

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs

**DRAUMARNIR HANS DAGS**  
**SKÁLDSAGA OG KENNSLULEIÐBEININGAR**

Bjarni Þórður Halldórsson  
260783-5569

Mikael Marinó Rivera  
261181-4959

Kennaraháskóli Íslands  
Grunnskólabraut  
Leiðbeinandi: Þórður Helgason  
Apríl 2008

## Ágrip

Viðfangsefni þessarar ritgerðar er tvíþætt. Í fyrsta hlutanum er saga sem við gerðum og fjallar um ungan dreng sem er heillaður af íslensku þjóðsögunum. Eftir að hann lærði um þjóðsögurnar í skólanum fóru ýmsir hlutir að gerast í draumaheimi hans og þar komu við sögu margar af þekktustu þjóðsagnarpersónum sem þekkjast hér á landi. Með þessari sögu viljum við að nemendur nálgist þjóðsögurnar á nýjan hátt og því tvínum við saman nútímanum og þjóðsögunum.

Í öðrum hlutanum leitumst við við að skoða hvernig nota má söguna sem námsefni í yngri bekkjum grunnskólans. Þar eru ýmsar kennsluaðferðir kynntar og þær settar til hliðsjónar sögunni og persónum hennar. Margar hugmyndir um mismunandi nálgun koma fram í verkefnum sem fylgja. Öll þau verkefni sem koma fram eru ekki endanleg niðurstaða heldur eru þau kynnt sem hugmyndir sem hægt er að vinna út frá og bæta við.

## Efnisyfirlit

<b>Formáli.....</b>	<b>4</b>
<b>Inngangur.....</b>	<b>5</b>
<b>Kenningar um uppruna og sannleiksgildi þjóðsagna.....</b>	<b>6</b>
<b>Kennslufræði.....</b>	<b>7</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Djákninn á Myrká.....</b>	<b>9</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Gissur á Botnum.....</b>	<b>11</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Nátttröllið.....</b>	<b>12</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Bakkabræður.....</b>	<b>13</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Gilitrutt.....</b>	<b>14</b>
<b>Kennluleiðbeiningar- Búkolla.....</b>	<b>16</b>
<b>Lokaorð.....</b>	<b>18</b>
<b>Heimildarskrá.....</b>	<b>19</b>

## Formáli

Áhugi okkar á íslenskum þjóðsögum er kannski ekki okkar helsta áhugamál. En í gegnum skólagöngu okkar, þá sérstaklega í yngri bekkjum grunnskóla voru þjóðsögum gerð góð skil og þökkum við Ártúnsskóla þar fyrir framúrskarandi þjóðsagnakennslu. Við höfum gaman af þessum bókmenntaarfi þjóðarinnar og vorum strax ákveðnir að gera lokaverkefni sem tengdist þjóðsögum. En við vildum breyta aðeins út frá vananum og gerðum því nútímasögu þar sem hinar ýmsar þjóðsögur léku stórt hlutverk. Með sögunni fylgja einnig kennsluleiðbeiningar og hugmyndir fyrir kennara. Þannig teljum við að hægt sé að færa þjóðsögurnar nær nemendum á þann hátt sem þeir gætu haft gaman af og vakið hjá þeim frekari áhuga að kynna sér þjóðsögurnar betur eftir lestur sögunnar og verkefnin sem unnin eru með henni.

Þetta verk hefur verið áhugavert og við höfum orðið fróðari um ýmislegt fyrir vikið. Við höfum leitað til fagfólks sem vel þekkir til kennslu og þjóðsagna sem hefur upplýst okkur um margt sem við vissum ekki fyrir og njótum góðs af í dag. Því færum við miklar þakkir. Mikils er verð hjálpsemi og leiðsögn kennara okkar Þórðar Helgasonar sem var hafsjór hugmynda og hvatti okkur í allt og öllu að gera verkefnið vegamikið eins og það er. Færum við honum okkar bestu þakkir.

## Inngangur

Íslensku þjóðsögurnar er eitt af því sem hefur varðveist hvað mest af úr íslenskum bókmenntaarfi. Þær gengu um aldir manna á milli þar til menn hófu að skrá þær niður á 19. öld. Þær innihalda ekki aðeins lýsingar á hinum ýmsu kynjaverur heldur endurspegla þær líf fólksins í landinu um aldir. Kynslóðir koma og fara og til að viðhalda þessum menningaarfi og efla hann er það hlutverk okkar sem kennara og foreldra að koma þessum arfi til skila. Kennsla um þjóðsögur er liður í því. Sagan, sem er hér til umfjöllunar, *Draumarnir hans Dags*, er mjög heppileg til kennslu, ekki síst í skólum víðsvegar á landinu. Þessi handbók er til þess gerð að auðvelda nemendum lesturinn og setja þá í fótspor þjóðsagnavera og upplifa menningararfinn beint í æð. *Draumarnir hans Dags* er að mörgu leyti hentug til kennslu yngri barna grunnskóla. Ástæðan fyrir því er að nemendur kynnast persónum þekktra þjóðsagna í nýju ljósi. Sú umfjöllun, sem fylgir sögunni, ásamt verkefnum og kennsluáðferðum, er til þess fallin að auðvelda bæði lestur og kennslu fyrir nemendur og kennara, einnig að auka skilning þeirra og áhuga á íslenskum þjóðsögum.

Markmið okkar með þessu verkefni er að nemendur kynnist hluta af þjóðsagnaarfleið okkar Íslendinga og kveiki hjá þeim áhuga á að kafa dýpra inn í þessa merku arfleifð sem lifað hefur með okkur Íslendingum í hundruð ára. Við viljum að nemendur öðlist færni í að lesa og skilja bókmenntir frá öðrum tímabilum sögunnar og rannsaka þær enn frekar. Við reynum eftir fremsta megni að hafa verkefnið fjölbreytt og skemmtileg svo nemendur geti upplifað þau á jákvæðan hátt og þau séu hvetjandi fyrir nemendur til að afla sér frekari vitneskju. Verkefnið, sem nemendur vinna meðfram lestri bókarinnar, reyna á mismunandi hæfileika nemenda, meðal annars hreyfingu og leikræna tjáningu, hópvinnu, myndsköpun, hlustun, rökstuðning, sagnalist og framkomu.

## Kenningar um uppruna og sannleiksgildi þjóðsagna

Þjóðsögur eru frásagnir sem lifað hafa í munnmælum mann fram af manni. Við notum hugtakið þjóðsaga þó aðallega um sögur sem menntamenn tóku að safna af vörum alþýðu á 19. öld og skrá á bækur, innblásnir af rómantískum hugmyndum sem lögðu áherslu á forn fræði og listræna sköpun alþýðu. Frumkvæðið má rekja til þýska fræðimannsins Jakobs Grimm (1785-1863) sem gaf út Grimms ævintýri í félagi við Wilhelm (1786-1859) bróður sinn á árunum 1812-1815. Upp úr því tóku menn í öðrum löndum Evrópu að safna sams konar efni og skrásetja það. Fyrsti meiri háttar ávöxtur slíkrar söfnunar hér á landi var safn sem Jón Árnason (1819-1888) tók saman og kom út í tveimur bindum í Leipzig 1862 og 1864: Íslenskar þjóðsögur og æfintýri. Á öllum öldum hefur aðeins lítið brot af munnlegri orðlist verið fært í letur. Úrvalið hefur ráðist af áhuga skrifara á því efni sem alþýða manna hafði sér til skemmtunar. Áhugi lærðra manna mótaðist af stefnum og hugmyndum sem breiddust út með bókum og kölluðu á aðrar bækur í sama stíl. Ólæs fjöldinn var lítt bundinn af slíkum tískusveiflum og breytti ekki sögum sínum og kvæðum í takt við bókmenntasöguna.<sup>1</sup>

Þjóðsögur eru yfirleitt ekki byggðar á sönnum atburðum, en engu að síður er hægt að lesa ýmislegt úr slíkum sögum um veruleikann. Þjóðsögum má skipta í ævintýri og sagnir. Ævintýri er löng formúlukennd frásögn sem oft er óbundin stað og tíma og gerist í ímynduðum heimi, til dæmis „fyrir austan sól og sunnan mána“ eða „í konungsríki einu“. Sagnir eru hins vegar yfirleitt stuttar og gerast í heimi sögumanns, lýsa raunverulegum atburðum eða eiga rætur í þjóðtrúnni. Ekki er alltaf um skýr skil að ræða og margar sagnir draga dóm af ævintýrum, til dæmis ýmsar útilegumannasögur sem fylgja sams konar mynstri og mörg ævintýri. Ýmsar kenningar eru uppi um uppruna ævintýra og sagna. Rannsóknir á ævintýrum hafa leitt í ljós að mörg þeirra eru ævagömul. Mismunandi kenningar herma að þjóðsögur eigi rætur í forsögulegum tíma og að í þeim sé að finna leifar indóevrópskra, asískra, eða indverskra goðsagna. Aðrir fræðimenn eru þeirrar skoðunar að þjóðsagan sé samsett úr ákveðnum frumþáttum sem eiga rætur að rekja til frumstæðrar fornmenningar. Síðan eru enn aðrir sem telja að upphaf sömu eða svipaðra sagna á mismunandi stöðum í heiminum sé ekki að finna á

---

<sup>1</sup> Gísli Sigurðsson. Vísindavefurinn. 2003

*einum stað heldur hafi þær spröttið upp víða um heim óháðar hvor annarri vegna sameiginlegs hugmyndaarfs í undirvitund manna.<sup>2</sup>*

### **Kennslufræði**

Í bók Ingvars Sigurgeirssonar, Litróf Kennsluaðferðanna, er kennsluaðferð skilgreind sem það skipulag sem kennarinn hefur á kennslu sinni, samskiptum við nemendur, viðfangsefnum og námsefni í því skyni að nemendur læri það sem að er keppt.

Mikilvægt er að fara vel af stað í kennslu og áriðandi að huga að nokkrum þáttum. Í fyrsta lagi þarf að gera nemendum grein fyrir tengslum efnisins við önnur viðfangsefni, t.d. námsefni sem áður hefur verið fjallað um. Í öðru lagi þarf að gera grein fyrir markmiðum og þriðja lagi er mikilvægt að draga athygli nemenda að efninu og vekja áhuga á því.<sup>3</sup>

Kveikja er það hugtak sem oft hefur verið notað um þær aðferðir sem kennarinn beitir til að draga athygli nemenda að efninu. Í bók Lilju M. Jónsdóttur er kveikja skilgreind á eftirfarandi hátt;

*Kveikjan þjónar margvíslegum tilgangi. Henni er ætlað að vekja áhuga nemenda á viðfangsefninu, örva hugmyndaflug þeirra, draga fram þekkingu á viðfangsefninu, eða allt þetta. Síðast en ekki sist er tilgangurinn með kveikjunni að leita eftir hugmyndum nemenda um viðfangsefnið og auka ábyrgð þeirra á námi sínu.<sup>4</sup>*

Í bókunum Skapandi skólastarf eftir Lilju M. Jónsdóttir og Litróf kennsluaðferðanna eftir Ingvar Sigurgeirsson eru nefndar nokkrar hugmyndir að kveikjum sem við teljum henta afar vel í þjóðsagna og ævintýra kennslu:

#### **Innlifunaraðferðir:**

*Fáar aðferðir henta betur sem kveikjur en innlifunarverkefni af ýmsu tagi, þ.e. ef kennara er lagið að fara með þær. Dæmi um innlifunaraðferðir er þegar nemendur eru beðnir að sjá eitthvað fyrir sér í huganum sem tengist námsefninu,*

---

<sup>2</sup> Rakel Pálsdóttir. Vísindavefurinn. 2002

<sup>3</sup> Ingvar Sigurgeirsson 1999:18

<sup>4</sup> Lilja M. Jónsdóttir 1996:27

*t.d. að þeir séu staddir á mismunandi stöðum, á mismunandi tímum eða séu inn í hlutum eða fyrirbærum.*<sup>5</sup>

### **Nemendur settir í hlutverk:**

*Nemendur leika einhver ákveðin hlutverk sem tengjast viðfangsefninu, annað hvort allur hópurinn eða hluti af honum í senn. Kennarinn gefur nemendum ákveðnar upplýsingar og eiga þeir að spinna framhaldið.*<sup>6</sup>

### **Góðar spurningar:**

*Markvissar spurningar, sem vekja nemendur til umhugsunar, henta oft vel sem kveikjur. Eins má nefna þankahrið (brain storming) sem byggir á opnum spurningum sem kalla á mörg svör.*<sup>7</sup>

### **Kvikmynd eða hljóddiskur:**

*Fyrir flutninginn getur kennari beðið nemendur um að taka eftir einhverju ákveðnu í myndinni eða á hljóddisknum og beðið þá um að gera grein fyrir því munnlega eða skriflega, í lokin. Þetta þjónar tvennum tilgangi: Í fyrsta lagi getur verið nauðsynlegt vegna framhaldsins að nemendur veiti einhverjum ákveðnum atriðum sérstaka athygli og í öðru lagi er verið að kenna þeim að taka glósur og vinna úr þeim á eftir, munnlega eða skriflega. Þetta getur einnig þjónað þeim tilgangi að fanga athygli nemenda, því flestir nemendur taka mun betur eftir ef ætlast er til að þeir geri því einhver skil á eftir.*<sup>8</sup>

Auðvitað er hverjum og einum kennara frjálst að koma með þá aðferð sem honum hentar og telur að henti nemendahóp sínum sem best í kennslu þessa efnis. Samt sem áður ætlum við að láta hér fylgja með nokkrar kennsluleiðbeiningar og aðferðir sem við teljum að henti afar vel við kennslu á bókinni *Draumarnir hans Dags*. Við skiptum þessu í kennsluverkefni fyrir hverja og eina þjóðsögu í bókinni en kennurum er frjálst að flétta öllum ævintýrunum saman og búa til eins konar þemaverkefni.

---

<sup>5</sup> Ingvar Sigurgeirsson 1999:20

<sup>6</sup> Lilja M. Jónsdóttir 1996:28

<sup>7</sup> Ingvar Sigurgeirsson 1999:19

<sup>8</sup> Lilja M. Jónsdóttir 1996:28



## DJÁKNINN Á MYRKÁ

### Kveikja

Byrjaðu á því að spyrja nemendur eftirfarandi spurninga: Trúið þið á drauga? Hvernig getið þið ímyndað ykkur að draugar líti út? Hafið þið séð drauga eða þekkið þið einhvern sem hefur séð draug? Vitið þið hvað djákni er? Ólíklegt að góð svör komi við því og þess vegna skaltu útskýra fyrir nemendum hvað djákni er:

*Djákni er samstarfsmaður presta og gegnir ákveðnum afmörkuðum skyldum undir stjórn sóknarprests og í samráði við hann. Verkefni umönnunar, líknar og fræðslu eru þar í fyrirrúmi. Þar undir geta fallið húsvitjanir á heimili eða á stofnanir, æskulýðs-og öldrunarstarf. Sálgæsla getur verið mikill hluti þjónustu djákna, fyrirbænaþjónusta og það að biðja með fólki.*

### Kennsla

Þegar þessum umræðum er lokið skalt þú slökkva ljósin í stofunni og kveikja á einu kerti. Fáðu nemendur til þess að leggjast fram á borðið sitt og loka augunum. Þegar kyrrð er kominn í bekkinn skaltu lesa söguna um Djáknann á Myrká fyrir þau. Orðalag sögunnar getur verið torskilið fyrir unga nemendur og reyndu því að auðvelda það og taka tillit til þroska og málskilnings nemenda.

### Lokaumræður

Þegar lestri sögunnar er lokið skaltu taka góðan tíma í að ræða um hana. Sagan um djáknann getur lagst misvel í unga nemendur og því er mikilvægt að róa huga þeirra. Ræðið við nemendur um hvað þeim fannst um söguna. Getur einhver bent á Eyjafjörð á korti? Haldið þið að þetta sé sönn saga? Hvernig sjáið þið djáknann fyrir ykkur? Margar spurningar geta kviknað hjá nemendum og skaltu svara þeim öllum eftir bestu getu, engin spurning er asnæg. Í lokin skaltu gefa þér góðan tíma í að útskýra fyrir nemendum að þetta sé aðeins þjóðsaga og eigi sér ekki stoð í raunveruleikanum.

## **Verkefni**

**Persónusköpun:** Nemendur teikna persónu á spjald. Klippa hana út og hanna föt á hana. Klæðaburður og útlit eiga að endurspegla tíðarandann í sögunni sem sögð var

### **Það sem þarf:**

A5 karton

Tuskur í föt

Garn í hár

Lím og skæri

Persónan fer síðan í vinnubókina.<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> Lilja M.Jónsdóttir 2001:29

## GISSUR Á BOTNUM

### Kveikja

Byrjaðu á því að spyrja nemendur eftirfarandi spurninga:

Ætli eitthvað af þessum stóru steinum og klettum séu tröllskessur sem urðu að steini?

(Gott væri ef kennari myndi finna myndir af einhverjum skessulegum klettum.)

Hvar eiga tröllskessur heima? Eru tröllskessur til? Hvernig líta þær út? Hversu stórar geta þær orðið?

### Kennsla

Nemendur koma sér vel fyrir í sætunum og halla sér fram á borðið. Kennari slekkur ljósinn og kveikir á kertum. Þegar algjör ró er kominn í bekkinn les kennarinn söguna fyrir nemendur og biður þá um að ferðast í huganum á þessar söguslóðir. Nemendur eiga að ímynda sér hvað þeir sjá, ganga um staðinn, forðast tröllskessuna og snerta það sem þeir koma höndum yfir.<sup>10</sup>

### Verkefni

Þegar sögunni er lokið og nemendur aftur komnir í kennslustofuna úr þessu ferðalagi eiga þeir að skrifa niður og teikna hvað þeir sáu og fundu í myndasögustíl. Myndasagan fer síðan í vinnubók.

---

<sup>10</sup> Lilja M. Jónsdóttir 2001:28

## Nátttröllið

### Kveikja

Nemendur hlusta á lagið Gluggagæi eftir Bubba Morthens. Lagið er fáanlegt á tonlist.is. Einnig er til hljóðbók með þessari sögu sem er fáanleg á flestum bókasöfnum. Gaman væri fyrir nemendur að hlusta á söguna. Gerðu nemendum ljóst áður en hlustunin hefst að þeir þurfi að vinna verkefni úr sögunni þegar hlustuninni er lokið. Það ætti að hvetja þá til að fylgjast betur með.

### Kennsla og verkeni

Nemendur lesa söguna aftur tveir og tveir í hóp og rýna í aðalatriði sögunnar. Reyna að átti sig á innihaldi hennar og skrifa útdrátt úr sögunni sem þeir myndskreyta.

## **Bakkabræður**

### **Kveikja**

Nemendur horfa á myndband um Bakkabræður sem ætti að vera aðgengilegt á bókasöfnum víðsvegar um landið. Gerðu þeim ljóst að eftir áhorfið eigi þeir að vinna verkefni. Það ætti að hvetja þá til að fylgjast betur með.

### **Verkefni**

Eftir að áhorfinu er lokið skiptir kennarinn nemendum í nokkra hópa þar sem 4-5 nemendur eru í hverjum hóp. Hver hópur á síðan að velja sér atriði úr sögunni til að leika fyrir hina nemendurna.

# Gilitrutt

## Kveikja

Fáðu nemendurna í heimakrókinn í stofunni og ræddu við þá um heimilisstörfin, hvort þau taki þátt í því að vaska upp, taka til og búa um rúmið eða hvort þau láti foreldra sína alfarið sjá um það. Ræddu við þau um ógagn letinnar og að hjálpssemi og dugnaður sé mikil dyggð.

## Kennsla

Kennari les söguna um Gilitrutt fyrir nemendur eða spilar söguna á hljómdiski, sem er fánlegur á bókasöfnum landsins.

## Verkefni

Nú brjótum við aðeins stemmninguna upp og förum í skemmtilegan nafnaleik þar sem fjör og fiflagangur er allsráðandi.

### Nafnaleikur með tilþrifum

<b>Markmið:</b>	Læra nöfn, skapa góða stemningu, söngur, leikræn tjáning
<b>Aldur:</b>	Allur aldur.
<b>Gögn:</b>	Engin

## Leiklýsing:

Þátttakendur mynda hring og haldast í hendur. Sá sem valinn er til að vera fyrstur losar sig og gengur inn í hringinn og syngur nafnið sitt með tilþrifum: "Ég heiti ..." og framkvæmir um leið leikræna hreyfingu eða býr til dans. Síðan snýr hann sér að einhverjum í hringnum sem ekki hefur kynnt sig og hneigir sem fyrir honum eða gefur með öðrum hætti (með bendingum, togar viðkomandi fram á gólfið, blikkar ...) til kynna

að sá eigi að taka við. Nemendur reyna að hafa söng og leikræna tilburði sem fjölbreyttasta og helst að láta kynningarnar ganga svo greiðlega fyrir sig að samfella verði í leiknum.

### **Útfærsla:**

1. Hver nemandi endurtekur leik þess sem var næstur á undan (syngur "Þú heitir") um leið og hann endurtekur hreyfinguna, Síðan bætir hann við "en ég heiti" og bætir við sinni eigin hreyfingu.
2. Um leið og nemandinn hefur kynnt sig svara hinir "Þú heitir ..." og reyna að syngja það með sama lagi um leið og þeir reyna að endurtaka þá hreyfingu eða leikrænu tilburði sem fylgdu.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Ingvar Sigurgeirsson 2003:Leikjavefurinn

## Búkolla

### Kveikja

Kennari les eftirfarandi ljóð fyrir nemendum.

Dreng áttu karl og kerling einn  
sem kannski var fyrir þeim ekki neinn.  
En eina höfðu kú í koti  
og kýrin góða þeim hélt á floti.

En nú var kýrin numin á brott  
og nú var ástandið ekki gott.  
Þau sendu því strákinn um sveitina að leita  
og sá þorði vitaskuld ekki að neita.

Þau skipuðu og kýrin kæmi aftur  
því kerling var skapill og bóndinn raftur.  
Strákur fékk bara brauð í nesti  
í buxum, sokkum, skóm og vesti.

Nú hafði hann gengið langa lengi  
og lagðist niður á grænu engi.  
Tók nú hátt á kúna að kalla  
en kýrin baulaði upp til fjalla.

Nú hélt hann lengra og hrópaði aftur  
og honum var svarað- og nú var kraftur.  
Hann komst nú nálægt kúnni sinni  
en, krakkar, haldið hann dýrið finni?

Stóð hann nú hátt á hamri einum  
og hann var þakinn mosa og steinum.  
Þá heyrði hann í kúnni undir klettinum stóra  
og klifraði niður án þess að slóra.

Hann sá hvar kýrin var kefluð og bundin  
en kættist því nú var hún loksins fundin.  
Hann sæll og glaður hélt nú heim  
en heilmikil saga beið eftir þeim.

Þau skyndilega skessu mættu  
og skynjuðu þegar mikla hættu.  
Strákurinn mæddur mælti við kúna:  
”Hvað myndirðu gera, kýrin mín, núna?”



“Taktu hár úr halanum góða”  
Svo hóf hún samstundis á það að ljóða.  
En hárið varð válegu vatni að  
en varla varð skepnan hrædd við það.

Því skessan sótti svakalegt naut  
sem svolgraði vatnið uns það þraut.  
Drengurinn ætlaði að allt væri búið  
á engan stað þau gætu flúið.

En kýrin annað hafði í huga  
en heimska skessu láta sig buga.  
Breytti hún nú hala hári í eld  
og hugaði að nú yrði skessan felld.

En nautið óðara á eldinn meig  
og yfir rústirnar skessan steig.  
Og nú varð að breyta hári hratt  
þau hönnuðu úr því fjall eitt bratt.

Skessan varð nú rosa reið  
og reyndar eftir alnum beið.  
Gat í fjallið nú skessan skar  
en skorðaðist síðan blýföst þar.

Nú engin hætta lá í leyni  
því loks var skessan orðin að steini.  
Drengurinn komst með kúna heim  
og, krakkar, nú var fagnað þeim!

## **Verkefni**

Einnig er hægt að láta nemendur lesa ljóðið. Kennari getur einnig lesið söguna í heild fyrir nemendur. Kennari skiptir nemendum í hópa þar sem fjórir til fimm eru saman í hóp. Kennari velur nokkrar setningar úr sögunni fyrir hvern hóp og eiga nemendur að ná fram þeirri setningu í svokallaðri kyrrmynd. Nemendur stilla sér sem sagt upp á „ljósmynd” og reyna að ná fram því sem er að gerast setningunum sem kennarinn hefur úthlutað þeim. Einnig er möguleiki að láta hópana fá hluta úr ljóðinu og eiga þeir að finna ljóðstafi og rím.

## Lokaorð

Þjóðsögurnar eru mikilvægur þáttur í bókmenntaarfi okkar Íslendinga og í hópi bestu frásagna okkar. Þjóðsögur eru frásagnir af venjulegu fólki sem lifði fyrr á öldum hér á landi og má oft finna hvernig lifnaðarhættir fólksins voru. Þjóðsögur voru sögur sem gengu manna á milli kynslóð eftir kynslóð og voru hugsaðar fyrst og fremst til skemmtunar. Þjóðsögurnar voru í senn varnir gegn hættum sem stöfuðu af umhverfinu og börn fengu að heyra ýmsar útgáfur sem áttu að hræða til hlýðni.

Verkefnið hér að framan eru gerð í þrjú þættum tilgangi. Í fyrsta lagi að aðstoða nemendur að nálgast þjóðsögur með nýjum hætti og í öðru ljósi. Í öðru lagi að þjóðsögurnar skapi umræður um lifnaðarhætti Íslendinga fyrr á öldum og í þriðja lagi að vera hvatning fyrir áhuga nemenda á íslenskum þjóðsögum sem hafa geyma svo margt um sögu lands og þjóðar.

## Heimildaskrá

Ingvar Sigurgeirsson. 1999. *Litróf kennsluaðferðanna*. Æskan, Reykjavík.

Lilja M. Jónsdóttir. 2001. *Kennarabók með í fullorðinna tölu*. Námsgagnastofun, Reykjavík.

Lilja M. Jónsdóttir. 1996. *Skapandi skólastarf*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

Þorsteinn Helgason. 2000. *Í fullorðinna tölu*. Námsgagnastofnun, Reykjavík.

### Netheimildir

Gísli Sigurðsson. 2003. „Hvað eru þjóðsögur og hverjir urðu fyrstir til að safna þeim hér á landi?“. *Vísindavefurinn* <http://visindavefur.is/?id=3736> [Sótt á vef 15.3.2008]

Ingvar Sigurgeirsson. 2003. *Nafnaleikur með tilþrifum*. <http://www.leikjavefurinn.is> [Sótt á vef 11.4.2008]

Rakel Pálsdóttir. 2002. „Eru þjóðsögur byggðar á sönnum atburðum?“. *Vísindavefurinn*. <http://visindavefur.is/?id=2413> [Sótt á vef 21.3.2008].