mikið á því en á sama tíma eru þeir í leik, einnig sem að þeir nemendur sem eiga erfiðara með nám, það er að segja hefðbundið nám njóta sín betur, þar sem þeir geta komið sterkir inn í því leikræna og myndræna á meðan meðspilari þeirra getur verið sterkari í hefðbundnu spurningunum. Nemendurnir fara því eftir reglum, spilareglum án þess að þeim sé það skipað eða þvingaðir. Hægt er að draga þá ályktun að taumhald á athöfnum einstaklinga ræðst að heildaraðstæðunum, nemendur verða samvirkir og samverkandi (Dewey, 2000). Semsagt þeir sem taka þátt í leiknum finnsta ekki eins og að verið sé að ráðskast með þá eða að þeir séu að fylgja skipunum kennarans, heldur taka þeir sjálfstæðan virkan þátt.

Hlutverk kennarans verður oft ráðandi í kennslustofunni, þar sem hlýðni og agi eru í fyrirrúmi. Til að ná markmiðum sínum fram gerir því kennarinn, oft óhæfilegar kröfur til nemenda sem hvorki hæfa þroska né athygli til að fullnægja þeim kröfum. Þegar nemendur vinna með spilið, er kennarinn ekki í stjórnunar stöðu heldur eru allir jafningjar. Námið verður að sameignilegum vilja einstaklinganna að ná markmiðinu, það er að spila leikinn. Börn eru félagslynd að eðlisfari, einangrun er þeim enn meira kvalræði en fullorðnum (Dewey, 2000). Kennarinn á því að vera ábyrgur fyrir því viðfangsefni sem á að taka fyrir, að allir eiga kost á því að leggja eitthvað af mörkum og þar sem taumhaldið liggur fyrst og fremst í vinnunni sem allir taka þátt í. Í *Víkingaspilinu mikla* eru það nemendur sem vinna saman og læra af hvort öðru, á meðan nemendur spila er hlutverk kennarans meira að vera til hliðar, jafnvel koma með dýpri skilning, bæta við sögum eða gefa vísbendingar þegar nemendur eiga erfitt með að svara spurningunum. Í leikrænu spurningunum getur kennarinn einnig hjálpað nemendum með að koma með uppástungur um hvernig er hægt að leika persónuna eða atvikið ef nemendur hafa ekki hugmynd um hvernig á að leika ákveðið atriði og það sama má gera í myndrænu spurningunum.

## **4. Kenningar Howard Gardner**

Howard Gardner er upphafsmaður *fjölgreindarkenningarinnar*. Hann heldur því fram að einstaklingur hafi ekki eina greind heldur margar. Gardner rannsakaði hvernig börn og fullorðnir læra og fékk þá niðurstöðu að fólk notaði greindir sínar á mismunandi hátt (Armstrong, 2003). Útfrá því setti hann kenningu um fjölgreindir sem lýsir átta tegundum greindar.

### **4.1. Fjölgreindir Gardners**

Howard segir að afar mikilvægt er að við viðurkennum og leggjum rækt við allar þær greindir sem í manninum búa og samsetningu þeirra. Við erum ólík hvort öðru og er það aðallega vegna þess að greindir okkar eru mismunandi samsettar (Armstrong, 2000). Gardner skiptir fjölgreindunum niður í átta greindir: málgreind, rök- og stærðfræðigreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, tónlistargreind, samskiptagreind, sjálfþekkingargreind og umhverfisgreind (Armstrong, 2000).

### **4.2 Kennsluaðferðir fjölgreindarkenningarinnar í tengslum við spilið.**

Í bók Thomas Armstrong *Fjölgreindir í skólastofunni* er lýst kennsluaðferðum sem henta best hverri greind á stuttan og hnitmiðaðan hátt.

Málgreind: fyrirlestur, umræður í stórum og litlum hópum, bækur, vinnublöð, orðaleikir og að deila með öðrum (Armstrong, 2000). Í spilinu þurfa nemendur að ræða við meðspilara sína til að komast að niðurstöðu um svar. Spurningarnar reyna einnig á málgreind, þær þarf að lesa skýrt og greinilega. Einnig eru nokkrar spurningar þar sem spurt er út í hvað gömul orð þýða, þeir eða þær sem eru með sterka málgreind finnst ef til vill gaman að kljást við þær spurningar.

Rök- og stærðfræðigreind: æfingar í að leysa röklegar þrautir, merkjamál, rökþrautir og rökleikir (Armstrong, 2000). Það er ekki mikið notast við rök- og stærðfræðigreind í spilinu. Það kemur fram að þeir sem eru með sterka rök- og stærðfræðigreind finnist gaman að skoða dulmál, en það er nokkuð um rúnir og

rúnalestur. Einnig finnst nemendum sem eru með sterka rök- og stærðfræðigreind gaman af gátum og spurningum, en spilið er byggt upp á margskonar spurningum sem krefjast góðrar rökhugsunar.

Rýmisgreind: sjónsköpun, ljósmyndir, sjónrænar þrautir og völundarhús, myndlíkingar, málun, klippimyndir og önnur sjónlist, teikningar, æfingar í myndlestri (Armstrong, 2000). Það er mikið um myndsköpun og teikningum í *Víkingaspilinu mikla*. Þá eru reitir í spilinu þar sem nemendur þurfa að teikna fyrir samspilara sinn og hinn þarf að giska hvað er verið að teikna. Þeir sem eru með sterka rýmisgreind koma þarna sterkir inn bæði í að teikna og að giska á hvað er verið að teikna. Í spilinu er einnig reitir þar sem nemendum er sýnt mynd og eiga þeir að giska hvað verið er að gera eða hvaða hlutur er á myndinni. Þarna koma þeir sem eru með sterka rýmisgreind einnig sterkir inn þar sem þeir eru oft með mjög gott sjónminni.

Líkams- og hreyfigreind: skapandi hreyfing, látbragðsleikir, samkeppni og samvinnuleikir, verklegar æfingar af ýmsum toga, nota líkamsmál og bendingar til að tjá sig (Armstrong, 2000). Í spilinu eru reitir þar sem einstaklingar eiga að sýna leikræna tjáningu. Þeir þurfa að leika atvik, störf eða persónu frá víkingatímabilinu. Þarna fá þeir sem eru með sterka líkams- og hreyfigreind að hreyfa sig og sýna hvað þeir geta. Einnig þá er spilið samkeppni og samvinnuleikur, þar sem einstaklingar vinna með öðrum nemenda til að ná settu markmiði.

Samskiptagreind: Góðir í samvinnu þ.e.a.s. í spilum, hermileikjum og eiga virk samskipti við samnemendur (Armstrong, 2000). Þessi greind svipar mikið til líkams- og hreyfigreindar, þar sem þeir sem eru með sterka samskiptagreind fá að njóta sín best þegar kemur að spilum. Í spilinu vinna þeir með annarri manneskju sem krefst góðra samskipta, þeir fá að leika og reyna að tjá sig fyrir meðspilarann sinn á mismunandi hátt, bæði í teikningu og leik.

Sjálfþekkingargreind: Einstaklingsbundin verkefni og leikir, að komast í tæri við hvetjandi og áhugavert námsefni (Armstrong, 2000). Nemendur reyna á sjálfan sig ef þeir vilja ná langt í spilinu, finna hvar þeirra sterku hliðar liggja. Sá sem er

með sterka sjálfþekkingargreind væri ef til vill sterkur í almennu spurningunum en einnig þá myndi hann vita hvenær hann ætti að treysta á meðspilara sinn.

Umhverfisgreind: Tengja viðfangsefni við fyrirbæri náttúrunnar (Armstrong, 2000). Margar spurningar í spilinu koma inn á hvernig náttúra og land var áður fyrr. Þegar nemendur koma í spilinu til hvers lands fá þeir líka spjald þar sem skrifað er um hvernig landið er byggt upp og hverjar eru helstu náttúruperlur þess. Því ættu þeir sem eru með sterka umhverfisgreind einnig að fá að njóta sín.

## 5. Kenningar Benjamin Bloom

Það hafa verið ýmsar tilraunir gerðar til þess að móta og setja fram flokkunarkerfi fyrir námsmarkmið. Þekktasta flokkunarkerfið er kennt við Bandaríkjamanninn Benjamin Bloom og kom það kerfi út árið 1956. Hugmynd flokkunarkerfis Bloom miðast við að mannlegum hæfileikum sé skipt í þrjú meginþrep: þekkingarsvið, viðhorfa- og tilfinningasvið og leiknisvið. *Víkingaspilið mikla* kemur aðallega inn á þekkingarsvið og leiknisvið en lítið inn á viðhorfa- og tilfinningasvið en þeir undirflokkar sem tengjast spilinu eru svörun og þátttaka.

### 5.1 Þekkingarsvið

Samkvæmt Bloom og flokkunarkerfinu hans er þekkingarsviðinu skipt í sex meginþrep. Þessi þrep eru: minni, skilningur, beiting, greining, nýmyndun/nýsköpun og mat.

Minni: með minnismarkmiðum er áhersla lögð á að muna staðreyndir, orð, tákn, skilgreiningar, hugtök, hugmyndir, reglur, aðferðir, atburðarás, kenningar eða önnur minnisatriði (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Þegar nemendur spila *Víkingaspilið mikla* þurfa þeir að notast við þessar aðferðir til þess að svara rétt.

Skilningur: með skilningarmarkmiðinu er lögð áhersla á að nemandinn geti lagt merkingu í þá þekkingu sem hann hefur aflað sér, að hann til dæmis skilji það sem hann sér, heyrir eða les (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Þegar nemendur spila spilið þurfa þeir að beita skilningi við að geta túlkað leikræna tjáningu.

Beiting: áhersla er lögð á að nemendur geti beitt þekkingu, hugtökum, reglum, dænum, aðferðum eða kenningum við þekktar eða óþekktar aðstæður (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Í *Víkingaspilinu mikla* beita nemendur fyrri þekkingu sinni á óhefðbundinn hátt í öðru umhverfi, þar sem þeir vinna með þekkingu í leik, teikningum eða svara spurningum.

Greining: nemendur beita gagnrýnni hugsun á hugmyndir, fyrirbæri, heimildir eða gögn. Í þessu felst að nemendur geti brotið þessi atriði til mergjar og gert sér

grein fyrir því hvernig þau tengjast. Nefna má að nemendur færa rök fyrir sínu máli, draga ályktanir af fyrirliggjandi upplýsingum eða heimildum, styðji mál sitt með tilvísun til heimilda eða setji fram rökstuddar tilgáttur (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Nýmyndun/nýsköpun: nemendur nýta þekkingu sína við að setja fram eigin hugmyndir, nýta tillögur eða lausnir. Í þessu felst m.a. að geta bent á aðrar leiðir, tengt saman ólíkar hugmyndir og byggt á þeim nýjar eða komið með tillögur að úrbótum á einhverju sviði. Loks má nefna þegar nemendur hanna, þróa og semja (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Í *Víkingaspilinu mikla* reynir á sköpun þátttakenda þar sem þeir þurfa bæði að leika og teikna

Mat: nemendur leggja rökstutt mat á upplýsingar, hugmyndir, aðferðir, skoðanir, viðhorf eða gildismat. Í þessu felst m.a. að geta útskýrt mismunandi viðhorf, borið þau saman, metið og tekið afstöðu til þeirra (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

## 5.2 Viðhorfa- og tilfinningasvið

Markmiðið á viðhorfa- og tilfinningasviði er skipað á fimm þrep: athygli/eftirtekt, svörun/þátttöku, alúð/rækt, heildarsýn/ábyrgð og heildstætt gildismat (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

## 5.3 Leiknisvið

Markmiðið á leiknisviði lúta að hvers konar færni, t.d. þeirri sem tengist skrift, vélritun, munnlegri tjáningu, leikrænni tjáningu, líkamsrækt, dansi og notkun áhalda og tækja (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Markmiðunum á leiknisviði er skipt niður í sjö þrep og eru þau: skynjun, viðleitni, svörun/eftirlíking, vélræn leikni, flókin færni, aðlögun og skapandi tjáning. Í *Víkingaspilinu mikla* er mikið lagt upp úr leikrænni tjáningu, nemandinn þarf að getað túlkað ýmsar aðstæður og persónur. Nemandinn þarf að þora að koma fram og þarf að finna út úr því hvaða aðferð henti best hverju sinni við að skila frá sér svörum. Leiknisviðið kennir nemendum framkomu og tjáningu. Þessi fjögur stig tengjast að mestu *Víkingaspilinu mikla*.

Viðleitni: Nemandinn setur sig í stellingar og sýnir vilja til að framkvæma það sem sett er fyrir (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Svörun/eftirlíking: nemandinn getur leikið eftir atferli sem honum er sýnt (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Vélræn leikni: nemandinn hefur náð tökum á viðfangsefninu en „sýnir engar rósir“ (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Þegar spiluð er fyrsta umferð getur vélræn leikni skipað stóran sess í leik nemenda.

Flókin færni: nemandinn hefur náð mjög góðum tökum á verki og sýnir örugg tök (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Þegar nemendur eru æfðir í að koma fram og hafa eflaust spilað oftar en einu sinni hafa þeir tileinkað sér flókna færni í leik sínum.

## 6. Kennsluaðferðir

### 6.1 Hugmyndir að kveikju

Námsspilið er ekki hugsað sem kveikja að námsefni um víkinga. Það er frekar hugsað sem spil sem hægt er að nota til að brjóta upp kennslustundina þegar búið er að fara nokkuð í lifnaðarhætti, persónur og sögur um líf víkinga hér áður fyrr. Við látum nokkrar hugmyndir af kveikjum hinsvegar fylgja með þar sem þær eru mikilvægur þáttur til að vekja áhuga nemenda á náminu. Kveikjan gæti verið tenging við líf og reynslu barna, spurning eins og: Hafið þið farið í Víkingasetrið í Hafnafirði? Sýna mynd af styttru Ingólfss á Arnarholi og spryrja, hafið þið séð þessa styttru? Vitið þið hvaða maður þetta er? Með því að byrja námsefni á reynslu barna telur John Dewey að einstaklingurinn öðlist dýpri skiling á náminu og nái að tengjast viðfangsefninu betur ef hann getur tengt það við það sem hann hefur upplifað (2000).

### 6.2 Kennsluaðferðir í bók Ingvars Sigurgeirssonar

Ingvar Sigurgeirsson hefur skrifað mikið um kennsluaðferðir og í bókinni hans *Litróf kennsluaðferðanna* er að finna margt um kennsluaðferðir. Hann skiptir kennsluaðferðunum í níu þætti. Spilið kemur ekki inná alla þessa níu þætti, en kemur inná þó nokkuð margar kennsluaðferðir. Þær kennsluaðferðir sem við notum í *Víkingaspilinu mikla* eru þulunám og þjálfunaræfingar, umræðu- og spurnaraðferðir, innlifunaraðferðir og tjáning, þrautalausnir og hópvinnubrögð.

#### 6.2.1 Þulunám og þjálfunaræfingar

Innan kennsluaðferðarinnar þulunáms og þjálfunaræfingar eru námspil til upprifjunar og þjálfunar, ásamt námsleikjum. Ingvar segir að þegar spilað er námsspil er mikilvægt að útskýra það vel og koma nemendum algerlega í skilning um hvað það er sem þeir eiga að læra af spilinu. Þegar kenna á *Víkingaspilið mikla* er því mikilvægt að kennarinn útskýri af hverju nemendur eru að fara að spila spil um víkinga og lifnaðarhætti þeirra. Kennarinn getur byrjað á því að

varpa fram spurningum um af hverju það er mikilvægt að nemendur læri um landnámið, víkinga og lifnaðarhætti. Nemendur svara þá til skiptis og er þá mikilvægt fyrir kennarann að vera leiðandi og vera duglegur að taka undir svör nemenda og bæta við vitneskju. Umræðurnar þurfa að vera áhugaverðar og skemmtilegar til að vekja áhuga nemenda á spilinu. Þegar kennarinn er líka að kenna nemendum spilið getur hann dregið spurningar og prófað þær á nemendum, einnig tekið til dæmis leiklistarspurningu og fengið sjálfbodaliða til að koma upp og leika fyrir bekkinn. Það skal hafa í huga að spil gengur í ákveðinn tíma og síðan geta nemendur fengið leið á því (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Það góða við *Víkingaspilið mikla* er að það þarf ekkert alltaf að spila endilega spilið, heldur getur kennarinn alltaf gripið til spurninganna og spurt yfir bekkinn, eða skipt bekknum í tvö lið og láta þau bæði fá sama leiklistarspjaldið og eiga þau svo að leika fyrir lið sitt. Það sama gildir um myndlistarspurningarnar, þar geta nemendur teiknað það sem stendur á blaðinu á töfluna og hinir eiga að giska. Einnig þá getur kennarinn tekið myndaspurningarnar og varpað þeim upp á töflu og spurt nemendur um hvað sé á myndinni, það er til að mynda góð kveikja þegar kenna á um landnámið.

### **6.2.2 Umræðu- og spurnaraðferðir**

Spurnaraðferðir byggja á nokkrum markvissum spurningum og eru þær spurningar oft kallaðar lykilspurningar. Þessum lykilspurningum er varpað fram í ákveðinni röð til þess að fá nemendur að hugsa með skipulegum hætti um ákveðin fyrirbæri. Það eru til tugir af spurnaraðferðum og eru markmið þeirra ólík (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Spurningarnar í *Víkingaspilinu mikla* eru að mestu lokaðar, það er að segja að það er eitt rétt svar fyrir hverja spuringu. Hinsvegar ræða samspilarar saman um hvert rétta svarið er sín á milli, þá eru nemendur að notast við spurnaraðferðina og ræða saman um sameiginlega niðurstöðu að svari.

### **6.2.3 Innlifunaraðferðir og tjáning**

Þegar Ingvar talar um innlifunaraðferðir og tjáningu þá er leikræn tjáning veigamikil í umfjöllun hans. Leikræn tjáning er eins og nafnið gefur til kynna aðferð þar sem nemendur eru að túlka námsefni með leikrænum hætti. Þessi

aðferð eða aðferðir má nota í mörgum námsgreinum bæði í grunn- og framhaldsskólum. Meginkostur leikrænnar tjáningar er sá að nemendur eru virkir og geta þeir nálgast viðfangsefnið með lifandi hætti. Leikrænni tjáningu er ýmist beitt sem stuðningur í ýmsum námsgreinum eða sem sérstakri námsgrein (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Þó svo notað sé leikræna tjáningu í kennslu þýðir það ekki að hún þurfi að leiða til sýningar. Í *Víkingaspilinu mikla* er leikrænni tjáningu bætt við sem hluti af námsefninu. Nemendur þurfa að leika atvik eða persónu og þá reynir mikið á rökhugsun, þar sem leikandinn þarf að hugsa um bestu leiðina til að tjá fyrirbærið á skjótan og árangursríkan hátt.

Markmið leikrænnar tjáningar eru mismunandi og ber þar fyrst að nefna eflingu ímyndunarafls og sköpunargáfu. Margar leiklistarsprungar í spilinu krefjast þess að nemendur hugsi út fyrir kassann. Þeir þurfa að velta því fyrir sér hvernig þeir eigi að leika hluti sem eru ekki hefðbundnir eins og til dæmis, *öndvegissúlu* eða *pólstjörnu*. Leikræn tjáning á einnig að efla skilning á mismunandi aðstæðum og hæfni nemanda til þess að setja sig í spor annarra. Í spilinu þurfa nemendur til að mynda að leika ákveðnar persónur sem krefst þess að þeir hugsi um hvernig þær voru, hvernig þær hegðuðu sér og hver voru helstu einkenni þeirra, þegar nemandi gerir það er hann að vinna með leikspuna. Það sem leikræn tjáning gerir einnig er að hún æfir nemendur í að tjá sig, hún stuðlar að samvinnu og samkennd í hópunum og hún eflir þekkingu, skilning og áhuga á námsefninu (Ingvar Sigurgeirsson, 1999).

Ingvar kemur einnig inn á myndsköpun sem hluta af kennsluaðferðinni innlifun og tjáning. Með myndsköpun er átt við verkefni sem byggjast á ýmiss konar myndrænni útfærslu. Þessi viðfangsefni eru oft lögð fyrir af kennurum fyrir nemendur, sem sagt nemendur eiga að túnka tiltekin viðfangsefni í námi, til dæmis í bókmenntum, sögu, samfélagsfræði eða náttúrufræði með myndrænum hætti (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Það eru tveir þættir í spilinu sem koma inn á myndsköpun, því bæði eru við með spurningar þar sem nemendur þurfa að teikna og einnig þá eru spurningar þar sem nemendum er sýnt mynd og eiga þeir að svara spurningum útfrá myndinni. Eins og leikræn tjáning þá leiðir myndræn tjáning einnig að dýpri skilning og vekur áhuga á námsefninu.

#### **6.2.4 Þrautalausnir**

Í raun er spilið byggt upp á mörgum þrautum. Það er hermileikur sem byggist á tvennu, það er að í hermileik eru notuð gögn, eins og spilaborð og tenigar og hinn meginþátturinn er hlutverkaleikur (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Einnig þá hafa teikningar við þrautalausnir margþætt gildi, þar sem með teikningum er hægt að sýna margt sem erfitt er að tjá með orðum (Ingvar Sigurgeirsson, 1999). Helsta þrautin í spilinu er hinsvegar sú að finna fljótlegustu leiðina á spilaborðinu til að ná til allra landanna á undan mótpilurunum. Það eru margar leiðir á spilaborðinu sem hægt er að fara og krefst það mikillar rökhugsunar að finna út stystu leiðina.

## **7. Tenging við Aðalnámsskrá grunnskólanna**

Þau markmið *Aðalnámsskrá grunnskólanna* sem við notumst við eru úr samfélagsfræði og listgreinum. Það eru eftirvill fleiri markmið sem spilið kemur inná en við teljum þessi markmið vera þau helstu.

### **7.1. Tenging við markmið í samfélagsfræði**

Í lokamarkmiðum sögu í 7. bekk á nemandi að vera búinn að læra um víkinganna í norðri. Hann á að þekkja helstu drætti í fornsögu norrænna þjóða og ýmsa þætti víkingatímans. Hann á að kunna sögur af landnámi Íslands, trú og siðum landnámsmanna og þekkja helstu atvinnuhætti og stjórnskipan á tímum landnáms. Hann á að kanna hugmyndir um heimili á Íslandi með hliðsjón af lífsbjörg (framleiðslu og aðföngum, húsakosti og heimilisfólki). Nemandi á einnig að vita hvernig kristni festi rætur á Íslandi (Aðalnámsskrá grunnskólanna, 2007).

Nemandi á að geta útskýrt ýmis tilefni þess að fólk ferðast og flytur milli staða.

Hann á að þekkja nokkrar valdar persónur og atburði úr Íslandssögunni og hann á að kynnast dæmum um fornleifar og fornminjar og meta hvaða upplýsingar þær geta veitt um sögu mannsins (Aðalnámsskrá grunnskólanna, 2007).

### **7.2 Tenging við markmið listgreina**

Nemandi á að hafa tileinkað sér þekkingu á grunnaðferðum og grunntækni greinarinnar og geta nýtt sér þessa þekkingu og færni í leik og starfi, einkum til að byggja upp sjálfstraust og þjálfa samskiptahæfni (Aðalnámsskrá grunnskólanna, 2007)

Nemandi á að vera fær í hlutverkaleik, kyrrmyndum, paravinnu, spuna, persónusköpun, innlifun, hreyfingu, látbragð og leik. Þeir eiga að geta á einfaldan hátt skapað persónur og túlkað athafnir með látbragði. (Aðalnámsskrá grunnskólanna, 2007)

## 8. Lokaorð

Markmið með notkun námsspila í kennslu geta verið margvísleg, bæði til þess að læra mikilvæg atriði úr lesefninu og til þess að gera kennslustundir skemmtilegri og fjölbreyttari. Tilvalið er nota námsspil þegar búið er að leggja fyrir nýtt efni en þá festist efnið í minni nemenda.

Það eru margir sem telja að námsspil sé bara skemmtun og eru ekki hlynntir því að þau séu notuð í kennslu. Ástæðan fyrir því er sú að þeir telja að börn eigi að læra í kennslustundum en ekki að leika sér. Þetta viðhorf er sem betur fer að breytast og eru námsspil að verða algengari í kennslustofunni. Hægt er að nota námsspil í hvaða námsgreinum sem er og henta þau vel sem upprifjunarverkefni fyrir próf eða í kaflalok.

Gerð spilsins var virkilega skemmtileg og krefjandi. Bækur og námsefni um víkinga er skemmtilegt lesefni. Við lærðum mikið á vinnunni við spilið, bæði að það er mun meiri vinna en við bjuggumst við þar sem við ákváðum að búa til spilið frá grunni og reyna að fá sem minnst utanaðkomandi aðstoð við gerð og uppsetningu á spilinu. Við lærðum mikið sem verðandi kennrarar um mikilvægi fjölbreytni í námi ásamt að vera þaulkunnar um landnám Íslands og lifnaðarhætti víkinga.

## **Heimildir**

### **Greinargerð:**

Aðalnámskrá grunnskóla. 2007. *Samfélagsfræði*. Slóð:

[http://bella.mrn.stjr.is/utgafur/adalnamskra\\_grsk\\_samfelagsgreinar.pdf](http://bella.mrn.stjr.is/utgafur/adalnamskra_grsk_samfelagsgreinar.pdf) [Sótt 14. mars 2009].

Aðalnámskrá grunnskóla. 2007. *Listgreinar*. Slóð:

[http://bella.mrn.stjr.is/utgafur/adalnamskra-grsk\\_listgreinar.pdf](http://bella.mrn.stjr.is/utgafur/adalnamskra-grsk_listgreinar.pdf) [Sótt 14. mars 2009].

Armstrong, Thomas. 2000. *Fjölgreindir í skólastofunni*. Erla Kristjánsdóttir þýddi. JPV útgáfa, Reykjavík.

Armstrong, Thomas. 2003. *Klárari en þú heldur*. Erla Kristjánsdóttir þýddi. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

John Dewey. 2000. *Reynsla og menntun*. þýð. Gunnar Ragnarsson. Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands, Reykjavík.

Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Að mörgu er að hyggja*. Æskan, Reykjavík.

Ingvar Sigurgeirsson. 1999b. *Litrófkennsluaðferðanna*. Æskan, Reykjavík.

## **Spurningar í spili**

- Arbman, Holger. 1961. *The vikings*. Thames and hudson, London.
- Blindheim, Charlotte. 1973. *Vikingtid*. Universitetets Oldsaksamling, Oslo.
- Forman, Werner. 1976. *Hammer of the north*. Magnús Magnússon þýddi. Orbis Publishing Limited, London.
- Grant, Neil. 2007. *Víkingar - líf og lifnaðarhættir*. Jón R. Hjálmarsson þýddi. Skjaldborg ehf, Reykjavík.
- Iðunn Steinsdóttir. 2008. *Lífið í Ásagarði - gullnar töflur í grasi*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Iðunn Steinsdóttir. 2006. *Óðinn og bræður hans - heimur verður til*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Ingvar Sigurgeirsson, Ólafur H. Jóhannsson, Ragnar Gíslason, Sigmundur Magnússon og Guðmundur Ingi Leifsson. 1982. *Landnám Íslands*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Jóhanna Karlsdóttir og Leif Aidt. 2000. *Leifur Eiríksson - á ferð með Leifi heppna*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Steingrímur Steinþórsson. 1989. *Víkingar*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Pórarinn Eldjárn. 2008. *Merkir sögustaðir - Þingvellir*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

## **Mynd á spilaborði**

Google earth.

## Viðauki A: Spilareglur

*Víkingaspilið mikla* er leikið á spjaldi þar sem þáttakendur þurfa að svara spurningum, leika hlutverk og teikna til að sigra og fá keppendur aðeins mínu til að svara til, því er þetta mikið kappblaup við tímann. Þáttakendur þurfa ekki að vera myndlistamenn eða leikarar til að vera með, það eina sem þarf er fjörugt ímyndunarafl og skapandi hugsun.

**Innihald:** 300 spurningar, 1 tímaglas, 1 teningur, 5 víkingaskip, 1 spilaborð og 60 landaspjöld.

**Markmið leksins:** Markmiðið er að sigla til allra landa sem eru á spilaborðinu. Þegar komið er til lands þarf að svara spurningu og ef svarað er rétt færðu landaspjald. Það lið sem er fyrst að safna öllum 12 landaspjöldunum sigrar.

**Undirbúningur:** Komið spjöldunum fyrir við hlið spilaborðsins. Stillið stundaglasinu á mitt borðið, komið víkingaskipum fyrir á því landi sem leikmenn hafa dregið um að byrja á. Hafið blöð og blýanta við höndina.

Skiptið leikmönnum í jöfn lið (mest fimm lið og lágmark tveir leikmenn í hverju liði).

Teningnum er kastað til þess að ákveða hvaða lið skuli byrja. Liðið með hæsta kast byrjar leikinn.

**Flokkar:** Spurningunum er skipt eftir litum í fjóra flokka

- Blátt: Mímisbrunnur (almennar spurningar)
- Rautt: Leikræn tjáning
- Grænt: Teikning
- Fjólublátt: Myndaspurningar

**Leikreglur:** Það lið sem byrjar kastar teningnum og dregur spjald fyrir viðkomandi reit sem það lendir á. Ef lent er á bláum eða fjólubláum reit dregur liðið á hægri hönd út spurningu og les hana upp fyrir það lið sem á að svara. Ef lent er á rauðum eða grænum reit þá dregur einn liðsmaður út spurningu þarf viðkomandi annað hvort að leika eða teikna fyrir liðsfélaga sína.

Hvert lið fær eina mínu til þess að svara spurningum, leika hlutverk eða teikna.

Ef svarað er rétt er kastað aftur og er hefur svarréttinn þar til liðið svarar rangt. Þegar liðið svarar rangt fær liðið á vinstri hönd að kasta teningnum.

Lið verður að vera á sama reit þar til það hefur fengið rétt svar í viðkomandi flokki. Fleiri en eitt víkingaskip geta verið á sama reit í einu.

**Sigur:** Lið verður að vera komið með öll 12 landaspjöldin til þess að sigra.

## Viðauki B: Spurningar í spili

### Leikræn tjáning

LEIKTU EIRÍK RAUÐA-FÆÐIR LEIFS HEPNÁ TEGUND: PERSÓNA	LEIKTU ÓÐINN ÆÐSTA GUÐINN TEGUND: PERSÓNA
LEIKTU SLEIPNI, HEST ÓÐINS TEGUND: PERSÓNA	LEIKTU PÓR, GUÐ VEÐURS OG VINDA TEGUND: PERSÓNA
LEIKTU FREYJU. ÁSYNU ÁSTAR OG FRJÓSEMIS TEGUND: PERSÓNA	LEIKTU FENRISÚLF, ÚLFURINN SEM ÁTTI AÐ GLEYPA ÓÐINN Í RAGNARRÖKUM TEGUND: PERSÓNA
LEIKTU HARALD BLÁTÖNN, FYRSTA KRISTNA KONUNG DANMERKUR TEGUND: PERSÓNA	LEIKTU HARALD HÁRFAGRA, SEM FYRSTUR MANNA SEM RÉÐ YFIR NORREGI TEGUND: PERSÓNA
LEIKTU ÓLAF HELGA, KONUNG NORREGS HANN SNÉRI NORÐMÖNNUM TIL KRISTINNAR TRÚAR, OFT MED SVERÐI SÍNU. TEGUND: PERSÓNA	LEIKTU ÞORBJÖRGU VÖLVU, SEM SPÁÐI FYRIR EIRÍKI RAUÐA TEGUND: PERSÓNA

<p><b>LEIKTU ÞORGEIR LJÓSVETNINGAGODA, SEM ÁKVAÐ KRISTNITÖKU HÉR Á ÍSLANDI</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>	<p><b>LEIKTU LEIF HEPPNA</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>
<p><b>LEIKTU INGÓLF ARNARSON</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>	<p><b>LEIKTU HUGINN OG MUNINN HRÆFNA ÓÐINS</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>
<p><b>LEIKTU ÞRÆL FRÁ VÍKINGATÍMABILINU</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>	<p><b>LEIKTU MANN AÐ TÆFLA</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>
<p><b>LEIKTU MANN AÐ SMÍÐA SKIP</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>	<p><b>LEIKTU MANN AÐ RÓA SKIPI</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>
<p><b>LEIKTU MANN AÐ BLÓTA AÐ HEÐNUM SIÐ</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>	<p><b>LEIKTU MANN AÐ SÆFNA ELDIVIÐI</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>

<p><b>LEIKTU MANNESKJU AÐ TÁLGΑ</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>	<p><b>LEIKTU MANNESKJU AÐ STROKKA RJÓMA TIL SMJÖRS</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>
<p><b>LEIKTU MANNESKJU AÐ GLÍMA</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>	<p><b>LEIKTU ÖNDVEGISSÚLU</b></p> <p>TEGUND: HLUTUR</p>
<p><b>LEIKTU KİND</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>	<p><b>LEIKTU HEST</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>
<p><b>LEIKTU REF</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>	<p><b>LEIKTU KÝR</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>
<p><b>LEIKTU GEIRFUGL</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>	<p><b>LEIKTU SVÍN</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>

<b>LEIKTU HÆNU</b> TEGUND: DÝR	<b>LEIKTU HÁNA</b> TEGUND: DÝR
<b>LEIKTU TORFBÆ</b> TEGUND: HLUTUR	<b>LEIKTU HRÁFNA</b> FLÓKA TEGUND: PERSÓNA
<b>LEIKTU MANNESKJU</b> AÐ SPINNA TEGUND: ATHÖFN	<b>LEIKTU MANNESKJU</b> AÐ PRJÓNA TEGUND: ATHÖFN
<b>LEIKTU MANN AÐ HESTBAKI</b> TEGUND: ATHÖFN	<b>LEIKTU MANN AÐ SKYLMAST</b> TEGUND: ATHÖFN
<b>LEIKTU MANNESKU</b> AÐ SPINNA TEGUND: ATHÖFN	<b>LEIKTU MANN AÐ KVÉIKJA ELD</b> TEGUND: ATHÖFN

<p><b>LEIKTU ÍÐUNNI</b></p> <p>(HÚN VARÐVEITIR Í ESKI SÍNU HIN NÍU GULLNU EPLI SEM GOÐIN SKULU BÍTA Í ER PÁU ELDAST OG VERÐA PÁU PÁ AFTUR UNG ALLT TIL RÁGNARAKA)</p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>	<p><b>LEIKTU LOKA</b></p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>
<p><b>LEIKTU BALDUR</b></p> <p>(HANN ER FALLEGASTUR AF ÖLLUM GOÐUM OG SVO BJARTUR ÁÐ PÁÐ LÝSIR ÁF HONUM, EFTIR RÁGNARRÖK MUN HANN KOMA AFTUR OG RÍSA UPP NÝJAN HEIM)</p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>	<p><b>LEIKTU SKRÆLINGJA (INDJÁNA)</b></p> <p>SEM TÓKU Á MÓTI ÞORVÁLDI BRÓDIR LEIFS ÞEGAR HANN KOM ÁÐ VÍNLANDI</p> <p>TEGUND: PERSÓNA</p>
<p><b>LEIKTU PÓLSTJÖRNUNA</b></p> <p>TEGUND: HLUTUR</p>	<p><b>LEIKTU MANN VIÐ VEÐAR</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>
<p><b>LEIKTU MANN Á HESTBAKI</b></p> <p>TEGUND: ATHÖFN</p>	<p><b>LEIKTU KROSS TÁKN KRISTINNAR TRÚAR</b></p> <p>TEGUND: HLUTUR</p>
<p><b>LEIKTU SEL</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>	<p><b>LEIKTU ÍSBJÖRN</b></p> <p>TEGUND: DÝR</p>

## Teikning

TEIKNAÐU SLEIPNI HEST ÓÐINS	TEIKNAÐU HRÆFNA ÓÐINS, HUGINN OG MUNINN
TEIKNAÐU ORF	TEIKNAÐU LJÁ
TEIKNAÐU KVÉNMANNSNÆLU EINS OG KONUR GENGU MED Á VÍKINGATÍMABILINU	TEIKNAÐU STROKK TIL AÐ STROKKA RJÓMA TIL SMJÖRS.
TEIKNAÐU HÆRÐFISK	TEIKNAÐU SÚRMETI
TEIKNAÐU KNERRI	TEIKNAÐU HRÍNGPRJÓN

TEIKNAÐU SVERÐ

TEIKNAÐU HNÍF

TEIKNAÐU PLÓG

TEIKNAÐU SÖÐUL  
(HNÁKK)

TEIKNAÐU ASK

TEIKNAÐU ATGEIR

TEIKNAÐU  
ÍSLENDINGASÖGU

TEIKNAÐU MANN Á  
HESTBÁKI

TEIKNAÐU REF

TEIKNAÐU KIND

TEIKNAÐU KÝR

TEIKNAÐU ÖRN

TEIKNAÐU HEST

TEIKNAÐU HÆNU

TEIKNAÐU HÁNA

TEIKNAÐU  
GEIRFUGL

TEIKNAÐU LUNDÁ

TEIKNAÐU ÓÐINN

TEIKNAÐU PÓR

TEIKNAÐU BIFRÖST

### TEIKNAÐU LOKA

### TEIKNAÐU IÐUNNI

(HÚN VARÐVEITIR Í ESKI SÍNU HIN NÍU GULLNU EPLI SEM GOÐIN SKULU BITA Í ER ÞAU ELDAST OG VERÐA ÞAU ÞÁ AFTUR UNG ALLT TIL RAGNARAKA.)

### TEIKNAÐU BALDUR

HANN ER FALLEGASTUR AF ÖLLUM GOÐUM OG SVO BJARTUR ÁÐ ÞAÐ LÝSIR AF HONUM, EFTIR RAGNARRÓK MUN HANN KOMA AFTUR OG RÍSA UPP NÝJAN HEIM)

### TEIKNAÐU ASK OG EMBLU

FÝRSTA MANNFÓLKID SEM GOÐIN SKÖPUÐU OG GÁFU LÍF.

### TEIKNAÐU MIÐGARDSORMINN

### TEIKNAÐU FENRISÚLF

### TEIKNAÐU GEITINA HEÐRÚNU

ÚR SPENUM HENNAR RENNUR DAGLEGA SVO MIKILL MJÖÐUR ÁÐ HANN NÆGIR ÖLLUM EINHERJUM Í VALHÖLL.

### TEIKNAÐU ÞÓRSHAMAR

### TEIKNAÐU ÞORSK

### TEIKNAÐU VÖLVU

TEIKNAÐU SKJÖLD

TEIKNAÐU  
VÍKINGASKIP

TEIKNAÐU HUND

TEIKNAÐU  
INDJÁNA

TEIKNAÐU KÖTT

TEIKNAÐU MÚS

TEIKNAÐU MANN  
AÐ RÓA

TEIKNAÐU MANN  
AÐ VEIÐA

TEIKNAÐU HVÁL

TEIKNAÐU SKUTUL

(TÆKI, SEM HVALUR EÐA SELUR ER  
VEIDDUR MED)

TEIKNAÐU BOGA

TEIKNAÐU KROSS

TEIKNAÐU SLEIF

TEIKNAÐU ÁKKERI

TEIKNAÐU SEL

TEIKNAÐU ÍSBJÖRN

TEIKNAÐU REIÐTYGI

TEIKNAÐU  
VÍKINGAÐJÁLM

TEIKNAÐU SKINNSKÓ

TEIKNAÐU TORFBÆ

## Mímisbrunnur

<p>HVAR VORU HÉIMKYNNI VÍKINGA?</p> <p>Svar: Norður-Evrópu</p>	<p>HVÀÐA TUNGUMÁL TÖLUÐU UPPRUNALEGU VÍKINGARNIR?</p> <p>Svar: Norrænu</p>
<p>HVÀÐA FORNLEIFAR SÉGJA MEST UM VÍKINGA?</p> <p>Svar: Í gröfum þeirra (kumli)</p>	<p>HVERNINGURÐU LÖGIN SEM VÍKINGAR FÓRU EFTIR TIL?</p> <p>Svar: Þau mynduðust útfrá siðvenjum.</p>
<p>HVÀÐA STARFI SINNTI ÞINGIÐ?</p> <p>Svar: Þingið samþykkti lög og starfaði einnig sem réttur.</p>	<p>HVERNING KOMST ÞINGIÐ ÁÐ NIÐURSTÖÐU Í MÁLUM?</p> <p>Svar: Með kosningu goða og stundum fékkst niðurstaða í málum með hlutkesti</p>
<p>HVERNING LITU LANGSKIP VÍKINGA ÚT?</p> <p>Svar: Þau voru löng og mjó</p>	<p>ÚR HVERJU VORU SKIPIN SMÍÐUD?</p> <p>Svar: Þau voru smíðuð úr eik eða furu.</p>
<p>HVÀÐ ER SÓLSKÍFA?</p> <p>Svar: Sólskífa er áttaviti sem víkingar notuðu á siglingum. Með sólskífu gáta víkingar mælt sólarhæð og fundið staðsetningu.</p>	<p>AF HVERJU VÄR FÓLK JÄRDSETT MED NOKKRUM EIGNUM SÍNUM?</p> <p>Svar: Það var álítið að með dauðanum væri líkami mannsins að ferðast yfir í annan heim. Þessar eignir sem fólk var jarðsett með gat það notað í næsta lifi.</p>

<p><b>HVĀÐ ER VÄLHÖLL?</b></p> <p>Svar: Heimkynni guðanna</p>	<p><b>HVER ER ÆÐSTUR MÄNNÄ Í VÄLHÖLL?</b></p> <p>Svar: Óðinn</p>
<p><b>HVERJAR VORU VERÐMÄTUSTU VERSĽUNARVÖRUR VÍKINGÄ?</b></p> <p>Svar: Loðfeldir og dýraskinn</p>	<p><b>HVERJAR VORU HELSTU ÚTFLUTNINGSVÖRUR VÍKINGÄ?</b></p> <p>Svar: Loðskinn og þrælar</p>
<p><b>HVERNIG ÅUÐGUÐUST VÍKINGÄR?</b></p> <p>Svar: Af ránum og verslun.</p>	<p><b>EFTIR HVĀÐA VERSĽUNARVÖRUM SÓTTUST KAUPMENN AÐALLEGÄ EFTIR Å VÍKINGÄÖLD?</b></p> <p>Svar: Aðallega munaðarvörum sem voru ekki til í Skandinavíu.</p>
<p><b>HVER VAR MIÐPUNKTUR Í HÜSUM VÍKINGÄ?</b></p> <p>Svar: Eldstæðið</p>	<p><b>HVAR GÆYMDU VÍKINGÄR VERÐMÄTÄR EIGUR?</b></p> <p>Svar: Í læstum kistum</p>
<p><b>HVER STJÓRNÄDI HEIMILINU Å VÍKINGÄÖLD?</b></p> <p>Svar: Húsmóðirin</p>	<p><b>HVERJIR KENNDU BÖRNUM Å VÍKINGÄÖLD?</b></p> <p>Svar: Foreldrar og annað heimilsfólk</p>

### HVĀÐ LÆRÐU DRENGIR AÐALLEGA Á VÍKINGAÖLD?

Svar: Drengir lærðu að rækta akur, hirða um búfé, byggja hús, sigla skipum, veiða á sjó og landi og að berjast.

### HVĀÐ LÆRÐU STÚLKUR Á VÍKINGAÖLD?

svar: Stúlkur lærðu um heimilisstörf, þá einkum um allt sem tengist matseld og fatagerð.

### HVER VAR HELSTA ÍÞRÓTT VÍKINGA?

Svar: Bogfimi, knattleikir og glíma

### HVERJIR VORU BERSERKIR?

Svar: Sérstök stétt bardagamanna á meðal víkinga

### HVER ER HELSTA SKEMMTUN VÍKINGA?

Svar: Að segja sögur

### HVERJU KLÆDDUST BERSERKIR?

Svar: Þeir klæddust dýraskinnum.

### HVĀÐ GERÐU BERSERKIR?

Svar: Þeir réðust æpandi, organdi og brjálaðir af blóðþorsta á fjendur sína.

### HVĀÐA HLUTVÉRKI SINNTI VÍKINGAFORINGI?

Svar: Hann stjórnaðir árasarsveit víkinga

### HVĒRT VAR HLUTVÉRK VÍKINGA SEM VORU Í ÁRÁSARSVEIT?

Svar: Að berjast og fylgja foringja sínum af trúmennsku fram í rauðan dauðann.

### HVĀÐ NEFNDIST RITMÁL VÍKINGA?

Svar: Rúnir

**HVÀÐ VORU  
MARGIR STAFIR Í  
RÚNARSTAFRÓNU?**

Svar: 16 rúnir

**HVER FANN UPP RÚNIR  
ÄÐ SÖGN VÍKINGA?**

svar: Óðinn

**HVÀÐ GERÐI KJÖLURINN  
FYRIR SKIPIN?**

Svar: Skipin urðu stöðugari í sjó og  
hraðskreiðari.

**HVÀÐ VORU  
SEXTÁNSESSUR?**

Svar: Þau voru skip sem gátu róið 16 á hvort  
borð

**HVÀÐA TVÆR GERÐIR AF  
SKIPUM SMÍÐUÐU  
NORRÆNIR MENN?**

Svar: Langskip og knerri

**Í HVÀÐA SIGLINGUM  
VORU LÀNGSKIP  
NOTUÐ?**

Svar: Notuð til siglinga með ströndum fram

**LÝSTU LÀNGSKIPUM?**

Svar: Þau voru létt, hraðskreið og ristu  
grunnt.

**Í HVÀÐA SIGLINGUM  
VORU KNERRIR  
NOTAÐIR?**

Svar: langferða og flutningaskip sem sigldu á  
milli landa.

**LÝSTU KNÖRRUM?**

Svar: Þeir voru borðháir, breiðir og  
djúpsigldir.

**HVÀÐ ER LEIÐARSTEINN?**

Svar: að var segulmagnaður steinn sem var  
látinn fljóta á viðarkubbi í vatnsskál sem gaf  
vísbendingu um áttinrar.

## HVĀÐ GERÐU MENN Á SIGLINGUM ÞEGAR ÞAÐ VĀR ÞOKA?

Svar: Þá varð að treysta á heyrnina.

NORRÆNIR MENN STUDDUST VIÐ  
STÖRNUR TIL ÞESS AÐ RATA Á  
DIMMUM, HEIÐSKÝRUM NÓTTUM.  
HVĀÐA STJÖRNUM GĀTU ÞEIR TEKIÐ  
MIÐ AF ?

svar: Pólstjörnunni

## HVALIR GĀTU GEFIÐ VÍSBENDINGAR UM HVAR MENN VORU STADDIR Í HĀFI, EN HVĒRNIG?

Svar: Mjaldur heldur sig á norðlægum  
slóðum, Búrhvalur sunnar og Hnísa  
sést víða mjög nærrí landi.

## HVĀÐ ER BLÓT?

Svar: Trúarathöfn af heiðnum sið

## HVĀÐ ER ÆMBÁTT?

Svar: kvenþræll

## HVER VĀR GUÐ HĒRMANNA OG SKÅLDĀ?

Svar: Óðinn

## HVER VĀR GUÐ BÆNDĀ OG SJÓFARENÐA?

Svar: Þór

## HVĀÐA VIKUDĀGUR ER TÝSDĀGUR?

Svar: Þriðjudagur

## HVĀÐA VIKUDĀGUR ER ÓÐINSDĀGUR?

Svar: Miðvikudagur

## HVĀÐA VIKUDĀGUR ER ÞÓRSÐAGUR?

Svar: Fimmtudagur

**HVĀÐA VIKUDĀGUR  
ER FREYSDĀGUR?**

Svar: Föstudagur

**HVĒRNIG VĀR LÍFIÐ Í  
VĀLHÖLL?**

Svar: Á daginn börðust menn en  
á kvöldin var haldin veisla

**HVER VAR ÆÐSTI GUÐINN?**

Svar: Óðinn

**HVĀÐ HĒTU  
HRAFNAR ÓÐINS?**

Svar: Huginn og Muninn

**FYRIR HVĀÐ VAR HAMAR  
ÞÓRS TÁKN FYRIR?**

Svar: Tákn yfirnáttúrulegs afts  
og ótta

**HVERJIR VORU GUÐIR Í  
GUÐAÐRENNINGUNNI?**

Svar: Óðinn, Þór og  
Freyr

**HVĀÐHĒT TVÍBURASYSTIR  
FREYS?**

Svar: Freyja

**HVĀÐ ERU EDDUKVÆÐIN  
MÖRG?**

Svar: 39 talsins

**HVĀÐ HĒITIR LĒNGSTA  
EDDUKVÆÐID?**

Svar: Hávamál

**HVĀÐ ÞÝÐIR TÄRFUR?**

Svar: Naut

**HVER VORU  
HELSTUVERKFÆRI  
LANDNÁMSBÓNDANS?**

Svar: Arður, páll og reka

**HVĀÐ VORU SIGÐIR  
NOTAÐIR Í?**

Svar: Þær voru notaðar í kornskurð

**HVERJIR VORU PAPAR?**

Svar: Papar voru írskir munkar

**HVER VÄR FYRSTI  
LANDNÁMSMÄÐUR ÍSLANDS?**

Svar: Ingólfur Arnarson

**AFHVERJU ÁKVAÐ INGÓLFUR  
ARNARSON AÐ FLYTJA TIL  
ÍSLANDS?**

Svar: Hann hafði lent í deilum við höfðingja í Noregi og ákvað að flytja til Íslands

**HVER KASTAÐI  
ÖNDVEGISSÚLUNUM?**

Svar: Ingólfur Arnarson

**HVÄÐ VORU  
ÖNDVEGISSÚLUR?**

Svar: Öndvegissúlur voru súlur sem Ingólfur Arnarson kastaði í sjóinn og hann sagðist ætla að setjast þar að þar sem þær kæmu að landi

**HVAR KOMU  
ÖNDVEGISSÚLURNAR AÐ  
LANDI?**

Svar: Reykjavík

**HVÄÐ VORU ELDSKÁLAR?**

Svar: Hús landnámsmanna þar sem húsin voru aflöng með eldstæði í miðju gólfina

**HVÄÐ ER AKURYRKJA?**

Svar: Akuryrkja er ræktun á matarjurtum eins og kál, annað grænmeti, hveiti, hafrar og aðrar korntegundir.

## HVÀÐ ER KVIKFJÁRRÆKT?

Svar: Búskapur með húsdýr, svo sem kýr og sauðfé

HVÀÐ VORU KONUR OG KARLAR  
KÖLLUÐ SEM VORU ÓFRJÁLS EÐA HÖFÐU  
GLATAÐ FRELSI SÍNU VEGNA VIÐ  
HERNÁM EÐA VEGNA SKULDA ?

Svar: þrælar og ambáttir

## HVÀÐ ER KUML?

Svar: Fornar grafir víkinga

HVÀÐ ER KJÖLUR OG HVERT  
VÄR HLUTVERK HÄNS ?

Svar: Kjöfur var fremst á skipum, hann gerði skipin stöðugri og hráðskreiðari

## HVÉR VAR MUNURINN Á LANGSKIPI OG KNÖRR?

Svar: Langskip voru létt og hráðskreið og ristu grunnt en knerrir voru ferða- og flutningaskip sem sigldu á milli landa

HVÀÐ HÉT MÓÐIR LEIFS  
EIRÍKSONAÐ?

Svar: Þjóðhildur

## HVÀÐA GUÐ VÄR EINÉYGÐUR?

Svar: Óðinn

HVÀÐ HÉT HESTUR ÓÐINS OG  
HVERT VÄR SÉRKENNI HÄNS ?

Svar: Hann hét Sleipnir  
og hann hafði átta lappir

## HVÀÐ HÉTU SYSTKINI LEIFS HEPPNAÐ?

Svar: Freydís, Þorvaldur og Þorsteinn

HVÀÐA ÍÞRÓTT HEFUR VERIÐ  
STUNDUÐ FRÅ UPPHAFI  
LANDNÄMS ÍSLANDS?

Svar: Glíma

**PORVALDUR YNGSTI BRÓÐIR LEIFS  
HEPPNA, HITTI FÓLK ÞEGAR HANN  
KOM TIL VÍNLANDS, SEM RÉÐST AÐ  
SKIPI PORVALDS, HVĀÐA FÓLK VĀR  
ÞETTA ?**

Svar: Indjánar (þorvaldur kallaði þá skraelingja)

**HVER VĀR FYRSTI NORRÆNI  
MÁÐURINN SEM FÆDDIST Í  
NÝJA LÀNDINU VÍNLAND ?**

Svar: Snorri Þorfinnsson

**HVĀÐ ER HÚÐKEIPUR?**

Svar: Bátur úr skinni

**HVĀÐ ER HÚSKÁRL?**

Svar: Vinnumaður

**HVĀÐ ÞÝÐIR ORÐIÐ  
ÍSMEYGILEG?**

Svar: lævísleg, undirförl

**HVĀÐ ER KÆNA?**

Svar: Lítill bátur

**HVĀÐ ÞÝÐIR AÐ  
VERA UNDIRLEIT?**

Svar: niðurlút

**HVĀÐ ER  
VÄÐMÅL ?**

Svar: Ofin ull

**HVĀÐ ÞÝÐIR AÐ FÄLLA Í  
VÄLINN?**

Svar: Að deyja

**HVAR FÆDDIST LEIFUR HEPPNI?**

Svar: Á bænum dranga

**HVERNIG VÄR MÄTUR  
OFTAST GEYMDUR SVO HÄNN  
SKEMMDIST EKKI?**

Svar: Hann var settur í  
súra mysu

**AFHVERJU NEFNDI EIRÍKUR RÄUDI  
GRÄNLÄND, GRÄNLÄND?**

Svar: Til þess að lokka fólk frá Íslandi, hann  
sagði að það væri mikil graslendi á landinu  
sem hann hefði fundið og heitara en á Íslandi

**HVÄÐA MËRKI ATBURÐUR  
GERÐIST ÅRIÐ 930?**

Svar: Alþingi stofnað á þingvöllum

**HVER VÄR PÖRGÆIR  
LJÓSVETNINGAGODI ?**

Svar: Hann var lögsögumaður heiðinna manna  
á þingi. Porgeir réði mestu um það að kristni  
var tekin upp á Íslandi árið 1000

**HVÄÐ PÝÐIR HORSKUR?**

HYGGJANDI SINNI  
SKYLI-T MÄDUR HRÄSINN VERA,  
HELDUR GÄTTINN AÐ GEDI.  
ÞA ER HORSKUR OG PÖGULL  
KEMUR HEMISGÄRDÄ TIL,

Svar: Getur þýtt *hreikinn, frækinn eða  
greindur*

**HVÄÐ PÝÐIR ÖDÄLLA?**

HINN ER SÄLL  
ER SÉR UM GETUR  
LOF OG LÍKNSTAFI.  
ÖDÄLLA ER VID ÞAÐ  
ER MÄDUR EIGA SKAL  
ANNARS BRJÖSTUM Í.

Svar: Getur þýtt *óhlýðinn, erfiður eða  
óviðráðanlegur*

**HVÄÐ PÝÐIR GJÖLD?**

ORDA PEIRA  
ER MÄDUR ÖÐRUM SÉGIR  
OFT HÄNN GJÖLD UM GETUR.

Svar: *Að fá eitthvað til baka, það sem  
þú gerir öðrum gera aðrir þér. Gjöld  
getur líka þýtt fjárhæð.*

**AF HVERJU VÄR  
EIRÍKUR KALLÄDUR  
EIRÍKUR RÄUDI?**

svar: því hann var rauðhærður

**HVAR KOM EIRÍKUR, FÄDIR  
HÄNS PÖRVÄLDUR AÐ LÄNDI  
PEGÄR PEIR KOMU TIL  
ÍSLÄND?**

Svar: Borgarfirði

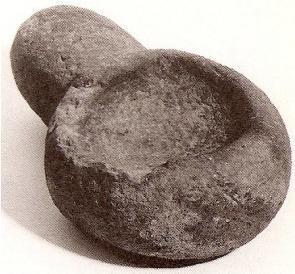
**HVAR BYGGDI  
PÖRVÄLDUR BÆ?**

Svar: Drangavík

## Myndaspurningar



HVAÐ TÁKNAR ÞESSI STYTTA SEM ER Á MYNDINN?



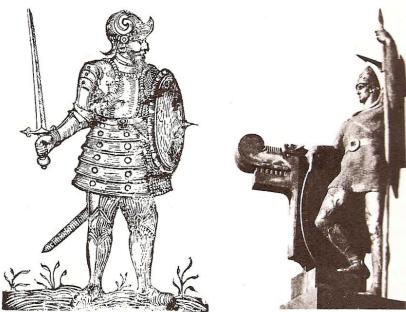
HVAÐA HLUTUR Á ER MYNDINN?



HVAÐ HEITIR ÞESSI FUGL?



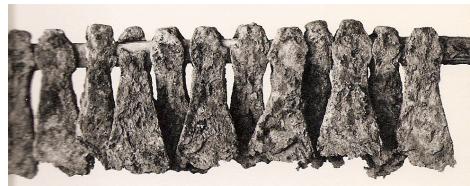
HVAÐ ER PETTA OG TIL HVERS VAR ÞAÐ NOTAÐ?



HVAÐA MAÐUR ER Á ÞESSUM MYNDUM  
OG HVAR ER STYTTAN AF HONUM



HVAÐ HÉT ÞETTA SKIP VÍKINGA?



HVAÐ SÝNIR MYNDIN?



HVAÐ HEITIR KÝRIN SEM GEGNIR  
STÓRU HLUTVERKI Í ÁSATRÚ?



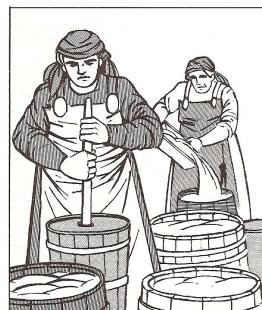
HVAÐ HÉT FYRSTA KONAN SEM GOÐIN  
SKÖPUÐU?



HVAÐ HÉT FYRSTI MAÐURINN SEM  
GOÐIN SKÖPUÐU?



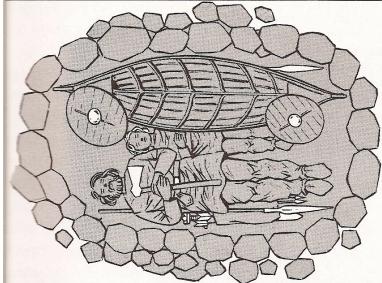
TIL HVERS VORU ÞESSIR KARLAR  
NOTAÐIR?



HVAÐ ERU KONURNAR AÐ GERA Á  
MYNDINNI?



HVAÐA HLUTUR ER PETTA?



HVAÐ HÉTU GRAFIR MANNA Á VÍKINGAÖLD?



HVAÐA HUTUR ER Á MYNDINN?



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINN?



HVAÐA HLUTUR ER PETTA?



HVAÐ ER Á PESSARI MYND?



TIL HVERS VAR PESSI HLUTUR NOTAÐUR?



HVAÐA HLUTIR ERU Á PESSARI MYND?



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINNI  
OG ÚR HVAÐA EFNI ER  
HLUTURINN?



HVAÐA MAÐUR ER MYNDINNI?



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINNI  
OG TIL HVERS VAR HANN  
NOTAÐUR?



HVAÐ ER KONAN AÐ GERA Á  
MYNDINNI?



HVAÐ HEITIR BRÚIN Á MILLI JARDAR OG  
VALHALLAR?



Á MYNDINNI SÉRDU STYTTU AF LEIFI  
HEPPNA. HYAR ER PESSI STYTTA



HVERJIR ERU SKJALDABERARNIR  
Á SKJALDAMERKINU?



HVAÐ ER UM AÐ VERA Á  
PESSARI MYND?



HVAÐ HÉT SVÍNIÐ SEM VAR ELDAD Á HVERJU  
KVÖLDI EN REIS SVO AFTUR UPP AÐ KVELDI  
OG SLAKAÐI. SVÍNIÐ SVAF ALLA NÓTTINA TIL  
PESS AÐ VERA MJÚKT UNDIR TÖNN DAGINN



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINN?



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINN?



HVAÐA HLUTUR ER Á MYNDINN?



HVAÐ HEITIR ÞETTA SKIP?



HVAÐA STAÐ SÝNIR MYNDIN?



Hvaða hlutur er á myndinni og úr hvaða efni er  
hluturinn?



Hvar sáust þessi drekahöfuð?