

„Hvað eigum við nú að gera...?“

## Könnunaraðferðin og þjóðsögur

Bryndís Gunnarsdóttir og Ellý Dröfn Kristjánsdóttir



Lokaverkefni lagt fram til fullnaðar B.Ed.- gráðu  
í leikskólafræðum við Háskóla Íslands, menntavísindasvið

Júní, 2009

Lokaverkefni til B.Ed. -prófs

# Hvað eigum við nú að gera...?

Könnunaraðferðin og þjóðsögur

Bryndís Gunnarsdóttir

kt. 310775-3399

og

Ellý Dröfn Kristjánsdóttir

kt. 280975 - 3899

Háskóli Íslands

Menntavísindasvið

Kennaradeild, leikskólakennarafræði

Júní, 2009

*Ég heyri og gleymi*

*Ég sé og man*

*Ég geri og ég skil*

Kínverskt máltæki

## *Ágrip*

Þjóðsögur hafa verið til síðan í fyrndinni og fylgt manningum í munnlegri geymd. Upphaflega voru þær ætlaðar fullorðnu fólki en með tímanum breyttust þær í viðvörðunarsögur fyrir börn. Í dag eru þjóðsögur hluti af barnabókmenntum og nota kennarar sögurnar í skólastarfi.

Könnunaraðferðin byggir á að börn fái að rannsaka viðfangsefni upp á eigin spýtur. Börnin sjálf stjórna hraða rannsóknarinnar og hvert hún leiðir. Aðferðin er undir áhrifum Deweys, þ.e. að börn læri með því að framkvæma. Einnig má tengja aðferðina við fjölgreindarkenningu Gardners, en í þeirri kenningu er lögð áhersla á að börnin fái tækifæri til þess að rannsaka viðfangsefnið frá öllum hliðum og efla þar af leiðandi mismunandi greindir. Í *Aðalnámsskrá leikskóla* eru tilgreind sex námssvið sem leikskólum ber að vinna eftir og er einfalt að tengja þau öll við rannsókn barnanna. Í lok ritgerðarinnar er hugmyndabanki sem við tengjum við þjóðsöguna um Búkollu og hægt er að vinna með samkvæmt könnunaraðferðinni. Hugmyndirnar eru flokkaðar niður eftir námssviðum og greindum samkvæmt kenningum Gardners.

Í þessari ritgerð sýnum við fram á að könnunaraðferðin er góð leið til þess að vinna með þjóðsögur og eykur þar að auki áhuga barna á þjóðsögum.

## *Efnisyfirlit*

<b><i>Inngangur</i></b> .....	<b>6</b>
<b><i>Þjóðsögur</i></b> .....	<b>7</b>
Þjóðsögur og menningararfurinn .....	9
Þjóðsögur og börn .....	10
<b><i>Kenningar um nám barna</i></b> .....	<b>14</b>
Fjölgreindarkenning Howards Gardner.....	14
Hugmyndir Johns Dewey um nám barna .....	16
<b><i>Könnunaraðferðin</i></b> .....	<b>18</b>
Helstu áherslur .....	18
Markmiðin fjögur.....	19
Stigin þrjú .....	20
Vinna samkvæmt könnunaraðferðinni .....	21
<b><i>Námssvið leikskóla</i></b> .....	<b>23</b>
Hreyfing .....	23
Málrækt.....	23
Myndsköpun .....	24
Tónlist.....	24
Náttúra og umhverfi .....	25
Menning og samfélag .....	25
<b><i>Búkolla</i></b> .....	<b>26</b>
Námssvið leikskóla tengd viðfangsefninu.....	27
Markmið könnunaraðferðar tengd viðfangsefninu .....	28

<b><i>Hugmyndabanki</i></b> .....	<b>29</b>
<b>Að vekja áhuga</b> .....	<b>30</b>
<b>Umræður</b> .....	<b>31</b>
<b>Hreyfing</b> .....	<b>33</b>
<b>Myndsköpun</b> .....	<b>38</b>
<b>Tónlist</b> .....	<b>47</b>
<b>Náttúra og umhverfi</b> .....	<b>49</b>
<b>Leikir tengdir öðrum þjóðsögum</b> .....	<b>50</b>
<b><i>Lokaorð</i></b> .....	<b>52</b>
<b><i>Heimildaskrá</i></b> .....	<b>54</b>
<b><i>Viðauki 1</i></b> .....	<b>59</b>
<b>Ævintýrið um Búkollu</b> .....	<b>59</b>
<b><i>Viðauki 2</i></b> .....	<b>61</b>
<b>Söngtextar</b> .....	<b>61</b>
<b>Þulur</b> .....	<b>68</b>
<b><i>Myndayfirlit</i></b>	

***Mynd á bls. 23: Búkolla*** (1949) eftir Ásgrím Jónsson

## *Inngangur*

Þjóðsögur eru vinsælar. Því höfum við tekið eftir í námi okkar í leikskólafræðum sem og í starfi okkar í leikskólum. Flest börn hafa gaman af algengustu þjóðsögunum, eins og Búkollu, Gilitrutt, Rauðhettu o.s.frv. Algengt er að þessar sögur séu lesnar fyrir börnin og þau færi þær svo yfir í leik sinn og/eða myndsköpun. Að okkar mati er hægt að fara lengra með þessa vinnu en oft er gert. Við teljum mjög margt hægt að gera út frá þjóðsögum en oft vantar hugmyndir, tíma og þor til að halda áfram.

Könnunaraðferðin byggir á þeim grunni að börnin sjálf rannsaki viðfangsefni sem er þeim hugleikið. Við erum mjög hrifnar af könnunaraðferðinni og langar okkur að vita hvort hægt sé að nota þessa aðferð til þess að vinna með þjóðsögur. Við ákváðum að vinna út frá Búkollu þar sem sú saga er í miklu uppáhaldi hjá okkur og einnig er hún vinsæl meðal leikskólabarna. Þau eru fljót að læra hana þar sem hún er spennandi og auðskilin. Titillinn á ritgerðinni, „Hvað eigum við nú að gera...?“ er tilvitnun í Búkollu þar sem karlsson spyr Búkollu ráða þegar skessurnar stórstigu nálgast óðfluga. Þessi spurning er í raun kjarni könnunaraðferðarinnar en í henni spyr kennari börnin einmitt þessarar spurningar.

Í fyrstu munum við fjalla um þjóðsögur, hvaða fyrirbæri það er og af hverju við teljum þær mikilvægar og komi börnum við. Þá munum við fjalla um kenningu Gardners um fjölgreindir og kenningar Deweys um nám barna en kenningar þeirra falla vel að hugmyndafræði könnunaraðferðarinnar um virkni barna, þ.e. að áhugahvöt þeirra ráði ferð og að könnunin sé tengd við öll námssviðin þannig að námið sé fjölbreytt og spennandi. Við fjöllum þar næst ítarlega um könnunaraðferðina, um námssvið leikskóla og um ævintýrið um Búkollu. Síðast kemur svo hugmyndabankinn.

Markmið fræðilega hluta ritgerðarinnar er að veita fræðilegan grunn fyrir hugmyndabankann. Þar munum við færa rök fyrir mikilvægi uppgötvunarnáms barna og þess að áhugahvöt þeirra og virkni fái að njóta sín í námi þeirra og leik. Einnig færum við rök fyrir því hvers vegna þjóðsögur eru mikilvægar í starfi með börnum. Við munum svara þeirri spurningu hvort vinna með könnunaraðferðina geti aukið áhuga barna á þjóðsögum.

Markmið hugmyndabankans er að styðja við leikskólakennara sem hafa áhuga á að vinna með þjóðsögur og könnunaraðferðina. Þar komum við með hugmyndir að því hvernig hægt er að vinna með Búkollu, sem og aðrar þjóðsögur, út frá námssviðum leikskólans með því að nota könnunaraðferðina.

## ***Þjóðsögur***

Jón Sigurðsson notaði fyrstur allra orðið *þjóðsaga* sem er þýðing á þýska orðinu *Volkssage* (Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað, 1988:22). Þjóðsögur eru munnmælasögur, en til þess að saga geti flokkast sem þjóðsaga verður hún fyrst að hafa gengið manna á milli áður en hún er rituð í bók. Í þjóðsögum verður að vera söguefni eða atburðarás og þar af leiðandi flokkast gömul trú, venjur og kreddur ekki sem þjóðsögur. Sögurnar eru misgamlar og oft er erfitt að segja til um hversu gamlar þær eru. Þær sögur sem gengið hafa lengst á milli manna eru fyrsta flokks þjóðsögur og er yfirleitt auðvelt að þekkja þær úr allri þjóðsöguflórunni. Yngri þjóðsögur og þá sérstaklega samtímaþjóðsögur er oft erfitt að greina frá slúðri (Einar Ól. Sveinsson, 1940:7-8). Í bókinni *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri I* skilgreinir Jón Árnason þjóðsögur svona:

Það má fullyrða það að munnmælasögur hafi fæðzt og myndast í og með þjóðinni, þær eru skáldskapur þjóðarinnar og andlegt afkvæmi hennar öld eftir öld og lýsa því betur en flest annað hugsunarháttum hennar og venjum.

(Jón Árnason, 1961:XVII)

Nútíminn er ekki laus við sagnir sem berast á milli manna. Þessar samtímaþjóðsögur nefnast flökkusögur. Þær geta flakkað heimshorna á milli og berast ótrúlega hratt og víða. Þær berast mun hraðar en áður fyrr þar sem samgöngur eru betri og meiri og einnig hjálpar tækni með öflugri samskiptatækjum og miðlum. Flökkusögur eiga það sameiginlegt með þjóðsögum að þær endurspeglar samfélagið. Þær fjalla um samtímamann og oft endurspeglar þær hræðslu okkar við hið óþekkt eða það sem við skiljum ekki til fullnustu, t.d. nýja tækni, framandi menningu, plöntur sem við þekkjum ekki og yfirnáttúruleg fyrirbæri.

Gott dæmi um flökkusögu er sagan um manninn sem fór út að skemmta sér og svaf hjá konu sem hann hitti. Þegar hann vaknaði um morguninn var konan farin en á speglinum stóð með varalit „Velkominn í AIDS – klúbbinn“. Samkvæmt sögusögnum á þessi atburður að hafa gerst víða en ef sögurnar eru sannar þá eru ótal margir karlar sem hafa verið fórnarlömb eyðnismitaðra kvenna sem smituðu þá af ásettu ráði (Rakel Pálsdóttir, 2002:415-416). Þessar samtímaþjóðsögur er mjög áhugaverðar og alveg eins líklegt að þær þróist og verði á endanum að þjóðsögum framtíðarinnar, en þjóðsögur



eins og Rauðhetta hafa einmitt líka breyst mikið í aldanna rás og eru núna barnvænar skemmtisögur.

Flokkun þjóðsagna hefur oft verið erfið og fræðimenn ekki verið sammála um hvernig eigi að flokka þær. Grimmsbræður flokkuðu sínar sögur í *Märchen*, sem voru skáldlegri, og *Sage*, sem voru sagnfræðilegri. Í ritsafni sínu flokkaði Jón Árnason sínar sögur í þjóðsögur og ævintýri. Fræðimenn síðari tíma hér á landi hafa yfirleitt notað þjóðsögur sem yfirflokk en ævintýri og sagnir sem undirflokk og telja þónokkurn mun vera á milli þessara tveggja flokka. Sumir fræðimenn tala þó um þjóðsögur og sagnir og falla þá ævintýri undir þjóðsagnaflokkinn (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:13-14). Í umfjöllun okkar höfum við ákveðið að nota þjóðsögur sem yfirflokk yfir ævintýri og sagnir þar sem við teljum þá flokkun vera einfalda og þægilega í notkun.

Orðið *ævintýri* á uppruna sinn í fornfranska orðinu *aventure* sem merkir einstakan og ævintýralegan atburð eða frásögn af þess háttar atburði. Talið er að orðið hafi komið hingað til lands á 13. öld frá Noregi. Hér áður var talað um ævintýri ef sögur voru skáldaðar, frekar stuttar og af erlendum uppruna (Einar Ól. Sveinsson, 1940:213). Ævintýri eru sögur sem eiga að vera skemmtilegar og jafnvel myndnar en ekki endilega trúanlegar. Þar eru töfrar og slík yfirnáttúruleg fyrirbæri sjálfsgöð. Ævintýrin fylgja mjög ákveðnum frásagnarstíl; í byrjun gerist eitthvað slæmt, söguhetjan fer í gegnum ákveðnar þrautir sem hún leysir með yfirnáttúrulegri hjálp og að lokum endar allt vel. Ævintýri eru ekki bundin sérstökum stað eða tíma, þau geta því gerst hvar og hvenær sem er. Umfjöllunarefni þeirra eru vandamál sem eru sameiginleg öllum mönnum hvar sem er í heiminum (Sölvi Sveinsson, 2000:27).

Sagnir eru yfirleitt raunverulegri, söguhetjurnar og staðirnir þar sem sagan gerist er til í alvörunni. Þar eru þó einnig yfirnáttúrulegir hlutir á ferli en þeir tengjast raunverulegum hlutum á einhvern hátt. Ákveðnir steinar í landslaginu eru t.d. taldir hafa verið tröll sem varð sólarljósinu að bráð. Sagnirnar geta endað bæði vel og illa og þær eru yfirleitt stuttar (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:14-15).

Börnum finnst gaman að hlusta á ævintýri og er margt sem hefur þar áhrif, þar á meðal persónusköpunin. Söguhetja sagnanna er góð en hið illa birtist á ýmsu vegu og má þar nefna vondu stjúpu, tröll og úlfa. Sagan snýst um baráttuna á milli góðs og ills og endar alltaf með sigri söguhetjunnar og tapi hins illa (Sölvi Sveinsson, 2000:27).

Þjóðsögur hafa alltaf heillað okkur og erum við báðar miklir aðdáendur þeirra. Þegar við vorum börn lásu foreldrar okkar mikið af þjóðsögum fyrir okkur og þegar við eltumst voru þjóðsögurnar vinsælt lesefni. Á fullorðinsárum lesum við ennþá þjóðsögur

og nú fyrir börnin okkar, frænkur og frændur og börnin í leikskólanum. Þjóðsögur hafa því alltaf verið stór hluti af lífi okkar. Við teljum líka nauðsynlegt að halda vitneskjunni um þjóðsögurnar við og að börn nútímans læri líka að meta þær eins og við gerum. Gömlu ævintýrin og sagnirnar eru líka skemmtileg tilbreyting frá nútíma teiknimyndum, sem geta verið skemmtilegar og áhugaverðar en vantar oft samsvörun við menningu Íslands. Við teljum mikilvægt að þessi menning gleymist ekki í því alþjóðaumhverfi sem við búum.

## **Þjóðsögur og menningararfurinn**

Þjóðsögur hafa verið til síðan í fyrndinni. Þær hafa fylgt manningum í munnlegri geymd kynslóð eftir kynslóð. Erlendis má rekja ævintýrasöfn þúsundir ára aftur í tímann en hér á landi eru margar sagnir taldar vera frá sextánda og sautjándu öld. Þær sagnir sem gengið hafa hér á landi eru margar alíslenskar en einnig eru til sagnir sem flakka á milli landa og eru eins í grunninn í mörgum löndum. Ævintýrin eru flest alþjóðleg, mjög gömul og til eru margar útgáfur af sumum þeirra (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:17-18). Í gömlum sögum og sagnfræðiritum kemur í ljós að sagnaskemmtun var algeng meðal almennings fyrr á öldum. Efni sagnanna var mismunandi, allt frá því að vera sannar sögur og til þess að vera spennandi ævintýr. Sögurnar voru m.a. sagðar í brúðkaupum, á þingum og á heimilum (Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað, 1988:19). Áður fyrr hafði fólk hvorki sjónvarp né útvarp og þurfti það því að finna sína eigin afþreyingu. Jónas Jónasson frá Hrafnagili fjallaði um skemmtanir á heimilum í bók sinni *Íslenzkir þjóðhættir*. Þar kemur fram að þegar rökkva tók settist heimilisfólkið niður í baðstofunni og tók til við að þrjóna. Til þess að stytta sér stundir spjallaði fólkið saman, sagði sögur og kvað vísur og rímur. Fólk kunnir ógrynni af sögum og voru útilegumannasögur og ævintýri vinsælust (Jónas Jónasson frá Hrafnagili, 1961:245).

Hér á landi var mikið reynt að eyða þessum þjóðsagnaarfi Íslendinga eins og annars staðar í Evrópu. Kirkjunnar menn töldu þjóðsögurnar ókristilegar og siðspillandi. Á átjándu öld voru lög og refsingar hertar við að segja þjóðsögur „so ad Börnenn og þeir Uppvaxande villest ecke þar af“ (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:12). Á níttjándu öld, í miðri rómantísku stefnunni og þjóðernishreyfingunum, breyttist þetta og fóru menn að hafa áhuga á fortíðinni að nýju. Hinir þýsku Grimms bræður voru forkólfar í því að safna og gefa út ævintýri og sagnir (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:12). Þeir gáfu út mikil söfn ævintýra sem voru þýdd á mörg tungumál og eru enn í dag vinsæl lesning

meðal barna sem og fullorðinna. Hver þekkir ekki ævintýri eins og Rauðhettu, Öskubusku og Hans og Grétu?

Á Íslandi varð einnig mikil þjóðernisvakning á miðri nítjándu öld og nutu þjóðsögunar okkar góðs þar af. Þeir Jón Árnason og Magnús Grímsson voru brautryðjendur í söfnun íslenskra þjóðsagna og má þakka þeim að miklu leyti að þær eru enn til í dag. Þeir söfnuðu líka þulum, kvæðum og alls kyns vísum sem voru til í munnlegri geymd víðs vegar um landið (Guðrún Bjartmarsdóttir, 1988:13). Það starf sem þeir Jón og Magnús unnu með söfnun þjóðsagnanna er ómetanlegt fyrir þjóðina því ef þeir hefðu ekki safnað þessum sögum saman þá væru margar þeirra, ef ekki allar, fallnar í gleysku. Við teljum að þessar sögur hafi mikilvægt gildi, bæði vegna skilnings á högum fólks fyrr á tímum og einnig er skemmtanagildi þeirra mikið. Börn jafnt sem fullorðnir hafa gaman af skemmtilegum sögum og erum við svo heppin að eiga gott safn af góðum og skemmtilegum sögum. Sem betur fer hafði eyðilegging þjóðsagnanna á átjándu öld ekki nægileg áhrif þar sem mikið af þeim lifði af og lifa enn þökk sé þeim Jóni og Magnúsi. Fyrir nútímafólk er það mikil blessun að ekki tókst að útrýma þjóðsögunum enda er menning okkar og saga mun ríkari af því að eiga þennan menningararf.

## **Þjóðsögur og börn**

Upphaflega voru þjóðsögur ætlaðar fullorðnum enda oft herfilegir hlutir sem þar gerðust; mannát, nauðganir, dráp af ýmsum toga og hræðilegar refsingar fyrir mismikil brot. Rauðhetta var t.d. fyrst saga með mannáti og kynferðislegum undirtóni, ætluð fullorðnum og sögð af fullorðnum. Eins Þyrnirós, þar var viðfangsefnið nauðgun og mögulegt mannát (Dagný Kristjánsdóttir, 2001:27-28). Seinna meir urðu þjóðsögur og ævintýri að viðvörðunarsögum, þar sem börnum var kennt að eitthvað hræðilegt myndi gerast ef þau væru óhlýðin, forvitin og þrjósk. Barnagælurnar gömlu, t.d. Ókindarkvæðið ógurlega, voru ekki miklar gælur heldur miklu fremur fælur (Dagný Kristjánsdóttir, 2001:32).

Í dag eru þjóðsögur hluti af barnabókmenntum. Foreldrar og starfsfólk leikskóla lesa þjóðsögur fyrir börn, sögur eins og Búkollu, Rauðhettu, Gilitrutt og Þyrnirós. Einnig hafa þjóðsögur haft áhrif á nútímarithöfunda barnabókmennta. Hér á landi má nefna Guðmund Thorsteinsson (1942/1991), einnig þekktur sem Muggur, sem samdi ævintýrið *Sagan af Dimmalimm* árið 1942. Það er ævintýri í gamla stílnum með

prinsessu og prins, vondri norn og álögum sem endar vel og hamingjusamlega. Íslenskir höfundar hafa einnig nýtt sér hetjur og skúrka klassísku ævintýrana í sögum sínum, t.d. má finna Rauðhettu, vonda úlfinn og nátttröllið í *Skilaboðaskjóðunni* eftir Þorvald Þorsteinsson (1986). Íslensk börn hafa því mikla möguleika til þess að njóta ævintýra og sagna í dag og það er gaman að sjá hvernig sögurnar lifa áfram.

Óttinn við hið ókunna, dauðann og valdaleysið sem börnin þekkja vel, er mannkyninu sameiginlegur og börn þurfa að læra að takast á við þann ótta svo hann taki ekki yfir tilfinningalíf þeirra. Barnabókmenntir geta hjálpað börnum og gert þeim kleift að fást við ótta sinn. Um leið er mikilvægt að sögurnar séu ekki svo hræðilegar að börnin hljóti af sálrænan skaða en það ætti að kenna börnum að það er í lagi að verða hræddur (Dagný Kristjánsdóttir, 2005:39). Samkvæmt rannsókn Þórdísar Þórðardóttur meðal barna í tveimur leikskólum vilja flest börn heyra sögur sem „gefa kitl í magann“ og hafa þau gaman af því að tala um hversu ógnvekjandi tröllin eru. Einnig vilja börn að sögur séu fáránlegar, myndnar og að þær endi vel (Þórdís Þórðardóttir og Guðný Guðbjörnsdóttir, 2008:743,747). Við teljum oft of langt gengið þegar verið er að vernda börn fyrir öllu mögulegu. Börn geta haft gott af því að verða hrædd ef það er í öruggum aðstæðum, t.d. þegar foreldrar eða leikskólakennarar lesa fyrir þau ævintýri með úlfum, nornum og vondum stjúpmæðrum. Þá læra þau að takast á við óttann á heilbrigðan hátt og læra einnig að treysta foreldrum sínum og kennurum.

Í *Aðalnámskrá leikskóla* frá 1999 er sérstaklega tekið fram að „lesa [eigi] fyrir barn, segja því sögur og ævintýri og fara með þulur og kvæði“ (Aðalnámskrá, 1999:9). Börn hafa almennt séð mikið ímyndunarafl og þau njóta þess að heyra sögur um tröll, álfa og töfra af ýmsum toga. Í leikskóla ætti því alltaf að gæta þess að hugmyndaflug og ímyndunarafl barnanna fái að njóta sín. Í *Aðalnámskrá* segir líka að „stuðla [eigi að því að] barn njóti margháttáðrar reynslu sem örvar hugmyndaflug þess og sköpunargleði“ (Aðalnámskrá, 1999:10). Þjóðsögur eru veigamikill hluti af menningararfí Íslendinga og því mikilvægt að kynna börnum sögurnar á þeim aldri sem þau hafa mest gaman af þeim og mikið gagn.

Kennarar nota þjóðsögur í meira mæli en áður enda er uppeldisgildi sagnanna töluvert. Stíll þjóðsagnanna er mjög ólíkur hefðbundnum sögum, þar er öðruvísi orðanotkun, sögurnar eru hljómmiklar og oft eru stef, stuðlun og rím í sögunum. Í þjóðsögunum koma fram ýmsar upplýsingar um land og þjóð en oft er sagt frá atvinnuháttum, siðum og venjum, mannfögnum og ferðalögum. Einnig eru örnefni og þekktir staðir stundum nefndir í sögunum sem leiðir til þess að landslagið verður

áhugaverðara í augum barnanna. Að lokum má nefna að sögurnar hafa viss uppeldisleg áhrif, þ.e. í sögunum kemur oft fram hvernig á að bregðast við þeim vandamálum sem upp koma (Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað, 1988:34-35).

Því má ekki gleyma að þrátt fyrir að þjóðsögurnar hafi visst uppeldisgildi þá hafa þær líka mikið skemmtanagildi. Það er ekkert yndislegra en að lesa skemmtilega sögu fyrir börn, börnin gleyma stund og stað og „detta“ inn í söguna. Hvernig lesandi les söguna fyrir börnin skiptir líka máli. Lesandi verður að lifa sig inn í söguna og lesa hana af innlifun.

Sálfræðingar og uppeldisfræðingar hafa mikið rannsakað og skoðað áhrif ævintýra á börn. Barnasálfræðingurinn Bruno Bettelheim taldi að ævintýri væru spennandi fyrir börn, sérstaklega börn sem ættu við sálræna erfiðleika að etja. Ævintýrin örva ímyndunarafli þeirra, hjálpa þeim að gera grein fyrir tilfinningum sínum og að viðurkenna erfiðleika sína, einnig hjálpa ævintýri börnum að finna lausn á þeim vandamálum sem hrjá þau (Bettelheim, 1991:4-5). Í ævintýrum eru persónurnar annað hvort vondar eða góðar, heimskar eða gáfaðar o.s.frv. Þessar andstæður hjálpa börnum að skilja muninn á persónunum, en það er erfiðara fyrir börn að skilja muninn á persónum sem eru líkar fólki í raunveruleikanum þar sem fólk hefur bæði góðar og slæmar hliðar. Börnin samsama sig við hetjuna því þeim finnst hún heillandi og yfirfæra reiði sína, hatur og vondar tilfinningar á tröllin og vonda fólkið (Bettelheim, 1991:9). Börn þurfa oft að búa við ofríki fullorðinna, jafnvel misnotkun og vanrækslu og því er nauðsynlegt fyrir þau að fá útrás fyrir þær tilfinningar sem erfiðar aðstæður valda. Barnið getur á þennan hátt „tekist á við eigin tilfinningar í formi dreka og norna og náð valdi yfir ótta sínum“. Margir barnasálfræðingar hafa tekið í sama streng en aðrir hafa mótmælt þessari sýn. Maria Tatar telur t.d. mikilvægt að útskýra ævintýrin fyrir börnum svo þau skilji út á hvað þau ganga, hvað er verið að segja börnunum um sjálf sig (Dagný Kristjánsdóttir, 2001:32-33).

Á árunum 1999 – 2001 var unnið að þróunarverkefninu *Íslenskar barnabókmenntir og þjóðsögur sem uppspretta heimspekilegrar samræðu meðal leikskólabarna* í leikskólanum Lundarseli á Akureyri. Markmið verkefnisins var að kanna hversu raunhæft það er að vinna með heimspeki með börnum á leikskólaaldri. Notaðar voru íslenskar barnabækur og þjóðsögur til þess að koma af stað umræðum. Í ljós kom að heimspekilegar umræður eiga vel heima meðal leikskólabarna og voru barnabækur og þjóðsögur góður grunnur fyrir þess háttar umræður. Þó verður að vanda valið á sögunum, en að mati leikskólakennara var best að nota stuttar sögur sem hafa að bera

ráðgátur og heimspekilegt glens. Til þess að auðvelda leikskólakennurum starfið voru kennsluleiðbeiningar útbúnar með hjálp barnanna, en kennsluleiðbeiningarnar tóku mið af athugasemdum og vangaveltum þeirra (Aðalbjörg Steinarsdóttir, 2001:77). Dæmi um þjóðsögur sem er að finna í kennsluleiðbeiningunum eru Bakkabræður, Sagan af Gýpu og Gilitrutt (Aðalbjörg Steinarsdóttir, 2001:86).

Sigríður J. Þórisdóttir hefur útbúið sérstakt námsefni sem nefnist *Ótrúleg eru ævintýrin* en þar tekur hún fyrir sex íslensk ævintýri og þrjár vísur. Þar á meðal er ævintýrið um Búkollu. Námsefnið miðast við yngstu nemendur grunnskólans (Sigríður J. Þórisdóttir 1993:7) en margir leikskólar vinna einnig með þetta námsefni. Þar má nefna leikskólana Dvergastein í Reykjavík, Krók í Grindavík, Gefnarborg í Garði og Hjallatún í Reykjanesbæ.

Sigríður leggur áherslu á að unnið sé með *Ótrúleg eru ævintýrin* sem þema eða heild og að kennarar eigi að tengja námsefnið við sem flestar námsgreinar/námssvið. Hún leggur sérstaka áherslu á að tengja námsefnið við skapandi starf (Sigríður J. Þórisdóttir 1993:7). Með námsefninu fylgir kennarabók með upplýsingum um námsefnið og tillögum um viðfangsefni, lítil hefti með sögunum og vísunum, myndaspjöld og hljóðsnælda. Nokkur myndaspjöld fylgja hverri sögu og vísunum og mismunandi listamenn myndskreyta spjöldin. Þetta námsefni passar mjög vel í vinnu með könnunaraðferðinni þar sem tengt er við öll námssviðin og skapandi starf er í forgrunni.

## ***Kenningar um nám barna***

Margir fræðimenn hafa velt fyrir sér námi barna og eru til margar og fjölbreyttar kenningar þar sem þær hugmyndir koma fram. Í námi okkar í leikskólakennarafræðum höfum við lesið um margar þeirra og að okkar mati eru tvær kenningar sem standa upp úr. Það eru fjölgreindarkenning Howards Gardner og kenningar Johns Dewey um nám og reynslu.

### **Fjölgreindarkenning Howards Gardner**

Kenning Howards Gardner um fjölgreindir hefur vakið mjög mikla athygli og þrátt fyrir að hún er ekki hefðbundin námskenning þá teljum við hana mikilvæga fyrir skilning á mikilvægi fjölbreyttra kennsluaðferða. Gardner gagnrýnir hina hefðbundnu sýn á greind fyrir að vera of þröngsýn og fyrir að einblína á útkomuna en ekki ferlið (Gardner, 1985:18). Að hans mati var einungis litið á útkomuna úr greindarprófinu en ekki skoðað hvernig einstaklingurinn komst að niðurstöðunni. Gardner telur að ferlið sé mikilvægt og að greind mannsins samanstandi af nokkrum mismunandi undirgreindum. Með þessari kenningu hefur hann víkkað sýnina á möguleikum og hæfileikum mannsins út fyrir hinn hefðbundna ramma greindarprófa. Gardner telur að greind snúist um hæfni einstaklings til þess að takast á við verkefni eða vandamál og að afraksturinn sé í takt við umhverfið (Armstrong, 2001:13-15).

Hvert barn býr yfir öllum greindum og geta flest börn þróað hverja greind á nokkuð hátt getustig ef þau fá næga örvun, eflingu og leiðsögn við hæfi (Armstrong, 2001:20-21). Gardner telur að hæfileikar barna liggja á mismunandi sviðum og því sé nauðsynlegt að beita fjölbreyttum kennsluaðferðum (Armstrong, 2001:63). Jafnvel þótt Gardner hafi komið fram með ákveðnar greindir þá telur hann um leið að það sé engin ein sönn skilgreining á greind eða listi yfir greindir sem er óbreytanlegur. Hans greindir, sem eru níu, eru því ekki hin eina sanna skipting á greindum heldur listi sem getur breyst. Þessi listi ætti að vera til hliðsjónar og er mun nytsamlegri en hin hefðbundna eina sanna greind (Gardner, 1985:60).

*Málgreind* lýsir hæfileikanum til að hafa áhrif með orðum, bæði munnlega og skriflega. Einstaklingur með góða málgreind hefur hæfileika til að greina smáatriðin í málinu, hvernig orðin eru sögð, hvaða orð eru notuð til að segja ákveðna hluti og hvernig best er að koma orðum frá sér á þann hátt að merkingin sé skýr. Þessir

einstaklingar geta verið ljóðskáld og rithöfundar en einnig venjulegir einstaklingar sem eiga einfaldlega auðvelt með að tjá sig og skilja tungumálið (Gardner, 1985:73-98).

*Tónlistargreind* lýsir hæfileikanum til að skynja, meta, skapa og tjá tónlist. Taktur og tónn eru undirstöðuatriði tónlistar og einstaklingur með háa tónlistargreind á mjög auðvelt með að greina þessi atriði. Oft er auðvelt fyrir þessa einstaklinga að læra á hljóðfæri eða að syngja þar sem skilningur þeirra á uppbyggingu tónlistar er mikill. Gardner telur að öll börn séu fædd með háa tónlistargreind en hún minnki og hverfi jafnvel hjá flestum vegna þess að ekki er hlúð að henni í skóla eins og t.d. málgreind (Gardner, 1985:99-127).

*Rök- og stærðfræðigreind* lýsir hæfileikanum til að nota tölur á árangursríkan hátt og hugsa rökrétt. Gardner hreifst mjög af kenningu Piaget um þroskastig og taldi að rök- og stærðfræðigreindin byrjaði að þroskast hjá mjög ungum börnum. Svo færi það eftir því hvernig hlúð væri að henni hvort hún ykist og yrði sterk hjá einstaklingnum eftir því sem hann eltist (Gardner, 1985:129).

*Rýmisgreind* lýsir hæfileikanum til að skynja hið sjónræna og rúmfræðilega umhverfi. Einstaklingar með háa rýmisgreind eiga auðvelt með að sjá fyrir sér umhverfið, geta auðveldlega lesið kort, teikningar og lýsingar á stöðum og byggingum. Arkitektar eru án efa með háa rýmisgreind en það er þó ekki gefið að einstaklingar með háa rýmisgreind hafi hæfileika til að teikna og skapa á þann hátt (Gardner, 1985:173).

*Líkams- og hreyfigreind* lýsir færni í að nota allan líkamann til að tjá hugmyndir og tilfinningar og leikni til að búa til hluti og nota þá. Þessi greind er ekki sú þekktasta af greindum Gardners og alls ekki sú sem fólk lítur á sem greind, að vera góður í líkamshreyfingum hefur oft ekki verið talið merki um gáfur. Látbragðsleikari er dæmi um einstakling með háa líkams- og hreyfigreind (Gardner, 1985:206).

*Samskiptagreind* lýsir hæfileikanum til að skilja og greina skap og tilfinningar annarra. Einstaklingar með háa samskiptagreind eiga auðvelt með að leysa úr vandamálum og fá fólk til að treysta sér og fylgja sér, þeir eru oft góðir leiðtogar (Gardner, 1985:239).

*Sjálfsþekkingargreind* er náskyld samskiptagreindinni og lýsir hæfninni til að lifa og starfa á grunni þeirrar þekkingar. Einstaklingar með háa sjálfsþekkingargreind hafa skýra sjálfsmynd og þekkja vel sinn eigin styrk og veikleika (Gardner, 1985:239).

*Umhverfisgreind* lýsir hæfni einstaklings í að þekkja og flokka fjölmargar tegundir úr jurta- og dýraríkinu auk næmni fyrir fyrirbærum náttúrunnar. Einstaklingur sem er



uppallinn í þéttbýli þróar einnig með sér hæfni í að greina í sundur dauða hluti, t.d. bíla og bækur (Armstrong, 2001:15).

*Tilvistargreind* er nýjasta greind Gardners en hann hefur þó ekki alveg viðurkennt hana sem fullgilda greind þar sem hún fellur ekki alveg að þeim viðmiðum sem hann hefur sett um greindir. Tilvistargreind er skilgreind sem hæfni til þess að staðsetja sig með hliðsjón af takmörkun alheimsins, til hins óendanlega og hins smæsta. Í þessari greind felst einnig hæfni einstaklings til þess að átta sig á hvað einkennir tilveru mannsins (Armstrong, 2001:139).

Við erum báðar hrifnar af þessari kenningu Gardners og teljum það nokkuð ljóst að ekki er hægt að skilgreina greind sem eitthvað eitt ákveðið fyrirbæri. Fólk er jafn mismunandi og það er margt og hæfileikar þess og hæfni er ólík.

## **Hugmyndir Johns Dewey um nám barna**

John Dewey hefur haft mikil áhrif á hugmyndir manna um nám barna og áhrifa hans gætir mikið í leikskólauppeldi hér á landi. Hann telst til hugsmíðahyggjumanna en hugsmíðahyggjan byggir á kenningum um virkt nám þar sem hver einstaklingur byggir við þekkingu sína á grundvelli eigin þroska og fyrri þekkingar (MacNaughton, 2007:43). Hugsmíðahyggjan hefur haft mikil áhrif á sýn manna á nám barna hér á landi og má sjá áhrif hennar í *Aðalnámskrá leikskóla* frá 1999 þar sem kemur fram að nám barna í leikskóla eigi að vera uppgötvunarnám (Aðalnámskrá, 1999:8).

Samspil manns við umhverfið nefndi Dewey reynslu, en reynsla er ekki ein og sér næg forsenda árangurs. Allt er undir gæðum hennar komið, góð reynsla er ánægjuleg og lifir á frjósaman og skapandi hátt í þeirri reynslu sem kemur síðar, fyrirbæri sem Dewey nefndi samfellda reynslu (Dewey, 2000b:35-38). Dewey taldi að börn öðluðust menntun í gegnum reynslu sína og að kennarar þyrftu að velja börnum verkefni sem tryggðu þeim jákvæða reynslu og þar með gagnlega menntun. Hann taldi að börnin lærðu með því að framkvæma („learning by doing“) og þau þroskuðust í því samfélagi sem þau lifðu í með beinni og virkri þátttöku (Jóhanna Einarsdóttir, 1997:31). Dewey talaði mikið um hlutverk kennarans og mikilvægi þess að þróa rökhugsun barna. Hlutverk kennarans er að skapa umhverfi barnsins þannig að það sé sífellt ögrandi og krefjandi og að barnið hafi „menntandi“ efnivið (Dewey, 2000a:16)

Hugsmíðahyggjan byggir á þeirri grundvallarkennslufræði að nemendur læri með því að byggja við fyrri þekkingu. Hlutverk kennarans er því að styðja við nemandann og

vekja upp spurningar hjá honum. Hann þarf að kanna fyrri þekkingu nemandans og hjálpa honum að þróa sína eigin hugmyndir. Við erum hrifnar af áherslunum hjá Dewey, að börn fái að læra á eigin forsendum og fái að kanna og rannsaka sjálf, að nám þeirra sé virkt og að leikurinn sé námsleið barna. Við teljum líka að hlutverk kennarans sé mjög mikilvægt í að skapa örvandi umhverfi fyrir barnið og sjá til þess að það hafi krefjandi verkefni. Barnið þarf af fá að njóta sín og fá að upplifa af eigin reynslu og virkni í því námi sem það er og það ætti að fá að læra af umhverfi sínu og því sem það tekur sér fyrir hendur hverju sinni.

## ***Könnunaraðferðin***

Könnunaraðferðin er kennsluáferð sem notuð er með elstu börnum leikskólans sem og í yngstu bekkjum grunnskólans. Aðferðin byggir á rannsókn barnanna á viðfangsefni sem er þess virði að læra meira um og hún byggir á þeirri trú að börn læra mest með því að gera sjálf, „learning by doing“ (Helm og Katz, 2001:1).

Að nota könnun sem námsáferð barna er ekki nýtt af nálinni. Allt frá þriðja áratug síðustu aldar hafa kenningar Deweys og framsækna skólans haldið fram mikilvægi áhugahvatar og virkni í námi barna (Katz og Chard, 1990:8). Könnunaraðferðin byggir á virku námi og mikilvægi áhugahvatar í námi barna eins og Dewey leggur áherslu á. Kenning Howards Gardner um fjölgreindir á einnig mikla hliðstæðu í könnunaraðferðinni. Hún setur börnunum ekki fyrirfram ákveðnar skorður heldur fá þau tækifæri til að rannsaka viðfangsefnið frá öllum hliðum og geta notað sínar sterku hliðar, þær greindir sem þau eru sterkust í, og með því öðlast sjálfsöryggi og aukna trú á sjálf sig.

Þegar unnið er með könnunaraðferðina er ekki um að ræða niðurnjörvaða skiptingu eftir námssviðum eða námsefnum. Í leikskóla er unnið eftir námssviðunum sex sem *Aðalnámsskrá* (1999) setur fram og er könnunaraðferðin góð leið til þess að samhæfa öll námssviðin. Katz og Chard (1990:67) segja að könnunaraðferðin sé ekki námskrá heldur námsáferð. Hægt er að vinna að mörgum mismunandi könnunarverkefnum með þessari aðferð og tengja við öll námssviðin í leiðinni.

Í vinnu samkvæmt könnunaraðferðinni er aðal áhersla á ferlið í námi barna, ekki endilega á útkomuna. Því er nauðsynlegt að kennarar séu duglegir að skrá hvað fer fram í ferlinu og hvað börnin eru að gera í námi sínu. Í bók Katz og Chard (1990:67-8) um könnunaraðferðina kemur fram að könnunaraðferðin leggur áherslu á skipulag og að námssvið og/eða námsgreinar séu samþætt í könnuninni, sem sé að námsmarkmiðin séu skýr.

### **Helstu áherslur**

Í könnunaraðferðinni er unnið með ákveðið þema eða viðfangsefni og á að tengja það inn í sem flesta námsþætti leikskólans. Mikil áhersla er lögð á að barnið læri með virkni sinni og að starfið byggist á áhuga barnanna og reynslu. Kennarar eiga ekki að mata börnin með staðhæfingum heldur eiga börnin að leita eftir fróðleik og vinna úr upplýsingum með þeirra hjálp (Katz og Chard, 1990:3). Að okkar mati skiptir miklu

máli að börn fái tækifæri til þess að vera virk í námi sínu og að þau fái að rannsaka viðfangsefni að eigin frumkvæði. Börn eru rannsakendur í eðli sínu og er mikilvægt að þau fái tækifæri til þess að rækta þennan þátt.

Eitt mikilvægasta markmið könnunaraðferðarinnar er að þroska huga barna. Þá er ekki aðeins verið að tala um hæfni og þekkingu heldur einnig um tilfinningalega, siðferðilega og fagurfræðilega þætti. Í leikskóla er mikið unnið með félagslega færni og er könnunaraðferðin góð leið til þess að styrkja hana, t.d. í hópavinnu, samræðum og einnig þegar börnin deila upplýsingum og reynslu og komast að samkomulagi. Félagsleg færni gengur m.a. út á að læra að gefa og þiggja, eiga vini, eiga samskipti við aðra og læra að skilja orsök og afleiðingu (Katz og Chard, 1990;73-74). Gríðarlega miklu máli skiptir að börn kunni félagsleg samskipti, það er undirstaða þess að þau eignist vini og njóti þess að vera í skóla og er því mikilvægt að leikskólar vinni sérstaklega að því að efla félagslega færni barna. Hægt er að vinna með félagslega færni á ótal vegu og að okkar mati er könnunaraðferðin mjög góð aðferð til þess þar sem samvinnan á milli barnanna er mjög mikil.

## **Markmiðin fjögur**

Aðalmarkmið könnunaraðferðarinnar eru fjögur, þekking, færni, námsvenjur og tilfinningar. Þegar könnun er skipulögð er mikilvægt að hafa þessi markmið í huga og skrá hjá sér hvernig þau þróast í ferlinu. Þekking tekur til upplýsinga um viðfangsefnið, hugtaka og hugmynda, tengsla, sambanda og skoðana á viðfangsefninu.

Með færni er átt við almenna færni eins og að tala, skrifa, lesa, telja og mæla; vísindalega og tæknilega færni eins og að nota tölvur og vísindaleg tæki auk athugana; félagslega færni eins og samvinnu, samræður, rökræður, hópavinnu og samningaumræður; og að lokum persónulega samskiptafærni eins og frumkvæði, sjálfstæði og að skiptast á.

Námsvenjur taka til þess hvernig börnin læra og hvað þeim finnst um nám, eru þau vön að íhuga hlutina, spá fyrir, útskýra, finna eitthvað út sjálf; eru þau ákveðin, opin, hugsandi; finnst þeim betra að vinna ein eða í hópi; vilja þau taka sér tíma eða flýta sér að hlutunum; eru þau virk eða óvirk í sínu námi og hverjar eru veiku og sterku hliðar þeirra, hvernig er hægt að ýta undir góðar námsvenjur og draga úr þeim slæmu.

Með tilfinningum er átt við hvernig börnin takast á við ýmsa þætti í námi sínu og hvernig kennari getur aðstoðað þau við að bæta sig. Gera þau raunhæfar væntingar til

sín; hvernig höndla þau velgengni og þegar eitthvað misheppnast; hvernig höndla þau pirring og vonbrigði; sýna þau viðeigandi tilfinningar og sækjast þau eftir aðstoð þegar þau þurfa á henni að halda; hvernig getur kennari hjálpað börnum að takast á við persónuleg vandamál (Project Approach, e.d.).

## **Stigin þrjú**

Könnunaraðferðin byggir á þremur stigum. Hvert stig hefur sitt hlutverk og er unnið með hvert stig þar til kennara og börnum finnst tími til kominn að fara á það næsta.

Á fyrsta stigi er þekking barnanna á viðfangsefninu könnuð og þekkingarvefur þeirra og rannsóknarspurningar útbúnar. Þegar þetta upphaf er komið hefst undirbúningsvinnan. Kennari ræðir um efnið við börnin og skoða þau bækur sem tengist því. Börnin fá útrás fyrir þekkingu sína með því að teikna, mála og leika í þykjustuleikjum. Börnin öðlast meiri skilning á viðfangsefninu með því að deila reynslu sinni með hinum börnunum og sýna þeim hvað þau hafa búið til. Foreldrar fá upplýsingablað um verkefnið og ef þeir eiga eða vita um eitthvað sem tengist viðfangsefninu þá er þeim velkomið að koma og deila því með börnunum. Í gegnum allt fyrsta stigið koma upp ýmsar spurningar um viðfangsefnið. Þær eru allar settar í hugmyndavefinn og börnin rannsaka þær síðar (Helm og Katz, 2001:20-23).

Á öðru stigi fer hin eiginlega könnun eða rannsókn fram. Börnin rannsaka viðfangsefnið og leita svara við spurningum sínum. Farið er í vettvangsferðir og sérfræðingar fengnir í heimsókn. Í þessu ferli koma oft upp fleiri spurningar sem börnin hafa áhuga á að rannsaka frekar. Á þessu stigi gera börnin ýmislegt í sambandi við viðfangsefni sitt, þau skoða til dæmis bækur, teikna og safna gögnum. Allt sem börnin sanka að sér og gera um viðfangsefnið er safnað saman á einn stað þar sem allir geta skoðað það sem þau hafa gert. Viðfangsefnið er rannsakað ofan í kjölinn frá öllum mögulegum hliðum þangað til börnin ákveða sjálf að þau séu búin (Helm og Katz, 2001:27-50).

Á þriðja stiginu klára börnin verkefnið, þau meta hvernig það gekk, hvað þau hafa lært og ákveða hvernig þau vilja ljúka því. Þetta er lokastig vinnuferlisins þar sem börnin vinna úr þeirri þekkingu sem þau hafa öðlast á viðfangsefninu. Endapunkturinn er að sýna öðrum, t.d. foreldrum og skólafélögum, hvað þau hafa verið að gera og er það oft gert með sýningu. Vinnan er endurskoðuð og metin og að lokum eru einstök verk

valin til þess að setja á sýninguna. Börnin öðlast tækifæri til þess að nýta sér nýja þekkingu í myndlist, þykjustuleik, sögu- og ljóðagerð (Helm og Katz, 2001:51-66).

### **Vinna samkvæmt könnunaraðferðinni**

Þegar unnið er með könnunaraðferðina öðlast börn aukna þekkingu og færni á mismunandi sviðum. Markmiðið er að mennta börnin á þeirra forsendum og að þau læri að finna lausn vandamála og að leysa þau sjálf. Lögð er áhersla á að börnin fái tækifæri til þess að sýna frumkvæði í þekkingarleit sinni ásamt því að þau fái tækifæri til þess að nýta fyrri reynslu sína. Í leit sinni að þekkingu efla börnin sköpunarhæfileika sína um leið og þau rannsaka viðfangsefnið ofan í kjölinn. Til þess að börnin öðlist skilning og hafi gagn af viðfangsefninu verður áhugi þeirra og forvitni að vera fyrir hendi. Könnunaraðferðin felst í rauninni í því að efla það sem barnið hefur nú þegar. Það er að segja forvitni, hugmyndaflug og áhugi á að leita að svörum. Börn eru í eðli sínu rannsakendur og með könnunaraðferðinni gefst eiginleikum þeirra kostur á að njóta sín.

Þegar viðfangsefni er tekið fyrir er lögð mikil áhersla á að börnin virkji ímyndunaraflið. Ímyndunaraflið er mjög mikilvægt, t.d. þegar við tökumst á við ýmis vandamál þá þurfum við að geta ímyndað okkur framhaldið við lausn vandamálsins. Þar af leiðandi er ímyndun oft aðalatriðið hjá þeim sem vinna með könnunaraðferðina. Ef við tökum tré sem dæmi, þá skiptir ekki máli að börnin þekki tegundir trjáa heldur eiga þau seinna í lífinu að öðlast hæfileika til þess að hlusta á tré eða ímynda sér að þau sitji á trjátoppnum og sjái heiminn (Júlíana Hilmarsdóttir og Gunnvör Kolbeinsdóttir, 1996:47).

Hlutverk kennarans er að skipuleggja og leiða verkefnið áfram á forsendum barnanna. Hann þarf að vera vakandi fyrir spurningum, ræða þær hugmyndir sem koma upp og setja fram tilgátur um það sem verið er að athuga. Kennarinn þarf sem sagt að leiða verkefnið, hvetja börnin áfram, styðja þau og fá þau til þess að nýta þá þekkingu sem þau búa yfir (Katz og Chard, 1990:80-81). Að vinna samkvæmt könnunaraðferðinni er mjög krefjandi fyrir kennarann og það er margt sem þarf að huga að. En kostirnir eru mun fleiri en gallarnir og öll sú vinna sem leggja þarf í verkefnið borgar sig því það er augljóst að virkni og áhugi barnanna skilar sér í betri námsárangri og áhugasamari börnum sem njóta þess að læra, rannsaka og hugsa.

Við höfum báðar unnið með könnunaraðferðina í vettvangsnámi í leikskólakennaranáminu. Það kom okkur á óvart hversu auðvelt það var að vinna með

þessa aðferð. Við höfum oft áður skipulagt hópstarf eftir okkar eigin höfði í vinnu í leikskólum, en í þessu ferli þurftum við að skipuleggja hópstarfið eftir áhuga barnanna. Það var mjög áhugavert og lærdómsríkt að vinna hópstarfið á þessum forsendum og kom okkur mjög mikið á óvart hversu einfalt og skemmtilegt það var því aðferðin virðist vera mun flóknari en hún er í raun. Helsta vandamálið er að læra að vinna „undir stjórn“ barnanna.

## ***Námssvið leikskóla***

Samkvæmt lögum um leikskóla frá 1994 er leikskólinn skilgreindur sem fyrsta skólastigið og vinnur hann eftir *Aðalnámskrá leikskóla* frá 1999. *Aðalnámskráin* er „stefnumótandi leiðarvísir um uppeldisstörf í leikskólum...“ (Aðalnámskrá, 1999:5). Í *Aðalnámskrá* má finna sex námssvið leikskóla sem skarast öll innbyrðis og tengja saman allt faglegt starf leikskólanna.

Lögð er áhersla á mikilvægi leiks og skapandi starfs barna í *Aðalnámskránni*. Starfið er þroskamiðað en ekki fagmiðað og er ekki um beina kennslu að ræða í leikskóla. Áherslan er á „leik barna sem náms- og þroskaleið, uppgötvunarnám“ (Aðalnámskrá, 1999:8). Leikskólar verða að skipuleggja starf sitt þannig að unnið sé eftir námssviðunum sex og leikur og uppgötvunarnám barnanna þarf að vera haft að leiðarljósi. Könnunaraðferðin er tilvalin til þess þar sem auðvelt er að koma öllum námssviðunum við innan þeirrar rannsóknar sem börnin vinna að á þann hátt að börnin upplifi það sem leik.

## **Hreyfing**

Hreyfing er okkur öllum nauðsynleg og mikilvæg fyrir heilsu okkar, hún stuðlar að andlegu og líkamlegu heilbrigði. Í leikskóla ber því að leggja áherslu á hreyfingu barna og hreyfiuppeldi. Einnig er hún skemmtileg og lærdómsrík. Þegar við fylgjumst með börnum sjáum við að þau eru sífellt á hreyfingu, það er börnum eðlilegt að hreyfa sig. Í leikskólanum gefst góður tími fyrir ýmsa hreyfileiki bæði úti og inni. Útivera er mikilvægur hluti leikskólanáms þar sem börnin læra um veðráttuna, náttúruna og umhverfið, en einnig er nóg pláss úti fyrir fjöruga leiki, hlaup og köll.

Margir hreyfileikir þjálfarar hjálfa ýmis atriði, svo sem athygli, jafnvægi og samhæfingu hreyfinga. Í gegnum leikina læra börnin einnig að velja, hafna og þora. Hver leikur fyrir sig hefur eitthvað markmið og með honum er verið að þjálfarar og æfa ýmis atriði (Aðalnámskrá, 1999:19).

## **Málrækt**

Tungumálið er aðal boðskiptaleið mannsins og því er málrækt mikilvæg. Málörvun með daglegum samtölum, lestri og með því að kenna vísur og þulur er góð leið til að auka orðaforða barna. Ekki má gleyma að hlusta á börnin því hluti af samskiptum er að geta tjáð sig. Í daglegum samskiptum er líka hægt að auka skilning barna á hugtökum



tengdum daglegum venjum. Með bókum og lestrarhvetjandi umhverfi er lagður grunnur að lestrarnámi barna. Málörvun á að flétta inn í sem flesta þætti leikskólastarfsins.

Leiðir til málörvunar eru til dæmis að lesa bækur fyrir börnin, segja þeim sögur og kenna þeim bæði kvæði og vísur. Við eigum að vera dugleg í samskiptum við börnin og tala við þau, vera virkir hlustendur og spyrja þau opinna spurninga. Við eigum að hvetja þau til þess að spyrja, segja frá og hlusta. Markviss málörvun á sér stað allsstaðar í leikskólanum, í fataherberginu, útiveru, á salerninu, samverustund og við matarborðið, svo eitthvað sé nefnt. Í samverustund er kjörið tækifæri að æfa frásagnarlist og leyfa börnunum að segja sögur, brandara, syngja eða segja frá því sem þeim liggur á hjarta (Aðalnámskrá, 1999:20).

## **Myndsköpun**

Ein leið tjáningar er í gegnum myndsköpun. Börn hafa ríka þörf fyrir að tjá sig með myndsköpun og leikskóla ber að sjá barni fyrir fjölbreyttum efnivið til myndsköpunar. Áherslan á að vera á sköpunarferlið fremur en afurðina og því ber að ýta undir sjálfstæða myndsköpun en forðast að láta öll börn vinna eins.

Í myndsköpun gefst börnum tækifæri til að rannsaka ýmis efni, eðli þeirra og eiginleika. Börn æfa fínreyfingar og samhæfingu handa og augna. Með myndsköpun eflum við hugarflug, við skiptumst á skoðunum og hugmyndum, þroskum einbeitingu og hún gefur okkur kost á úrvinnslu. Í sköpunarstarfinu þroskar barnið með sér einbeitingu, æfist stig af stigi við að leysa æ flóknari verkefni. Það lærir að miðla hugmyndum sínum og tilfinningum til annarra með myndum og ýmis konar táknum (Aðalnámskrá, 1999:22-23).

## **Tónlist**

Tónlistaruppeldi í leikskóla skiptist í söng, hlustun, hreyfingu og leiki með hljóðgjafa. Börn syngja og raula oft í leikjum sínum og þennan sjálfsprottna söng þarf að örva. Velja þarf fjölbreytt lög og texta sem vekja áhuga barnanna. Hvetja á börn til að hreyfa sig við tónlist og einnig eiga hljóðfæri að vera aðgengileg svo börnin geti leikið sér með ólíka hljóðgjafa. Hljóðgjafar geta verið margvíslegir aðrir en hefðbundin hljóðfæri. Hlustun er einn þáttur tónlistaruppeldis og hluti af þeirri hlustun er að hlusta á hljóð í umhverfinu eins og fuglahljóð, hljóð frá umferðinni, hljóðið í vindinum og jafnvel fótatak. Markviss hlustun hjálpar barni að skilja tónverk og greina hugblæ þess.

Í daglegu starfi í leikskólum er tónlist stór þáttur og í gegnum sönginn læra börnin að nota röddina og í mörgum lögum eru hreyfingar sem börnin eiga að túlka um leið og þau syngja. Einnig er gaman að fara í göngutúr um nánasta umhverfi og leyfa börnunum að heyra hljóðin sem eru úti í náttúrunni, s.s. fuglasöng, lækjarnið og vindinn sem hvín í trjánum (Aðalnámskrá, 1999:24-25).

## **Náttúra og umhverfi**

Í leikskóla ber að fræða börn um náttúruna, umhverfið og verndun þess. Þetta má gera með því að fara í vettvangsferðir um nánasta umhverfi leikskólans, með því að ræða við börnin um dýr og plöntur og með því að vekja athygli þeirra á árstíðunum. Vísindahorn með einföldum tækjum, eins og stækkunargleri, má setja upp í leikskólanum þar sem börnin geta sjálf gert tilraunir.

Náttúran og umhverfið er óendanleg uppspretta upplifana, skynjana og hugmynda og samkvæmt *Aðalnámskrá leikskóla* ber leikskólakennurum að fara í náttúruskoðunarferðir með börnunum og fræða þau um umhverfið, dýr, plöntur, árstíðirnar, veðurfar og fleira. Náttúruöflin eru hluti af tilveru hvers og eins okkar, við erum öll fædd undir sömu sól og veðurfar hefur áhrif á daglegt líf okkar allra. Við sýnum nánasta umhverfi okkar áhuga, veltum fyrir okkur gróðurfari og dýralífi og eigum okkur uppáhalds dýr og plöntur (Aðalnámskrá, 1999:26).

## **Menning og samfélag**

Oft eru fyrstu kynni barna af samfélaginu utan heimilisins í leikskólanum. Leikskólastarf mótast af því samfélagi sem er í nánasta umhverfi leikskólans. Börn fá snemma áhuga á umhverfi sínu og þennan áhuga ber að efla og víkka sjóndeildarhring þeirra með skoðunarferðum í nágrenni leikskólans. Í íslensku þjóðlífi eru ýmsar hátíðir og hefðir sem börn kynnast á heimilum sínum en einnig á ýmsan hátt í leikskólum. Þennan menningararf þarf leikskólinn að styðja við og börn að læra að virða. Styrkir það þjóðarvitund þeirra. Einnig er mikilvægt að gera börnum grein fyrir því að allir eru jafnir og eiga skilið virðingu hvaðan sem þeir koma, hverju sem þeir trúu, hvaða tungumál sem þeir tala eða hvort þeir eru fatlaðir eða ekki. Tölvur eru orðin stór hluti af menningu okkar í dag og eru mjög ung börn farin að vera tölvufær. Tölvur eiga að vera á leikskólum og börnin eiga að hafa aðgang að þeim (Aðalnámskrá, 1999:27-29).

## ***Búkolla***

Búkolla er mjög vinsæl meðal barna á leikskólaaldri. Hún flokkast sem ævintýri og fylgir frásagnarstíl þeirra. Í byrjun gerist sá slæmi atburður að Búkolla hverfur og er karlsson sendur til að leita að henni og koma með hana aftur heim. Hann finnur hana en lendir þá í ógöngum, tvær skessur elta hann uppi og lesandinn getur rétt ímyndað



sér hvað þær myndu gera við hann ef þær næðu honum. Karlsson nær þó að leysa vandann með hjálp töfranna hennar Búkollu og í lokin verða skessurnar illa úti en karlsson og Búkolla komast aftur heim og allt endar vel.

Eins og langflestir, ef ekki allir, vita þá er ævintýrið um Búkollu tröllasaga. Í íslenskum þjóðsögum eru tröll mjög lík persónum úr norrænum goðasögum. Yfirleitt eru tröllin stærri og sterkari en mannfólkið, einnig eru þau yfirleitt heimsk, taumlaus, gráðug og grim. Ef einhver gerir eitthvað sem þeim er á móti skapi reiðast tröllin heiftarlega og reyna að hefna sín. Sum tröll eru þó góð, þau gera góðverk og hjálpa jafnvel mönnum að fyrra bragði. Tröllin búa uppi í fjöllum og borða þau ýmiskonar dýr og fisk. Sum tröll eru alltaf á ferðinni um nætur því þau verða að steini ef sólin skín á þau, kallast þau því nátttröll (Haukur Halldórsson, 1982:7). Íslensku tröllin eru náttúruvættir og eru þau ávallt tengd við berg, hrikalega hamra, gljúfur og fjöll. Íslenskt landslag er oft mjög stórskorið og má oft greina andlit í hömrum, dranga sem líkjast tröllum o.s.frv. Út frá landslaginu hafa því margar sögur um tröll sprottið upp (Einar Ól. Sveinsson, 1940:150). Í rannsókn Þórdísar Þórðardóttur kemur í ljós að flest börn tengja þjóðsagnartröllin við íslenska náttúru og að þeirra sögn hafa flest þeirra séð tröllamyndir í fjöllum á ferð sinni um landið. Einnig virðist sem þjóðsögur efli skilning barna á uppruna íslensks þjóðlífs. Börn af erlendum uppruna tjáðu sig yfirleitt ekki mikið þegar þjóðsögur báru á góma (Þórdís Þórðardóttir og Guðný Guðbjörnsdóttir, 2008:741,748).

Að öllum líkindum er Búkolla mjög gömul saga, en þær sögur sem hafa fastmótað orðalag eins og Búkolla, eru yfirleitt mjög gamlar. Í sögunni um Búkollu er inn á milli ákveðnar endurtekningar, t.d. „legg ég á og mæli um“ og gefur það vísbendingu um að

sagan sé mjög gömul (Einar Ól. Sveinsson, 1940:226). Búkolla er eitt þeirra ævintýra sem hafa tekið á sig íslenskan blæ, það má meðal annars sjá af föstu orðalagi, vegna þess að sagan er kotasaga sem lýsir frumstæðu lífi og vegna þess að sagan hefur engan rómantískan blæ yfir sér. Skessurnar í sögunni eru ljótar og heimskar og eru líkar þjóðtrúartröllum en ekki ævintýratröllum. Að mati Einars Ól. Sveinssonar er Búkolla meðal elstu ævintýrasagna okkar Íslendinga (Einar Ól. Sveinsson, 1940:228).

Í þjóðsögum Jóns Árnasonar eru fjórar gerðir af Búkollusögum. Í fyrstu útgáfunni voru þær þó aðeins tvær, annars vegar Búkolla og strákurinn og hins vegar Búkolla og stelpa. Búkolla og strákurinn er mun einfaldari saga og því líklegri til að ná meiri vinsældum en hin sagan. Búkollusögurnar finnast víðar en á Íslandi en kjarna hennar má finna í japanskri hetjusögu frá því um 700 (Baldur Hafstað, 2002:30).

## **Námssvið leikskóla tengd viðfangsefninu**

Hreyfing: Förun í vettvangsferðir sem þýðir gönguferð fyrir börnin, hlustum á tónlist og dönsu og leikum okkur. Fínhreyfingar æfðar í listasmiðju þegar börnin skapa útfra þjóðsögunni. Hægt er að búa til Búkollu-hreyfileiki, t.d. tveir eru tröllskessurnar og hinir Búkolla og strákurinn

Málrækt: Samtöl um verkefnið, spurningar samdar, þekking barnanna á Búkollu og þjóðsögum sett upp sem þekkingarvefur, orð barnanna verða að ritmáli. Hugtök um þjóðsögur, mannlíf til forna og gamalt mál, aðrar þjóðsögur lesnar fyrir börnin. Orðaforði eykst með rannsókn á viðfangsefninu, tjáning og samskipti barnanna innbyrðis, við leikskólakennara og sérfræðinga um Búkollu og allt sem viðkemur viðfangsefninu.

Myndsköpun: Vinna í listasmiðju þegar við málum, litum, teiknum, klippum og allt það sem við gerum þegar við búum til hluti tengda þjóðsögum.

Tónlist: Nota lög sem eru til um Búkollu, t.d. Búkollu-lagið hans Ladda, einnig eru til nokkur lög og þulur um tröll. Börnin geta sjálf búið til texta um Búkollu við lög sem þau þekkja og kennarar geta spilað á hljóðfæri, sungið og dansað. Hægt er að rannsaka hvaða hljóðfæri væri hægt að nota fyrir persónurnar í Búkollu, t.d. hvaða hljóðfæri væri karlsson og hvaða hljóðfæri væri stóra tröllskessan?

Náttúra og umhverfi: Fara í vettvangsferðir í hvaða veðri sem er, börnin verða að klæða sig eftir veðri og fá aðstoð við að skoða hvernig veðrið er og hvernig er best að klæða sig. Rannsakað hvort Búkolla hafi getað átt heima í nágrenni leikskólans, hvar

gæti fjallið sem tröllskessurnar festust í verið? Í hvaða húsi gæti karlsson hafa átt heima? Eru einhver kennileiti í nágrenninu sem heita eftir aðalsöguhetjunum?

Menning og samfélag: Tenging viðfangsefnisins við nágrennið og það samfélag sem börnin búa í. Er hægt að fara að skoða alvöru kýr? Eru aðrar þjóðsögur sem tengjast beint samfélaginu?

## **Markmið könnunaraðferðar tengd viðfangsefninu**

Þekking: Auka þekkingu á viðfangsefninu sjálfu sem og á þeim aðferðum sem við notum til að læra um viðfangsefnið, til dæmis í málörvun, myndlist, tónlist, leikjum og ýmsu fleiru. Mikilvægt er að fá hugmyndir frá börnunum um hvernig þau vilja vinna með Búkollu. Einnig er hægt að auka hjá þeim þekkingu á umhverfinu og samfélaginu sem þau búa í. Getur verið að þjóðsagan um Búkollu hafi gerst hér? Einnig er hægt að finna aðrar þjóðsögur og auka þannig orðaforða barnanna og vinna með menningu og samfélag. Hægt er að vinna með kýr almennt og jafnvel skoða mjólkurbú og/eða skoða kýr í Húsdýragarðinum eða fara í sveitaferð. Hafa aðrar þjóðsögur einhver dýr sem aðalsöguhetjur?

Færni: Auka færni í tjáningu, samskiptum og samvinnu. Börnin fá tækifæri til að skapa í gegnum tónlist, myndsköpun og leiki. Þau geta leikið leikrit um Búkollu, búið til búninga og sviðsmynd, samið lög og sögur út frá þjóðsögunum og nýtt sér allan þann efnivið sem býr í íslenskum þjóðsögum og ævintýrum til að auðga hlutverka- og ímyndunarleiki.

Námsvenjur: Börnin læra að gefast ekki upp þótt á móti blási, að finna svörin sjálf, að kanna hluti. Sum börn eiga erfitt með að fá svörin ekki strax frá leikskólakennaranum og þurfa því æfingu í að gefast ekki upp þótt þeim finnist þetta erfitt. Börnin æfast í að rannsaka sjálf og koma með spurningar og leita svara, gagnrýnin hugsun þeirra eykst.

Tilfinningar: Sum börn vita meira um þjóðsögur en önnur og fá þá tækifæri til að segja frá og kenna hinum, börnin verða að koma sér saman um hvað þau vilja gera í rannsókn sinni, hvaða rannsóknarspurningar við höfum til hliðsjónar og hvernig við höfum sýninguna í lokin. Samvinna er því stór hluti af allri rannsóknarvinnunni. Einnig er sagan um Búkollu tilvalin til þess að vinna með óttann, hvað eru börn hrædd við og hvernig geta þau unnið á óttanum? Mikilvægt er að börn viti að allir eru hræddir við eitthvað, það er eðlilegt að vera hræddur og er það ekkert til að skammast sín fyrir.

## ***Hugmyndabanki***

Hugmyndabankann vinnum við út frá ævintýrinu um Búkollu en auðvelt er að yfirfæra flestar ef ekki allar hugmyndirnar á aðrar sögur. Hægt er að finna ýmsar hugmyndir fyrir starfið með börnunum þega unnið er með söguna um Búkollu. Mikilvægt er þó að gleyma ekki aðalatriðinu í könnunaraðferðinni, að börnin sjálf komi með hugmyndir og ákveði sjálf hvað þau vilja rannsaka betur og hvað þau vilja gera. Sem starfsmenn í leikskóla í mörg ár vitum við að undirbúningur og efniviður sem er við hendina gerir starfsfólk öruggara í starfi. Vel er hægt að hafa tilbúinn hugmyndabanka sem bæði börn og starfsfólk geta leitað í. Við teljum það því góða hugmynd að útbúa hugmyndabanka sem starfsfólk getur leitað í og fundið leiðbeiningar um hvernig hægt er að vinna með hugmyndir barnanna.

Eins og áður hefur komið fram hafa börn hæfileika í hverri greind, en þó mismikla. Gardner leggur mikla áherslu á að hvert barn er einstakt og mikilvægi þess að koma til móts við þarfir hvers barns svo það fái sem best notið sín (Armstrong, 2001:13-14). Við teljum því mikilvægt að starf leikskólans sé fjölbreytt þannig að unnið sé með allar greindirnar og þær þannig styrktar.

Dewey lagði mikla áherslu á reynslu barna, að börn læri í gegnum reynslu sína. Að hans mati er mikilvægt að börn fái fjölbreytta og samfellda reynslu. Gæði hvernar reynslu er mismunandi og er mikilvægt að kennarar séu meðvitaðir um hvers konar reynslu þeir bjóða börnum upp á (Dewey, 2000b:35-38). Að okkar mati öðlast börn góða og samfellda reynslu með því að kafa djúpt ofan í Búkollu og vinna með hana á fjölbreyttan hátt.

Ef við drögum kenningar þeirra Gardners og Deweys saman í stuttu máli má segja að börn hafa mismunandi hæfileika, þar af leiðandi er mikilvægt að starfið með börnunum sé fjölbreytt. Börn læra mest þegar þau fá tækifæri til þess að kanna á eigin spýtur en þá öðlast þau reynslu sem þau nýta í áframhaldandi námi.

Þetta passar einstaklega vel við könnunaraðferðina en hún snýst fyrst og fremst um að börn fái tækifæri til þess að rannsaka viðfangsefni að eigin frumkvæði. Viðfangsefnið er valið með tilliti til áhuga barnanna og stjórna börnin sjálf rannsóknarferlinu (Katz og Chard, 1990:3). Við teljum að með því að tengja aðferðir könnunaraðferðarinnar við þjóðsögur aukum við áhuga barnanna á þjóðsögum því þau ráða ferðinni í könnuninni og geta sjálf ákveðið hvað er áhugavert að skoða betur og hvað ekki. Hlutverk kennarans er að kveikja áhuga á þjóðsögum í upphafi en fylgja svo

börnunum eftir og leyfa þeim að ráða för. Með þessu er nám barnanna á þeirra forsendum og það hvernig kennari nær að fylgja þeim eftir, spyrja opinna spurninga sem vekja aðrar spurningar hjá börnunum, er undirstaða þess að könnunin verði gagnleg, áhugaverð og skemmtileg.

Eftirfarandi hugmyndir um vinnu með börnunum um Búkollu og Þjóðsögur eru flokkaðar niður eftir námssviðum leikskóla og greindum samkvæmt kenningum Howards Gardner. Allar hugmyndirnar tengjast námssviðunum málrækt og menning og samfélag, þar af leiðandi sleppum við þeim námssviðum og flokkum því einungis eftir tónlist, myndsköpun, hreyfingu og náttúru og umhverfi. Aftast eru nokkrar leikjahugmyndir úr öðrum Þjóðsögum.

### **Að vekja áhuga**

Þegar vinna á með Þjóðsögur í leikskóla er mikilvægt að byrja á því að vekja áhuga hjá börnunum. Ein aðferð til að kveikja áhugann er að lesa fyrir börnin bækur um tröll en þær eru margar góðar til í flestum leikskólum. Tröll eru alltaf mjög vinsæl hjá börnum á leikskólaaldri og því tilvalið að nota þann áhuga til að kynna fyrir þeim Þjóðsögurnar. Hér er stuttur listi yfir nokkrar bækur sem eru vinsælar hjá börnum og fjalla öll um tröll.

- *Ástarsaga úr fjöllumum* eftir Guðrúnu Helgadóttur.
- *Hundrað ára afmælið* eftir Þráinn Bertelsson.
- *Allt um tröll* eftir Brian Pilkington
- *Hlunkur* eftir Brian Pilkington
- *Dynkur* eftir Brian Pilkington
- *Tryggðatröll* eftir Steinar Berg.

Þegar búið er að lesa þessar bækur er hægt að kynna fyrir börnunum Búkollu eða aðrar Þjóðsögur með tröllum og halda þannig áfram með tröllabemað inn í gömlu Þjóðsögurnar.

- Búkolla
- Gilitrutt
- Kerling vill hafa nokkuð fyrir snúð sinn

Hægt er að kveikja áhuga barnanna á tröllum á margvísan hátt, til dæmis með því að hengja upp myndir af tröllum á deild barnanna, syngja lög um tröll og finna ýmiskonar leikefni sem tengjast tröllum, t.d. spil, púsluspil og tröllabúninga.

## Umræður

Til þess að auka orðaforða barna er nauðsynlegt að lesa sögur og ævintýri fyrir börn, kenna þeim þulur og kvæði og hvetja þau til þess að segja frá, láta í ljós skoðun sína og tala við aðra. Orðaforði barna eykst við lestur sagna og ævintýra þar sem ritmálið er að öllum jafnaði mun ítarlegra en talmálið ásamt því að orðaforðinn er fjölbreyttari (Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir, 2000:23-24). Umræður um efni og persónur þjóðsagna auka málskilning barna, hjálpa þeim að móta hugsanir sínar og einnig læra börn þær reglur sem gilda í samræðum á milli fólks (Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir, 2006:22).

**Greindir:** Málgreind, samskiptagreind, rök- og stærðfræðigreind, sjálfsþekkingargreind.

Þegar kennari les Búkollu og aðrar sögur fyrir börn er mikilvægt að hann útskýri orð og orðasambönd sem börnin skilja ekki, t.d. að vitja um, stygg í skapi, stórstíg, bál og móða.

Einnig er skemmtilegt að skoða með börnunum ýmiskonar orðasambönd sem tengjast tröllum:

- Tröll að vexti: Mjög stór.
- Að glápa á eitthvað eins og tröll á heiðríkju: Stara eða einblína á eitthvað.
- Eitthvað er týnt og tröllum gefið: Eitthvað er gersamlega glatað.
- Tryggur sem tröll: Mjög trúur.
- Tröll er fyrir dyrum: Hætta vofir yfir.
- Sleppa úr tröllahöndum: Sleppa úr miklum háska eða þrengingum.
- Að ginna einhvern eins og þurs: Að blekkja einhvern algjörlega.

Hér koma umræðupunktur sem hægt er að nota í umræðuhópum með börnum þegar búið er að lesa fyrir þau ævintýrið um Búkollu:

- Af hverju stálu skessurnar Búkollu?
- Af hverju þóttu karli og kerlingu ekki vænt um karlsson?
- Hvernig gat Búkolla galdrað úr hárunum úr halanum?
- Hvar gæti þessi saga hafa gerst?
- Geta dýr talað við önnur dýr?
- Geta dýr talað við fólk?



- Þekkið þið önnur orð yfir skessur (tröll, þurs, risi, jötunn)?
- Eru skessur til í alvörunni?
- Hvernig líta skessur út?
- Hver er munurinn á skessum og mannfólki?
- Eru allar skessur vondar?
- Hvernig eru góðar/vondar skessur?
- Eruð þið hrædd við skessur?
- Hvernig líður manni þegar maður er hræddur?
- Er eitthvað hægt að gera til þess að losna við hræðsluna?
- Var karlssonur hræddur við skessurnar í sögunni?
- Voru skessurnar hræddar?
- Var Búkolla hrædd?
- Tröllasögur eru tilvaldar til þess að ræða ýmis hugtök, t.d. stór/lítill, mjór/feitur, léttur/þungur.

## **Hreyfing**

Dagleg hreyfing er börnum mjög mikilvæg þar sem hún stuðlar að eðlilegum vexti, þroska og vellíðan. Samkvæmt ráðleggingum Lýðheilsustöðvar ættu börn og unglingar að hreyfa sig í minnst 60 mínútur á hverjum degi og æskilegt er að hreyfingin sé fjölbreytt og skemmtileg (Gígja Gunnarsdóttir, 2008:7). *Aðalnámskrá leikskóla* leggur mikla áherslu á hreyfingu og útivist barna og þar er sérstaklega lagt til að hreyfileikir séu markviss hluti af námi barna í leikskóla (*Aðalnámskrá*, 1999:19).

## **Þrautakóngur**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Efni:** Hattur og tónlist (helst án söngs).

**Leiklýsing:** Unnið er með ævintýrið um Búkollu. Einn nemandi fær hatt á höfuðið og er kóngur, hinir nemendurnir standa í röð fyrir aftan hann. Þegar tónlistin byrjar fer kóngurinn af stað. Hann kemur með hljóð og hreyfingar úr sögunni og lætur nemendur herma eftir sér. Dæmi: Allir baula eins og Búkolla, allir taka nesti og nýja skó og labba af stað, allir labba eins og Búkolla.

## **Baulaðu nú, Búkolla mín**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Efni:** Klútur til að binda fyrir augun.

**Leiklýsing:** Áður en farið er í þennan leik er best að lesa þjóðsöguna um Búkollu fyrir börnin. Tvö börn eru valin úr hópnun, karlsonur/strákurinn og Búkolla. Dæmi um leik: Börnin: Sitja í hring.

Karlsson: Stendur í miðju með bundið fyrir augun.

Búkolla: Læðist burt og kemur sér fyrir einhvers staðar í stofunni.

Karlsson: Kallar „Baulaðu nú, Búkolla mín“.

Búkolla: Baular.

Karlsson: Bendir í þá átt sem hann álitur hljóðið koma úr og segir hvort Búkolla liggur á gólfinu eða stendur uppi á stól. Hann á að staðsetja Búkollu nákvæmlega.

Kennarinn: Hjálpar til ef með þarf og er dómari í leiknum.

Búkolla verður næst karlssonur. Kennari velur aðra Búkollu.

(Helga Friðfinnsdóttir, Sigrún Löve og Þorbjörg Þóroddsdóttir, 2000:31)

### **1 2 3 4 5 dimmalimm**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Leiklýsing:** Börnin standa fyrir aftan línu sem er í ákveðinni fjarlægð frá þeim sem er hann. Sá sem er hann er í hinum enda leikvangsins, snýr sér frá börnunum og kallar „1 2 3 4 5 Dimmalimm“. Á meðan hann segir þetta mega börnin hlaupa í áttina að honum. Um leið og hann er búinn að segja dimmalimm má hann líta yfir hópinn og ef einhver hreyfist er hann sendur til baka á byrjunarreit. Það barn sem kemst fyrst til þess sem er hann, klukkar hann og þá eiga allir að hlaupa til baka og hann á að reyna að ná einhverjum sem verður næst að vera hann.

Hægt er að tengja þennan leik við ýmiskonar fróðleik. Þegar sá sem er hann sendir börnin til baka þá tengir hann söguna við leikinn. Dæmi: „Farðu til baka og steldu Búkollu“, „farðu til baka og náðu í bolann“, „farðu til baka eins og fuglinn fljúgandi“. Best er að kennari sé hann fyrst, eftir stutta stund geta börnin fengið að spreyta sig.

### **Tröllið stal lyklinum**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Efni:** Lyklakippa, töfraþula eða töfrasproti.

**Leiklýsing:** Þessi leikur þjálfar einbeitingu, hlustun og snerpu.

Einn leikur tröll sem situr á hækjum sér með lyklakippu sér við hlið. Hin börnin leika börn. Tröllið þykist sofa og umlar. Það getur vaknað hvenær sem er en má ekki líta aftur fyrir sig fyrr en einhver hefur tekið lyklana. Börnin læðast til að ná lyklunum sem tröllið stal frá þeim. Ef einhver nær lyklunum, hlaupa börnin á heimasvæðið en tröllið á að reyna að ná þeim. Sá sem er klukkaður fer á heimasvæði tröllsins og hjálpar því að klukka í næsta leik. Það er ekki hægt að klukka þann sem er síðastur því hann fær það hlutverk að fara með töfraþulu til þess að leysa börnin úr álögum.

Einnig er hægt að leika aðra útgáfu af þessum leik. Einn leikur tröll og telur upp að tíu. Hin börnin eiga að leika börn sem eru í byrjun langt frá tröllinu. Þau reyna að læðast til að taka lyklana af tröllinu sem getur vaknað hvenær sem er og litið aftur fyrir sig. Ef tröllið tekur eftir hreyfingu einhvers getur það sent það barn sem hreyfði sig aftast. Sá sem nær lyklunum verður að láta þá ganga á milli allra í hópnum án þess að tröllið taki eftir því. Sá síðasti sem fær lyklana á að klukka tröllið og það á að reyna að ná einhverju barni sem breytist í tröll og leikurinn er endurtekinn (Jóhanna Fjóra Ólafsdóttir, 1992:15).

### **Tröllin í fjöllum**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Leiklýsing:** Fjórir þátttakendur eru valdir til að vera tröllin í fjöllum (hægt að hafa færri tröll ef þátttakendur eru fáir). Þeir eiga að byrja í sitt hvoru horni vallarins, þar eiga tröllin heima. Hinir leika lömb og hlaupa um völinn. Tröllin keppa um að ná sem flestum lömbum. Lömbin sem nást fara í fjallið þar sem tröllið býr. Það tröll sem nær flestum lömbum sigrar og það sem nær næstflestum lömbum lendir í öðru sæti o.s.frv. (Þjórsárver, e.d.).

### **Tröllaleikur**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Efni:** Krít.

**Leiklýsing:** Tveir er'ann og reyna að klukka hin börnin. Einn er bjargvættur til að gera leikinn meira spennandi. Það eina sem þarf er opið svæði. Inni í opna svæðinu þarf að afmarka minna svæði, t.d. með krít. Þetta afmarkaða svæði þarf að vera nógu stórt til að rúma öll börnin, nema þá sem er'ann og bjargvættina. Afmarkaða svæðið er hellir tröllanna og þeir sem er'ann eru tröllin. Takmark tröllanna er að reyna að klukka sem flest börn. Um leið og tröllin eru búin að klukka tvö börn kemur bjargvætturinn til hjálpar. Hún getur frelsað börnin úr tröllahellinum með því að teygja sig til þeirra og klukka þau. Ef það er of mikið að hafa tvö tröll er líka hægt að hafa eitt tröll.

Tröllin eiga að reyna að veiða sem flest börn og þegar þau hafa náð að veiða fyrirfram ákveðinn fjölda af börnum eru þau búin að vinna. Ef bjargvætturinn nær að frelsa öll börnin er hún búin að vinna og tröllin verða að fara tómhent í hellinn sinn.

## **Leikræn tjáning**

Leikræn tjáning örvar ímyndunarafl barna. Skilningur þeirra á viðfangsefnum eykst, þau verða sjálfstæðari, fá tækifæri til þess að auka við þekkingu sína eða notfæra sér fyrri reynslu og síðast en ekki síst þá leiðir fjölbreytt málnotkun til aukins málþroska (Anna Jeppesen, 1994:12-13).

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Aðferð:** Börnin túlka persónur Búkollu með leikrænni tjáningu. Kennari kemur með hugmyndir og börnin túlka, einnig geta börnin komið með hugmyndir. Dæmi um það sem börnin gætu túlkað:

- Hvernig voru skessurnar þegar þær stálu Búkollu?
- Hvernig voru karl og kerling þegar þau voru að leita að Búkollu?
- Hvernig var karlssonur þegar hann fór að leita að Búkollu?
- Hvernig voru skessurnar þegar þær voru að reyna að ná Karlssyni og Búkollu?
- Hvernig var Búkolla þegar hún galdraði hárið?
- Hvernig var hárið þegar það breyttist í móðu/eld/fjall?
- Hvernig var bolinn þegar hann drakk upp móðuna/slökkti eldinn?
- Hvernig túlkum við móðu, eld, fjall eða bor?
- Hvernig túlkum við karlsson, kerlingu, karl, skessur, bola eða fugla fljúgandi?

## Leikrit

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Ýmiskonar efniviður í leikmynd og búninga, t.d. pappakassi, maskínupappír, málning, tússlitir og efnisbútar.

**Aðferð:** Þegar búið er að lesa Búkollu nokkrum sinnum fyrir börnin og þau farin að þekkja hana mjög vel er alveg eins líklegt að þau vilji fara í Búkolluleik, sem hægt er að þróa í Búkolluleikrit. Hér er um að gera að láta stjórnina alveg eftir í hendur barnanna. Þau þurfa að ákveða hvaða hlutverk eiga að vera í leikritinu. Oft eru það þessi: Búkolla, karlsson, karl og kerling, stóra skessan, litla skessan og nautið. Ef hópurinn er stærrí þá er hægt að hafa fleiri hlutverk, t.d. móðan, bálið og fjallið (stóra skessa skríður þá undir fæturna og festist þar), fuglinn fljúgandi, jafnvel líka borinn.

Þá vantar leikmynd. Hér eru mörg tækifæri til að skoða leikmyndir með börnunum, t.d. í öðrum leikritum sem til eru á DVD diskum í leikskólanum eða heima hjá börnunum, það er hægt að skoða leikskrár úr leikhúsum og svo er líka bara hægt að skoða bækur og athuga umhverfið. Þá er að búa til leikmynd. Börnin geta teiknað eða málað hina ýmsu hluti sem notaðir verða í leikritið, t.d. tré og steina eða Búkollu, borinn og bálið. Allt eftir því hvað þau vilja. Tilvalið er að finna furðuföt sem persónurnar geta verið á leiksýningu. Það er mikilvægt að æfa leikritið vel áður en sýningin er haldin svo allir séu öruggir með sínar línur og innkomur. Á sýninguna sjálfa er svo hægt að bjóða deildinni, öllum leikskólanum eða foreldrum, allt eftir óskum barnanna.

## **Myndsköpun**

Myndsköpun er eitt af tjáningarformum barnsins. Barnið tjáir reynslu sína og myndsköpunin endurspeglar hugarheim þess og þroska. Myndsköpunin gefur því tækifæri til að kynnast og gera tilraunir með mismunandi efnivið, kynnast eðli hans og eigindum. Verkefni og efniviður á að taka mið af aldri og þroska barnsins og síðast en ekki síst á myndsköpunin að hafa skemmtanagildi fyrir það. Myndverk barns tekur breytingum í samræmi við aukinn andlegan og líkamlegan þroska þess. Smám saman dregur úr sjálfshyggju barnsins og myndir þess bera vott um félagsþroska, það gerir sér betur grein fyrir sjálfum sér í hópnum. Barnið lærir að gefa myndum sínum og verkum nöfn og um leið að eiga samskipti við önnur börn. Það er hlutverk hins fullorðna að ýta undir þennan tjáningarmiðil barnsins og virða mismunandi þroskaskleið þess (Drew og Rankin, 2004:41).

Í sköpunarstarfinu þroskar barnið með sér einbeitingu, æfist stig af stigi við að leysa æ flóknari verkefni. Það lærir að miðla hugmyndum sínum og tilfinningum til annarra með myndum og ýmis konar táknum (Aðalnámskrá, 1999:22-23). Þegar barnið skapar þá þarf það hugsa, rökræða, skipuleggja og leysa vandamál (Seefeldt, 1995:40). Þessir þættir efla vitsmunarþroska barnsins.

### **Mála eða teikna myndir á meðan kennari les Búkollu**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Litir og/eða málning og penslar.

**Aðferð:** Skemmtilegt er að leyfa börnunum að teikna og/eða lita mynd á meðan kennari les söguna. Þá er best að kennari lesi einu sinni yfir söguna áður en börnin byrja að teikna/mála og lesi söguna svo aftur yfir á meðan þau teikna/mála.

Ef kennari vill blanda saman aðferðum er hægt að leyfa börnunum að lita með vaxlitum og mála yfir með vatnslitum, teikna með tússlitum og mála myndina með akrílmálningu eða mála með vatnslitum/akrílmálningu og teikna inn á myndina með svörtum tússlit þegar málningin er þornuð.

## **Fingrabrúður**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, sjálfsþekkingargreind.

### **Aðferð I**

**Efni:** Gifsbindi (fást í apótekum), plastfilma, vatn í skál, efniviður til þess að skreyta brúðuna, t.d. málning, tússlitir, efnisbútar, garn, hrísgrjón, makkarónur.

**Aðferð:** Vefjið dálitlu af plastfilmu utan um fingur barnsins. Klippið gifsbindið niður í litla búta og leyfið barninu að bleyta þá í vatni og vefja utan um fingurinn. Þegar myndast hefur nógu þykkt lag af gifsi utan um fingurinn er gifsið tekið af fingrinum og látið þorna í u.þ.b. sólarhring. Þegar það er orðið þurr má skreyta brúðuna, teikna á hana andlit og klæða hana í föt. Gott er að lakka yfir gifsið eftir að brúðan hefur verið máluð, þannig smitast málningin ekki.

### **Aðferð II**

**Efni:** Efnisbútar, nál, garn, lím og ýmiskonar efniviður til þess að gera hár, augu, nef og munn á brúðuna.

**Aðferð:** Börnin velja hvernig efni þau vilja nota og hjálpar kennari þeim að sníða. Efnið er svo klippt til og saumað saman. Kennari getur saumað fingrabrúðuna saman í saumavél en einnig getur barnið spreytt sig á því að sauma brúðuna saman með nál og garni. Þegar búið er að sauma brúðuna saman eru hár, augu, nef og munnur fest á hana. Hægt er að nota ýmiskonar efnivið til þess, t.d. garn, steina, tölur.



## **Handbrúður**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, sjálfsþekkingargreind.

### **Aðferð I**

**Efni:** Dósir undan hrísmjólk eða engjaþykkni, efniviður til þess að skreyta brúðuna, t.d. málning, tússlitir, efnisbútar, garn, tölur, pappír o.s.frv.

**Aðferð:** Stærri hólfíð af dósinni er efri hluti andlitsins, litla hólfíð er hakan. Bilið á milli er svo munnurinn. Gott er að byrja á því að teikna augu með vatnsheldum tússlit og svo er handbrúðan skreytt af vild.

### **Aðferð II**

**Efni:** Sokkar, lím og ýmiskonar efniviður.

**Aðferð:** Þegar handbrúða er búin til úr sokk fer þumalfingurinn í hæl sokksins og hinir puttarnir þar sem tærnar eiga að vera, ilin er því munnur handbrúðunnar.

Hægt er að nota ýmiskonar efnivið til þess að búa til augu og nef á brúðuna, t.d. tölur, steina, pasta, hnetur. Skemmtilegt er að útbúa tungu í munn brúðunnar og er þá tilvalið að nota rauðan efnisbút. Að lokum er hægt að setja hár á brúðuna, þá er hægt að nota garn eða gærubúta.

## **Fingrabrúðu og/eða handbrúðu leikhús**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Pappakassi, málning, penslar, lím og ýmiskonar efniviður til þess að skreyta leikhúsið.

**Aðferð:** Gott er að nota pappakassa til þess að útbúa lítið leikhús. Kassaopið snýr fram til áhorfenda. Til þess að leikendur komi brúðunum léttilega fyrir í leikhúsinu er best að skera gat á báðar hliðar leikhússins. Þegar kassinn er tilbúinn geta börnin hafist handa við að skreyta leikhúsið. Best er að byrja á því að mála kassann. Þegar kassinn er þornaður er hægt að skreyta leikhúsið að vild. Þá er hægt að nota tússliti, niðursagaðar trjágreinar, steina, garn, efnisbúta, rör og hnetur svo eitthvað sé nefnt.

## **Pappamassi**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Pappír, vatn, bali, töfrasproti, veggfóðurslím, hænsnanet, málning og annar efniviður að vild.

**Aðferð:** Hægt er að búa til margt úr sögunni um Búkollu úr pappamassa, t.d. fjallið sem skessan festist í, stóra vatnið sem Búkolla galdraði, helli skessanna, eldinn eða bóndabæinn.

Byrjað er á því að rífa pappírinn niður frekar smátt og setja hann í bala, því næst er vatni hellt yfir og pappírinn látinn liggja í vatninu í sólarhring. Best er að nota hvítan pappír en einnig er hægt að nota dagblaðapappír í bland við þann hvíta. Þegar pappírinn er orðinn að mauki þarf að nota töfrasprotu til að tæta hann betur eða alveg þangað til að þetta verður eins og grautur, þá er einnig bætt við örlitlu veggfóðurslími. Þegar þetta er orðið vel maukað er massinn tilbúinn til notkunar. Gott er að nota hænsnanet í grunninn, sem sé, setja pappamassann ofan á netið. Þá er auðveldara að móta massann og einnig er hann ekki eins þykkur og er þar af leiðandi fljótari að þorna.

Þegar massinn er þornaður er hægt að mála yfir líkanið og nota jafnvel ýmiskonar efnivið til þess að fullkomna verkið, steina, sand, niðursagaðar trjágreinar, efnisbúta o.s.frv.

## **Kolamyndir**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Kol, hvítur pappír og hárlakk.

**Aðferð:** Börnin teikna myndir úr sögunni með kolum á blað. Skemmtilegt er að strjúka yfir teikningarnar með fingrunum til þess að mýkja línurnar aðeins. Þegar myndirnar eru tilbúnar er spreypjað yfir þær með hárlakki til þess að áferðin haldist betur og nuddist ekki út. Einnig er hægt að nota sérstakt efni til þess að vernda myndirnar en það mengar meira og er dýrara en hárlakkið.

### **Leikur með pappakassa**

Í þykjustuleik barna getur allt gerst og þar ráða leikendur lögum og lofum. Þykjustuleikur er leikur þar sem börnin geta farið í hvaða hlutverk sem er og einnig breytist þar oft tákngildi hluta (Valborg Sigurðardóttir, 1991:113). Í mjög góðum leik fara börn yfir á annað stig. Sumir hafa kallað þessa upplifun flæði, en það er upplifunin eða sjálf athöfnin sem táknar eitthvað og sem gefur leiknum tilgang. Barnið getur gleymt sér eða sett sjálft sig sem persónu til hliðar í smá stund og notið þess að vera frjálst (Lillemyr, 2001:17). Í þykjustuleik ákveða börnin í sameiningu þema leiksins og spinna svo út frá því en leikurinn getur tekið stöðugum breytingum á meðan þau leika sér. Sögur og ævintýri geta haft mikil áhrif á þykjustuleik barna en oft nota börn þemu sagnanna í leiknum og þá sérstaklega ef þau fá hvatningu (Valborg Sigurðardóttir, 1991:114).

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Pappakassi, pappi, efni og málning að vild.

**Aðferð:** Börnum finnst mjög skemmtilegt að leika sér með pappakassa og er því um að gera að útvega stóran kassa sem börnin geta notað í leik. Þá getur kassinn „breyst“ í helli skessanna eða jafnvel í heimili karlssonar. Skemmtilegt er að útbúa ýmiskonar leikmuni til þess að nota í leiknum með kassann, búninga, eld, vatn og fjall svo eitthvað sé nefnt. Mjög einfalt er að útbúa búninga úr efni, þá er efni klippt til og svo er gert gat fyrir höfuðið í miðju efnisins, þá er komin eins konar treyja. Einnig er skemmtilegt að nota gærubút í búning fyrir Búkollu. Til þess að búa til eld, fjall og vatn er hægt að nota stóran pappa. Pappinn er klipptur til ef þess þarf og málaður.

### **Risastórt tröll**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Að minnsta kosti sex pokar, dagblöð, breitt límband, efnisbútar, gærubútar, maskínupappír, skæri, lím, litir og/eða málning.

**Aðferð:** Dagblöð eru sett í poka og mótuð sem líkamshlutar tröllsins, þá er gott að nota breitt límband til þess að móta líkamshlutana. Einn poki er notaður fyrir hvern líkamshluta, þ.e. einn fyrir höfuð, annar fyrir maga, tveir fyrir hendur og tveir fyrir fætur. Líkamshlutarnir eru svo límdir saman með límbandi. Þegar líkami tröllsins er tilbúinn búa börnin til andlit og hár á tröllið. Hárið búa þau til með því að líma gærubút á höfuðið og andlitið útbúa þau úr maskínupappír. Þá teikna þau og lita eða mála augu, nef og munn, klippa út og líma það á tröllið. Að lokum búa börnin til fót á tröllið. Þau klippa efni til og festa á tröllið, ýmist með því að binda eða líma efnið á tröllið.

Þegar tröllið er tilbúið er skemmtilegt að finna nafn á það og semja jafnvel um það sögu eða yrkja ljóð.

### **Búkolla úr eldhúsrúlluhólk**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Pappírurúlluhólkar (betra að nota eldhúsrúlluhólka heldur en klósettrúlluhólka af hreinlætisástæðum), íspinnaprik eða svipaður efniviður sem hægt er að nota fyrir fætur, botn á eggjabakka, lím og límbyssu. Hægt er að nota ýmiskonar efnivið til þess að fullkomna verkið, t.d. málningu, liti, gæru, efnisbúta, garn, tölur og steina.

**Aðferð:** Eldhúsrúlluhólkar eru frekar langir og er því gott að skipta þeim í tvennt, gott er að nota dúkahníf. Eggjabakkinn er klipptur í sundur og er hvert eggjahólf notað fyrir haus. Þegar þetta er búið er hægt að byrja á Búkollu. Byrjað er á því að festa fætur og haus á eldhúsrúlluhólkinn og er best að nota límbyssu. Gott er að gefa líminu örlitla stund til þess að þorna almennilega áður en börnin byrja að „skreyta“ Búkollu. Það er hægt að „skreyta“ hana á ótal vegu og er um að gera að leyfa ímyndunarafli barnanna að ráða ferðinni. Hvaða efnivið vilja þau nota?

### **Búa til klippimynd úr sögunni**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind, umhverfisgreind.

**Efni:** Pappír, skæri, lím og ýmiskonar efniviður að vild, t.d. tússlitir, nammibréf, afklippur, servéttur, garn, efnisbútar, gærur, ull o.s.frv.

**Aðferð:** Skemmtilegt er að gera sameiginlega klippimynd úr sögunni. Í grunninn er best að nota stórt karton, pappa eða málaðan garðdúk. Börnin búa til persónur og leikmynd úr sögunni og líma á kartonið/pappann/garðdúkinn.

Dæmi um það sem börnin gætu búið til: Búkollu, karlson, karl, kerlingu, skessurnar, bolann, fjall, vatn, eld, bor, hús karlssonar, helli skessanna.

### **Skessurnar búnar til úr steinum**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind, umhverfisgreind.

**Efni:** Margir misstórir steinar, steinalím (eða límbyssu sem kennari notar), akrílmálning, tússlitir, gæra/ull og annað til að skreyta með.

**Aðferð:** Best er að börnin séu von því að vinna með steina og því nauðsynlegt að þau hafi fengið æfingu í að mála á steina og fönðra með þá áður en farið er í þetta verkefni. Einnig getur verið gott að sýna þeim fönðurbækur um steina, t.d. *Skal vi male på sten?* (Prahl, 2001), sem er dönsk bók með mörgum áhugaverðum hugmyndum. Það ætti að vekja áhuga hjá börnunum á þessu verkefni og kveikja hjá þeim margar hugmyndir.

Þegar þau eru tilbúin er tilvalið að fara í fjöruferð og finna mismunandi steina og taka með aftur í leikskólann. Þegar búið er að hreinsa steinana velja börnin sér tvo til þrjá steina sem þau hafa frjálssar hendur með að búa til tröll úr. Hægt er að nota einn, tvo eða jafnvel þrjá steina fyrir hvert tröll. Mjög gott er að fá börnin til að teikna tröllin sín á blað fyrst og hafa sem fyrirmynd þegar þau mála á steinanna. Börnin byrja á því að líma steinana saman og þegar límið er þornað hefjast þau handa við að mála, teikna og/eða líma á tröllið.

### **Búa til persónurnar úr sögunni úr tröllaleir**

**Greindir:** Málgreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind.

**Efni:** Tröllaleir (sjá uppskrift hér að neðan), aðgangur að bókunarfni, vatnslitir eða þekjulitir, gæra/ull og annað efni til skreytingar.

Uppskrift að tröllaleir: 2 bollar hveiti

1 bolli salt (fint)

2-4 msk matarolía

4 msk cream of tartar

Tröllaleirinn er bakaður þegar búið er að fönðra úr honum, hægt er að nota venjulegan bakaraofn til þess.

**Aðferð:** Gott er að börnin séu kunn tröllaleir þar sem öðruvísi er að vinna með hann en hinn hefðbundna leikleir sem er algengur í leikskólum. Til eru nokkrar bækur um tröllaleir, t.d. bók Joner (1988) *Den norske trolldeigboken*, en það getur verið gaman fyrir börnin að skoða hana til að sjá allt sem hægt er að búa til úr leirnum. Þegar börnin eru tilbúin að vinna með tröllaleirinn er hægt að bjóða þeim að búa til persónurnar úr Búkollu (eða öðrum þjóðsögum) úr leir. Þegar persónurnar eru tilbúnar og búið er að baka þær er hægt að mála þær og/eða skreyta að vild.

### **Leikur með einingakubba**

Caroline Pratt fann upp einingakubbana (unit block). Hún taldi að börn lærðu best í gegnum leikinn og því yrði að nota leikinn sem kennsluáðferð. John Dewey og Caroline Pratt voru að mörgu leyti sammála um námsaðferðir barna, að þau lærðu best í gegnum reynslu, með því að gera og rannsaka sjálf á eigin forsendum (Cuffaro, Nager og Shapiro, 2000:268). Í leik með einingakubbunum er hægt að sjá sjö mismunandi stig sem börnin fara í gegnum. Á fyrsta stiginu (1-2 ára) halda börnin á kubbunum en eru ekki að byggja með þeim, nema kannski óreglulegar raðir hér og þar. Á öðru stigi (1-2 ára) byrja börnin að byggja, yfirleitt byggja þau raðir og endurtaka sig mikið. Á stigi þriðju (3-4 ára) byrja þau að brúa á milli tveggja kubba. Á fjórða stigi (3-4 ára) girða börnin af ákveðin svæði, oft eru þetta hús eða girðingar fyrir dýr í augum barnanna. Börn á fimmta stigi (3-4 ára) eru orðin vön kubbunum og nota fleiri kubba og byggingarnar verða flóknari auk þess sem samhverfa birtist í þeim. Á sjötta stigi (5-6 ára) byrjar hlutverkaleikurinn og börnin fara að nefna byggingarnar sínar. Að lokum eru börn á sjöunda stigi (5-6 ára) farin að byggja raunverulegar byggingar sem þau þekkja og hlutverkaleikurinn verður ráðandi (Johnson, 1996:9-25).

**Greindir:** Málgreind, rök- og stærðfræðigreind, rýmisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, sjálfsþekkingargreind, umhverfisgreind.

**Aðferð:** Börnum finnst mjög skemmtilegt að byggja ýmiskonar byggingar úr einingakubbum. Það er ótalmargt sem börnin geta byggt upp úr sögunni um Búkollu, t.d. hús karlssonar, helli skessanna, fjallið, móðuna, eldinn, tröll, karlsson. Best er að leyfa börnunum sjálfum að ákveða hvað þau vilja byggja. Skemmtilegt er að lána þeim ýmiskonar efnivið til þess að skreyta byggingarnar þegar þær eru tilbúnar, svo sem efnisbúta, gærubúta, garn, skeljar, steina. Þegar byggingarnar eru tilbúnar er um að gera að leyfa börnunum að leika sér og ef hægt væri frábært að leyfa byggingunum að standa í einhvern tíma, en þá fá byggingarnar og leikur barnanna tækifæri til að þróast.

## **Tónlist**

Tónlistin hefur fylgt manningnum frá upphafi. Hún kallar ómeðvitað fram hreyfingu hjá ungum börnum, þau dilla sér eða veifa höndum þegar þau heyra tónlist. Áður en börn læra að tala þá hjala þau og er hjalsöngur talinn forstigi söngsins (Sigríður Pálmadóttir, 2006:25). Þetta kemur eðlilega hjá þeim og án nokkurrar kennslu. Börn sækja í tónlist og söng og er sjálfsprottinn söngur algengur hjá þeim. Sjálfsprottinn söngur er „tjáning án formlegs ramma, leikur að tónum sem birtast án þess að barnið sé hvatt til að syngja“ (Sigríður Pálmadóttir, 2006:69). Það er mikilvægt að tónlist sé jákvæður hluti af lífi barna frá leikskólaaldri en rannsóknir sýna að iðkun tónlistar getur haft góð áhrif á námsárangur barnanna í öðrum greinum (Sigríður Pálmadóttir, 2006:32).

### **Túlkun Búkollu með hljóðfærum**

Börn læra mjög mikið á því að spila á hljóðfæri. Til eru ótalmörg hljóðfæri með mismunandi lögun og gefa þau öll frá sér mismunandi hljóð. Með því að spila á fjölbreytt hljóðfæri læra börn að mismunandi stærð, lögun og efni hefur áhrif á hljóðin sem hljóðfærin mynda og að hvert hljóðfæri getur gefið frá sér mörg ólík hljóð. Einnig læra börn grundvallarhugtök tónlistarinnar, eins og að hljóð eru stutt/löng, há/lág o.s.frv. (Sigríður Pálmadóttir, 2006:102).

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Efni:** Hvert barn fær eitt hljóðfæri. Hægt er að fara tvær leiðir:

**Aðferð I:** Öll börnin túlka saman persónur og atburði í sögunni: Karlson, Búkollu, skessurnar, nautið, borinn, þegar karlsonur leitar af Búkollu, þegar nautið drekkur vatnið, þegar skessan borar gat í fjallið, þegar skessan breytist í stein. Hægt er að nota hvaða hljóðfæri sem er hristur, handtrommur, þríhorn, o.s.frv. Það er bæði hægt að hafa það þannig að öll börnin fái eins hljóðfæri eða að notuð séu nokkrar tegundir hljóðfæra.

**Aðferð II:** Hvert hljóðfæri túlkar persónu í sögunni, hristur geta túlkað karlsson, kastaníur túlkað foreldra karlssonar, þríhorn túlkað Búkollu, tommur túlkað skessurnar og tréspil táknað nautið. Fleiri en eitt barn getur túlkað hverja persónu. Á meðan kennari les upp söguna túlka börnin persónurnar með hljóðfærunum, svipað og í sögunni um Pétur og úlfinn.



### **Hugmyndir að lögum og þulum um tröll**

Nauðsynlegt er að kennarar velji fjölbreytt lög í söngstundum þar sem söngurinn eykur málþroska barna, orðaforði þeirra eykst og einnig fá þau betri tilfinningu fyrir hrynjanda tungunnar. Börn læra einnig hrynjanda með því að fara með stökur, þulur og ljóð ásamt því að læra blæ, hraða og styrk. Þegar kennarar syngja með börnunum eða fara með stökur, þulur og ljóð er mikilvægt að þeir leggi áherslu á góða raddbeitingu og vandi flutning (Sigríður Pálmadóttir, 2006:99-100). Mikið úrval er til af söngvum og þulum um tröll og er skemmtilegt að nota það í þemaverkefni um tröll.

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Hugmyndir (textana má finna í viðauka 2):** Allir krakkar, Risatröll, Tröllalag, Ævintýri, Bullutröll, Grýla kallar á börnin sín, Grýla á sér lítinn bát, Upp á fjall.

### **Semja lag eða ljóð um Búkollu**

**Greindir:** Málgreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Efni:** Kennari þarf að hafa blöð og penna/blýant til að skrifa niður lagið og/eða ljóðið eftir börnunum.

**Aðferð:** Hér er um að gera að leyfa ímyndunarafl barnanna að njóta sín. Skemmtilegt er að finna lag sem passar við textann sem börnin búa til svo hægt sé að syngja ljóðið þeirra.

### **Hlusta á Búkollu-lagið hans Ladda**

Mikilvægt er að börn læri virka hlustun en með virkri hlustun greina börn hljóðin í kringum sig og mynda sér skoðun á því. Hægt er að kenna börnum virka hlustun með því að hlusta á tónlist og ýmiskonar hljóð í umhverfinu (Sigríður Pálmadóttir, 2006:101).

**Greindir:** Málgreind, rök- og stærðfræðigreind, samskiptagreind, tónlistargreind.

**Efni:** Lagið á geisladiski, textinn fyrir kennara.

**Aðferð:** Hlusta á lagið um Búkollu sem Laddi syngur, ræða um hvort sagan í laginu sé eins og ævintýrið, hvað er öðruvísi og hvað er alveg eins.

Textann má finna í viðauka 2 og lagið er á geisladisknum *Deið* eftir Ladda.

## **Náttúra og umhverfi**

Frá náttúrunnar hendi hafa börn löngun til þess að kanna umhverfi sitt. Þau kanna stöðu sína í umhverfinu og staðsetja sig meðal annars í gegnum leikinn og með því að kanna. Þessar tilraunir barnanna eru ekki aðeins mikilvægir þættir í tilfinninga- og sálrænum þroska heldur hafa þær einnig menntunargildi. Landfræðilegar kannanir, rannsóknir og vettvangsvinna gegna lykilhlutverki í því að efla þekkingu barna á umhverfinu (Scoffham, 1998:26). Mikilvægt er að börn fái tækifæri til þess að kanna umhverfið á sínum eigin forsendum. Kennari þarf því að vera meðvitaður um að upplifun og skynjun barnanna skiptir jafn miklu máli og fræðslan (Hrefna Hjálmarsdóttir, 2000:376).

### **Vettvangsferðir**

**Greindir:** Málgreind, umhverfisgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Aðferð:** Í nágrenni leikskóla hér á landi eru víða staðir sem hægt er að skoða með Búkollu og aðrar þjóðsögur í huga. Er eitthvað í nágrenni leikskólans sem ber örnefni sem gætu tengst sögunni? Sjáum við fjallið sem skessan festist í? Sjáum við ummerki um tröll? Með þetta er hægt að vinna markvisst með mismunandi þjóðsögur í huga.

Í mörgum bæjum eru mjólkursamlög sem hægt er að fá að skoða og sjá þannig hvernig mjólkinn sem kemur úr kúnum er unnin. Hægt er að vinna þetta sem könnunarverkefni um kýr. Sveitaferð er víða fastur liður í leikskólastarfi hér á landi. Oft er farið á vorin og börnin fá að sjá lítil lömb og kálfa. Hægt er skoða kýrnar og velta því fyrir sér hver þeirra gæti verið Búkolla, athuga hvort þær kunni að galdra og rannsaka þær og kanna á þann hátt sem börnunum dettur í hug.

## Leikir tengdir öðrum þjóðsögum

### Baunaleikur

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Leiklýsing:** Unnið er með ævintýrið Prinsessan á bauninni. Börnin dreifa sér um salinn og kennari kallar upp mismunandi tegundir af baunum. Hver baun hefur sína eigin hreyfingu sem kennari og/eða börn hafa ákveðið áður en leikurinn byrjar.

Dæmi um hreyfingar:

- Maísbaunir – börn hoppa,
- Strengjabaunir – börn leiðast
- Kaffibaunir – börn fara sex saman í hóp
- Bakaðar baunir – allir leggjast á gólfíð
- Grænar baunir – börn hoppa á öðrum fæti

### Grámann, hundurinn og beinið

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Efni:** Lyklakippa með mörgum lyklum (kjötbein).

**Leiklýsing:** Áður en farið er í þennan leik er best að lesa þjóðsöguna um Grámann í Garðshorni fyrir börnin.

Dæmi um leik:

Hundurinn: Stendur og grúfir sig upp að vegg. Hann má ekki kíkja.

Kjötbeinið: Liggur við hliðina á honum.

Börnin: Hafa hljótt um sig.

Kennarinn: Bendir á eitt barnið, Grámann, sem á að stela beininu.

Grámann: Læðist og nær í beinið. Síðan læðist hann eins hljóðlega og hann getur með það og sest á sinn stað.

Börnin: Hrópa í kór:

*Hundur, litla greyið mitt,  
hver skyldi vera með beinið þitt?*

Hundurinn: Snýr sér við og giskar á hver muni vera Grámann. Hann má giska þrisvar.

Grámann verður næsti hundur og þannig koll af kolli.

(Helga Friðfinnsdóttir, Sigrún Löve og Þorbjörg Þóroddsdóttir, 2000:32)

## **Hans og Gréta**

**Greindir:** Málgreind, líkams- og hreyfigreind, samskiptagreind.

**Efni:** Slæða til að binda fyrir augun

### **Leiklýsing:**

Allir standa í hring. Veljið einn til að vera Hans og bindið fyrir augun og veljið annan (án þess að tala) til að vera Gréta. Hans kallar nú á Grétu sem svarar með því að klappa saman lófunum. Hans gengur á hljóðið og þegar hann finnur hana skal hann halda fast og reyna að giska á hver er Gréta.

## **Lokaorð**

Þjóðsögur eru hluti af menningararfi okkar Íslendinga og er það hlutverk okkar að passa upp á að þær gleymist ekki. Flestum börnum finnst mjög skemmtilegt að hlusta á sögur og þá sérstaklega þegar lesandi les söguna af mikilli innlifun. Að finna sögu sem vekur áhuga barnanna og vinna meira með hana á fjölbreyttan hátt gefur börnunum mjög mikið. Þau öðlast meiri skilning á sögunni og fá tækifæri til þess að túlka söguna á fjölbreyttan hátt.

Börn læra best með því að gera, um það eru bæði Howard Gardner og John Dewey sammála. Kenningar þeirra eru að mörgu leyti líkar; þeir voru ekki hrifnir af hinni hefðbundnu sýn á nám, þroska og greind. Gardner taldi að hin hefðbundna sýn á greind væri alltof þröng og að það væri svo margt annað sem byggji í einstaklingnum heldur en hin eina sanna greind sem væri mælanleg á greindarprófum. Fólk hefur mismunandi styrkleika og mismunandi veikleika og því taldi Gardner ekki hægt að flokka fólk eftir einum sérstökum hæfileika. Dewey taldi nauðsynlegt að börn upplifðu, prófuðu og framkvæmdu til þess að nám þeirra yrði þeim einhvers virði. Áhugahvötin er mikilvæg í námi ungra barna og Dewey vildi að hún væri virkjuð þar sem það myndi hjálpa börnum mikið við nám sitt.

Könnunaraðferðin er kennsluáferð sem tekur mið af kenningum þeirra Gardners og Deweys. Þar er áhersla á virkni barnanna í námi sínu, að áhugahvöt og geta barnsins sé í fyrirrúmi og að unnið sé með sama viðfangsefnið frá mismunandi sjónarhornum en allt þetta passar vel inn í fjölgreindarkenningu Gardners. Í *Aðalnámskrá leikskóla* er einnig hægt að sjá áhrif frá Gardner og Dewey. Lögð er áhersla á uppgötvunarnám barna í *Aðalnámskrá* og í námssviðunum sex eru möguleikar til að vinna með allar greindirnar.

Hugmyndabankinn sem fylgir fræðilegri umfjöllun okkar er tæki fyrir leikskólakennara til að nota þegar þeir vinna með könnunaraðferðina og þjóðsögur. Við teljum að með því að nota kenningar Gardners og Deweys, könnunaraðferðina og námssvið leikskóla, sé hægt að auka áhuga barna á þjóðsögunum og virkja þau í að læra um ævintýri og sögur.

Okkar reynsla er sú að auðveldara er að vinna með börnum ef þau hafa áhuga á viðfangsefninu og hafa sjálf frumkvæði að því sem er verið að gera. Ef maður reynir sífellt að fá þau til að gera eitthvað sem þau hafa ekki áhuga á þá lendir maður alltaf í þeirri stöðu að þurfa að segja þeim að hafa hljóð, sitja kyrr, hlusta, fylgjast með o.s.frv. Ef þau hafa aftur á móti áhuga á viðfangsefninu og eru spennt fyrir því fylgjast þau

ósjálfrátt með, hlusta og taka þátt. Gleði þeirra yfir viðfangsefninu er mun meiri og sýnilegri en ella og þar af leiðandi ánægja okkar með okkar eigið starf. Það er líka yndislegt að sjá hvernig börnin blómstra og verða sjálfsöruggari þegar þeirra hugmyndir og frumkvæði verða kveikjan að einhverju viðfangsefni, hvort sem er í verkefnavinnu eða leik. Önnur okkar var að vinna með Búkollupema í sínum leikskóla nú í vetur og með því að fylgja eftir áhuga barnanna á því að fara í Búkolluhlutverkaleik og setja upp leikrit í framhaldi að því náðist að vinna frábært starf með börnunum. Þau eru ennþá spennt og áhugasöm um að þróa leikritið áfram þrátt fyrir að liðnir séu þrír mánuðir frá upphafi þemans og þrátt fyrir að hópurinn sé búin að setja upp leikritið fyrir allan leikskólann. Þau vilja bara ekki hætta!

Við höfum lært margt áhugavert í vinnu okkar við þessa ritgerð. Ótrúlegt er hvað hægt er að gera mikið og skemmtilegt með þjóðsögupema í leikskóla. Áhugi okkar á þjóðsögum og könnunaraðferðinni hefur aukist til muna og við höfum fengið óteljandi hugmyndir og hlökkum mikið til að geta haldið áfram að vinna með börnunum að þjóðsögupemanu. Einnig höfum við lært mikið um könnunaraðferðina og erum báðar sannfærðar um að hægt sé að auka áhuga hjá börnum á þjóðsögum með því að nota könnunaraðferðina.

## ***Heimildaskrá***

Aðalbjörg Steinarsdóttir, Anna Þórunn Hjálmarsdóttir, Helga María Þórarinsdóttir, Kristín Sigurðardóttir, Sigurbjörg Friðný Héðinsdóttir, Unnur Kristjánsdóttir o.fl. (2001). *Íslenskar barnabókmenntir og þjóðsögur sem uppspretta heimspekilegrar samræðu meðal leikskólabarna: Þróunarverkefni leikskólans Lundarsels 1999 – 2001*. Akureyri: Leikskólinn Lundarsel.

*Aðalnámskrá leikskóla*. (1999). Reykjavík: Menntamálaráðuneytið.

Anna Jeppesen. (1994). *Mál og túlkun: Handbók kennara*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.

Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir. (2000). Íslenska í leikskóla. *Skíma*, 23(2), 23-27.

Anna Þorbjörg Ingólfssdóttir. (2006). Bók í hönd. Um barnabækur í leikskólastarfi. *Hrafnabing*, 3, 19-32.

Armstrong, T. (2001). *Fjölgreindir í skólastofunni* (Erla Kristjánsdóttir þýddi og staðfærði). Reykjavík: JPV útgáfa.

Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað. (1988). „*Eitt verð ég að segja þér...*“: *Listin að segja sögu*. Reykjavík: Iðunn.

Baldur Hafstað. (2002). Inngangsorð. Í Baldur Hafstað og Haraldur Bessason (ritstjórar), *Úr manna minnum. Greinar um íslenskar þjóðsögur* (bls. 9-44). Reykjavík: Heimskringla.

Bettelheim, B. (1991). *The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales*. London: Penguin Books.

- Cuffaro, H.K., Nager, N. og Shapiro E.K. (2000). The Developmental-Interaction Approach at Bank Street College of Education. *Approaches to Early Childhood Education* (bls. 263-276). Upper Sadle River: Prentice Hall.
- Dagný Kristjánsdóttir. (2001). Blóðug fortíð... Um uppeldisstefnu og ævintýri. *Skíma*, 16(2), 26-33.
- Dagný Kristjánsdóttir. (2005). Margur er óhreinn andinn. *Tímarit Máls og menningar*, 66(2), 28-41.
- Dewey, J. (2000a). *Hugsun og menntun*. (Gunnar Ragnarsson þýddi). Reykjavík: Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands. (Upphaflega gefin út í Bandaríkjunum 1910).
- Dewey, J. (2000b). *Reynsla og menntun*. (Gunnar Ragnarsson þýddi). Reykjavík: Rannsóknarstofnun Kennaraháskóla Íslands. (Upphaflega gefin út í Bandaríkjunum 1938).
- Drew, W.F. og Rankin B. (2004). Promoting Creativity for Life Using Open-Ended Materials. *Young Children*, 59(4), 38-45.
- Einar Ól. Sveinsson. (1940). *Um íslenzkar þjóðsögur*. Reykjavík: Hið Íslenska Bókmenntafjelag.
- Gardner, H. (1985). *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books, Inc.
- Gígja Gunnarsdóttir (ritstjóri). (2008). *Ráðleggingar um hreyfingu*. Reykjavík: Lýðheilsustöð.
- Guðmundur Thorsteinsson. (1991). *Sagan af Dimmalimm*. Reykjavík: Vaka-Helgarfell. (Upphaflega gefin út 1942).



- Guðrún Bjartmarsdóttir. (1988). Inngangur. Í Guðrún Bjartmarsdóttir ritstjóri, *Bergmál. Sýnisbók íslenskra þjóðfræða* (bls.11-27). Reykjavík: Mál og Menning.
- Haukur Halldórsson. (1982). *Tröll, sögur og teikningar úr íslenskri þjóðsagnaveröld*. Reykjavík: Örn og Örlygur.
- Helga Friðfinnsdóttir, Sigrún Löve og Þorbjörg Þóroddsdóttir. (2000). *Markviss málörvun: Þjálfun hljóðkerfisvitundar* (3. útgáfa). Reykjavík: Námsgagnastofnun.
- Helm, J.H. og Katz, L. (2001). *Young Investigators: The Project Approach in the Early Years*. New York: Teachers College Press.
- Hrefna Hjálmarsdóttir. (2000). Vettvangsferðir. Vettvangsferðir leikskólabarna. Í Bragi Guðmundsson (ritstjóri), *Líf í Eyjafirði*, (bls.373-383). Akureyri: Rannsóknarstofnun Háskólans á Akureyri.
- Jóhanna Einarsdóttir. (1997). Áhrif kenninga Johns Dewey á leikskólastarf. *Athöfn*, 29(1), 28-32.
- Jóhanna Fjóra Ólafsdóttir. (1992). *Í leik með börnum*. Reykjavík: Höfundur.
- Jón Árnason. (1961). *Íslenskar þjóðsögur og ævintýri*. Reykjavík: Bókaútgáfan Þjóðsaga.
- Jónas Jónasson frá Hrafnagili. (1961). *Íslenskir þjóðhættir* (3. útgáfa). Reykjavík: Ísafoldarprentsmiðja. (Upphaflega gefin út 1934).
- Johnson, H.M. (1996). The Art of Block Building. Í E.S. Hirsch (ritstjóri), *The Block Book* (bls.9-25). Washington: NAEYC.
- Joner, T.B. (1988). *Den norske trolldeigboken*. Oslo: Ex Libris Forlag A/S.
- Júlíana Hilmarsdóttir og Gunnvör Kolbeinsdóttir. (1996). Börn sem rannsakendur. *Athöfn*, 28(1), 46-49.

Katz, L.G. og Chard, S.C. (1990). *Engaging Children's Minds: The Project Approach*. Norwood: Ablex Publishing Corporation.

Lillemyr, O.F. (2001). *Lek på alvor*. Oslo: Universitetsforlaget AS.

MacNaughton, G. (2007). *Shaping Early Childhood Learners, Curriculum and Contexts*. New York: Open University Press.

Prahl, W.L.S. (2001). *Skal vi male på sten?* Aalborg: Forlaget Klematis A/S.

Project Approach. (e.d.). *Four Types of Learning Goals*. Sótt 11.apríl 2009 af <http://www.projectapproach.org/>

Rakel Pálsdóttir. (2002). Hættuleg kynni. Í Baldur Hafstað og Haraldur Bessason (ritstjórar), *Úr manna minnum. Greinar um íslenskar þjóðsögur* (bls. 415-429). Reykjavík: Heimskringla.

Schoffham, S. (1998). Places, attachment and identity. Í Schoffham (ritstjóri), *Primary Sources. Research Findings in Primary Geography* (26 – 27). Sheffield: The Geographical Association.

Seefeldt, C. (1995). Art – A serious work. *Young children* 50(3), 39-45.

Sigríður Pálmadóttir. (2006). *Börn og tónlist: Hver er músíkalskur?* Reykjavík: Höfundur.

Sigríður J. Þórisdóttir. (1993). *Ótrúleg eru ævintýrin ... Sögur og vísur til málörvunar. Kennarabók*. Reykjavík: Námsgagnastofnun.

Sölvi Sveinsson. (2000). Einu sinni var... Af hverju eiga (þurfa) börn að lesa ævintýri? *Börn og menning*, 15(1), 27-28.

Valborg Sigurðardóttir. (1991). *Leikur og leikuppeldi*. Reykjavík: Menntamálaráðuneytið.

Þorvaldur Þorsteinsson. (1986). *Skilaboðaskjóðan. Ævintýri með myndum*. Reykjavík: Mál og menning.

Þórdís Þórðardóttir og Guðný Guðbjörnsdóttir. (2008). „Svo fór karlinn heim og sagði konunni þetta“. Í Gunnar Þór Jóhannesson og Helga Björnsdóttir (ritstjórar), *Rannsóknir í félagsvísindum IX* (bls. 741-752). Reykjavík: Félagsvísindastofnun Háskóla Íslands.

Þjorsárver. (e.d.). *Ýmsir leikir fyrir hópa*. Sótt 11. apríl 2009 af <http://www.thjorsarver.is/leikir.htm>

## *Viðauki 1*

### **Ævintýrið um Búkollu**

Einu sinni voru karl og kerling í koti sínu. Þau áttu einn son, en þótti ekkert vænt um hann. Ekki voru fleiri menn en þau þrjú í kotinu. Eina kú áttu þau karl og kerling; það voru allar skepnumar. Kýrin hét Búkolla. Einu sinni bar kýrin, og sat kerlingin sjálf yfir henni. En þegar kýrin var borin og heil orðin, hljóp kerling inn í bæinn. Skömmu seinna kom hún út aftur til að vitja um kúna. En þá var hún horfin. Fara þau nú bæði, karlinn og kerlingin, að leita kýrinnar og leituðu víða og lengi, en komu jafnnær aftur. Voru þau þá stygg í skapi og skipuðu stráknum að fara og koma ekki fyrir sín augu aftur, fyrr en hann kæmi með kúna; bjuggu þá strák út með nesti og nýja skó, og nú lagði hann á stað eitthvað út í bláinn.

Hann gekk lengi, lengi, þangað til hann settist niður og fór að éta. Þá segir hann: „Baulaðu nú, Búkolla mín, ef þú ert nokkurs staðar á lífi.“ Þá heyrir hann, að kýrin baular langt, langt í burtu. Gengur karlsson enn lengi, lengi. Sest hann þá enn niður til að éta og segir: „Baulaðu nú, Búkolla mín, ef þú ert nokkurs staðar á lífi.“ Heyrir hann þá, að Búkolla baular, dálítið nær en í fyrra sinn. Enn gengur karlsson lengi, lengi, þangað til hann kemur fram á fjarskalega háa hamra. Þar sest hann niður til að éta og segir um leið : „Baulaðu nú, Búkolla mín, ef þú ert nokkurs staðar á lífi.“ Þá heyrir hann, að kýrin baular undir fótum sér. Hann klifrast þá ofan hamrana og sér í þeim helli mjög stóran. Þar gengur hann inn og sér Búkollu bundna undir bálki í hellinum. Hann leysir hana undir eins og leiðir hana út á eftir sér og heldur heimleiðis.

Þegar hann er kominn nokkuð á veg, sér hann, hvar kemur ógnarstór tröllskessa á eftir sér og önnur minni með henni. Hann sér, að stóra skessan er svo stórstíg, að hún muni undir eins ná sér. Þá segir hann: „Hvað eigum við nú að gera, Búkolla mín?“ Hún segir: „Taktu hár úr hala mínum, og leggðu það á jörðina.“ Hann gjörir það. Þá segir kýrin við hárið: „Legg ég á, og mæli ég um, að þú verðir að svo stórri móðu, að ekki komist yfir nema fuglinn fljúgandi.“ Í sama bili varð hárið að ógnarstórri móðu. Þegar skessan kom að móðunni, segir hún: „Ekki skal þér þetta duga, strákur. Skrepptu heim, stelpa,“ segir hún við minni skessuna, „og sæktu stóra nautið hans föður míns.“ Stelpan fer og kemur með ógnarstórt naut. Nautið drakk undir eins upp alla móðuna. Þá sér karlsson, að skessan muni þegar ná sér, því hún var svo stórstíg.

Þá segir hann: „Hvað eigum við nú að gera, Búkolla mín?“ „Taktu hár úr hala mínum, og leggðu það á jörðina,“ segir hún. Hann gerir það. Þá segir Búkolla við hárið: „Legg ég á, og mæli ég um, að þú verðir að svo stóru báli, að enginn komist yfir nema fuglinn fljúgandi.“ Og undir eins varð hárið að báli. Þegar skessan kom að bálínu, segir hún: „Ekki skal þér þetta duga, strákur. Farðu og sæktu stóra nautið hans föður míns, stelpa,“ segir hún við minni skessuna. Hún fer og kemur með nautið. En nautið meig þá öllu vatninu, sem það drakk úr móðunni, og slökkti bálið. Nú sér karlsson, að skessan muni strax ná sér, því hún var svo stórstíg. Þá segir hann: „Hvað eigum við nú að gera, Búkolla mín?“ „Taktu hár úr hala mínum, og leggðu það á jörðina,“ segir hún. Síðan segir hún við hárið: „Legg ég á, og mæli ég um, að þú verðir að svo stóru fjalli, sem enginn kemst yfir nema fuglinn fljúgandi.“ Varð þá hárið að svo háu fjalli, að karlsson sá ekki nema upp í heiðan himininn. Þegar skessan kemur að fjallinu, segir hún: „Ekki skal þér þetta duga, strákur. Sæktu stóra borjárníð hans föður míns, stelpa!“ segir hún við minni skessuna. Stelpan fer og kemur með borjárníð. Borar þá skessan gat á fjallið, en varð of bráð á sér, þegar hún sá í gegn, og tróð sér inn í gatið, en það var of þröngt, svo hún stóð þar föst og varð loks að steini í gatinu, og þar er hún enn. En karlsson komst heim með Búkollu sína, og urðu karl og kerling því ósköp fegin.

## ***Viðauki 2***

### **Söngtextar**

Búkolla – Lag og texti Laddi. Af plötunni *Deið*, 1981, Steinar gaf út.

Karl og kerling í sínu koti,

kúrðu og áttu einn svein,

hann Hrein.

Beljuhró geymdu í fjósabroti,

Búkolla og hún bjó ein.

Svo einn daginn var horfin kusa

og ekkert til hennar sést,

né frést.

Þá var Hreinn sendur út að hnusa

harður og til í flest.

Deó (deó), deó (deó)

Baulaðu Búkolla ef þú heyrir.

Deó (deó), deó (deó)

En ekkert heyrðist, hann áfram lengra hélt.

Þegar hann hafði gengið lengi

með hælæri komin var,

og mar.

Aumar iljar og sára strengi

og stóð varla í lappirnar.

Ef hann findi ekki kusu í hveli  
og kæmi óðar af þeim  
strax heim.

Fengi hann ráðningu og rassaskelli  
og rekin burt af þeim.

Deó (deó), deó (deó)

Baulaðu Búkolla ef þú heyrir.

Deó (deó), deó (deó)

Baulaðu strax ef þú heyrir bofs í mér.

Þá er baulað úr háu bjargi  
þar Búkolla er bundin við grjót,  
með fót.

Litlu innar á loðnu fargi  
liggur skessa ein ljót.

Strákur kemst síðan út með belju  
og stikar í áttina heim.  
Beint heim.

En skessan vaknar og sýpur hvelju.

„Svei, ég skal ná þeim tveim“.

Hæ hó. Korr í ró.

Ég skal ná ykkur skrattakollar.

Hæ, hó. Korr í ró.

Það þýðir ekkert að sitja og drolla.

Þegar skessa var alveg að ná þeim sagði strákur:

„Hvað eigum við að gera?“ Og þá sagði Búkolla:

„Muu. Taktu hár úr hala mínum og legðu það á jörðina.

Verður það þá að svo stóru vatni að enginn kemst yfir nema fuglinn fljúgandi.“

Gerði strákur þetta og var úr þetta líka ekki smá vatn.

Nú var skessa alveg æf, hljóp heim í helli og kom með stóra bolann hans pabba síns og hann drakk allt vatnið í einum sopa.

Nú var skessan alveg að ná þeim aftur. Þá segir Búkolla:

„Taktu hár úr hala mínum og legðu það á jörðina.

Verður það þá að svo stóru báli að enginn kemst yfir nema fuglinn fljúgandi.“

Hlær þá skessan og lætur bolaóttina pissa öllu vatninu sem hann drakk á bálið og slökkva í því. Þegar skessa var alveg að ná þeim einu sinni enn, segir Búkolla:

„Taktu hár úr hala mínum og legðu það á jörðina.

Verður það þá að svo stóru fjalli að enginn kemst yfir nema fuglinn fljúgandi.“

Stoppar þá strákur og segir: „Ég er nú búin að fá mig fullsaddan af þessu kjaftæði í þér beljuskrafti þarna. „Taktu hár úr hala mínum“...hvað? Ha?

Þetta hefur ekkert virkað hjá þér hingað til. Nú tek ég til minna ráða.“

Skipti engum togum að stráksi hreinsaði hárin af halanum á Búkollu og stráði þeim í kring um sig. Spruttu þá upp heilu fjallasalirnir. Síðan hefur ekkert spurst til þeirra.

Deó (deó), deó (deó).

Deó (deó), deó (deó).

Deó (deó), deó (deó).

Deó (deó), deó (deó).

### **Allir Krakkar**

Allir krakkar, allir krakkar

eru í skessuleik.

Má ég ekki mamma, með í leikinn þramma.

Mig langar svo, mig langar svo

að lyfta mér á kreik.



## **Risatröll**

Hér koma nokkur risatröll

hó, hó, hó.

Þau öskra svo það bergmálar

um fjöll hó, hó.

Þau þramma yfir þúfurnar

svo fljúga í burtu dúfurnar.

En bak við fjöllin liggur sól í leyni,

hún skín á þau svo verða þau að steini.

## **Tröllalag**

Hátt uppi í fjöllunum

búa þrjú tröll.

Tröllapabbi, tröllumamma og

litli tröllirölli (trolli tröll)

BÖÖÖÖ segir tröllapabbi,

BÖÖÖÖ segir tröllumamma,

en hann litli tröllirölli (trolli tröll)

segir ekki neitt usssss (segir bara bööö)

## **Ævintýri**

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

Áður þá oftast, álfar og tröll

í ævintýrum

unnu verk snjöll.

En stúlkan sem ég elska og eina kýs,

inn í líf mitt kom eins og álfadís.

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

Æska og yndi, ástir og víf

er ævintýri

unaðslegt líf.

Í framtíðinni þegar fjörið dvín,

þá förum við til tunglsins upp á grín.

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

La-la-la-la-la ævintýri enn gerast

Lag og texti: W. Champell / Ómar Ragnarsson

## **Upp á fjall**

Upp, upp, upp á fjall,

upp á fjallsins brún.

Niður, niður, niður, niður,

alveg niður á tún.

## **Bullutröll**

Trúir þú á Tröllabullið?

Taktu nú eftir, hlustaðu á!

Fyrir löngu fóru á stjá

ferleg skrímsli með hausa þrjá.

Þau er líka þursar kölluð,

þungbúin og leið að sjá,

herfilega heimsk, ó, já,

og hafa engu að segja frá.

Bullutröll, Bullutröll,

búa í stórri fjallahöll,

en fari þau um víðan völl

verða þau oft að steini.

Skessurnar í skessuleikjum

skoppa létt um dali og fjörð,

hendast yfir hæstu skörð

svo hristist bæði sjór og jörð.

Stólpakarlar stika yfir

stærstu jökla, fara geyst.

Heljarbjörg þeir hafa reist

og haugbúa úr viðjum leyst.

Bullutröll, Bullutröll,  
búa í stórrí fjallahöll,  
en fari þau um víðan völlum  
verða þau oft að steini.

Bullutröllin bylja hátt  
þau baula eins og gamlar kúr.  
Ekkert þeirra aftur snúr  
ef þau hreppir dagur núr.

Ef þú heyrir óhljóð trölla  
eru þau helst á þennan veg:  
„Skubba-lagga, skölluleg,  
skodda-bagga völlumbeg“.

Bullutröll, Bullutröll,  
búa í stórrí fjallahöll,  
en fari þau um víðan völlum  
verða þau oft að steini.

Höf: Anna Pálína Árnadóttir

## **Þulur**

### **Grýla kallar á börnin sín**

Grýla kallar á börnin sín,

þegar hún fer að sjóða

til jóla:

„Komið þið hingað öll til mín,

ykkur vil ég bjóða,

Leppur, Skreppur,

Lápur, Skrápur,

Langleggur og Skjóða,

Völustakkur og Bóla“.

### **Grýla á sér lítinn bát**

Grýla á sér lítinn bát,

rær hún fyrir sandi.

Þegar hún heyrir barnagrát,

flýtir hún sér að landi.