

# Lifandi og gefandi íslenskunám

Fræðileg umfjöllun um þjóðsögur og leiklist í kennslu ásamt kennsluáætlun

Elín Heiður Gunnarsdóttir  
221080-3439

Írena Lilja Kristjánsdóttir  
110982- 5939

Kennaraháskóli Íslands  
Grunnskólakennaranám, íslenskukjörsvið  
Maí 2008

## Útdráttur

Hægt er að nota kennsluaðferðir í leikrænni tjáningu í bland við viðfangsefni í íslensku til þess að ná fram námsmarkmiðum sem snúa að framsögn og tjáningu. Upplagt er að vinna með þessar kennsluaðferðir út frá þjóðsögum.

Í verki þessu fræðast lesendur um þjóðsögur almennt og um gildi leiklistar í skólastarfi. Að því loknu er að finna kennsluáætlun sem unnin er út frá þjóðsögunum Valtýr á grænni treyju og Axlar-Björn. Áætlunin spannar 18 kennslustundir, þrjár til fjórar vikur í skólastarfinu. Kennsluaðferðirnar eru fjölbreyttar og vonandi skemmtilegar og reyna á þætti sem snúa að framsögn og tjáningu, en þeir þættir vilja oft verða útundan í skólastarfinu. Þær kennsluaðferðir sem notaðar eru í þessu verki eru umræður, skapandi ritun, kyrrmyndir, skrifað í hlutverki, kastljós, samviskugöng, viðtöl og hugarflug með leiðsögn. Auk þess kynnast nemendur ýmsum hugtökum úr bókmenntafræði sem tengjast sögum og ljóðum.

Lögð er áhersla á að kennsluaðferðirnar séu vel útskýrðar og á hvaða kennari sem er að geta unnið út frá áætluninni burtséð frá kunnáttu hans á sviði leikrænnar tjáningar.

## **Formáli**

Verk þetta er hugsað til þess að gefa kennurum í íslensku á unglingsstigi aukna möguleika á því að efla þjálfun nemenda í framsögn og tjáningu sem og að vekja áhuga nemenda á þeim merkilega menningararfi sem þjóðsögur eru. Kennsluáætlunin sjálf byggir á ýmsum kennsluáðferðum úr leikrænni tjáningu til dæmis kyrrmyndum, kastljósi, hugarflugi með leiðsögn, ritunaræfingum og spurnar- og umræðuáðferðum. Þessar kennsluáðferðir gera þær kröfur til bæði nemenda og kennara að þeir taki virkan þátt í ferlinu, myndi sér skoðanir um ýmis málefni, tjái sig á skýran og skilmerkilegan hátt, taki tillit til skoðana annarra og beri virðingu fyrir þeim.

Ragnar Ingi Aðalsteinsson og Ása Helga Ragnarsdóttir, bæði aðjúnktar við Kennaraháskóla Íslands, fá innilegar þakkir fyrir faglega aðstoð, yfirlestur og andlegan stuðning. Þakkir fá einnig Ragnildur Rós Guðmundsdóttir fyrir stuðning og Aðalheiður Sigvaldadóttir og Gunnar Heiðar Guðjónsson fyrir yfirlestur.

# Efnisyfirlit

|  |           |
|--|-----------|
| Útdráttur.....   | 2         |
| Formáli.....   | 3         |
| Inngangur.....   | 6         |
| <b>I. Þjóðtrú, þjóðfræði og uppruni þjóðsagna.....</b>           | <b>7</b>  |
| <b>I.I. Þjóðtrú og þjóðfræði.....</b>                            | <b>7</b>  |
| <b>I.II. Helstu þjóðsagnaritarar og þjóðsagnasöfn.....</b>       | <b>7</b>  |
| <b>II. Hvað er þjóðsaga?.....</b>                                | <b>8</b>  |
| <b>III. Hvernig sögur eru þjóðsögur?.....</b>                    | <b>9</b>  |
| III.I. Flokkar þjóðsagna.....                                    | 9         |
| III.II. Hlutverk þjóðsagna; boðskapur og uppeldislegt gildi..... | 9         |
| III.II.I. Álfasögur.....   | 9         |
| III.II.II. Tröllasögur.....                                      | 10        |
| III.II.III. Dvergjar og sæbúar.....                              | 10        |
| III.II.IV. Draugasögur.....                                      | 10        |
| III.II.V. Galdrasögur.....                                       | 11        |
| III.II.VI. Náttúrusögur.....                                     | 11        |
| III.II.VII. Helgisögur.....                                      | 12        |
| III.II.VIII. Viðburðasögur.....                                  | 12        |
| III.II.IX. Útilegumannasögur.....                                | 12        |
| III.II.X. Ævintýri.....  | 12        |
| III.II.XI. Kímnisögur.....                                       | 13        |
| III.II.XII. Kreddur.....   | 13        |
| <b>IV. Geymd þjóðsagna.....</b>                                  | <b>13</b> |
| <b>V. Vladimir Propp og frásagnarliðirnir.....</b>               | <b>14</b> |
| <b>VI. Þjóðsögur nútímasamfélags.....</b>                        | <b>15</b> |
| VI.I. Þjóðsögur nútímans.....                                    | 15        |
| VI.II. Þjóðsögur í kennslu í nútímasamfélagi.....                | 16        |
| <b>VII. Leiklist í kennslu.....</b>                              | <b>17</b> |
| VII.I. Hvað er leiklist í kennslu?.....                          | 17        |
| VII.II. Hlutverkaleikur.....                                     | 18        |
| VII.III. Nemandinn.....  | 18        |
| VII.IV. Kennarinn.....   | 19        |
| VII.V. Forsendur og grunnþættir leiklistar í kennslu.....        | 19        |
| VII.V.I. Forsendur.....  | 19        |
| VII.V.II. Samningur milli nemenda og kennara.....                | 19        |
| VII.V.III. Grunnþættir.....                                      | 20        |
| <b>VIII. Fræðimenn og kenningar þeirra.....</b>                  | <b>20</b> |
| VIII.I. Peter Slate.....   | 20        |

|   |    |
|---|----|
| VIII.II. Brian Way.....                                   | 21 |
| VIII.III. Doroty Heathcote.....                           | 22 |
| VIII.IV. Gavin Bolton.....                                | 24 |
| VIII.V. Howard Gardner.....                               | 24 |
| VIII.VI. Anna Jeppesen.....                               | 25 |
| VIII.VII. Ása Helga Ragnarsdóttir.....                    | 26 |
| <br>  |    |
| IX. Hvað þarf kennarinn að hafa í huga?.....              | 27 |
| IX.I. Spurningatækni.....                                 | 27 |
| IX.II. Kennari tekur að sér hlutverk.....                 | 27 |
| IX.III. Táknræni hlutir sem geta vakið áhuga nemenda..... | 29 |
| <br>  |    |
| X. Heildstætt ferli.....                                  | 29 |
| <br>  |    |
| XI. Gallar leikrænnar tjáningar.....                      | 30 |
| <br>  |    |
| XII. Lokaorð.....   | 31 |
| <br>  |    |
| XIII. Kennsluáætlun.....                                  | 32 |
| XIII.I. Inngangur.....                                    | 32 |
| XIII.II. Markmið.....                                     | 33 |
| XIII.III. Kennsluáætlun.....                              | 35 |
| XIII.IV. Námsmat.....                                     | 44 |
| <br>  |    |
| XIV. Heimildaskrá.....                                    | 46 |
| <br>  |    |
| XV. Fylgiskjöl.....                                       | 49 |

## Inngangur

Haustið 2007 fórum við í fimm vikna vettvangsnám í unglingadeild ónefnds grunnskóla á höfuðborgarsvæðinu. Þar kenndum við íslensku í 8. 9. og 10. bekk. Eftir þriggja ára nám við Kennaraháskóla Íslands erum við orðnar nokkuð færar í að fletta Aðalnámskrá grunnskóla og vitum til hvers er ætlast af kennara. Þessi tiltekni skóli framfylgdi helst þeim markmiðum sem snúa að því að gera nemendur hæfa til þess að taka samræmd próf. Við þekkjum örlítið til í unglingadeildum fleiri skóla, bæði af eigin reynslu og af afspurn og rákum okkur á að þetta virðist gegnumgangandi í unglingadeildum. Önnur markmið, svo sem markmið sem snúa að töluðu máli og framsögn, eru sniðgengin að miklu eða öllu leyti þar sem lítið reynir á þá þætti við töku samræmdra prófa. Við erum þó þeirrar skoðunar að þetta séu jafn mikilvæg markmið og önnur, að það sé nauðsynlegt fyrir nemendur að fá tækifæri til að þjálfa færni sína í samskiptum og rökræðum, að læra að bera virðingu fyrir skoðunum annarra og að geta tjáð tilfinningar sínar á skýran og skilmerkilegan hátt. Þannig kviknaði hugmynd okkar að þessu verki. Önnur okkar hefur mikinn áhuga á leiklist og nokkra reynslu og þekkingu á því sviði. Hin er mikil íslenskumanneskja og þjóðsagnaunnandi en hefur ekkert vit á nokkru sem tengist leikrænni tjáningu en langar þó til þess að geta nýtt sér kennsluáðferðir úr leikrænni tjáningu til þess að auðga íslenskukennslu sína í framtíðinni. Báðar eru að útskrifast af íslenskukjörsviði. Okkur langaði til þess að búa til kennsluáætlun úr tveimur þjóðsögum sem höfðuðu til nemenda á unglingastigi. Þjóðsögurnar Valtýr á grænni treyju og Axlar-Björn urðu fyrir valinu vegna þess hversu magnaðar og leyndardómsfullar þær eru. Auk þess bjóða þær uppá mikla möguleika í úrvinnslu. Með því að sameina krafta okkar tókst okkur að flétta saman ýmsar kennsluáðferðir úr leikrænni tjáningu og búa til heildstætt kennsluferli í kringum sögurnar tvær.

Það er okkar von að kennsluáætlun þessi nýtist sem flestum kennurum í íslensku á unglingastigi, einnig þeim kennurum sem hafa enga reynslu af því að vinna með leikræna tjáningu. Framsetning verksins er hugsuð út frá þeirri okkar sem ekkert vit hefur á leikrænni tjáningu, að hver sem er geti tekið áætlunina og kennt hana án þess að hafa áhyggjur af kunnáttuleysi. Við vonum einnig að áætlun þessi geti þátt í að auka fjölbreytni í íslenskukennslu á unglingastigi og auðga þannig kennsluna, að aðferðirnar höfði til nemenda og þeir hafi gagn og gaman af.

# **I. Þjóðtrú, þjóðfræði og uppruni þjóðsagna**

## **I.I. Þjóðtrú og þjóðfræði**

Í riti sínu Þjóðtrú og þjóðfræði skýrir Jón Hnefill Aðalsteinsson hugtakið þjóðfræði sem vísindagrein sem fæst við rannsókn þjóðmenningar. Hann segir ennfremur að þeir sem leggi stund á þjóðfræði skoði bæði þjóð og menningu og að hugtakið þjóðfræði falli bæði undir hugmyndir og heimildir manna um tiltekna þjóð, sá fróðleikur sem lifað hefur með þjóðinni sem hluti af menningu hennar og sá menningararfur sem borist hefur milli kynslóða. Það má því segja að nánast allt sem viðkemur þjóðinni teljist til þjóðfræði hennar, allir siðir og venjur, vinnubrögð og ýmsir textar úr munnlegri geymd, svo sem gátur, söngtextar, málshættir, vísur, orðaleikir og ýmsar þjóðsögur (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:9).

Á tímum upplýsingarstefnunnar var hvers kyns þjóðtrú litin hornauga og var hún gjarnan tengd munnmælasögum bóksnaudari samfélaga. Kirkjan átti stóran þátt í þessari andúð á þjóðtrúnni þar sem hún var talin afguðadýrkun. Skemmtun alþýðunnar var fordæmd og talin siðspilling. Dæmi um þessa fordæmingu má sjá í bréfum séra Páls Jónssonar. Hann hafði safnað alls kyns sögum og þjóðfræðum en brenndi allt sem hann átti þegar hann varð alvarlega veikur. Hann vildi ekki að það fyndist í fórum hans að honum látnum því hann taldi það sverta mannorð sitt (Bergmál 1996:12).

## **I.II. Helstu þjóðsagnaritarar og þjóðsagnasöfn**

Í kjölfar rómantísku stefnunnar fylgdi aukinn áhugi á fortíðinni og menningu almúgans. Helstu brautryðjendur í söfnun og útgáfu þjóðsagna voru Þjóðverjar. Þar fóru fremstir í flokki bræðurnir Jacob og Wilhelm Grimm. Með útgáfu Grimmsævintýra 1812-1814 tóku fræðimenn á norðurlöndum við sér (Bergmál 1996:13). Hér á Íslandi voru það Magnús Grímsson og Jón Árnason sem gengu í það verk að safna íslenskum þjóðsögum og ævintýrum árið 1945 (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:238). Uppskera þeirrar söfnunar, Íslenskar þjóðsögur og æfintýri I-II, kom út árið 1862. Þetta er eitt umfangsmesta og merkasta safn þjóðsagna sem komið hefur út hérlendis og hefur notið mikilla vinsælda (Ólína Þorvarðardóttir 1998:245). Jón mun hafa átt í einhverjum vandræðum með að nefna safnið. Ein tillaga hans var Íslenskar og alþýðlegar munnmælasögur og æfintýri en úr varð að ofangreindur titill varð fyrir valinu (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:230).

Safn þetta stuðlaði að útgáfu fleiri stórra þjóðsagnasafna. Gríma kom út á árunum 1929-1950 og svo aftur árið 1969 undir nafninu Gríma hin nýja, safn Sigfúsar Sigfússonar var prentað á árunum 1923-1938 og Þjóðsögur Jóns Árnasonar hafa verið endurútgefnað með efni

sem ekki var í fyrri útgáfunni. Bindin eru nú sex talsins, Þjóðsögur Jóns Árnasonar I-VI (Bergmál 1996:13).

## II. Hvað er þjóðsaga?

Heitið þjóðsaga kemur fyrst fyrir í bréfi frá Jóni Árnasyni til Jóns Borgfirðings Jónssonar þann 16. september 1859. Jón biður nafna sinn um að senda sér sögur í safn sitt, hið snarasta (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:229). Guðbrandur Vigfússon ritaði formála að þjóðsagnasafni Jóns; Íslenskar þjóðsögur og æfintýri. Í formála þessum notaði hann hugtakið þjóðsaga 37 sinnum og festi það þar með rækilega í sessi. Guðbrandur skilgreindi hugtakið sem eins konar yfirhugtak og að æfintýrin falli undir það. Það felur í sér allar sögur í munnlegri geymd (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:231-232). Símon Jóhannes Ágústsson prófessor skilgreindi einnig hugtakið þjóðsaga á skýran og skilmerkilegan hátt í tímaritinu Helgafelli árið 1942. Skilgreining hans var sú að þjóðsaga væri frásögn um atburði sem gengið hefði lengi í munnmælum. Milligönguaðilar geta verið óteljandi og enginn veit frá hverjum sagan er komin. Oft er sannsögulegur atburður uppruni sögunnar en hún hefur þó breyst eftir því sem hún hefur farið manna á milli. Oft hefur hún einfaldast, meginatriðin hafa orðið eftir, hún hefur gjarnan ýkst og orðið dramantískari (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:232). Einar Ólafur Sveinsson fjallar um einkenni þjóðsagna í riti sínu Um íslenskar þjóðsögur frá árinu 1940. Hann segir merkasta einkenni þjóðsagna vera að þær séu munnmælasögur. Þrátt fyrir að sagan sé skjalfest þarf hún að hafa borist manna á milli áður en hún var skrifuð niður. Reyndar getur saga úr bók orðið að þjóðsögu ef hún hefur gengið manna á milli í munnmælum og sögumaður hefur misst sjónar á bókinni sem sagan er úr. Þetta gæti gerst í bókasnaðari þjóðfélögum (Einar Ól. Sveinsson 1940:7).

Nokkur greinarmunur hefur verið gerður á þjóðsögum og sögnum þegar kemur að tengslum þeirra við menningarumhverfið. Þjóðsagan er oft fullmótuð og því hafin yfir það umhverfi þar sem hún er sögð og skráð. Hún getur þó aðlagast umhverfi sínu og þeim viðhorfum sem ríkja hverju sinni að einhverju leyti og er meiri skáldskapur en sagnir. Þjóðsögurnar fylgja oft tíðarandanum. Ef hann er myrkur þá eiga draugasögur og sögur um galdra frekar upp á pallborðið. Um leið og lífið verður bjartara virðast fallegar sögur af álfum og ævintýrum verða vinsælli (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:234).

Sagnirnar geyma hins vegar meira sannleikskorn, oft byggðar utan um eitt atvik frekar en að fjalla um persónu. Þær fara stundum illa og stundum vel, alveg eins og gerist og gengur



í lífinu. Yfirleitt koma fáar persónur við sögu og eru það ekki flóknir persónuleikar heldur standa þær fyrir ákveðna típu úr þjóðfélaginu (Bergmál 1996:15).

### **III. Hvernig sögur eru þjóðsögur?**

#### **III.I. Flokkar þjóðsagna**

Jón Árnason flokkaði þjóðsagnasafn sitt eftir fyrirmynd frá Dr. Konrad Maurer en Maurer átti mikinn þátt í söfnunar- og útgáfusögu íslenskra þjóðsagna. Flokkaskiptingin var eftirfarandi; draugasögur, galdrasögur, náttúrusögur, helgisögur, viðburðasögur, útilegumannasögur, ævintýri, kímnisögur og kreddur. Að síðustu er svo flokkurinn goðfræðisögur. Álfar, tröll, dvergar og sæbúar og vatnaverur eiga öll rætur að rekja í norrænar goðsögur og því eru sögur um þær verur settar saman í þann flokk (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:253-254).

#### **III.II. Hlutverk þjóðsagnaflokka; þöðskapur og uppeldislegt gildi**

Fyrr á tímum var hræðslan uppeldislegt tæki (Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir 2004:8). Í grein sinni Blóðug fortíð vitnar Dagný Kristjánsdóttir í bandaríska bókmenntafræðinginn Mariu Tatar. Þar kemur fram að sögur séu oft sagðar börnum til viðvörunar og eigi að ráðast gegn óhlýðni þeirra og forvitni. Þær séu sagðar börnunum til þess að hafa hemil á þeim (Dagný Kristjánsdóttir 2001:30). Saga eða dularfullt forboð er einnig yfirleitt áhrifameira en ávítur, boð og bönn, áminningar eða jafnvel vísindalegar skýringar. Það eru litlar líkur á því að barn hætti að ganga afturábak af þeirri ástæðu einni að það geti rekið hælana í, dottið og meitt sig. Sé því hins vegar sagt að með þessu háttarlagi sé það að reka móður sína í gröfina þá eru allar líkur á því að það hugsi sig tvisvar um (Árni Björnsson 1996:95). Sögur og söngtextar geta einnig verið öflug uppeldisleg tæki því í þeim er oft mikill boðskapur (Bergmál 1996:19).

Sögurnar geta einnig verið skýringar á ýmsum fyrirbærum í íslensku landslagi sem ekki var auðvelt að skýra fyrr á öldum. Klettur og hraundrangar geta varpað ýmsum skuggum og tekið á sig ótal kynjamyndir og orðið kveikjan að tröllasögu. Ýmis hljóð í náttúrunni, svo sem íshræringar í vötnum, geta vakið upp hugmyndir um nykra og aðrar kynjaverur í vötnunum (Árni Björnsson 1996:96).

#### **III.II.I. Álfasögur**

Álfasögur gegna oft því hlutverki að vera víti til varnaðar. Til dæmis fjalla sögurnar oft um það hversu mikilvægt er að taka tillit til náttúrunnar, bera virðingu fyrir henni og sinna henni,

annars fer illa (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:259). Það sama gildir um samskipti við aðra. Koma skal vel fram við náungann, þá verða launin ríkuleg. Margar álfasögur fjalla um jóla- og nýjársgleði álfa. Í þeim kemur fram gildi hófsemi og hógværðar og hvað það er mikilvægt að láta ekki glepjast, að það fari illa fyrir þeim sem verði girnd sinni að bráð.

Sagan Systurnar og álfafólkið fjallar um tvær systur. Önnur þeirra er eftirlætisbarn foreldra sinna en hin olnbogabarn. Sú síðari var skilin eftir eitt gamlárskvöld á meðan aðrir á bænum fóru til aftansöngs. Átti hún að þrifa bæinn og sjá um hann. Hún gerir það og lýsir hann upp. Svo býður hún álfa og huldufólk velkomid, eins og tíðkaðist, með orðunum komi þeir sem koma vilja. Hún sest svo inn á loft og fer að lesa guðsorð. Álfarnir koma með fullt af dýrgripum og slá upp mikilli gleði. Þeir bjóða henni ítrekað að koma með en hún lítur aldrei upp frá lestrinum fyrr en dagur rennur og álfarnir hverfa á braut. Eftir verða allar gersemar álfana, laun stúlkunnar fyrir hófsemi og stillingu hennar. Systir hennar sér gersemarnar og heimtar að verða eftir næsta gamlárskvöld. Svo fer og álfarnir koma og slá upp mikilli gleði. Sú systir tekur að sjálfsögðu þátt í dansinum með álfunum en lærbrotnar og álfarnir hverfa svo á braut með allt sitt góss meðferðis. Upp frá því var stúlkann vitstola, hegning hennar fyrir að verða girnd sinni að bráð (Jón Árnason I 1958:118 -119).

### **III.II.II. Tröllasögur**

Flestar sagnir af tröllum eru til útskýringar á örnefnum (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:260). Þó eru sögur af tröllum einnig notaðar í barnauppleidi. Grýla er líklegast einn þekktasti hræðsluvættur í íslenskri þjóðtrú. Börn hafa verið hrædd til hlýðni með hótunum um að hagi þau sér ekki þá komi Grýla og taki þau (Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir 2004:7).

### **III.II.III. Dvergar og sæbúar**

Til eru fáar þjóðsögur af dvergum. Það kemur fyrir að þær séu sagðar til að skýra einstaka örnefni. Sögur af sæbúum og vatnaverum hafa hins vegar yfirleitt það hlutverk að skýra ýmis ógnvekjandi fyrirbæri sem menn kunnu ekki skýringar á. Frægust er sagan af Lagarfljótsorminum. Einnig voru þær sagðar í þeim eina tilgangi að vekja hroll hjá áheyrendum (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:263-265).

### **III.II.IV. Draugasögur**

Draugasögur eru einn stærsti flokkur þjóðsagna. Þær eiga oft rætur sínar að rekja í yfirmáttúrulega skynjun eða reynslu. Þær eiga það svo til að magnast eftir því sem þær eru oftast sagðar og verða oft mjög hryllilegar. Ytri aðstæður og ógnir í myrkri gera andrúmsloft

sögunnar kynngimagnað (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:267). Fólk sem hafði alist upp við að hlusta á og segja góðar draugasögur átti það til að túlka minnsta þrusk í myrkrinu sem draugagang. Atburðir sem erfitt var að skýra með eðlilegum rökum voru flokkaðir undir draugagang og oftast en ekki varð úr því áhugaverð draugasaga. Hlutverk draugasagna er þó fyrst og fremst að vera afþreyingarefni og að vekja eftirvæntingu meðal manna.

Draugar geta bæði verið meinlausir og gengið aftur til þess að valda skaða. Sumir ganga aftur vegna haturs eða ástar. Sagan af Miklabæjar-Solveigu er tilkomin vegna óendurgoldinnar ástar. Solveig hét stúlka og var hjá sér Oddi Gíslasyni á Miklabæ. Hún lagði hug á prest en hann vildi hana ekki. Þessi óendurgoldna ást gerði það að verkum að stúlkan varð vitstola og reyndi við hvert tækifæri að farga sér. Allir á bænum hjálpuðust við að gæta hennar og kona nokkur svaf hjá henni allar nætur. Það fór þó svo að henni tókst ætlunarverk sitt. Þar sem Solveig hafði tekið eigið líf fékk hún ekki að hvíla í vígðri mold heldur var dysjuð utan kirkjugarðsins. Eftir dysjun Solveigar fór hún að ásækja séra Odd þegar hann var einn og var það orðið svo slæmt að honum var ávallt fylgt hvert sem hann fór.

Eitt sinn bar svo við að séra Oddur var kominn heim að túninu á Miklabæ og segir þá fylgdarmanni sínum að hann megi skilja við sig hér, hann komist einn heim í hlað. Oddur skilaði sér aldrei. Var hans leitað í marga daga en fannst ekki og þóttust menn vissir um að Solveig hefði komið á eftir honum og tekið hann með sér í dys sína en þar var aldrei leitað.

Þorsteinn vinnumaður ætlaði sér að komast að því hvað orðið hafði um húsbónda sinn. Hann gerði til þess tilraun í draumi en Solveig ógnaði honum og lék hann illa svo hann hætti leitinni (Jón Árnason I 1958:284-286).

### **III.II.V. Galdrasögur**

Fyrirferðarmesta persónan úr galdrasögunum er Sæmundur fróði Sigfússon úr Odda. Til eru margar sögur af honum og samskiptum hans við Kölska sjálfan (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:269). Galdurinn var löngum talinn tæki hins góða í baráttunni við hið illa öfugt við það sem gerist þegar galdrafár gengur yfir. Hlutverk galdrasagna var því oft að sýna hversu góður galdurinn er. Þær voru þó einnig oft sagðar sem víti til varnaðar eða sem dægrastytting (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:274).

### **III.II.VI. Náttúrusögur**

Náttúrusögur eru yfirleitt sagnir sem tengjast náttúrufyrirbærum eða þjóðtrú. Þessar sagnir gefa glögga mynd af hugmyndafræði og viðhorfum fyrri kynslóða. Hlutverk þeirra er oft að skýra ýmis fyrirbæri en þær eru einnig almennt til fróðleiks og skemmtunar (Jón Hnefill

Aðalsteinsson 1989:274-275). Sagan Tófur fluttar til Íslands segir til dæmis frá því hvernig tófunar breiddust út um Ísland (Jón Árnason IV 1958:6).

### **III.II.VII. Helgisögur**

Helgisögur verða til út frá kristinni trú og eru mjög mótaðar af gildum hennar og viðhorfum. Þær gegna fyrst og fremst siðferðilegu hlutverki og er boðskapur þeirra siðrænn og trúarlegur. Þær eru einnig víti til varnaðar. Illa fer fyrir þeim sem ekki hafa siðferðileg og trúarleg gildi í heiðri (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:275-276).

### **III.II.VIII. Viðburðasögur**

Viðburðasögur eru fyrst og fremst fróðleikur í formi sagna. Þeirra meginhlutverk er að varðveita sögulegt efni frá glötun, efni sem fólki þótti nógu dýrmætt til þess að geyma í þessum sögum. Þessar sagnir hafa því því nokkurt heimildargildi. Margar eru sagnirnar einnig afreksmannasögur og verða því sögurnar oft blanda af skemmtun og fróðleik (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:276). Sagan Tyrkjar í Grindavík er gott dæmi um þetta. Hún segir frá innrás Tyrkja í Grindavík árið 1627. Þar segir einnig frá hetjudáðum Helga nokkurs sem vó 50 Tyrki áður en hann var tekinn höndum. Þarna blandast saman heimildin um innrás Tyrkja og svo afreksmannasögn af Helga (Jón Árnason IV 1958:161).

### **III.II.IX. Útilegumannasögur**

Fjalla-Eyvindur er líklegast kunnastur útilegumanna. Einnig eru til nokkrar sögur um systkin sem flýja til fjalla á flóttu undan réttvísinni eftir að hafa eignast barn saman. Síngildar fyrirmyndir margra útilegumannasagna eru sögurnar af Gretti Ásmundssyni og Gísla Súrsyni sem báðir voru dæmdir í útlegð og leituðu skjóls í óbyggðum og öræfum. Oft kemur ýmislegt yfirnáttúrulegt fyrir í útilegumannasögum, útilegumenn sjá fram í tímann, birtast í draumum og geta haft áhrif á veðurfar og umhverfi. Hlutverk útilegumannasagna er fyrst og fremst að skemmta en þó er stundum í þeim boðskapur um makleg málagjöld eða jafnvel ádeila á hörð og miskunnarlaus lög í þjóðfélaginu (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:276-277).

### **III.II.X. Ævintýri**

Ævintýri eru sá flokkur þjóðsagna sem hafa minnst sannleiksgildi, ef þá eitthvað (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:277). Enginn veitt hvaðan ævintýrin eru upphaflega. Hægt er að finna sömu ævintýrin í ólíkum myndum í Kína, Afríku og Evrópu (Dagný Kristjánsdóttir 2001:26-27).

Mikið er um yfirnáttúrulega hluti í ævintýrum svo sem hamskipti, fjölkynngi og álög. Boðskapur ævintýra er yfirleitt mjög ljós; þolinmæði þrautir vinnur allar, vel fer fyrir hinum góðhjörтуðu og hjálpsömu en þeir illu hljóta grimmileg hlutskipti. Ævintýri eru þó aðallega hugsuð sem skemmtiefni (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:277-278).

### **III.II.XI. Kímnisögur**

Kímissögur eru eins konar brandarar þótt þær geymi oft eitthvert sannleikskorn (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:278). Sögurnar af heimskupörum Bakkabræðra eru líklega frægastar kímnisagna og skipa sérflokk sem nefnist Bakkabræðrasögur undir flokki kímnisagna. Í sögum þessum eru bræðurnir fjórir talsins og heita Eiríkur, Þorsteinn, Gísli og Jón. Þegar þeir ávarpa hvern annan kalla þeir ávallt öll nöfnin því þeir vita ekki hver á hvaða nafn (Jón Árnason V 1958:383-413).

Ekki eru bræðurnir þó fjórir í öllum sögum. Stundum eru þeir þrír, Gísli Eiríkur og Helgi (Bergmál 1996:238). Þessar sögur könnust við betur við í dag heldur en sögurnar af bræðrunum fjórum. Það skiptir þó ekki máli hvort um ræðir þrjá bræður eða fjóra, alltaf eru heimskupör þeirra jafn sniðug.

### **III.II.XII. Kreddur**

Kreddur geta verið fyrirboðar um veður. Þær geta einnig sagt frá vítum, ýmsum merkisdögum, venjum og fleiru (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:279). Til er kredda sem heitir Nýársnótt. Þetta er upptalning á því sem fram fer á nýársnótt; þá fær huldufólk heimboð og ljós kveikt um allan bæ til að lýsa því, þá verður allt vatn að víni, þá tala kýrnar, þá er óskastund, þá er setið á krossgötum og sé stjörnuþjart þá mun fiskast vel sumarið eftir (Jón Árnason V 1958:484).

## **IV. Geymd þjóðsagna**

Eins og áður hefur komið fram er það skilyrði til að saga geti talist þjóðsaga að hún hafi gengið í munnmælum manna á milli áður en hún var skrásett. Þetta eru í raun opnir textar sem eru í sífelldri þróun því þeir breytast frá einum sögumanni til annars (Dagný Kristjánsdóttir 2001:27). Munnleg geymd hefur þannig áhrif á varðveislu sagnanna.

Sama sagan getur breyst eftir mismunandi umhverfi. Til dæmis má finna sögur í safni Jóns Árnasonar sem fjalla um sama atburðinn en nöfn og staðhættir hafa breyst. Þannig hefur

frásögnin af atburðinum sjálfum haldist rétt þótt nöfn og staðir breytist. Nöfn sögupersóna geta einnig haldist þau sömu í mismunandi útgáfum af sögunni. Sama sagan hefur þá breyst milli manna. Dæmi um þetta eru sögur af fyrrnefndum Bakkabræðrum. Í fimmta bindi Þjóðsagna Jóns Árnasonar má finna fjórar sögur af Bakkabræðrunum Eiríki, Þorsteini, Gísla og Jóni. Fyrsta sagan er kynning á þeim bræðrum og segir þar að þeir hafi verið af bænum Bakka í Barðssókn í Fljótum. Svo kemur sagan af andláti föður þeirra bræðra. Þvínæst er það jarðarför hans og að lokum sagan af andláti fyrsta bróðurins (Jón Árnason V 1958:381-382). Í bókinni Bergmál – Sýnisbók íslenskra þjóðfræða sem Guðrún Bjartmarsdóttir gaf út má finna þjóðsagnaflokkinn gamansögur. Þar er að finna sögu um þá Bakkabræður. Nú eru þeir af bænum Bakka í Svarfaðardal og ofangreindum fjórum sögum er skeytt saman í eina sögu (Bergmál 1996:238-239).

Sama sagan getur einnig verið mismunandi eftir því hvaða umhverfi hún er ætluð. Ævintýrið af Rauðhettu er til í gamalli franskri alþýðuútgáfu. Segja má að þar sé hún ætluð fullorðum en ekki börnum þar sem í henni eru erótískar vísanir og Rauðhetta bjargast með því að fá að fara út undir vegg til að gera þarfir sínar. Einnig er sagan öllu grimmilegri þegar kemur að lýsingum heldur en ritskoðaða ævintýrið sem finna má í útgáfu Grimmsbræðra. Þar eru lýsingar mun barnvænni og búið að breyta endinum þannig að hann henti betur börnum. Þar kemur veiðmaðurinn fyrst til sögunnar og endinum á ævintýrinu um kiðlingana sjö verið skeytt aftan við Rauðhettuævintýrið. Þar er úlfinum sprett upp, Rauðhettu hleypt út og henni bjargað og magi úlfsins fylltur af steinum í staðinn (Dagný Kristjánsdóttir 2001:27).

## **V. Vladimir Propp og frásagnarliðirnir**

Þjóðsögur hafa mikið verið rannsakaðar síðan á 19. öld. Komið hafa fram á sjónarsviðið mismunandi kenningar og skýringar, meðal annars þær sálfræðilegu skýringar að þegar söguhetjan berst við illar vættir þá sé það í raun barátta manns við sitt eigið verra sjálf. Þessi skýring er byggð á kenningu C.G. Jungs um samvitund, frumgerðir og ómeðvitað sálarlíf (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:246-247).

Önnur rannsóknarstefna, formgerðarstefna eða strúktúralismi haslaði sér völl innan þjóðsagnafræðinnar snemma á 20. öldinni. Upphafismaður hennar er talinn vera rússneskur þjóðsagnafræðingur að nafni Vladimir Propp. Hann taldi að ekki ætti að taka of mikið tillit til söguhetjunnar sjálfar, eins og hafði tíðkast, heldur skipti meira máli það hlutverk sem væri ætlað hverjum og einum í sögunni. Þetta væru hlutverk sem héldust burtséð frá

einstaklingnum og að hver saga félli í ákveðið frásagnarmynstur. Propp taldi sig geta greint 31 mismunandi frásagnarlið í þessu frásagnarmynstri (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:247). Með þessu á Propp við að þetta séu þeir grunnþættir sem myndi uppistöðuna í sögunum, þeir þættir sem knýja söguna áfram, eru eins og hlekkir sem leiða söguna. Sögur fylgja ákveðinni grind eða mynstri (Baldur Hafstað 2002:15). Þjóðsögur og ævintýri fylgja ekki endilega öllum 31 frásagnarliðnum en yfirleitt er hægt að finna eitthvað af þeim í hverri sögu.

Propp greindi sögupersónur einnig í ákveðin athafnasvið sem voru sjö talsins. Persónurnar voru; þorparinn, veitandinn, hjálparhellan, eftirsóttá prinsessan eða bóndadóttirin og faðir hennar, sendandinn, hetjan og falska hetjan. Það sama má segja með þessar sjö persónur og frásagnarliðina, þær finnast kannski ekki allar í hverri sögu en það má ávallt finna einhverjar þeirra (Propp, Vladimir 1999:386-387). Gaman er að skoða þjóðsögur og ævintýri út frá þessu líkani Propps.

## **VI. Þjóðsögur nútímasamfélags**

### **VI.I. Þjóðsögur nútímans**

Þjóðsögur eru ekki bundnar við fortíðina. Mikið er um þjóðsögur í nútímasamfélagi. Sögur spinnast til dæmis í kringum innfytjendur. Þær spinnast í kringum vantraust á hinu ókunnuga alveg eins og gömlu þjóðsögurnar gerðu. Bókin *The vanishing hitchhiker. American urban legends and their meanings* er frá árinu 1981. Nafn hennar er dregið af sögunni um farþegann sem tekinn er uppí bíl á þjóðveginum en er svo skyndilega gufaður upp. Saga þessi er mjög útbreidd, til í mörgum myndum og hefur ratað í þjóðsagnasöfn hérlendis (Bergmál 1996:25). Nútímaútgáfan af sögunni er sagan um Stapadrauginn á Reykjanessbrautinni. Sagan segir að á ákveðnum stað sjáist oft maður að húkka sér far. Sé hann tekinn upp í bílinn segir hann fátt og hverfur svo allt í einu (Davíð Jens Guðlaugsson 2005).

Sagan af kóngulónni í jukkunni er vel þekkt flökkusögn nútímans en til í mismunandi útgáfum eftir því hver túlkar söguna (Rakel Pálsdóttir 1998:322).

Hafnfirðingabrandararnir eru annar þáttur nútíma þjóðfræða. Þeim svipar mjög til sagna af þeim Bakkabræðrum. Eins má nefna alls kyns hryllingssögur, orðaleiki, margs konar gátur og ýmsar ýkjusögur (Bergmál 1996:26). Íslensk nútímaþjóðfræði er mjög spennandi rannsóknarefni og eflaust gaman að skoða hana með nemendum í tengslum við lestur þjóðsagna fortíðarinnar.

## **VI.II. Þjóðsögur í kennslu í nútímasamfélagi**

Samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla eiga nemendur í lok 10. bekkjar að hafa lesið og rætt um þjóðsögur og ævintýri (Aðalnámskrá grunnskóla A 2008). Það er mjög mikilvægt fyrir nemendur okkar að kynnast þessum dýrgripum þjóðmenningar okkar sem þjóðsögur og ævintýri eru. Þær eru mikill fengur og í þeim mikil fræðsla sem seint verður fullmetin (Jón Hnefill Aðalsteinsson 1989:290). Mikilvægt er að fjölbreytnin sé sem mest, að teknar séu fyrir mismunandi sögur með börnum og unglingum. Þannig er auðveldara að fá fleiri til þess að taka þátt og skapa fjörugar umræður um sögurnar. Sögurnar eiga ekki að birtast börnunum sem einhvers konar frumsögur heldur eiga börnin að sjá þær sem gamlar sögur sem enn hafa skemmtana- og menningarlegt gildi (Dagný Kristjánsdóttir 2001:33).



## VII. Leiklist í kennslu

### VII.I Hvað er leiklist í kennslu?

Leiklist í kennslu er þverfagleg kennsluaðferð sem byggir á því að dýpka skilning nemenda á námsefninu með því að nota ýmsar aðferðir leikrænnar tjáningar. Í gegnum leikræna tjáningu endurspeglar nemendur sig, skoðanir sínar og tilfinningar í takt við viðfangsefni kennslunnar. Þeir læra að takast á við vandamál sín og annarra með því að setja sig í ímyndaðar aðstæður þar sem þeir þurfa að taka ákvarðanir og bregðast við þeim út frá sinni eigin reynslu, tilfinningum og skoðunum (Anna Jeppesen 1994:8). Með öðrum orðum nemendur koma með ákveðna reynslu í skólann og auka síðan við þekkingu og reynslu á meðan þeir eru að takast á við vandamálin og finna lausnir.

Leiklist í kennslu byggir á heildstæðu ferli, þar sem raðað er saman fjölbreyttum aðferðum leiklistar sem nemendur vinna með í tengslum við námsefnið. Leiklist er ferli sem tekur til líkamlegra-, vitsmunarlegra- og tilfinningarlegra þátta hjá nemendum (Ása Helga Ragnarsdóttir 2002:18).

„Í leiklist er markvisst unnið að því að efla ábyrgðarkennd, frumkvæði, sjálfstæði og umburðarlyndi nemenda og gefa þeim tækifæri á að afla sér þekkingar sem ýtir undir frumlega hugsun og sjálfstæð vinnubrögð“ (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:6).

Í óbirtri mastersritgerð Kristínar Á. Ólafsdóttur *Þróun leikrænnar tjáningar í íslenskum grunnskólum* nefnir hún fern menntunarmarkmið leikrænnar tjáningar og leiklistar í skólasterfi. Það fyrsta sem hún nefnir er persónulegur þroski nemenda þar sem áhersla er lögð á næmni skynjunar, úrvinnslu tilfinninga, eflingu ímyndunarafli og hæfni til tjáningar og samskipta. Næsta markmið sem hún nefnir er að þjálfa hæfni nemenda í að setja sig í spor annarra og öðlast með því skilning á samspili einstaklings og samfélags. Þriðja markmiðið snýr svo að því að viðhalda menningararfinum og þeim listrænu verðmætum sem felast í leikbókmenntum og leiksýningum. Síðast en ekki síst nefnir hún nýtingu aðferða leikrænnar tjáningar til að opna ýmsar námsgreinar fyrir nemendum. Með aðferðunum er hægt að dýpka skilning þeirra á námsefninu (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:14).

Kristín vitnar í Ásu Helgu Ragnarsdóttur sem flokkar það nám sem fæst í gegnum leiklist í kennslu í þrjá flokka:

- 1) Persónulegan og félagslegan þroska
- 2) Menningarlega og listræna þekkingu, hæfni og skilning
- 3) Lærdóm í margvíslegum námsgreinum (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:14).

## VII.II Hlutverkaleikur

Hlutverkaleikur er ein algengasta kennsluaðferð leiklistar. Hann felur í sér að nemandinn er beðinn að setja sig í spor annarrar persónu við einhverjar ákveðnar aðstæður og gera skoðanir hennar, viðhorf og hegðun að sínum. Í gegnum hinn ímyndaða heim tekur nemandinn að sér hlutverk annarra og lærir þar með að sjá hlutina út frá sjónarmiðum annarra og draga ályktanir út frá reynslunni sem hann öðlast. Hlutverkaleikur hjálpar nemendum að velta fyrir sér og skilja hluti úr samfélaginu og mannleg samskipti. Má því ef til vill segja að hann endurspegli viðhorf þeirra og væntingar til lífsins hverju sinni. Nemendur þurfa að taka sjálfstæðar ákvarðanir og nota til þess sinn eigin reynsluheim. Þannig öðlast þeir betri skilning á eigin tilfinningum sem og annarra. Ímyndaðar aðstæður auðvelda nemendum að tjá sig og lifa sig inn í viðfangsefnið og er þessi aðferð því vel til þess fallin að nota við ígrundun erfiðra viðfangsefna og málefna (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:8).

## VII.III. Nemandinn

Samkvæmt Dickinson og Neelands hefur leiklist í kennslu jákvæð áhrif á nemendur. Þau tala um að leiklist leiði af sér meiri sjálfsþekkingu nemenda, bætir samskipti innan bekkjarins og eykur þar með sjálfstraust nemenda og sjálfsbjargarviðleitni (Dickinson, Rachel og Neelands, Jonathan 2006:2). Leiklist ýtir einnig undir sjálfstæð vinnubrögð hjá nemendum og hvetur þá til að sýna frumkvæði. Þar að auki eykst ábyrgðarkennd þeirra og umburðarlyndi gagnvart náunganum (Anna Jeppesen 1994:6).

Í bókinni *Improve your primary school through drama* eftir Rachel Dickinson og Jonathan Neelands er einnig fjallað um hvernig leikræn tjáning hjálpar nemendum sem koma frá öðrum löndum að komast inn í hópinn og finna sig. Leiklistin hefur sitt eigið tungumál og því geta allir tekið þátt einnig þeir sem eru með sérstakar þarfir eða skera sig úr að öðru leyti (Dickinson, Rachel og Neelands, Jonathan 2006:4-5).

## **VII.IV. Kennarinn**

Leikræn tjáning getur einnig haft jákvæð áhrif á kennara. Eftir því sem kennarar verða færari í að nota leiklist í kennslu verða þeir öruggari með sig. Frumkvæði þeirra eykst ásamt því að þeir þora jafnvel að taka meiri áhættur og prófa að gera það sem þeim dettur í hug. Jafnframt þjálfast þeir í spurningatækni sem er eitt af lykilatriðum góðrar kennslu (Dickinson, Rachel og Neeland, Jonothan. 2006:2).

## **VII.V. Forsendur og grunnþættir leiklistar í kennslu**

### **VII.V.I Forsendur**

Nefna má þrjú meginatriði leiklistar í kennslu; innihald, ímyndunarleikur og öruggt umhverfi. Til þess að hægt sé að nota leiklist í kennslu verður viðfangsefnið að lúta að mannlegum samskiptum hvort sem það eru raunverulegar aðstæður eða tilbúnar. Til þess er notaður ímyndunarleikur eða hlutverkaleikur sem byggir á reynslu eða aðstæðum. Að skapa öruggt umhverfi fyrir nemendur skiptir miklu máli. Nemendur verða að vita til hvers er ætlast af þeim og þeir þurfa að fá tíma til að lifa sig inn í aðstæður (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:11).

### **VII.V.II. Samningur milli nemenda og kennara**

Eins og fram kom hér að ofan er mikilvægt að skapa traust milli kennara og nemenda sem og nemenda í milli. Þá er gott að gera samning við nemendur um þær skyldur og ábyrgð sem leikræn tjáning krefst. Mikilvægt er að nemendur komi með sínar hugmyndir að þeim reglum sem samningurinn á að búa yfir, að þeir finni að samningurinn er þeirra. Gott er að innihald samningsins snúi að tillitsemi og virðingu, að ferlið sé tekið alvarlega og að allir taki virkan þátt í ferlinu svo eitthvað sé nefnt. Við notkun leiklistar í kennslu getur komið upp það vandamál að einhverjir nemendur vilji ekki taka þátt, þá er nauðsynlegt að kennarinn gefi þeim tækifæri til að halda sig til hliðar en þeir hafi samt þann möguleika að koma inn í leikferlið þegar þeir eru tilbúnir. Forvitni nemandans ýtir honum oftast af stað að taka þátt í því sem fram fer (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:13-14).

### VII.V.III. Grunnþættir

Grunnþættir leiklistar skiptast í fjóra þætti sem eru ávallt til staðar þegar um leiklist í kennslu er að ræða. Þættirnir eru eftirfarandi:

1. Hlutverk – hver? Hvaða persónur eru nemendur? Eru þeir fólk sem var uppi á landnámsöld eða fólk úr nútímanum? Eins og áður hefur komið fram er mikilvægt að nemendur fái svigrúm og tíma til að laga sig að hlutverki sínu.
2. Stað – hvar? Hvar gerist þetta? Á hvaða tímabili? Staður atburðarins er búinn til af nemendum þar sem hægt er að styðjast við ýmsa hluti úr umhverfinu og jafnframt þá leikmuni sem til staðar eru. Mikilvægt er að allir nemendur samþykki útfærslu staðarins.
3. Tími – hvenær? Þar er velt upp spurningunni hvenær gerist þetta? Í fortíð, framtíð eða nútíð? Kennarinn skapar umræður um hvað einkennir þann tíma sem atburðurinn gerist á.
4. Þráður – hvað gerist? Viðfangsefni leiklistarinnar getur verið ákveðið fyrir fram til að mynda út frá sögu eða námsefni, eða jafnvel búið til jafnóðum. Í báðum tilvikum spinna nemendur úr eigin hugmyndum um viðfangsefnið. Oft eru notaðar kveikjur sem síðan er unnið út frá (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:11).

## VIII. Fræðimenn og kenningar þeirra

### VIII.I. Peter Slade

Peter Slade er talinn vera brautryðjandi í þróun leikrænnar tjáningar og var einna fyrstur til að líta á leikræna tjáningu sem sjálfstætt listform. Þekktasta bók hans er Child drama sem kom út 1954 og markaði hún djúp spor í þróun leikrænnar tjáningar. Slade var menntaður leikari og vann mikið með börnum og unglingum. Hann þróaði aðferðir sínar mest út frá eigin reynslu (Anna Jeppesen 1994:9).

Slade taldi leikræna tjáningu geta verið fyrirbyggjandi gegn sálrænum og félagslegum vanda væri rétt að henni staðið. Hann taldi einnig mikilvægt að börn þyrftu að fá að vera frjálst í leik og fá að vinna út frá sínum eigin hugmyndaheimi í stað heimi

fullorðinna. Kennarinn mætti því ekki vera of stýrandi en ætti að vera til staðar til að aðstoða og hvetja. Leikræn tjáning veitir þannig nemendum meiri stjórn á tilfinningum sínum og líkama. Að auki eykst traust nemandans til annarra og lærir hann því að taka meira tillit til þeirra sem í kringum hann eru (Kristín Ólafsdóttir 2007:15- 17).

Í hópvinnu sem krefst þess að nemendur tjái sig á einlægan hátt er mjög gott að notast við svokallaðan umræðuhring sem er eitt af því sem Slade lagði mikla áherslu á. Þar sitja allir nemendur í hring og ræða saman. Þó verður að gæta þess að enginn sé utan við hringinn. Mikilvægt er að allir sjái framan í hvern annan. Þetta form auðveldar nemendum að tjá sig þar sem þeir er hluti af heild (Anna Jeppesen 1994:9).

Slade lagði mikið upp úr því að skapa gott og afslappað andrúmsloft. Jafnframt taldi hann mjög mikilvægt að skapa traust og vináttu milli kennara og nemenda sem og nemenda á milli. Rýmisþörfin skipaði stóran sess í kenningum Slade. Hann taldi að leikræn tjáning þyrfti gott rými en sagði þó að væri það ekki til staðar væri hægt að styðjast við hljóð eða eitthvað annað sem hefur áhrif. Tónlist, hljóð og sögur, að mati Slade, örva ímyndunarafl nemenda og geta því verið aflagjafar í spuna þeirra (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:17-18).

## **VIII.II. Brian Way**

Brian Way var lærisveinn Peter Slades svo kenningum Ways svipar mikið til kenninga Slades. Way setti þó fastari skorður um fjálsræði nemenda og útfærði nánar þær æfingar sem notaðar voru. Til þess að fullkomna æfingarnar setti hann fram kenningu um persónuleikahringinn en í honum er lögð áhersla á einbeitingu, ímyndunarafl, líkama, mál, tilfinningar og vitsmuni eða greind. Unnið er frá miðju hringsins og út. Nemandinn sjálfur og það sem snýr að honum, til að mynda persóna hans, styrkur, þekking og geta, eru í miðju hringsins. Utan um miðjuna liggja þrjú lög, ef svo skyldi kalla og ber fyrsta lagið persónulega útrás og stjórnun styrkleikjaþáttanna. Í laginu þar fyrir utan er svo unnið að næmni fyrir öðrum í gegnum umhverfið. Þriðja og síðasta lagið hefur svo auðgandi áhrif, frá persónulegu umhverfi nemandans og því sem er utan þess (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:19).

Way velti því fyrir sér hvort leikræn tjáning væri enn ein námsgreinin í yfirfullri námskrá eða hvort hún væri ný kennsluaðferð. Hann komst að þeirri niðurstöðu að

leikræn tjáning eða leiklist í kennslu væri ný kennsluaðferð sem hægt væri að nota vítt og breytt í námsgreinum skólanna (Anna Jeppesen 1994:10).

Way taldi undirstöðu menntunar og lífsins liggja í sjálfsöryggi og lagði því mikla áherslu á að ná því fram hjá nemendum. Hann hélt því fram að hægt væri að ýta undir sjálfsöryggi með æfingum sem flétta saman einbeitingu, notkun skynfæranna og ímyndunarafslisins. Nemendur mega ekki óttast mistök, dóma, samkeppni og samanburð og þarf því andrúmsloftið að vera gott og þægilegt. Way sagði tónlist og takt, hreyfingu og líkamsvitund og vinna nemenda út frá ýmsum karekterum og máli þeirra vera mikilvægir þættir í uppbyggingu sjálfsöryggis (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:20).

Líkt og í kenningum Slade taldi Way að nemendur þyrftu að fá útrás fyrir að tjá tilfinningar sínar, neikvæðar jafnt sem jákvæðar. Hann taldi leiklist vera góðan grundvöll fyrir nemendur til þess að læra inn á tilfinningar sínar og ná stjórn á þeim. Með því að setja sig í spor annarra dýpkar nemandinn skilning sinn á tilfinningum sínum og annarra. Hann segir hlutverkaleik taka á andlegum og vitsmunalegum þáttum hjá nemandanum (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:20).

Eins og áður hefur komið fram heldur Way því fram að leikræn tjáning barna eigi ekki að vera eins frjáls og Slade taldi. Way segir enn fremur að kennarinn eigi að stjórna því hvað eigi að gera en verði þó að gæta þess að vera ekki með sýnikennslu til að hefta ekki hugmyndarflug nemenda (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:20).

### **VIII.III. Dorothy Heathcote**

Dorothy Heathcote er ein af frumkvöðlum Breta í notkun leikrænnar tjáningar í námi. Hún hefur átt einn mestan þátt í að tengja leikræna tjáningu við menntunarfræði og hefur þróað kennsluaðferðir út frá því. Hún hefur í hálfari öld kennt börnum, unglingum, kennaranemum og kennurum aðferðir leiklistar. Einnig hefur hún haldið fyrirlestra um allan heim (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:24).

Heathcote telur að leiklist í kennslu eigi að kanna hegðun fólks og viðbrögð þeirra í ákveðnum aðstæðum. Hún tilgreinir nokkrar forsendur þess að leiklist í kennslu geti átt sér stað. Það fyrsta sem hún nefnir er að vinna skuli út frá félagslegri samvinnu. Leiklist í kennslu skal alltaf fela í sér könnun á því sem er að gerast núna í leikferlinu og að nemendur tengist viðfangsefninu með því að tala alltaf í fyrstu persónu. Leiklist í kennslu

verður að taka á tilfinningum einstaklingsins, sálfræðilegur þáttur einstaklingsins stjórnar athöfninni, mannfræðilegum drifkrafti samfélagsins eða félagslegri pólitík þess, hvernig vald virkar. Þessi atriði auk ágreinings sem upp kemur í leikferlinu mynda hina smurðu vél sem lætur vinnuna hafa merkingu fyrir þátttakendur (Heathcote, Dorothy 2000:32).

Heathcote telur aðferðir leiklistarinnar auðvelda nemendum að skilja námsefnið. Með því að setja sig í spor annarra ná nemendur meiri dýpt í námsefnið. Með leiklist er hægt að setja sig inn í aðstæður sem eiga að gerast hér og nú, í fortíðinni eða í framtíðinni. Heathcote leggur mikið upp úr muninum á milli raunveruleikans og þess sem hún nefnir „ef væri“, það er að segja ímynduðum heimi þar sem allt er hægt. Í hinum ímyndaða heimi er hægt að framkvæma hvað sem er án afleiðinga. Því er hægt að skoða og ígrunda ýmsar aðstæður án þess að nemendur þurfi að taka afleiðingunum. Því má ef til vill segja að aðferðir leiklistarinnar séu einkar góðar sem spegill samfélagsins. Leiklistin þroskar því tilfinningalíf nemenda, eykur skilning þeirra á samfélaginu og eykur vitsmunalega þekkingu þeirra (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:24-25).

Kennari í hlutverki og nemendur gerðir að sérfræðingum eru einna þekktustu kennsluaðferðir sem Heathcote hefur þróað. Í þeim tekur kennarinn að sér hlutverk í leikferli hins ímyndaða heims og er því þátttakandi í ferlinu með nemendum. Hann getur náð fram þeim atriðum sem hann telur skipta máli með því að koma inn í hlutverki og beina ferlinu í ákveðinn farveg (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:24).

Aðferðir Heathcote spruttu út frá andúð hennar á að skamma nemendur. Hún segir það ókost að skammast og segir undirstöðu kennslunnar vera samvinnu nemenda á milli og að auki á milli kennara og nemenda. Hún leggur mikla áherslu á undirbúning viðfangsefnisins áður en leikferlið hefst. Miklu máli skiptir að nemendur hreyfi sig fyrst í huganum áður en þeir geti tekið þátt í leiklistarferlinu. Með því á hún við að nemendur þurfi að fá tíma til að velja viðfangsefninu vel fyrir sér, sjá það fyrir sér í huganum og bera sig saman við það. Nemendur þurfi að skilja efnið vel svo ekkert komi þeim á óvart og þeim mistakist alls ekki sama hversu litla reynslu þeir hafi (Heathcote, Dorothy 2000:31-33).

Margir hafa litið á leikræna tjáningu sem sérstakt „fyrirbæri“ sem ætti að vera sérgrein innan skólakerfisins. Þessu er Heathcote mótfallin. Hún vill að leikræn tjáning blandist saman við aðrar námsgreinar og hefur því þróað kennsluaðferð sem hún nefnir

rolling role. Með þeirri kennsluaðferð er sama viðfangsefni tekið fyrir af einum eða fleirum kennurum sem allir vinna með sama viðfangsefni. Viðfangsefnið getur því rúllað frá einum kennara til annars (Kristín Ólafsdóttir 2007:24, Heathcote, Dorothy 2000:36).

#### **VIII.IV. Gavin Bolton**

Bolton lýsir leiklist í kennslu sem leikrænum aðferðum sem móta huga nemenda með það í huga að skilja inntak leikrænnar reynslu sem nemendur og kennarar skapa í sameiningu. Hann vill líkt og Heathcote ekki skilja leiklistina frá hefðbundnu skólastarfi heldur á hún að skapa heildstætt námsferli. Hann lítur svo á að leikræn tjáning feli í sér allt í senn athugun á leiktextum, sýningu skólaleikrits, kennslu um leiklist auk beinnar kennslu leiklistar. Leiklist í kennslu er því, að mati Bolton, menntunarlegt ferli sem eykur tilfinningalegan og vitsmunalegan þroska nemenda (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:26). Í starfi sínu hefur Bolton leitast við að skilgreina hvað fer fram hjá nemendum þegar þeir taka þátt í leiklist í skólastarfi. Til þess hefur hann stuðst við kenningar Piaget og Vygotskys um hvaða þýðingu táknræni leikir hafa fyrir börn. Bolton telur að í gegnum þátttöku í spuna ímyndaðra aðstæðna öðlist nemendur þá merkingu sem þeir leggja í þær, að upplifun nemendanna skipti máli svo þeir öðlist frekari skilning á aðstæðunum. Kennarinn gegnir lykilhlutverki í að aðstoða nemendur við að tengja reynsluna úr leiknum við veruleikann. Hann þarf að sjá til þess að jafnvægi sé milli þess sem nemendur vilja fá út úr leiknum og þeim menntunarmarkmiðum sem kennarinn lagði upp með (Kristín Á. Ólafsdóttir 2007:26-27).

#### **VIII.V. Howard Gardner**

Fræðimenn hafa bent á mikilvægi þess að reyna á sem flesta þætti mannlegra hæfileika og hefur kenning bandaríska sálfræðingsins Howard Gardner um eðli greindar borið þar hæst á góma. Kenning hans er kölluð fjölgreindarkenningin á íslensku og tilgreinir hún sjö aðgreinanleg megin svið greindar. Þessi svið eru tónlistargreind, hreyfigreind, rök- og stærðfræðigreind, málgreind, rýmisgreind, samskiptagreind og sjálfsþekkingargreind. Gardner og fylgismenn hans telja of mikla áherslu hafa verið lagða á tvö svið greindar, rökleikni og mál. Þeir telja breytingu nauðsynlega þar sem allri þættir séu jafn mikilvægir. Jafnframt telja þeir einstaklinga ólíka og þurfi því ólíka nálgun viðfangsefna,



ekki sé hægt að setja alla undir sama hatt hvað nám varðar. Námið þurfi því að bjóða upp á val og vera að hluta einstaklingsbundið til að ná fram sem mestum árangri (Ingvar Sigurgeirsson A 1999:27).

Gardner bendir á fimm gagnlegar leiðir fyrir kennara til að nálgast efni. Fyrst má nefna frásagnarnálgun þar sem lögð er áhersla á frásögn sagna sem tengjast efninu auk þess að lýsa atburðarrás eða ferli. Næst ber að nefna röklega-talnalega nálgun sem byggir á tölulegum upplýsingum, stærðfræði eða rökleiðslu. Í þriðja lagi er það svo heimspekileg nálgun þar sem athygli nemenda beinist að ákveðnum grundvallarspurningum og búist er við að þeir velti fyrir sér ýmsum merkingum hugtaka, eiginleikum og eðli þeirra og bera þær að lokum saman. Fjórða leiðin er fagurfræðileg nálgun þar sem áhersla er lögð á tónlist, bókmenntir eða ljóð sem undanfara nýs efnis. Síðasta leiðin er svo reynslunálgun sem einblínir á að gera tilraunir, koma við hlutinn og prófa í verki. Gardner telur mikilvægt að nálgast hvert viðfangsefni með fjölbreyttum hætti af hendi kennarans og þá helst með því að nota allar nálganirnar. Þannig er hægt að áorka miklu og líkur á því að allir nemendur njóti góðs af fara því vaxandi. Nemendur þjálfast einnig í að fara mismunandi leiðir að verkefnum sínum og þannig aukast líkurnar á að þeir sjái nýjar hliðar á þeim (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:21-22).

Fjölgreindarkenningin á mjög vel við í sambandi við leiklist þar sem mjög auðvelt er fyrir kennarann að nálgast hin ýmsu viðfangsefni á fjölbreyttan hátt. Hægt er að vinna með allar greindirnar, tónlistargreind, hreyfigreind, rök- og stærðfræðigreind, málgreind, rýmisgreind, samskiptagreind og sjálfsþekkingargreind, með kennsluaðferðum leiklistar.

## **VIII.VI. Anna Jeppesen**

Anna Jeppesen er ásamt Ásu Helgu Ragnarsdóttur helsti frumkvöðull hérlandis þegar kemur að notkun leiklistar í skólastarfi. Anna er menntaður kennari en hún lauk einnig meistaranámi í kennslufræðum með áherslu á leiklist frá Loughborough of Thecnology the department of Education í Bretlandi. Anna hefur unnið við námskrágerð leikrænnar tjáningar fyrir Aðalnámskrá grunnskóla fyrir Menntamálaráðuneytið (Anna Jeppesen 2008). Hún hefur skrifað tvær bækur um leiklist í kennslu. Önnur bókin ber nafnið: Mál og túlkun handbók fyrir kennara og kom út árið 1994 en hina bókina Leiklist í kennslu skrifaði hún ásamt Ásu Helgu Ragnarsdóttur árið 2004. Síðast en ekki síst samdi og

hannaði Anna, ásamt Kristínu Ólafsdóttur þátt leiklistar í nýju kjörsviði sem nýlega var sett á laggirnar við Kennaraháskóla Íslands og ber heitið: Leiklist, tónlist, dans (Anna Jeppesen 2008).

### **VIII.VII. Ása Helga Ragnarsdóttir**

Ása Helga Ragnarsdóttir á að baki langan feril í leikhúsfræðum. Hún útskrifaðist sem leikari frá Leiklistarskóla Íslands árið 1976 eftir fjögurra ára nám. Á árunum 1977 til 1980 starfaði hún sem leikari bæði hjá Leikfélagi Reyjavíkur og Alþýðuleikhúsinu. Hún sótti frekari námskeið í leiklist og leikrænni tjáningu og lærði kennslufræði leikrænnar tjáningar við Sorbonne Háskóla í París. Á þessum árum starfaði hún einnig sem umsjónarmaður þáttanna Stundin okkar og Ekkert mál hjá Ríkissjónvarpinu. Árið 1996 lauk Ása Helga háskólaprófi frá Kennaraháskóla Íslands og fór að kenna í Háteigsskóla (Ása Helga Ragnarsdóttir 2008).

Árið 2002 hlaut Ása Helga meistaragráðu í listum – Master of Arts frá University og Warwick í Bretlandi. Að því loknu tók hún að sér verkefnastjórstöðu yfir leiklistardeild Háteigsskóla sem var móðurskóli í leiklist og leikrænni tjáningu í skólastarfi á árunum 2003 til 2006 (Ása Helga Ragnarsdóttir 2008).

Ása sat í nefnd á vegum Menntamálaráðuneytis sem hafði það hlutverk að vera ráðgjafandi um áherslur í listgreinakennslu í skólastarfi. Að auki sat hún í undirbúningsnefnd fyrir stofnun félags um leiklist í skólum þar sem hún var kosin í stjórn eftir stofnun (Ása Helga Ragnarsdóttir 2008).

Árið 2006 hóf Ása Helga störf við Kennaraháskóla Íslands. Hún hefur einnig unnið að rannsókninni SNÍGL, skapandi nám í gegnum leiklist ásamt Rannveigu Þorkelsdóttur en í rannsókninni kanna þær áhrif leiklistar á nám barna (Ása Helga Ragnarsdóttir 2008).

Eins og áður hefur komið fram gaf Ása Helga út kennslubókina Leiklist í kennslu ásamt Önnu Jeppesen en kennslubókin er einkar gagnleg fyrir kennara sem huga að því að nota leiklist sem kennslutæki (Ása Helga Ragnarsdóttir 2008).

## **IX. Hvað þarf kennarinn að hafa í huga?**

Þegar leiklist er notuð í kennslu eru nokkrir hlutir sem kennarinn þarf að hafa í huga. Þar má nefna að skapa traust milli nemenda og kennara, að nota rétta spurningatækni og tákni auk þess að kennarinn getur brugðið sér í hlutverk og farið inn í leikferlið.

### **IX.I. Spurningatækni**

Notkun spurninga við úrvinnslu leikferla er mjög mikilvægt tæki fyrir kennarann. Þær veita kennaranum meiri yfirsýn yfir hugsanir og viðbrögð nemenda gagnvart námsefninu. Með góðum og vel ígrunduðum spurningum getur kennarinn hjálpað nemendum að dýpka skilning þeirra á námsefninu, þó er ekki alveg sama hvernig spurningar eru notaðar. Mikilvægt er að kennarinn noti sem mest af spurningum sem kalla á að nemandinn þurfi að ígrunda svar sitt í stað spurninga sem draga fram svörin já og nei. Með opnum spurningum þarf nemandinn að rýna í reynslu sína og skoðanir. Má því segja að með spurningunum fari meira nám fram en ella. Þess má þó geta að spurningar sem draga fram já og nei svör eru þó oft á tíðum nauðsynlegar með (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:14-15).

Í bókinni Leiklist í kennslu eftir Önnu Jeppesen og Ásu Helgu Ragnarsdóttur fjalla þær um flokkunarkerfi spurninga sem Morgan og Saxton, kanadískir sérfræðingar gerðu fyrir leiklist í kennslu. Gerðir spurninganna þjóna ólíkum tilgangi. Í flokkunarkerfi þeirra eru þrjár gerðir spurninga. Spurningar sem gefa upplýsingar um leikferlið sem í gangi er. Spurningar sem auka skilning þar sem markmiðið er að skilja það sem er að gerast í leikferlinu og vinna úr því. Að lokum eru það svo spurningar sem kalla á upprifjun og mat þar sem nemendur rifja upp leikferlið og draga ályktanir út frá því (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:14).

### **IX.II. Kennari tekur að sér hlutverk**

Leiklist í kennslu býður upp á þann möguleika fyrir kennarann að grípa inn í leikferlið og taka þátt. Kennsluaðferðin getur verið verulega árangursrík og skapar marga möguleika til að takast á við viðfangsefnið og dýpka skilning nemenda á því. Kennarinn tekur að sér

hlutverk einhvers sem tengist viðfangsefninu og fer inn í leikferlið. Þannig getur hann haft bein áhrif á það sem fram fer. Hans starf er að vekja áhuga, hrinda af stað atburðarrás, skapa spennu, árekstra eða vandamál sem nemendur þurfa svo að vinna úr. Nám nemendanna fer fram við úrvinnslu þessarra þátta. Aðferðin krefst ekki leikrænna hæfileika af hálfu kennarans heldur einungis að hann sé tilbúinn til að taka þátt í vinnuni. Hann verður þó að gæta þess að festast ekki í hlutverkinu heldur gefa nemendum svigrúm til að takast á við það sem fram fer. Hann þarf einnig að finna hvenær þörf er á að hann grípi inn í ferlið sem og að vera meðvitaður um hvenær því eigi að ljúka (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:17-18).

Við val á hlutverki þarf kennarinn að hafa í huga hvernig það nýtist framvindu leikferlisins. Hér verða nefndar fjórar mismunandi gerðir hlutverka sem geta aðstoðað við val kennara á hlutverkum:

1. Sá sem valdið hefur: Kennarar sem hafa litla reynslu af leiklist í kennslu gætu fundið öryggi í því að nota hlutverk þeirra sem hafa vald. Með því hefur kennarinn enn stjórn á leikferlinu. Til hlutverka af þessu tagi má nefna konunga, skipstjóra, bankastjóra, höfðingja og fleira.
2. Sá sem hefur milligöngu um málefni: Hér tengjast hlutverkin sem kennarinn getur tekið sér milligöngumönnum, til að mynda sáttarsemjara, sendiboða eða aðstoðarmanna. Hlutverk kennarans tengir hér saman nemendur í hlutverki við eitthvert ædra vald. Hlutverk kennarans er hlutlaust og því ekki hægt að sakast við hann. Nemendur þurfa svo að vinna úr þeim upplýsingum sem kennarinn kemur með inn í leikferlið og taka ákvarðanir.
3. Sá sem er lægstur í virðingarstigunum: Hlutverkin tengjast þeim sem minnst mega sín í virðingastiga þjóðfélagsins eins og þræll, vinnumaður, þjónn eða jafnvel barn. Hlutverkið vekur upp samúðartilfinningu hjá nemendum. Kennarinn kemst fyrir vikið inn í innsta hring leikferilsins og getur því haft bein áhrif á það.
4. Sá sem leitar eftir aðstoð eða er fórnarlamb: Kennarinn leitar eftir aðstoð frá nemendum sem flytur nemendur upp á hærra plan en kennarann. Nemendur bera alla ábyrgðina og þurfa að komast að samkomulagi sem hópur um framvindu málsins. Þetta hlutverk er einkar vel til þess fallið að nota með börnum sem eiga í erfiðleikum þar sem þeim gefst kostur á að aðstoða kennarann í nauð. Tillögur að

hlutverkum sem innihalda þann sem þarf aðstoð eða er fórnalamb er til að mynda ólöglegur innflytjandi, þolandi ofbeldis eða leiðinlegi trúðurinn (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:18-19).

Hlutverkin eru ekki þau einu sem skipta máli þegar kennari bregður sér í hlutverk. Einnig er gott fyrir hann að huga að beitingu líkamans. Þar sem blæbrigði líkamans geta sagt mikið til um hvaða andrúmsloft skapast. Til að mynda getur hvísl dregið fram dularfullt andrúmsloft, flótti í röddinni skapað spennu, hlátur dregið fram gleði og svo framvegis (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:19).

### **IX.III. Táknrænir hlutir sem geta vakið áhuga nemenda**

Þegar leiklist er notuð í kennslu þarf ekki að eiga safn búninga. Í raun fer oft alltof mikill tími og orka í að finna til búninga. Nemendur festast gjarnan í því að finna það sem þeir vilja vera í og leikferlið verður útundan. Hins vegar er gott að sanka að sér ýmsum hlutum sem geta undirstrikað hlutverk nemenda. Sem dæmi má nefna staf sem gæti táknað gamalt fólk, stækkunargler fyrir rannsóknarlögreglu, alls konar sjöl í ýmsum litum sem geta táknað blóð, haf, himinn, gras og fleira svo eitthvað sé nefnt. Markmið notkunar á táknum er að örva hugmyndaflug nemenda, eins eru tákni góð leið að kveikju sem vekur áhuga og spennu hjá nemendum og því meiri líkur á að leikferlið heppnist vel (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:21-22).

## **X. Heildstætt ferli**

Þegar sett er saman heildstætt leiklistarferli þarf að hafa margt í huga. Ljóst þarf að vera í upphafi ferlisins hvert markmið kennslunnar er, hverju vill kennarinn ná fram hjá nemendum. Jafnframt er gott ef ekki nauðsynlegt að gera samning við nemendur sem nemendur taka fullan þátt í að semja (Ása Helga Ragnarsdóttir 2007). Mikilvægt er að notast við fjölbreyttar kennsluaðferðir og eitt af lykilatriðum ferlisins er kveikjan. Góð kveikja sem skapar spennu og áhuga nemenda er undirstaða þess að ferlið heppnist vel. Auk þess verður viðfangsefnið að hæfa aldri nemenda og þarf að gefa nemendum góðan tíma til þess að lifa sig inn í aðstæður. Viðfangsefnið skal vera vel valið af kennara eða í

samráði við nemendur og endurspeglu þau markmið sem kennarinn setti í upphafi (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:37).

Grunnþættir leiklistar í kennslu sem nefndir voru hér að ofan; hlutverk – hver?, staður – hvar?, tími – hvenær? og þráður – hvað gerist?, skipta miklu máli. Kennarinn verður að íhuga þessa hluti vel og vandlega. Jafnframt er mikilvægt að setja tímaramma, það er ákveða hversu langan tíma eða kennslustundir ferlið á að taka. Að auki er notkun táknrænna hluta mikilvægt til þess að leiklistarferlið fái að njóta sín (Ása Helga Ragnarsdóttir 2007).

Góð spurningatækni kennarans skiptir miklu máli eins og fram kom hér að ofan. Með spurningunum skapar kennarinn spennu, fær nemendur til að takast á við vandamál og finna lausnir (Ása Helga Ragnarsdóttir 2007).

Við lok ferlisins skapar kennarinn svo umræður um ferlið þar sem nemendur fá tækifæri til að tjá sig um það sem átti sér stað. Hópurinn veltir ferlinu fyrir sér og dregur ályktanir út frá því. Að lokum ber svo að nefna að námsmat verður að vera í samræmi við þau markmið sem sett voru í upphafi (Ása Helga Ragnarsdóttir 2007).

## **XI. Gallar leikrænnar tjáningar**

Einn helsti galli þess að nota leikræna tjáningu í kennslu er hversu erfitt er að mæla árangur kennslunnar. Eins og áður hefur komið fram hefur leiklist áhrif á tilfinningar og vitsmuni nemenda sem erfitt er að meta. Því má oft sjá aðra útkomu en lagt var af stað með. Í leiklist er oft unnið með nemendur í hópi og því getur verið erfitt að meta einstaklinga og framlag þeirra (Ása Helga Ragnarsdóttir 2002:52-53). Því þarf að gæta vel að matsaðferðum, hafa þær fjölbreyttar og kynna þær vel fyrir nemendum áður. Kennarar eru oft óöruggir þegar kemur að því að nota leiklist kennslu einkum vegna þess að því fylgir áhætta, það er aldrei öruggt að leikferlið muni heppnast (Ása Helga Ragnarsdóttir 2002:10-11).

Kennarar eru hræddir við agavandamál. Í leiklistarkennslu finnst þeim oft eins og þeir hafi ekki nægilega stjórn á hópnum. Auk þess eru þeir oftast en ekki hræddir við að prófa nýja hluti. Margir kennarar veigra sér við að nota leiklist í kennslu vegna plássleysis. Þess

má geta að nemendur ná ekki að vaxa og dafna í náminu ef kennarinn er ekki tilbúinn til að taka áhættu (Ása Helga Ragnarsdóttir 2002:10,11,16).

## **XII. Lokaorð**

Nútímapjósögur sýna okkur að þjóðsögur eru ekki einungis hluti af horfinni menningu heldur lifandi þáttur þess samfélags sem við lifum í. Þjóðsögur eru mikilvægur hluti menningararfs okkar og ber okkur að varðveita hann vel.

Eins og fram hefur komið eru kostir þess að nýta leikræna tjáningu í kennslu miklir. Samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla (Aðalnámskrá grunnskóla C 2008) er eitt af markmiðum grunnskólanna að gera nemendur sína virka og hæfa samfélagsþegna. Til þess þurfa þeir að öðlast færni í að tjá tilfinningar sínar og skoðanir, geta tekið þátt í umræðum um ýmis málefni og geta fært rök fyrir máli sínu. Þeir þurfa einnig að læra að bera virðingu fyrir skoðunum annarra og hlusta á þá. Leikræn tjáning tekur á öllum þessum þáttum og þjálfar nemendur í þeim. Auk þess dýpkar hún skilning nemenda á efniinu eins og áður hefur komið fram. Það þarf því ekki að efast um gildi leiklistar í skólastarfi samtímans.

Flestir kunna að meta góðar sögur og því er tilvalið að flétta saman þjóðsögur og leikræna tjáningu í skólastarfi unglunga. Þannig er hægt að koma þeim merka menningararfi, þjóðsögunum, til skila á þann hátt að nemendum finnist það ekki kvöð heldur skemmtun.

## XIII. Kennsluáætlun

### XIII.I. Inngangur

Það getur verið erfitt að velja sögur sem gott er að vinna með og vekja áhuga nemenda. Eftirfarandi atriði auðvelda valið og því er gott að hafa þau í huga þegar kemur að því að velja sögu:

1. Hver er tilgangur sögunnar?
2. Höfðar sagan til lesanda? Ef svo þá hvers vegna?
3. Verður lesandi þátttakandi í sögunni?
4. Hvers vegna líkar lesanda sagan?
5. Eru sögupersónurnar áhugaverðar og gott að vinna með þær?
6. Eru sögupersónurnar trúverðugar?
7. Er möguleiki á að skapa öðruvísi sögupersónur?
8. Er flétta sögunnar áhugaverð og skýr?
9. Gerist margt í sögunni?
10. Er kynning aðstæðna stutt og hnitmiðuð?
11. Er lengd sögunnar hæfileg?
12. Hentar sagan þeim aldurshópi sem um ræðir?
13. Er sagan myndræn og býður hún uppá marga möguleika til úrvinnslu?  
(Stealing heavens thunder 2002:25 /How to choose a story)

Þegar sögurnar Valtýr á grænni treyju og Axlar-Björn eru skoðaðar út frá þessum markmiðum má sjá að þær henta vel til kennslu á unglingastigi. Þær fjalla um morð og dauðadóma og eru svolítið hryllilegar. Í sögunum er mikil dulúð og báðar höfða þær til réttlætiskenndar lesandans. Auðvelt er fyrir lesanda að verða þátttakandi í sögunum þar sem staður og stund eru nefnd og atburðir gætu auðveldlega verið raunverulegir, þar af leiðandi eru sögupersónurnar trúverðugar. Fléttur sagnanna eru áhugaverðar og skýrar og atburðirnir spennandi. Sögurnar eru hæfilega langar, segja það sem segja þarf án þess að teygja lopann óþarflega. Sögurnar eru báðar myndrænar og bjóða upp á mikla möguleika til úrvinnslu, sérstaklega hvað varðar persónusköpun, ígrundun tilfinninga og fá nemendur til þess að mynda sér skoðanir út frá ýmsum sjónarhornum. Því er tilvalið að vinna með sögurnar í leikrænni tjáningu og ritun og ná þannig fram ýmsum námsmarkmiðum sem snúa að framsögn og tjáningu nemenda, fá þá til þess að hugsa sjálfstætt, ræða saman á málefnalegum



nótum, taka tillit til skoðana annarra og komast að sameiginlegri niðurstöðu í gegnum umræður.

### **XIII.II. Markmið**

Kennsluáætlun þessi miðast við unglिंगastig, 8-10. bekk. Í Aðalnámskrá grunnskóla má finna eftirfarandi áfanga- og þrepamarkmið fyrir unglिंगastig í íslensku og leikrænni tjáningu. Þessi markmið voru höfð að leiðarljósi við gerð kennsluáætlunarinnar.

#### **Íslenska:**

Lestur:

Að nemandi:

- geti lesið á gagnrýninn hátt og myndað sér skoðun á því sem hann hefur lesið
- geti skynjað boðskap og markmið texta
- geti gert grein fyrir þeim tilfinningum sem ákveðinn texti hefur á hann
- taki þátt í umræðum um lesna texta

Talað mál og framsögn:

Að nemandi:

- öðlist sjálfsöryggi í framsögn og framkomu með viðeigandi verkefnum
- tileinki sér skýran og áheyrilegan framburð og viðeigandi talhraða
- þjálfist í samræðum í litlum hópum um tiltekin málefni
- taki þátt í leikrænni tjáningu, t.d. spunaæfingum og leiklestri
- geti endursagt og/eða lesið upphátt sögur og ljóð með viðeigandi látbragði, tónfalli og áherslum
- geti tekið virkan þátt í samræðum
- þjálfist í að taka þátt í samræðum um tiltekin málefni líðandi stundar og komast að sameiginlegri niðurstöðu

Hlustun og áhorf:

Að nemandi:

- geti hlustað á og fylgt töluvert flóknum fyrirmælum
- hlusti á úrval bókmenntaefnis, í bundnu og óbundnu máli
- geti hlustað af þolinmæði, með athygli og skilningi á samræður annarra

- tileinki sér viðeigandi framkomu þegar hlustað er t.d. á upplestur eða frásagnir

#### Ritun:

Að nemandi:

- tileinki sér persónulega og skýra rithönd
- öðlist góða tilfinningu fyrir setningaskipan og skiptingu texta í málsgreinar og efnisgreinar
- geti skrifað skilmerkilega um eigin reynslu, hugsanir, skoðanir og tilfinningar
- geti skrifað stuttar greinar um málefni líðandi stundar
- nái tókum á eðlilegri byggingu ritaðs máls
- þjálfist í ritun í tengslum við lesna bókmenntatexta og kvikmyndir sem hann hefur séð
- sé vel meðvitaður um mun á töluðu máli og rituðu

#### Bókmenntir

Að nemandi:

- þekki og geti útskýrt mun á mismunandi bókmenntaformi; smásögu, skáldsögu, leikriti, heimildasögu, þjóðsögu, ævintýri, þulu, bréfi, dagbók, ljóði, prósaljóði og stöku
- geri sér grein fyrir hugtökunum laust mál og bundið, hefðbundið og óhefðbundið ljóð
- geti fjallað um form og byggingu ljóða og notað til þess hugtökin rím, stuðlar, braglína, hrynjandi og endurtekning
- kannist við nokkra algenga bragarhætti
- geti fjallað um skáldsögur og notað til þess hugtökin tími, umhverfi, sjónarhorn, boðskapur, ris, persónusköpun og aðal- og aukapersónur
- þekki og geti fjallað um mismunandi gerðir myndmáls; beina mynd, líkingu, persónugervingu og myndhverfingu
- geti fjallað um þjóðfélagsleg einkenni sem endurspeglast í bókmenntum
- geti fjallað um mismunandi stíl og stílbrögð og notað til þess hugtökin einfaldur, flókinn, myndrænn og flatur
- geti gert grein fyrir þeim áhrifum sem tiltekið bókmenntaverk hefur á hann. (Aðalnámskrá grunnskóla A 2008).

## Leikræn tjáning

### Sköpun/túlkun/tjáning

Að nemandi:

- sé fær um að taka virkan þátt í skapandi ferli í samvinnu við aðra
- geti í hlutverki túlkað sjónarmið annarra í rituðum texta
- hafi öðlast öryggi og sjálfstraust til að tjá hugsun sína, tilfinningar og hugmyndir
- geti flutt og túlkað texta á áheyrilegan hátt úr pontu
- geti þróað leikspuna í tengslum við námsefni
- beiti aðferðum leikrænnar tjáningar til að skilja og túlka ýmsa þætti námsefnis
- skrifi texta í hlutverki til að túlka sjónarmið viðkomandi persónu (Aðalnámskrá grunnskóla B 2008).

## XIII.III. Kennsluáætlun

Reiknað er með að kennsluáætlunin taki um 18 kennslustundir sé miðað við að hver kennslustund sé 40 mínútur að lengd:

1. kennslustund: Leiklistarsamningur og fyrirlestur um þjóðsögur og fræðimanninn Vladimir Propp
2. kennslustund: **Frásögn – Valtýr á grænni treyju**
3. kennslustund: Rýnt í söguna
4. kennslustund: Umræður – Ritun
5. kennslustund: Kyrrmyndir
6. kennslustund: Umræður
7. kennslustund: Skrifað í hlutverki – minningargrein
8. kennslustund: Kastljós og samviskugöng
9. kennslustund: Skrifað í hlutverki - dagbók
10. kennslustund: **Frásögn – Axlar -Björn**
11. kennslustund: Rýnt í söguna
12. kennslustund: Umræður - Ritun
13. kennslustund: Kyrrmyndir
14. kennslustund: Kastljós og viðtöl
15. kennslustund: Skrifað í hlutverki - minningargrein

16. kennslustund: Ljóð  
17. kennslustund: Hugarflug með leiðsögn  
18. kennslustund: **Umræður í lokin**

### Í upphafi

#### **Leiklistarsamningur gerður**

Í upphafi er nauðsynlegt að gera samning við nemendur. Nemendur semja reglur í samvinnu við kennara um skyldur og ábyrgð (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:13).

#### **Kynning á þjóðsögum og fræðimanninum Vladimir Propp**

Samkvæmt Aðalnámskrá grunnskóla eiga nemendur í lok 10. bekkjar að hafa lesið og hlýtt á fjölbreytta íslenska bókmenntatexta. Þeir eiga til dæmis að hafa lesið og rætt þjóðsögur (Aðalnámskrá grunnskóla A 2008).

Áður en sögurnar eru lesnar fyrir nemendur er nauðsynlegt að kynna þjóðsögur almennt fyrir nemendum, hvernig sögur þær eru, hvaðan þær koma og um hvað þær fjalla.

Fyrirlestrar eru kennsluáðferð í flokki útlistunarkennslu og henta mjög vel við kynningu sem þessa (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:52-57). Gott er að notast við litskyggjur í fyrirlestrinum (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:64). (Sjá fylgiskjal III). Fyrirlesturinn á ekki að taka meira en hálfu kennslustund.

### Valtýr á grænni treyju

#### **Frásögn**

Sagan Valtýr á grænni treyju er lesin með nemendum. Kennari les söguna fyrir nemendur sem hafa textann fyrir framan sig og eiga að fylgjast með lestrinum. Nemendur eiga að fá að njóta þess að hlusta á lestur kennarans samanber fyrrgreint námsmarkmið úr Aðalnámskrá grunnskóla (Aðalnámskrá grunnskóla A).

Að lestri loknum eru umræður um söguna. Umræður eru mikilvægur þáttur í lífi fólks, bæði í einkalífi þess, félagsstörfum, stjórnámálum og öðrum störfum. Nemendur þurfa að fá þjálfun í að tjá sig, rökræða og hlusta á aðra. Uppröðun í stofunni er mikilvægur þáttur í umræðum því nemendur verða að fá að sjá hver framan í annan. Því er skeifa eða hringur heppilegt form (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:92).

Kennari ræðir eftirfarandi hugtök úr bókmenntafræði við nemendur:

- Flétta: Atburðarás sögunnar. Skiptist í kynningu aðstæðna, flækju og lausn (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:87).

- Aðalpersónur sögunnar fundnar (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:13).
- Persónusköpun: Nemendur skoða hvernig aðalpersónum er lýst í sögunni. Er um að ræða beina lýsingu á útliti og hegðun, óbeina lýsinu á hátterni og persóngerð eða er báðum lýsingum blandað saman? (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:202).
- Sögusvið: Vettvangur sögunnar, hvar gerist hún? (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:277-278).
- Tími: Ytri tími; hvenær gerast atburðirnir samkvæmt almanakstíma (á hvaða öld/ári)? Innri tími; Sá tími sem líður innan sögunnar, á hversu löngum tíma hún gerist (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:284-285).

### Rýnt í söguna

Næst eru sögunnar skoðaðar út frá hugmyndum Vladimir Propp um persónurnar sjö sem hann taldi að finna mætti í flestu þjóðsögum. Persónurnar eru þorparinn, veitandinn, hjálparhellan, eftirsóttá prinsessan eða bóndadóttirin, sendandinn, hetjan og falska hetjan (Propp, Vladimir 1999:386-387). Hvaða persónur geta nemendur fundið í sögunni?

Nemendur vinna saman tveir og tveir að því að finna persónurnar. Í lok tímans er allur bekkurinn saman í umræðum ásamt kennara þar sem nemendur segja frá því sem þeir komust að.

### Umræður og ritun

Nemendur eru settir saman í þriggja til fjögurra manna umræðuhópa (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:95). Hver hópur dregur eitt af eftirfarandi atriðum, ræðir það og veltir því fyrir sér:

- a. Valtýr góði: Hverjar eru síðustu hugsanir hans?
- b. Valtýr vondi: Hver er bakrunnur hans, persóna hans?
- c. Sýslumaður: Hvað hugsar hann þegar blóðið lekur úr hendi Valtýs?

Reiknað er með því að umræður taki um 10 til 15 mínútur.

Að umræðum loknum vinna nemendur skapandi ritunarverkefni út frá umræðum hópsins. Ritunarverkefnið er einstaklingsverkefni og nemendur skrifa um þá persónu sem hópur þeirra dró og ræddi (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:107). Nemendur koma upp í lok tímans og lesa verkefni sín. Kennari minnir nemendur á að standa uppréttir, tala hátt og skýrt og líta reglulega upp frá blaðinu til að ná sambandi við þá sem lesið er fyrir.

Kennari þarf að vera tilbúinn fyrirfram með miða svo nemendur geti dregið sér atriði til þess að ræða og skrifa um.

## **Kyrrmyndir**

Kyrrmyndir eru einföld kennsluáferð hlutverkaleikja. Þar taka nemendur sér hlutverk og túlka þannig viðfangsefnið í formi kyrrmynda sem eru stillimyndir þar sem hvorki hljóð né hreyfing eru notuð. Sögunni er skipt upp í nokkra hluta. Nemendum er svo skipt í hópa og fær hver hópur ákveðinn hluta sögunnar og býr til þrjár til fjórar kyrrmyndir úr honum. Hóparnir sýna svo kyrrmyndir sínar í rétttri röð og leika þannig söguna. Kennari getur gengið á milli nemenda í kyrrmyndum og spurt þá spurninga til að dýpka skilning á efninu. Þá spyr hann nemendur til dæmis hvað sé að gerast, hvaða persónur þeir séu og hvernig persónunni líði í þessum aðstæðum (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:24-25).

Til þess að fá enn meiri dýpt í kyrrmyndirnar er hægt að styðjast við tilfinningar. Nemendur búa þá til kyrrmyndir þar sem þeir túlka þær tilfinningar sem lýsa atburðinum sem þeir eru að sýna. Þegar fjallað eru um ofbeldi eins og í þessari sögu er gott að túlka það með kyrrmyndum. Eins er mjög áhrifaríkt að skoða þær kyrrmyndir sem innihalda ofbeldi með nemendum sérstaklega og ræða það (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:24-25).

## **Umræður**

Umræður eru mikilvægur þáttur í leikferli. Kennsluáferðin Fundir-umræður í hlutverki er kjörin til þess að fá góðar umræður fram og skoða hvernig nemendur hafa meðtekið efnið. Gott getur verið að setja nemendur í hlutverk því þá verða nemendur að mynda sér skoðanir út frá hlutverkinu og tjá sig eftir því. Þessar umræður eru yfirleitt settar upp í formi funda (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:29).

Nemendur eru fjórir saman í hópi. Tveir nemendur taka að sér hlutverk sýslumannsins úr sögunni og aðstoðarmanns hans og eru þeir með því að Valtýr verði hengdur. Hinir tveir taka að sér hlutverk prests og aðstoðarmanns hans sem eru á móti hengingu Valtýs. Nemendur eiga svo að ræða henginguna út frá sögunni og færa rök fyrir máli sínu og skoðunum. Hver hópur vinnur í sínu horni, allir nemendur eru virkir í einu.

## **Skrifað í hlutverki – minningargrein**

Nemandi fer í hlutverk ættingja Valtýs góða sem veit að hann er saklaus. Hann má ákveða hver ættinginn er en hann þarf að vera nokkuð náskyldur honum. Nemandinn skrifar minningargrein um Valtý út frá þeirri persónu sem hann velur sér að túlka (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:30).

Nemendur koma upp og lesa texta sína í lok tímans.

## **Kastljós**

Nemandi er í hlutverki persónu úr sögunni. Nemandi sest í stól fyrir framan aðra nemendur sem fá að spyrja hann ýmissa spurninga um persónu hans og afstöðu hennar gagnvart atburðum sögunnar. Nóg er að láta þrjá til fjóra nemendur í kastljósið.

Þessari aðferð er svo hægt að beita áfram og láta nemendur vera aðrar persónur úr sögunni, til dæmis einhverjar sem ekki eru í aðalhlutverki í sögunni. Það fær nemendur til þess að sjá hlutina í mismunandi ljósi og íhuga þá út frá ýmsum sjónarmiðum. Kennari getur einnig tekið þátt í þessu og setið í kastljósinu og svarað spurningum nemenda (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:28).

## **Samviskugöng**

Hér er fengist við innri hugsanir og vangaveltur. Fjallað er um erfiðar ákvarðanir eða umdeilda persónu. Nemendur stilla sér upp í tvær raðir og snúa andlitinu inn í göngin. Sá sem er í hlutverki persónunnar gengur hægt í gegnum göngin sem eru annað hvort samviska hennar eða raddir einhvers sem hugsar vel eða illa. Raddirnar heyrast þegar gengið er framhjá. Einnig er hægt að láta nemendur sitja eða standa í hring utan um persónuna eða í tveimur hópum sem hafa mismunandi skoðanir (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:33).

Hér er það sýslumaðurinn sem gengur í gegnum göngin. Í göngunum heyrast raddir samvisku hans og eiga að fá hann til þess að hugsa um dóminn sem hann felldi yfir saklausum Valtý. Raddirnar mega segja eitt orð eða stutta setningu sem fá hann til þess að hugsa um það hvort hann hafi í raun gert rétt með því að fella dóminn.

## **Skrifað í hlutverki - dagbók**

Í lok vinnunnar með söguna um Valtý er gott að láta nemendur stíga út fyrir rammann og setja sig í hlutverk persóna sem ekki koma mikið við sögu. Það fær þá til þess að velta efninu fyrir sér frá öðru sjónarhorni og taka afstöðu út frá þeim vangaveltum. Nemendurnir fara í hlutverk og skrifa texta í því hlutverki sem þeir eru að túlka (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:30).

Nemendur fara í hlutverk vitna í sögunni. Þeir eiga að túlka skoðanir og hugmyndir vitnanna um málið og taka afstöðu út frá þeim persónum. Hver og einn nemandi skrifar sinn texta eins og hann sé að skrifa færslu í dagbók. Færslurnar eru tvær, ein um þá atburði sem leiddu til hendingar Valtýs góða og önnur um þá atburði sem leiddu til hendingar Valtýs

vonda. Nemendur eiga að segja frá atburðunum og láta skoðanir sínar og tilfinningar í ljós út frá hlutverkum sínum. Nemendur koma upp í lok tímans og lesa verkefni sín.

### Axlar-Björn

#### **Frásögn**

Sagan Axlar-Björn lesin fyrir nemendur. Kennari les söguna fyrir nemendur sem hafa textann fyrir framan sig og eiga að fylgjast með lestrinum. Nemendur eiga að fá að njóta þess að hlusta á lestur kennarans samanber fyrrgreint námsmarkmið úr Aðalnámskrá grunnskóla (Aðalnámskrá grunnskóla A 2008).

Að lestri loknum eru umræður um söguna (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:92). Hér eiga nemendur að vinna þrjár til fjórir saman í hópi. Þeir eiga að þjálfast í að nota nokkur algeng hugtök úr bókmenntafræði:

- Flétta: Atburðarás sögunnar. Skiptist í kynningu aðstæðna, flækju og lausn (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:87).
- Aðalpersónur sögunnar fundnar (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:13).
- Persónusköpun: Nemendur skoða hvernig aðalpersónunum er lýst í sögunni. Er um að ræða beina lýsingu á útliti og hegðun, óbeina lýsinu á hátterni og persóngerð eða er báðum lýsingunum blandað saman? (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:202).
- Söguvið: Vettvangur sögunnar, hvar gerist hún? (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:277-278).
- Tími: Ytri tími; hvenær gerast atburðirnir samkvæmt almanakstíma (á hvaða öld/ári)? Innri tími; Sá tími sem líður innan sögunnar, á hversu löngum tíma hún gerist (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:284-285).

#### **Rýnt í söguna**

Næst eru sögurnar skoðaðar út frá hugmyndum fræðimannsins Vladimir Propp um persónurnar sjö sem hann taldi að finna mætti í flestu þjóðsögum. Persónurnar eru þorparinn, veitandinn, hjálparhellan, eftirsóttá prinsessan eða bóndadóttirin, sendandinn, hetjan og falska hetjan (Propp, Vladimir. 1999:386-387). Hvaða persónur geta nemendur fundið í sögunni?

Nemendur vinna saman tveir og tveir að því að finna persónurnar. Í lok tímans er allur bekkurinn saman í umræðum ásamt kennara þar sem nemendur segja frá því sem þeir komust að.



## Umræður og ritun

Nemendur eru settir saman í þrígga til fjögurra manna umræðuhópa (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:95). Hver hópur dregur annað af eftirfarandi atriðum, ræðir það og veltir því fyrir sér:

- a. Axlar-Björn: Persónulýsing, hvernig hugsar hann, útlitslýsing?
- b. Steinunn: Hver er bakrunnur hennar, persóna hennar?

Að því loknu vinna nemendur skapandi ritunarverkefni út frá umræðum hópsins (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:107). Ritunarverkefnið er einstaklingsverkefni og nemendur skrifa um þá persónu sem hópur þeirra dró og ræddi (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:107). Nemendur koma upp í lok tímans og lesa sín verkefni.

Kennari minnir nemendur á að standa uppréttir, tala skýrt og líta reglulega upp frá blaðinu.

## Kyrrmyndir

Nemendur útbúa kyrrmyndir úr sögunni. Sögunni er skipt upp í nokkra hluta. Nemendum er skipt í hópa og fær hver hópur ákveðinn hluta sögunnar og býr til þrjár til fjórar kyrrmyndir úr honum. Hóparnir sýna svo kyrrmyndir sínar í réttri röð og leika þannig söguna. Kennari getur gengið á milli nemenda í kyrrmyndunum og spurt þá til dæmis hvað sé að gerast, hvaða persónur þeir séu og hvernig persónunni líði í þessum aðstæðum (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:25).

## Kastljós

Nemandi er í hlutverki persónu úr sögunni. Nemandi sest í stól fyrir framan aðra nemendur sem fá að spyrja hann ýmissa spurninga um persónu hans og afstöðu hennar gagnvart atburðum sögunnar. Nóg er að láta þrjá til fjóra nemendur í kastljósið (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:28).

## Viðtöl

Næst er kennsluáðferðin Viðtöl notuð. Tveir og tveir vinna saman, annar er í hlutverki spyrils og hinn situr fyrir svörum. Nemendur geta einnig verið fleiri saman í hópi, þrír eða fjórir. Þá sitja til dæmis þrír fyrir svörum en einn spyr. Hóparnir vinna hver í sínu horni, allir nemendur eru virkir í einu (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:29).

Hér er aðferðin útfærð þannig að spyrillinn er fréttamaður sem hefur fylgst með morðmálinu mikla. Hann fær til sín einn til þrjá nemendur sem eru í hlutverki þeirra sem eiga að fella dóm í máli Björns og spyr þá spjörunum úr. Nemendur þurfa að mynda sér skoðanir á

málinu og rýna í söguna til þess að undirbúa sig. Þetta dýpkar skilning þeirra á sögunni og þeir þurfa að mynda sér skoðanir og geta rökstutt þær.

### **Skrifað í hlutverki – minningargrein**

Nemandi fer í hlutverk ættingja Axlar-Björns. Þrátt fyrir að Axlar-Björn hafi verið siðblindur raðmorðingi þá þótti þessum ættingja afskaplega vænt um hann. Nemandinn má ákveða hver ættinginn er en hann þarf að vera nokkuð náskyldur honum. Nemandinn skrifar minningargrein um Axlar-Björn út frá þeirri persónu sem hann velur sér að túlka (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:30). Nemendur koma upp og lesa sín verkefni.

### **Ljóð**

Í sögunni af Axlar-Birni er að finna vísu. Tilvalið er að brjóta upp leiklistar- og ritunarferlið með því að skoða vísuna og þjálfa nemendur um leið í notkun nokkurra hugtaka úr bókmenntafræði. Vísuna má finna í tveimur myndum:

Gisti enginn hjá Gunnbirni  
sem klæðin hefur góð;  
ekur hann þeim í ígultjörn,  
rennur blóð  
eftir slóð,  
og dilla ég þér jóð.

Gisti enginn hjá Gunnbirni  
sem góð hefur klæði,  
og dillidó;  
svíkur hann sína gestina  
sem úlfurinn sauðina  
og korriró.

Kennari fer með nemendum í efni vísunnar. Frá hverju segir vísan og hvaða tilgangi þjónar hún fyrir söguna og andrúmsloft hennar?

Skoða skal eftirfarandi atriði og hugtök úr bókmenntafræði:

- Bragliðir: hrynjandi, tvíliðir og þríliðir, stúfur og forliður og hvernig á að skipta ljóðinu niður, ris og hnig bragliðanna og tákn þeirra (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:49).
- Braglína: Lína í ljóðinu sem mynduð er af ákveðnum fjölda bragliða, fjöldi lína (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:50).
- Stuðlasetning: Fara með nemendum í gegnum reglur stuðlasetningar. Stuðlasetning í vísunum er óhefðbundin og fer ekki eftir reglum. Skoða skal vísurnar út frá því hvernig stuðlasetningin er óhefðbundin (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:265-266).
- Myndmál: Hvert er myndmálið í vísunum? (Hugtök og heiti í bókmenntafræði 2006:188-189). Einnig er upplagt að fjalla um fleiri hugtök myndmáls.
- Í lokin fá nemendur að semja sína eigin vísu.

### **Hugarflug með leiðsögn**

Eftir að hafa fjallað örlítið um vísuna í sögunni og þau áhrif sem hún hefur á andrúmsloft sögunnar liggur beinast við að halda áfram að íhuga og velta fyrir sér þeirri dulúð sem liggur yfir sögunni. Til þess skal notast við kennsluaðferðina Hugarflug með leiðsögn. Hún byggir á frásögn og sjónsköpun og fer kennari með nemendum í ferð í huganum. Mikilvægt er að skapa rétt andrúmsloft í stofunni til þess að auðvelda nemendum ferlið. Eins þarf kennari að huga vel að málrómi sínum við frásögnina því hann hefur einnig mikil áhrif (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:101-102).

Þegar nemendur ganga inn í stofuna eru ljósin slökkt og dularfull og draugaleg tónlist (að vali kennarans) er spiluð lágt undir. Nemendur eru beðnir um að hafa hljóð, loka augum og leggjast jafnvel fram á borðið. Kennari hefur frásögn sína. Frásögnin er í 2. persónu og eiga nemendur að ímynda sér að þeir séu sögupersónan. Þeir eru staddir í sögunni um Axlar-Björn (Sjá viðhengi IV). Að þessu loknu eru ljósin kveikt. Tónlistin er höfð á en nemendur fá blöð í hendur og eiga að skrifa frásögn af því sem gerist síðan

(Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:30). Nemendur koma upp og lesa sín verkefni í lok tímans.

### Að lokum

Að lokum eru sögurnar bornar saman í umræðutíma. Gott er að skipta nemendum niður í minni hópa svo að hver og einn fái möguleika á að tjá sig og koma skoðunum sínum á framfæri. Hóparnir þurfa ekki langan tíma, um það bil 15 mínútur er nægur tími. Í lok umræðunnar kynnrir hver hópur niðurstöður sínar (Ingvar Sigurgeirsson B 1999:95).

Hóparnir eru beðnir um að bera saman sögurnar. Hvað er líkt með þeim og hvað ólíkt? Þeir eiga einnig að velta fyrir sér hliðstæðum sagnanna í nútímanum, hvort þeir muni eftir einhverjum bókum eða kvikmyndum sem minna á sögurnar tvær og fá þannig tengingu við nútímann.

### **XIII.IV. Námsmat**

Leiklist í skólastarfi byggir að miklu leyti á hópavinnu og því getur verið erfitt að hafa formlegt mat á námsárangri. Útkoman er óútreiknanleg og huglæg og mjög einstaklingsbundin. Meta þarf hvern einstakling fyrir sig, þátttöku hans, virkni, virðingu fyrir öðrum, frumkvæði, áhuga, samvinnu og viðleitni svo eitthvað sé nefnt. Kennari verður að fylgjast með þroska og þróun nemendans í gegnum ferlið. Mikilvægt er að kennarinn hafi ákveðið fyrirfram hvernig hann ætlar að meta ferlið (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:62).

Nemendur eiga að vera meðvitaðir um námsmatið. Þeir eiga að fá að vita til hvers er ætlast af þeim, hvenær þeir eru metnir og hvernig. Gagnlegt er að fara yfir matið með nemendum svo þeir geri sér grein fyrir styrkleikum sínum og veikleikum. Það eykur einnig ábyrgðartilfinningu þeirra (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:62).

Eftirfarandi matsaðferðir henta vel í mati leiklistar í skólastarfi:

1. **Kennari fylgist með störfum nemenda og skráir hjá sér:** Þetta er eins konar símat. Kennari fylgist með nemendum og skráir hjá sér athugasemdir. Hann metur þannig ferlið jafnt og þétt. Kennari getur valið ákveðinn fjölda nemenda til þess

að meta í hverjum tíma. Auðvelt er fyrir kennara að útbúa matsblað fyrir tímenn til þess að fara eftir.

2. **Nemendamatt:** Mikilvægt er að nemendur meti eigið framlag. Þannig þarf nemandinn að vera gagnrýninn á eigin vinnu um leið og hann rifjar upp ferlið. Kennari getur spjallað við nemanda um sjálfsmat hans og þannig kannað líðan hans.
3. **Jafningjamat:** Nemendur eiga að fá tækifæri til þess að meta samstarfsfélaga sína og framlag hvers og eins í samvinnunni. Þeir eiga einnig að meta framlag hópsins í heild sinni.
4. **Sýnismappa-portfolio:** Þetta getur verið góður kostur. Nemendur safna þá verkefnum sínum yfir ferlið í möppu sem metin er í lokin.
5. **Myndband:** Gott getur verið að taka vinnuferli nemenda upp á myndband. Kennari getur svo skoðað myndbandið til þess að meta nemendur. Upptakan er síðan lifandi heimild fyrir skóla um nám í leiklist í kennslu.
6. **Skrifað í hlutverki:** Skrif nemenda í hlutverki geta hjálpað mjög við að meta skilning þeirra á innihaldi ferlisins. Þroski og aldur nemenda ræður því hvaða kröfur eru gerðar til ritunar þeirra.
7. **Mat á sýningu:** Nemendur halda sýningu þar sem þeir sýna afrakstur vinnu sinnar. Þar má meta ýmsa þætti svo sem frumleika, færni til að skipuleggja eigið framlag, hæfni í samstarfi, hlustun og gæði og raunsæi í lausnum (Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir 2004:62-64).

#### XIV. Heimildaskrá:

- *Aðalnámskrá grunnskóla A.* 2008.  
<http://www.ismennt.is/vefir/namskra/g/islenska/af03.html> [sótt 18. mars]
- *Aðalnámskrá grunnskóla B.* 2008.  
<http://www.ismennt.is/vefir/namskra/g/listir/leikraen/welcome.html> [sótt 18. mars]
- *Aðalnámskrá grunnskóla C.* 2008.  
<http://www.ismennt.is/vefir/namskra/g/almennt/almennur.html> [sótt 22. mars]
- Anna Jeppesen og Ása Helga Ragnarsdóttir. 2004. *Leiklist í kennslu. Handbók fyrir kennara.* Námsgagnastofnun, Reykjavík.
- Anna Jeppesen. 1994. *Mál og túlkun. Handbók kennara.* Ljósritun og dreifing: Bóksala KHÍ, Reykjavík.
- Anna Jeppesen. 2008. „Starfsferill.“ Tölvupóstur til höfundar, 3. apríl.
- Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir. 2004. „Er hún gamla Grýla dauð? Ímynd Grýlu í barnabókum.“ *Hrafnaping I*, bls.7-19. Ritstj.: Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir, Kristján Jóhann Jónsson og Veturliði Óskarsson. Rannsókarstofnun Kennaraháskóla Íslands, Reykjavík.
- Árni Björnsson. 1996. „Hvað merkir þjóðtrú.“ *Skírnir – Tímarit hins íslenska bókmenntafélags*, 170:79-104. Ritstj.: Jón Karl Helgason og Róbert H. Haraldsson. Hið íslenska bókmenntafélag, Reykjavík.
- Ása Helga Ragnarsdóttir. 2002. *Using drama in teaching language and literacy.* M.A. ritgerð, The University of Warwick, Institute of Education.

- Ása Helga Ragnarsdóttir. 2007. Glósur úr kennslustund í Leiklist í skólastarfi í Kennaraháskóla Íslands, 23 september. Ritari: Írena Lilja Kristjánsdóttir.
- Ása Helga Ragnarsdóttir. 2008. „Ýmislegt.“ Tölvupóstur til höfundar, 25. mars.
- Baldur Hafstað. 2002. „Inngangsorð.“ *Úr manna minnum – Greinar um íslenskar þjóðsögur*, bls. 9-44. Ritstj.: Baldur Hafstað og Haraldur Bessason. Heimskringla. Háskólaforlag Máls og menningar, Reykjavík.
- *Bergmál – Sýnisbók íslenskra þjóðfræða*. 1996. Guðrún Bjartmarsdóttir sá um útgáfuna. Mál og menning, Reykjavík.
- Dagný Kristjánsdóttir. 2001. „Blóðug fortíð... - Um uppeldisstefnu og ævintýri.“ *Börn og menning* 16, 2:26-33.
- Davíð Jens Guðlaugsson. 2005. Viðtal höfundar við Davíð Jens Guðlaugsson nema um draugagang á Reykjanesbrautinni, [án dagsetningar.]
- Dickinson, Rachel og Jonathan Neelands. 2006. *Improve your primary school through drama*. David Fulton Publishers. London.
- Einar Ól. Sveinsson. 1940. *Um íslenskar þjóðsögur*. Hið íslenska bókmenntafélag, Reykjavík.
- Heathcote, Dorothy. 2000. „Contexts for active learning: four models to forge links between schooling and society.“ *Drama research. The research journal of national drama*. Ritstj.: Chris Lawrence. Advance Graphic Services, London.
- *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*. 2006. Ritstj.: Jakob Benediktsson. Bókmenntafræðistofnun Háskóla Íslands. Mál og menning, Reykjavík.

- Ingvar Sigurgeirsson A. 1999. *Að mörgu er að hyggja. Handbók um undirbúning kennslu*. Æskan ehf, Reykjavík.
- Ingvar Sigurgeirsson B. 1999. *Litróf kennsluaðferðanna – Handbók fyrir kennara og kennaraefni*. Æskan ehf, Reykjavík.
- Jón Árnason. 1958. *Þjóðsögur og ævintýri I-VI*. Árni Böðvarsson og Bjarni Vilhjálmsson önnuðust útgáfuna. Bókaútgáfan Þjóðsaga, Reykjavík.
- Jón Hnefill Aðalsteinsson. 1989. „Þjóðsögur og sagnir.“ *Íslensk þjóðmenning IV – Munnmenntir og bókmennning*, bls. 228-290. Ritstj.: Frosti F. Jóhannsson. Bókaútgáfan Þjóðsaga, Reykjavík.
- Kristín Á. Ólafsdóttir. (2007). *Þróun leikrænnar tjáningar í íslenskum grunnskólum*. Óbirt M.A. ritgerð, Háskóli Íslands, Reykjavík.
- Ólína Þorvarðardóttir. 1998. „Þjóðsögur Jóns Árnasonar? – Tilraun til heimildarýni.“ *Þjóðlíf og þjóðtrú – Ritgerðir helgaðar Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*, bls. 245-269. Þjóðsaga, Reykjavík.
- Propp, Vladimir. 1999. „From Morphology of the Folktale – The Method and Material.“ *The Classic Fairy Tales*, bls. 382-387. Ritstj.: Maria Tatar. Harvard University. W.W. Norton & company, New York and London.
- Rákel Pálsdóttir. 1998. „Köngulóin í jukkunni.“ *Þjóðlíf og þjóðtrú – Ritgerðir helgaðar Jóni Hnefli Aðalsteinssyni*, bls. 319-326. Þjóðsaga, Reykjavík.



## XV. Fylgiskjöl

### Fylgiskjal I

#### Valtýr á grænni treyju

Þegar Jón Arnórsson var sýslumaður í Múlasýslu og búandi á Egilsstöðum á Völlum varð sá atburður að vinnumaður Péturs sýslumanns Þorsteinssonar er þá bjó á Ketilsstöðum á Völlum var sendur með silfur til smíða suður í Reykjavík, bæði peninga og brotasilfur, því þá var ekki smíðað silfur í Múlasýslu.

En þegar maðurinn kom að sunnan aftur fannst hann næstum dauður milli Sauðhaga og Vallaness, og er þar þó fjarska langt bæja á milli. Fundu hann tveir smalar og var hann þá stunginn átján sárum, en þó lítið eitt viðmælandi. Þeir spurðu hver honum hefði veitt slíka áverka, en hann nefndi: „Valtýr á grænni treyju.“ Gat hann svo ekki meira sagt og hné dauður niður. Varð hann þá ekki prófaður meira, en búið var að ræna hann öllu silfri og skjölum. Hafði hann þó mikið meðferðis af hvorutveggju, því margir ríkir menn sendu með honum silfur til að smíða úr.

Nú vissu menn ekki af neinum sem Valtýrs nafn bar nema bóndanum á Eyjólfstöðum og var hann hinn mesti sómamaður, reyndur að dyggð og ráðvendni og af öllum virtur og elskaður. Bóndi þessi átti fjörutíu hundruð í fasteign og að því skapi af lausafé. Hann gekk á grænni treyju og er í munnmælum að það hafi verið einkennisbúningur þeirra sem áttu fjörutíu hundruð í jörðu og þar yfir. – Var hann nú tekinn til rannsóknar af áðurgreindum Jóni sýslumanni á Egilsstöðum og harðlega ásakaður fyrir að hafa orðið manni þessum að bana. En Valtýr forsvaraði sig með skynsamlegum orðum og skírskotaði til síns fyrra líferniss, sór sig og sárt við lagði að hann væri saklaus af mannmorði þessu, en sumir sem höfðu öfund á honum fyrir það hvað ríkur hann var og vinsæll báru sakir á hann og var hann því grimmilega og meðaumkvunarlaust þíndur til sagna. En hann vitnaði til guðs að hann væri saklaus. Var honum þá hótað dauða og koma það fyrir sama. Beið hann rólegur þess sem verða vildi og vonaði að sakleysi sitt mundi opinberast. – Var hann svo dæmdur til dauða af Jóni sýslumanni Arnórssyni og hljóðar dauðadómurinn þannig:

„Dæmdur í dag sjálfseignarbóndinn Valtýr á grænni treyju, búandi á Eyjólfstöðum, fyrir hryllilegasta mannsmorð ásamt stuld á skjölum, pappírur, peningum og silfri. Voru það hins deyjandi manns seinustu orð að vitni tveggja smalamanna sem fundu hann dauðvona að Valtýr á grænni treyju hefði framið allt þetta. Því dæmist sjálfseignarbóndinn nefndur Valtýr á Eyjólfstöðum á Völlum til hengingar á gálgaás, sex álna löngu rauðviðistré, grjót borið á annan enda þess í þrjátíu manna viðurvist, fyrir sitt óguðlega mannsmorð og stórbjófnað sem hann þó aldrei meðgengið hefur, en segir sig alltaf saklausan af.

Jón Arnórsson.“

Eftir þetta var farið með Valtýr upp yfir Egilsstaðabla sem kölluð er. Var þá blíðveður og sólskin og logn, en þegar komið var með Valtýr að gálganum mælti hann: „Það mega allir heyra er samþykkja mitt líflát að ég er saklaus maður, ranglega til dauða dæmdur af óréttvísnum dómara er ekki getur forsvarað verk sitt fyrir guðs hátignar háseti sem við munum báðir koma fram fyrir, annar fyrr, en annar seinna, og mun okkar uppskera þá mjög ólík verða. Nú sjáið þér með yðar eigin augum dimmsvartan skýflóka upp renna við hafsbrún. Hann mun geta sýnt ykkur og sannað sakleysi mitt og mín grimmilega hefna.“ „Aktið ekki orðaskvaldur þetta“, sögðu böðlarnir, en sýslumaður skipaði þeim að framkvæma verk sitt. „Guð geymi mig en fyrirgefi ykkur“, mælti Valtýr. Síðan var hann hengdur og að því búnu dysjaður hjá stórrí kletthellu sem enn í dag sést. En það var eins og hrollur væri í öllum eftir verk þetta.

Það var um hausttíma að verk þetta var unnið og tók nú að gjöra mjalldrifu og hinn mesta snjómokstur sem hélt stöðugt áfram daga og nætur í níu vikur. Var þá mæld dýptin á snjónum á sléttlendi í Vallanesi og var hún níu álnir, en fimmtán álnir þar sem barfenni var. Sagði svo Guttormur prófastur Pálsson er þar bjó seinna (í Vallanesi), mjög fróður maður, að menn hefðu aldrei vitað jafnmikinn snjó í Múlasýslu allt frá landnámstíð. Þótti öllum sem spá Valtýrs mundi fram komin og að hann mundi hafa verið saklaus deyddur.

Sagt er að fjárdauði hafi þá orðið svo mikill í Fljótsdalshéraði að þar hafi ekki lifað eftir nema átta ær. Stórgripafellir varð þar og mjög mikill og því varð þar hið megnasta hallæri svo menn dóu af harðrétti. Hefur vetur þessi síðan verið kallaður Valtýrsvetur.

Um vorið lét Jón sýslumaður grafa upp bein Valtýrs og jarða í Vallarneskirkjugarði að kristnum sið, nema hönd hans hin hægri var tekin og hengd fyrir innan bæjarþilið á Egilsstöðum, og þar hékk hún í þrettán ár og urðu menn einskis vísari á því tímabili hver valdur var að framanskraðu illvirki.

En um vor þess fjórtánda árs eftir að það var unnið bar svo til að þá er sýslumaður var að þinga var honum sagt að maður ókunnur vildi finna hann, og væri hann bæði stór og illilegur. Gekk sýslumaður þá út og heilsaði hinn ókunnni maður honum þá kurteislega og fékk honum bréf þegjandi. Sýslumaður tók við því og spyr mann þenna að heiti, en hann kvaðst Valtýr heita. „Hvaðan ertu?“ spurði sýslumaður. „Langt sunnan af landi,“ svaraði hinn. „Ertu hér ókunnur?“ sagði sýslumaður, er Valtýr kvaðst þar aldrei fyrr komið hafa. Sýslumaður bað hann bíða þar til úti væri þingið og sagðist þá skyldi fylgja honum á leið.

Svo gekk Valtýr inn á undan sýslumanni, en um leið og hann gekk undir áðurnefnda hönd, sem var orðin hörð og uppvisin, þá duttu þrír blóðdropar úr henni fagurrauðir ofan í höfuð Valtýrs og dreifðust út um hár hans. Sýslumanni brá mjög við þetta og ætlaði að líða í ómegin, en spurði síðan Valtýr hvernig því hagaði að blóð saklauss manns hrópaði hefnd yfir honum, og bað allan þingheiminn skoða jarteikn þetta, en allir lofuðu guð fyrir það.

Síðan var Valtýr þíndur til sagna, hann bölvaði og formælti, bað fjandann að styrkja málefni sitt, heitaði að ganga aftur og drepa Jón sýslumann. Um síðir meðgekk hann þó að hann hefði drepið mann, en sér hefði gengið verst að að ná af honum silfrinu, því hefði hann haldið þangað til hann var búinn að stinga hann 18 sárum. Bréfin sem hann hefði verið með væri fyrir sunnan. Margar jarðir kvaðst hann hafa keypt fyrir silfrið, vera orðinn stórríkur, ganga hversdagslega á grænni treyju, aldrei gefið fátækum neitt, en alstaðar stolið því er hann hefði til náð. – Eftir að hann myrti mann þenna sagðist hann hafa lagzt á fjallveg þann sem Hjálpleysa heitir, stolizt þaðan á bæi að ná sér í mat þangað til hann hefði farið enga mannavegi heim til sín vestur í Barðastrandarsýslu. En hann vildi ráðleggja hverjum einum sem lífi vildi halda að fara ekki Hjálpleysu.

Nú var Valtýr dæmdur þeim sama dómi og nafni hans áður, nefnilega að hengjast á sama gálgaás. Var nú farið með hann til aftökustaðarins og heitaðist hann þá við alla sem að drápi hans voru. Ördugt gekk að festa Valtýr upp, varla gátu þeir borið svo ramlega grjótt á annan enda gálgans að Valtýr vægi hann ekki upp.

Ekki var hann tekinn úr snörunni fyrr en hann var orðinn stirðnaður. Var hann þá svo hræðilegur að fáir treystust til að urða hræ hans.

Mjög þótti reimt á leiði hans nokkra hríð og þótti eldur loga þar um nætur. Eitt sinn var það að maður frá Egilsstöðum ók heim gálgatré Valtýrs og vildi brenna því og hjó nokkuð niður af því til eldkveikju, en um nóttina var grimmilega riðið húsum og barðar utan þekjur svo brakaði í hverju tré, en maðurinn var snúinn úr liði á báðum höndum og fótum og varð aldrei með heilli sinnu upp frá því. Síðan var gálgatré þetta flutt aftur á sinn stað eður þangað sem það var áður og þar er það enn í dag.

Hafi menn sofnað á leiði Valtýrs hefur þá dreymt mjög ónotalega og það ekki alls fyrir löngu.

Jafnan eru bein Valtýrs ofanjarðar, því þótt þau séu urðuð tollir ekki ofan á þeim til lengdar og má enn sjá margt af þeim. Þau eru öll mjög stórvaxin. Lærleggir hans tóku meðalmanni í mitt læri þegar hann var átján ára; mældi hann það fyrir fáum árum, og voru lærleggirnir þá uppvisnir og hvítir.

(Jón Árnason IV, 1958:79-81).

## Fylgiskjal II

### Sagan af Axlar-Birni

Pétur hét maður, ættaður úr Hraunhrepp á Mýrum; hann kvongaðist í Breiðuvík á Snæfellsnesi öndverðlega á dögum Guðbrandar biskups. Pétur átti tvö börn með konu sinni er hér var komið, son og dóttur; hétu þau Magnús og Sigríður. Eftir þetta varð kona Péturs með barni; er þá sagt að [að] henni setti fáleika mikinn með þeim hætti að henni fannst hún gæti ekki komist af nema hún bergði mannsblóði. Við þessa ílöngun átti hún lengi að berjast án þess nokkur vissi, en loksins getur hún ekki leynt henni fyrir manni sínum. Af því samfarir þeirra hjóna voru góðar og Pétur mátti ekkert móti henni láta sem hann gat veitt henni vökvaði hann sér blóð á fæti og lét hana bergja. Þegar þessi ílöngun var stillt barst konu þessari í drauma ýms óhæfa sem ekki er á orði hafandi, og gat hún þess við vinnukonu sína að hún væri hrædd um að barn það sem hún gengi með mundi verða frábrugðið í ýmsu öðrum mönnum og gott ef það yrði ekki einhver óskapaskepna. Nú leið og beið til þess hún varð léttari; fer það allt með feldi og fæðir hún sveinbarn; var það nefnt Björn, vóx hann svo og vel dafnaði. Pétur hafði áður verið vinnumaður hjá Ormi Þorleifssyni ríka á Knerri, en því var hann kallaður Ormur ríki að hann átti allar jarðir í Breiðuvík út að Sleggjubeinu; hann hafði og byggt Pétri Húsanes og var vel til þeirra hjóna þó hann þætti svo harðdrægur í viðskiptum við aðra að um hann var sagt:

„Enginn er verri  
en Ormur á Knerri.“

Þegar þeir bræður Magnús og Björn voru sex og fimm vetra reið Ormur einu sinni á reka og sá þá bræður leika sér á rífi einu og áttust heldur illt við og var Björn harðleiknari. Ormur reið þá um í Húsanesi og býðst til að taka Magnús á fóstur því hart var í ári. En móðir þeirra biður hann að taka heldur Björn, því hann sé óstýrilátur og þó mannsefni og voni hún að hjá Ormi verði heldur maður úr honum. Ormur lætur þá til leiðast og fer Björn með honum heim að Knerri. Björn leggur þar vináttulag við unglingsmann, fjósamann Orms, og höfðust þeir nálega við nætur og daga í fjósinu; það var mikið hús og í þrjátíu naut. Björn tók fljótum þroska eftir að hann kom til Orms en dulur þótti hann í skapi og harðlyndur. Ormur átti launson sem Guðmundur hét; var hann

á aldur við Björn og snemma mikill fyrir sér sem faðir hans og harðgjör; hann tamdi sér glímur og aðrar íþróttir sem þá var ekki alltítt, en við vinnu var hann lítið hafður; vel féll á með þeim Birni og honum. Kirkja var þá sem nú á Knerri og var Ormur vandur að því að heimilisfólk hans rækti vel tíðir.

Það bar til einu sinni að Björn svaf um messutíma inni í rúmi móti vilja og vitund Orms. Dreymdi hann þá að ókunnugur maður kom til hans og hélt á diskum með keti á skornu í bita og býður Birni. Björn þáði bitana og át átján og þótti hver öðrum lostætari, en við hinn nítjándan varð honum óglatt og illt og hættir við svo búíð. Ókunnugi maðurinn segir þá: „Vel gerðir þú að þú þáðir mat minn; en nú vil ég leggja meira til við þig; far þú á morgun svo enginn viti af upp á Axlarhyrnu. Þar muntu sjá tvo einkennilega steina nokkuð stóra; lyftu upp minna steininum lítið eitt og það sem þú finnur norðan undir honum skaltu eiga og nota vel; fylgir því sú náttúra að þú munt verða nafnkunnur maður.“ Eftir það hvarf draummaðurinn, en Björn vaknaði og fýsti mjög að leita þess sem honum var til vísað. Daginn eftir var Björn snemma á fótum, fór upp á Hyrnuna og finnur steinana; undir minna steininum var öxi, ekki mikil, en allbiturlegt vopn. Þegar hann tók hana upp kom í hann vígahugur. Snýr hann nú þaðan og ofan í fiskiver í Frambúðum; hefur hann öxina hulda í klæðum og lætur engan sjá og huldi hana í hraungjótu; síðan rær hann þar með sjómönnum um daginn. Spyr hann svo skipverja sína að hvað þeir mundu vilja gefa sér fyrir það sem hann hefði fundið nýlega undir steini uppi á Axlarhyrnu. Þeir sögðu að það mundi hafa verið ómerkilegt. En um kvöldið, þegar þeir voru lentir hleypur Björn frá skipi en kemur bráðum aftur; hefur hann þá í hendi sér öxi og þegar hann kemur til skipverja reiðir hann hana á loft með vígahug og segir með kuldahlátri: „Hver af ykkur vill nú eiga náttstað undir þessari?“ Þeim varð heldur bilt við og vildi enginn til þess verða. Einn af skipverjum, gamall maður og hygginn, sagði við lagsmenn sína en gegndi Birni engu: „Takið öxina af honum því þetta er óhappaverkfæri.“ Björn beið þá ekki boðanna og fór sína leið heim að Knerri. Skömmu síðar hvarf fjósamaður á Knerri, lagsmaður Bjarnar, og fannst hann hvergi.

Vinnukona var á Knerri sem Steinunn hét; hún þjónaði Birni og giftist honum. Um þetta leyti dó Ormur ríki, en Guðmundur sonur hans bjó eftir hann á Knerri og varð brátt ríkur í héraði. Hann byggði Birni fóstbróður sínum Axlarland. Bærinn í Öxl hafði

áður staðið fyrir utan hólana, en Björn færði hann með leyfi Guðmundar ofan og heim fyrir þá; þar reisti Björn bú með Steinunni konu sinni sem verið hafði þjónusta hans á Knerri; þeim farnaðist vel; fátt hafði hann hjúa, en hélt þau vel. Það þótti mönnum furðu gegna hversu marga hesta Björn átti og fór þá suma að gruna að þeir mundu misjafnlega fengnir, og sá kvittur kom upp að hann myrti menn til fjár. Eitt sinn sendi ríkur maður nokkur sem Björn hét tvo vinnumenn sína vestur undir Jökul til róðra og fól nafna sínum í Öxl þá til umsjónar. En þegar þeir komu að Öxl og Björn sá að þeir voru vel útbúnir og höfðu væna hesta bauð hann þeim með sér út í fjós. Þar var myrkt, en þó sér annar þeirra glampa á eitthvað í hendinni á Birni; ber hann honum þá þegar kveðju húsbónda síns. Þegar Björn vissi hvaðan þeir voru tók hann þeim vel, veitti þeim bezta beina og útvegaði þeim góð skiprúm á Stapa. En það grunaði þá lagsmenn að öðruvísi mundi hafa farið ef Björn hefði ekki nógu snemma vitað hvaðan þeir voru.

Sagt hefur það verið að gestur einn norðlenskur gisti hjá Birni og var honum um kvöldið vísað til rúms frammi í skálahúsi í bænum. Þegar hann var lagstur fyrir varð honum ekki svefnsamt og fór ofan. Varð honum það þá fyrir að hann þreifaði undir rúmið og fann þar mann dauðan. Við það varð honum ákaflega bilt, en tók þó það ráð að hann lagði hinn dauða upp í rúmið og breiddi rúmfötin yfir, en sjálfur lagðist hann undir rúmið þar sem dauði maðurinn lá áður. Þegar eftir var þriðjungur nætur hér um bil komu þau Björn og kona hans í skálann. Hafði Björn öxi í hendi og lagði gegnum þann sem í rúminu lá, því hann ætlaði að það væri gesturinn og skyldi hann ekki frá tíðindum segja. Kona Bjarnar segir: „Því eru svo lítil eða engin fjörbrot hans?“ Björn svarar: „Í honum krimti, dæstur var hann en ósleitulega til lagt, kerling.“ Við það fóru þau til baðstofu. En þegar lýsti af degi forðaði gesturinn sér úr bænum og komst við það heill undan.

Þó miklar dylgjur væru um framferði Bjarnar þorði enginn að kveða upp úr með það fyrir ríki Guðmundar Ormssonar, en þó fór vinátta þeirra Bjarnar heldur að kólna um þessar mundir og eru ekki orsakir tilgreindar nema ef vera skyldi sú að einu sinni reið Guðmundur að heiman til Garða í Staðarsveit og hafði tvo hesta til reiðar. Seint um kvöldið kom hann við í Öxl heim í leið og bað að gefa sér að drekka. Björn bauð honum inn, en það þáði Guðmundur ekki. Kom þá kona Bjarnar út með blöndukönnu og réttir Guðmundi á hestbak. En þegar hann ætlar að fara að drekka kemur Björn út í stórri úlpu;

sér Guðmundur að skaftendi stendur niður undan úlpunni, fleygir hann þá blöndukönnunni og ríður af stað. Í því bregður Björn öxinni undan úlpunni og heggur til Guðmundar, en missti hans og særir hestinn miklu sári svo Guðmundur komst ekki heim á honum og tók þá hinn ósára. Daginn eftir fór kona Bjarnar út að Knerri og bað Guðmund fyrirgefningar á tilræði þessu. Guðmundur hét henni góðu um það, en sagði að upp mundi komast ódæði Bjarnar þótt hann þegði.

Miðvikudaginn í páskaviku sama árið komu systkin tvö að Öxl; hlákuveður var og orðið framorðið; beiddust þau gistingar og var það fúslega veitt. Voru dregin af þeim vosklæði og fengin önnur föt þurr. Síðan var þeim borinn matur. Kerling sat þar í baðstofunni og svæfði barn; sagt er að hún hafi viljað vara systkinin við hættu þeirri sem yfir þeim vofði og raulaði fyrir munni sér gamla vísu í hvert sinn sem kona Bjarnar fór fram. Vísan er svo og þó höfð á ýmsa leið:

|                             |          |                            |
|-----------------------------|----------|----------------------------|
| Gisti enginn hjá Gunnbirni  | eða svo: | Gisti enginn hjá Gunnbirni |
| sem klæðin hefur góð;       |          | sem góð hefur klæði        |
| ekur hann þeim í Ígultjörn, |          | og dillidó;                |
| rennur blóð                 |          | svíkur hann sína gestina   |
| eftir slóð,                 |          | sem úlfurinn sauðina       |
| og dilla ég þér jóð.        |          | og korriró.                |

Þegar þau systkin voru búin að borða fór stúlkan fram. En litlu síðar heyrði bróðir hennar hljóð og varð honum bilt við. Hleypur hann þá út og inn í fjárhús. Björn kom þegar á eftir; hleypur pilturinn þá upp í garðann og þaðan inn í heytóft sem var áföst við húsið og komst þar út því torfið var þítt. Björn kom enn á hæla honum, en missti sjónar á honum í myrkrinu; komst svo pilturinn í hraunið og faldist í gjótu skammt frá bænum meðan Björn leitaði. Síðan fór pilturinn úr gjótunni og komst um nóttina ofan að Hraunlöndum. Bóndinn á Hraunlöndum fylgdi honum út að Hellnum til Ingimundar hreppstjóra í Brekkubæ sem bæði var ríkur maður og harðfengur. Á páskadaginn snemma tekur Ingimundur tvo karska menn með sér og ríður heim að Knerri. Fátt var með þeim Guðmundi á Knerri og honum; hafði Guðmundur þó ríkur væri og harðfengur orðið undir bæði í átökum og viðskiptum við Ingimund. Þenna páskadag skein sól í heiði og stóðu



menn úti í góða veðrinu; þar var og kominn Björn frá Öxl og er mælt hann hafi sagt við þá sem næstir honum stóðu: „Nú eru sólarlitlir dagar, bræður.“ Brátt gengur Ingimundur að Birni og spyr hvaðan honum komi hetta sú sem hann hafði á höfði, hneppir síðan frá honum hempunni sem hann var í yztri fata og spyr hvaðan hann hafi fengið silfurhneppa peysu og bol sem Björn hafði. Björn segir að slíkar spurningar séu heldur kynlegar og muni hann engu þar til anza. Ingimundur sagðist og ekki þess við þurfa, kallaði á fylgdarmenn sína og bað þá líta á fót þessi á Birni og bera um hvort vinnumaður sinn Sigurður sem farið hafði frá Ingimundi fyrir tveimur árum og hafði horfið svo enginn vissi hvað af varð hefði ekki átt þessi fót og verið í þeim þegar hann fór frá Ingimundi, og sönnuðu þeir það. Kvaddi þá Ingimundur Guðmund Ormsson til að taka Björn höndum sem illræðismann; en Guðmundur neitaði því. Ingimundur tók svo Björn höndum og lýsti hann banamann Sigurðar og stúlkunnar sem áður er getið og flytur út á Arnarstapa til Jóns lögmanns. Síðan var Steinunn kona Bjarnar sótt og sett í varðhald á Stapa. Meðkenndi Björn þá fyrir lögmanni að hann hefði drepið og myrt átján menn alls og þeirra fyrstan fjósamanninn á Knerri og væri hann dysjaður þar undir flórnum, en hina seytján hefði hann fólgið í Ígultjörn og bundið steina við líkin og hefði konan sín verið í vitorði og aðbeiningu með sér.

Þau Björn og Steinunn voru bæði dæmd til dauða á Laugarbrekkubingi 1596. Skyldi fyrst beinbrjóta Björn á öllum útlimum og síðan afhöfða; en lífláti Steinunnar var frestað því hún var þunguð. Ungur maður sem Ólafur hét og var náskyldur Birni var fenginn til að beinbrjóta hann og höggva; voru leggirnir brotnir með trésleggju og haft lint undir svo kvölin yrði því meiri. Björn varð karlmannlega við dauða sínum og pyntingum, viknaði hvorki né kveinkaði sér. Einu sinni meðan bein hans voru brotin sagði hann: „Sjaldan brotnar vel bein á huldu, Ólafur frændi.“ Þegar allir útlimir Bjarnar voru brotnir sagði kona hans við aðra þá sem við voru staddir: „Heldur tekur nú að saxast á limina hans Björns míns.“ Gegndi þá Björn til og sagði: „Einn er þó enn eftir og væri hann betur af,“ og var hann þá höggvinn. Dys Bjarnar sést enn í dag hjá túninu á Laugarbrekku á Laugarholti sem kallað er þar sem kirkjuvegir skiptast frá Laugarbrekku að Hellnum og Stapa. Er dysin úr grjóti og orðin grasi vaxin að neðan og kölluð Axlar-Bjarnardys. (Jón Árnason II 1958:116-120).

## Fylgiskjal III

Sjá skjal hér aftast með skyggnum.

## Fylgiskjal IV

### Axlar-Björn: Hugarflug með leiðsögn

Það er árið 1584. Þú ert á ferðalagi á Snæfellsnesi. Þú hafðir ráðið þig í vinnu á norðanverðu nesinu og þarft að fara alla leið út fyrir jökulinn til þess að komast þangað. Það er enginn með þér, bara þú og hrossið sem ber þig. Það er farið að hausta og kalt í veðri. Vindurinn nærir um þig, það er hrollur í þér og þú skelfur. Rökkrið er að leggjast yfir og þér finnst vera að þykkna upp í þoku. Á hægri hönd eru há og hrikaleg fjöllin, á vinstri hönd brimsaltur og ólgandi sjórinn og framundan jökullinn leyndardómsfulli. Þér finnst þú finna fyrir einhverjum kynjaverum í rökkriinu en sérð ekkert. Þú reynir að telja þér trú um að þú trúir ekki á drauga og að þetta sé allt ímyndun en samt ertu ekki alveg viss. Það fer ískaldur hrollur um þig. Þreyta sígur á þig og er nálægt því að yfirtaka hræðsluna sem fylgir komandi myrkrinu. Allt í einu sérðu bæ. Þú ákveður að banka á dyrnar og biðjast næturgistingar og halda svo áfram leiðar þinnar á morgun. Til dyra kemur maður sem segist heita Björn. Hann býður þér inn og kynnir þig fyrir konu sinni, Steinunni. Þau bjóða þér mat, taka af þér vot klæðin og vísa þér til rekkju. Þú ert milli svefns og vöku þegar allt í einu þú heyrir marr í hurðarlömmum og þung fótspor.....

