**Landnám, víkingar og goðafræði - 4 bekkur 2023**

**Kveikjur**

* Horfa á Disney + = Wild ways of the vikings
* Hetjur Valhallar – íslensk teiknimynd (Er á stöð tvö núna)
* Lestarbókin Litlu landnemarnir og vinnubók  
  Lesa heima og í skólanum og vinna í vinnubók með í skólanum. Vinna daglega í þessari
* Halló heimur 2 bls. 68 – 95
* [Komdu og skoðaðu landnámið](https://vefir.mms.is/flettibaekur/namsefni/koslandnamid/)
* Sleipnir og stórhættulega fjölskyldutréð Spotify – höfundur Ævar Þór Benediktson.
* Disney – Herkúles – Grísk goðafræði
* Phocahontas1 – nema land sem fólk er í og eigna sér.   
  Óskað var eftir Phocahontas 2

**Íslenska**

* **Hugarkort** – persónugerð víkings  
  **útlit**; hæð, húðlitur, hár gerð, sítt, stutt, ekkert og liturinn á því. Augnalitur og lag á auganu, líkamsbygging:  
  **persónulegir eigineikar**; glaðvær, skapstyggur, jákvæður, neikvæður, geðgóður, skemmtilegur, hugrakkur, árásagjarn, ákveðni, frumkvæðni, sjálfsöruggur, óöruggur, hræddur, opinn, lokaður, feiminn, framhleypinn, samviskusamur, kærulaus, jafnaðargeð, traustur, ótraustur, hvatvís, velviljaður  
  **Styrkleikar ( oft eitthvað sem þú hefur áhuga á) ;**handlaginn, skapandi, úrræðagóður,flinkur að teikna, lita, synda, skauta, veiða í matinn, samvinna, þakklæti, hreinskilinn, húmor, réttlæti, forvitni, sanngirni, virðing fyrir fegurð, þrautseigja, námsfús, nærgætinn, sjálfsstjórn, félagsfærni, orka   
  Fimur, sterkur, liðugur, ofl. ofl.
* **Saga - hvernig gekk víkingnum** – persónunni þinni að sigla til Íslands eða Grænlands og hvar nam hún land, hvað var hún með með sér, hverjir voru með henni, hvað gerðist a leiðinni, hvernig leið þeim, voru þau með þræla, – gera fyrst hugarkort og búa síðan til söguna.
* **Búa til stafaljóð eða tígulljóð**

**Stærðfærði**Búa tilnokkur orða dæmi

**Skapandi verkefni**

* Búa til persónu útfrá hugarkortinu um persónugerð. A4 blað þykkara þarf að nota allt blaðið á hæðina ef um fullorðna manneskju er að ræða. (hvítt)
* Búa til skjöld með mynstri á (ákveða stærðina ferhyrnt blað teikna hring ámiðjuna. Hver og einn gerir einn skjöld
* Teikna og mála víkingaskip eitt fyrir hvorn bekk. Maskínupappír og þekjulitir.
* Skrifa nafnið sitt með rúnum

**Veisluhöld**

Þorrablót – þorramatur – Lopapeysur á föstudegi 20. jan.   
Smakka þorramat og hafa síðan frjálst eð

**Vettvangsferðir**

* Víkingaheimar  
  <https://www.visitreykjanes.is/is/thjonusta/vikingaheimar>
* Þjóðminjasafnið - landnámið

**Heimilisfræðin ætlar að baka hafrakex að hætti víkinga með þeim**

**Efni:**

1 bolli hveiti  
2 bollar haframjöl  
100 g smjör  
1. msk. hunang

Aðferð

1. Hitið ofninn æi 100 ° C
2. Blanda smjöri og mjöli vel saman
3. Bæta hunangi í deigið
4. Hnoða
5. Móta kúlur og setja með góðu bili á milli á ofnplötu
6. Þrýsta á þær með lófanum svo þær verði flatar og þunnar.
7. Baka í 15 – 20 mínútur
8. Kæla vel eftir bakstur
9. Borða með smjöri og osti

**Kennsluáætlun**

**Muna að lesa í nestinu**[**Komdu og skoðaðu landnámið**](https://vefir.mms.is/flettibaekur/namsefni/koslandnamid/)

**Kennslustund 1**Heimurinn okkar bls. 68 - 73  
Lesa litlu landnemarnir bls. 3 – 10 og vinna í vinnubók

**Kennslustund 2**Horfa á Disney + = Wild ways of the vikings  
**Kennslustund 3**Lesa Litlu landnemana bls. 11 – 24 og vinna í vinnubók

**Kennslustund 4**Heimurinn okkar bls. 74 - 78  
Búa til hugarkort um víkinga– persónugerð sem síðar verður teiknaður og settur á víkingaskip.

**Kennslustund 5**  
Lesa Litlu landnemana bls. 25 – 30 og vinna í vinnubók   
Teikna víking eftir hugarkortinu og klippa út

**Kennslustund 6**Lesa Litlu landnemana bls. 31 – 43 og vinna í vinnubók

**Kennslustund 7**Heimurinn okkar2 bls. 79 – 81  
Vinnublöð t.d. rúnir, og fl.

**Kennslustund 8**Lesa Litlu landnemana bls. 44 – 51 og vinna í vinnubókBúa til skjöld sem fer á skipið með rúnum eða mynstri á – allir jafn stórir   
(klippa til blað)

**Kennslustund 9**

Lesa Litlu landnemana bls. 52 – 66 og vinna í vinnubók

**Kennslustund 10**Lesa Litlu landnemana bls. 67 – 80 og vinna í vinnubók

**Kennslustund 11**Búa til stórt víkingaskip – teikna og mála

**Kennslustund 12**Fara til Njarðvíkur á [Víkingaheimar](https://www.visitreykjanes.is/is/thjonusta/vikingaheimar)

**Kennslustund 13**Horfa á teiknimyndina Hetjur Valhallar - hugarkort um persónurnar og heiminn

**Kennslustund 14**  
Halló heimur 2 bls. 82 – 89 umræða um trú

**Kennslustund 15**

Halló heimur 2 bls.90 - 95

**Kennslustund 16**

Teikna og mála   
Miðgarðsorminn, tréð Yggdrasil, dagur, nótt, Auðhumla, Frigg, Þór, Ýmir ofl. eða annað tengt goðafræðinni.

**Kennslustund 17 – 18 – 19 - 20**

Vinna sameiginlega sögu um víkinga og jafnvel goð.  
Nota persónurnar frá því þau gerðu sína persónu og búa til sögu þar sem þau sameinast.  
Væri gaman að búa til stuttmynd....

**Spurningar geta verið** td.  
1. Hvernig enduðu allir saman á skipinu?  
2. Hvað gerðist á leiðinni.

3. Hver er skipstjórinn?

4. Hvaða ár er?  
5. Hvað eru þau lengi á skipinu?  
6. Hvert eru þau að fara?  
7. Hvað tóku þau með sér?  
8. Voru einhverjir komnir til landsins sem þau stefna á á undan þeim?  
9. Eru einhverjar persónur t.d. á Íslandi eða Noregi – saga þeirra?  
10. Hvað gersit, t.d. á leiðinni eða á landinu  
11. Af hverju ákveða þau að fara?  
12. Hver er ógnin?  
13. Hvernig byrjar sagan?  
14. Hvernig er miðjan í sögunni  
15. Hvernig endar sagan?