

3. Goðsagnabingó

Spurt og svarað úr Snorra-Eddu

Listasmiðja fyrir grunnskólabörn (10-12 ára)

2-3 kennslustundir (þurfa ekki að vera samfelldar), 1-2 leiðbeinendur

Markmið: Að börnin búi til spurningaspil sem byggist á norrænum goðsögnum

Efni: Kartonspjöld, litaður pappír, ritföng; blýantar, strokleður, yddarar, trélitir, tússlitir, skæri, tvær skálar til að draga miða úr, hringlaga form til að strika eftir t.d. lítil glös (eitt á mann).

Spurningar og svör fylgja í textaskjali sem á að prenta og klippa í sundur.

1. Undirbúningur
2. Kynning á verkefninu
3. Upprifjun á heimsókn á sýninguna Heimur í orðum
4. Kynning á persónum norrænna goðsagna
5. Hugmynda- og skissuvinna
6. Listsköpun: Teikna myndir á bingóspjöld
7. Undirbúningur fyrir spilagleði/eftirfylgni

Undirbúningur:

Bækur sem henta vel fyrir listasmiðjuna:

- Gylfaginning, *Snorra-Edda*
- *Örlög guðanna*. Ingunn Ásdísardóttir og Kristín Ragna Gunnarsdóttir

Sjá fleiri handbækur sem gætu komið að gagni á bókalistanum.

Bækurnar eru á staðnum þegar börnin mæta í vinnusmiðjuna. Kennarar/leiðbeinendur prenta spurningar og svör út og klippa í sundur. Svörin eru sett í eina skál og spurningarnar í aðra.

Börnin koma til með að draga svör úr skál. Kennari dregur spurningar úr skál.

Kynning og markmið:

Börnunum er gert grein fyrir því hvað þau eru að fara að gera: Að búa til goðsagnabingó sem byggist á heimsókninni á sýninguna Heimur í orðum og heimi norrænna goðsagna.

Verkefnið felst í því að útbúa bingóspjöld með myndum sem eru svör við nokkrum spurningum úr norrænum goðsögnum. Síðan verður goðsagnabingóið spilað.

Upprifjun:

Kennarar/leiðbeinendur stýra upprifjun á heimsókn á sýninguna Heimur í orðum. Mikilvægt er að börnin fái tækifæri til að velti eigin upplifun fyrir sér.

Kynning á persónum úr norrænum goðsögnum:

Kennari/leiðbeinandi kynnir nokkrar af helstu persónum norrænna goðsagna og leiðir umræður um þær. Kennari gætir þess að minnast á allar þær persónur sem koma fyrir í spurningunum til að börnin eigi möguleika á að vita svarið við þeim.

Hugmynda- og skissuvinna

Kennari/leiðbeinandi útskýrir verkefnið: Að útbúa bingóspjöld með 9 hringlaga myndum á. Myndirnar eru svör við spurningum um norræna goðafræði. Hvert barn á að útbúa eitt bingóspjald með níu myndum. Börnin draga níu miða úr skál. Hver miði lýsir myndefni sem á að teikna. Ef barn dregur tvo (eða fleiri) miða með sama myndefni má það skila öðrum miðanum í skálina og draga nýjan miða. Kennarar geta ákveðið að hafa 6 myndir á spjaldi.

Listsköpun: Myndir teiknaðar

- börnin fá teiknipappír til að skissa á, hvítt kartonspjald fyrir spilaborðið og litaðan pappír
- börnin nota glas til að teikna 9x hringform á kartonspjaldið (einn hring fyrir hverja mynd)
- börnin teikna myndirnar/svörin innan í hringina með blýanti
- börnin lita myndirnar með túss- eða trélitum
- börnin teikna 9x hringform á litaða pappírsörkina og klippa hringina út

Undirbúningur fyrir spilagleði

- kennararnir láta spurningarnar í skál og hræra vel í
- börnin eru með spjald sitt fyrir framan sig á borðinu
- börnin hafa hringina úr lituðum pappír til hliðar við bingóspjaldið

Eftirfylgni/Spilað:

Nú eru börnin tilbúin til að spila goðsagnabingóið. Kennari/leiðbeinandi dregur spurningu úr skálinni og les hana upphátt. Skömmu síðar bætir hann vísbendingunni við. Börnin leggja hring úr lituðum pappír ofan á svarið ef þau eru með réttu myndina/svarið á spjaldinu sínu. Það barn sem fyllir spjald sitt fyrst vinnur og svo koll af kolli þar til skálin er tóm og allar spurningarnar hafa verið spurðar. Seinna er hægt að skiptast á spjöldum og spila aftur.