

# Haugurinn

## Dagur barnabókarinnar 2020



## Um verkefnin

Í þessu verkefnahefti eru ýmis verkefni úr sögunni *Haugurinn* eftir Gunnar Theodór Eggertsson. Hægt er að prenta blaðsíðurnar út eða leggja þau fyrir rafrænt. Flest verkefnin er auðvelt að útfæra á stafrænan hátt. Eftirfarandi tákn eru við verkefnin til auðkenningar:



- = Hægt að taka upp hljóð.
- = Hægt að taka upp hljóð og mynd.
- = Hægt að nota smáforrit.
- = Hægt að skrifa.



## Áður en þú hlustar

Áður en þú hlustar skaltu setja þig í spor spámanns og spá fyrir um hvað sagan gæti fjallað. Þú færð bara þá vísbendingu að í sögunni koma fyrir orðin:

**Hálsmen - Dýrgripur - Skemmdarverk - Slagsmál -  
Uppvakningur**

Svaraðu svo þessum spurningum (já ég veit að þú veist ekki svörin en giskaðu bara!)

1. Hvar fann Pétur hálsmenið?
2. Hvað ætlaði Pétur að gera við hálsmenið?
3. Hvað kom fyrir mömmu Péturs þegar hún setti á sig hálsmenið?
4. Hvar endaði hálsmenið?



.....

1.

.....

2.

.....

3.

.....

4.

.....

## Áður en þú hlustar

Segðu frá 5 hlutum sem þú heldur að gerist í þessari sögu:



Giskaðu á merkingu þessara orða sem koma fyrir í sögunni. Flettu þeim svo upp í orðabók - t.d. [www.snara.is](http://www.snara.is) og merktu hvort þú giskaðir rétt. Ef ekki skaltu skrifa rétta merkingu.



| Orð          | Ágiskun | Merking | Giskaðir þú rétt?                                            |
|--------------|---------|---------|--------------------------------------------------------------|
| Haugur       |         |         | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> |
| Men          |         |         | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> |
| Þvengmjór    |         |         | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> |
| Skart        |         |         | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> |
| Uppvakningur |         |         | <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> |



## Orðarýni

Orðið þýðir

Orðflokkur

Samheiti

Dýrgripur

Andheiti

Búðu til setningu með orðinu.

Uppvakningur

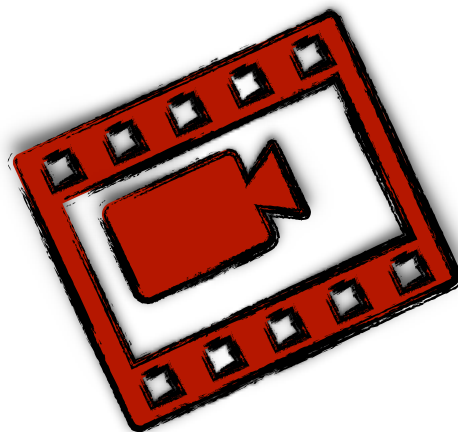
Búðu til eins mörg orð og þú getur úr bókstöfunum í orðinu uppvakningur. T.d. orðið PAR

## Í stuttu máli

Endursegðu sögun í einu tísti. Hámark 180 stafabil!

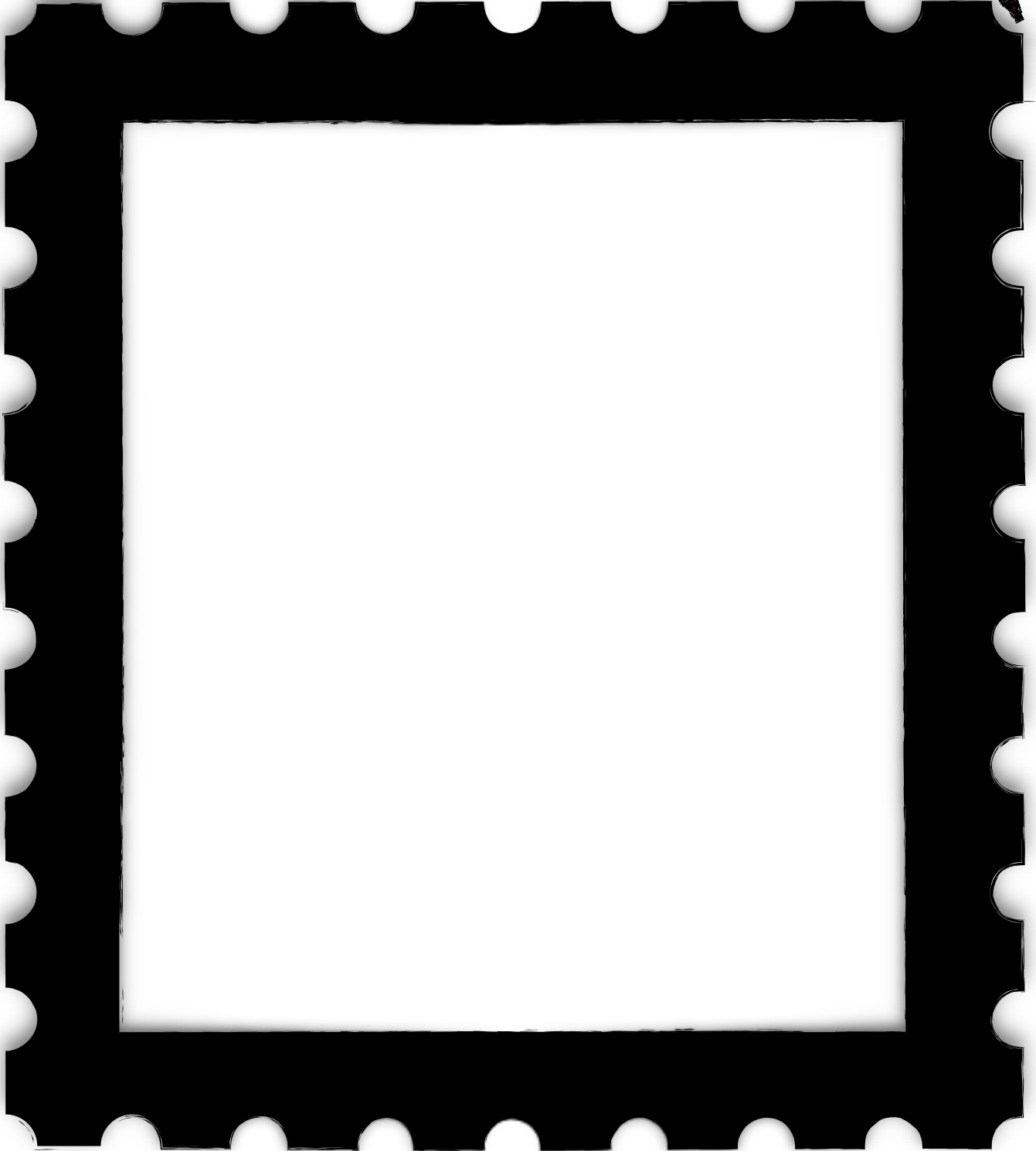


Gerðu EINNAR MÍNÚTU gagnrýni á söguna.



## Myndmál

Teiknaðu mynd af baráttu Péturs og mömmu hans við uppvakninginn.



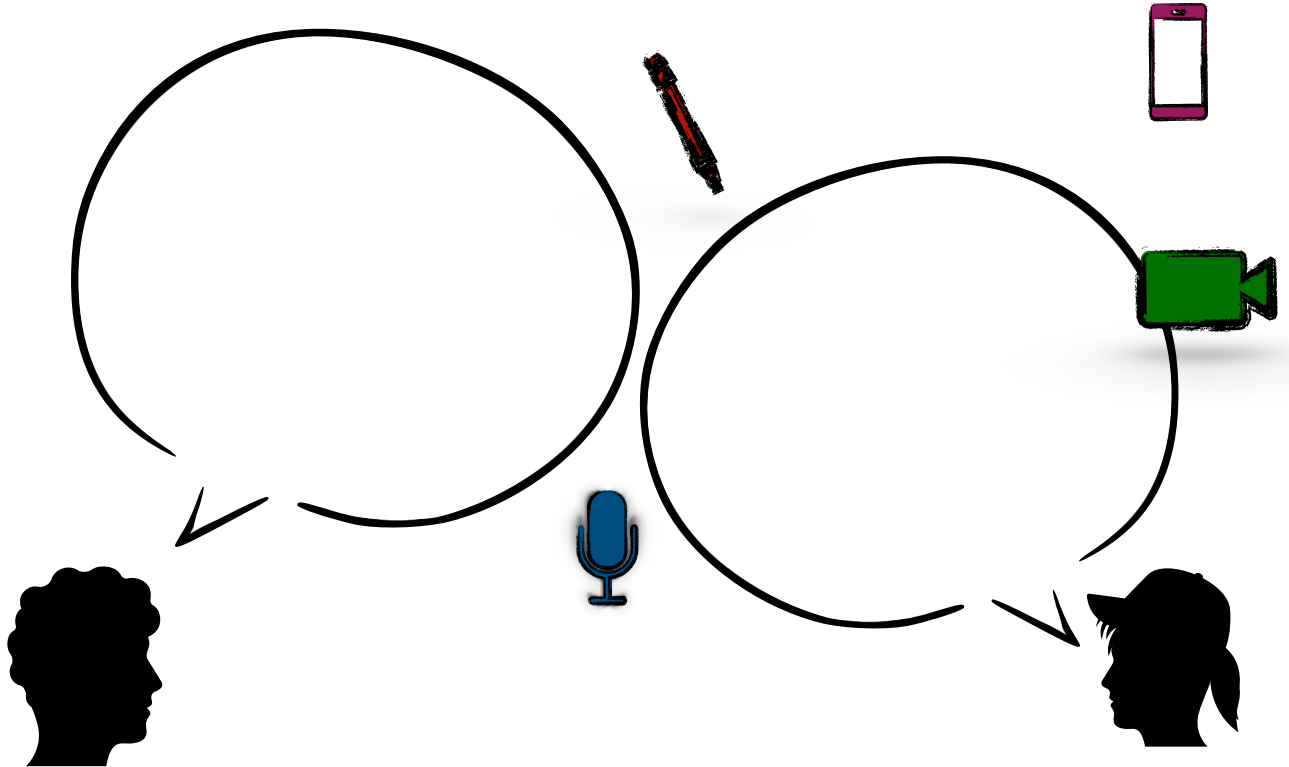
## Myndmál

Gerðu teiknimyndasögu úr sögunni.

A collection of seven empty, rounded rectangular boxes with thick black borders, arranged in a grid-like pattern. The top row has three boxes, the middle row has two boxes, and the bottom row has a single large box spanning the width of the two boxes above it. These boxes are intended for drawing a picture story.

## Persónur og leikendur

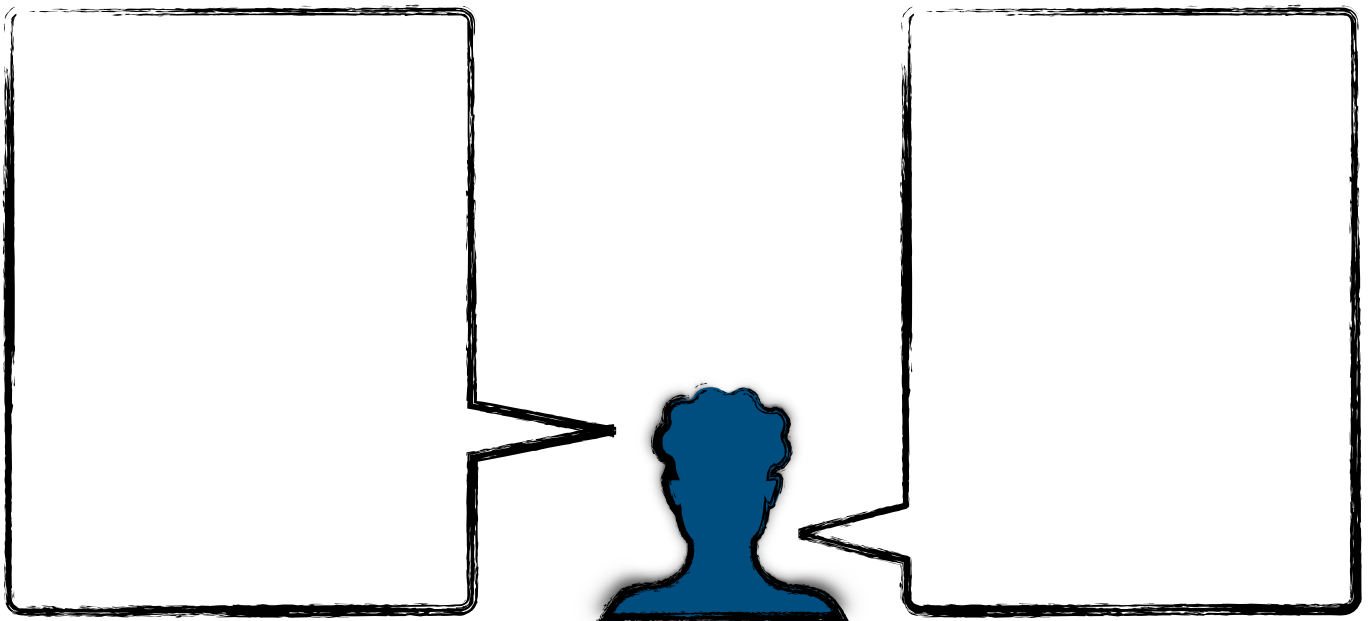
Settu þig í spor Péturs og Stefáns og taktu upp eða skrifaðu stutt samtal milli þeirra á leiðinni heim eftir að Pétur finnur hálsmenið.



Lýstu Pétri eins vel og þú getur.

Útlit:

Persónueinkenni:



## Hvað gerist næst?

Hvað heldur þú að gerist eftir að sögunni lýkur - verður uppvakningurinn til friðs? Gefðu sköpunarkraftinum lausan tauminn. Teiknaðu mynd, taktu upp hljóð, mynd, skrifaðu texta eða eitthvað annað sem þér dettur í hug.

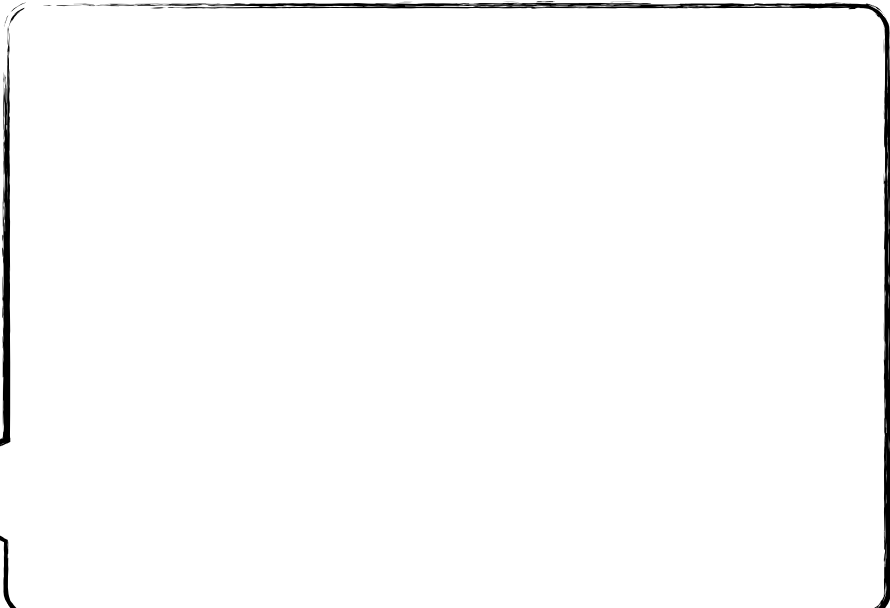


## Pælingar

Oft finnum við tengingar í sögum við aðrar sögur, atburði úr eigin lífi eða jafnvel fréttir. Skráðu tengingar sem þú fannst í sögunni Haugurinn hér fyrir neðan.

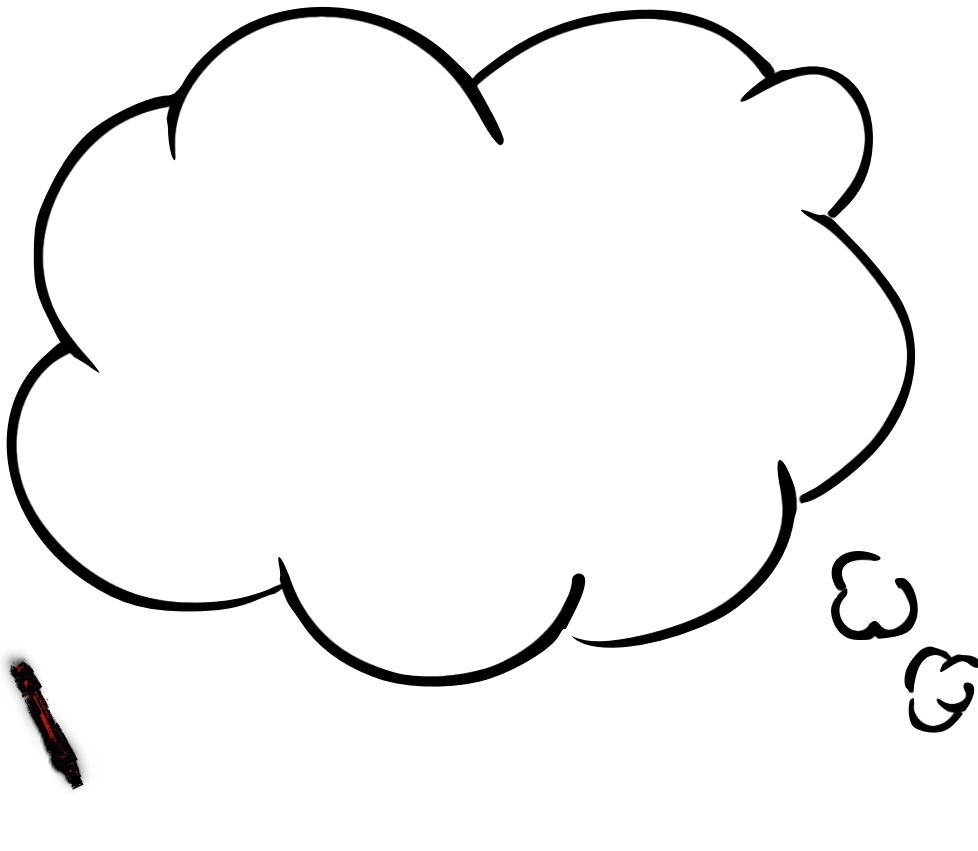
|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| Atburður                                                                          | Atburður                                                                          | Atburður                                                                            |
|  |  |  |
| Svipaður atburður í annarri sögu.                                                 | Svipaður atburður í eigin lífi.                                                   | Svipaður atburður í fréttum.                                                        |

Hvaða spurningar myndir þú vilja spyrja persónurnar eftir lestur bókarinnar?



## Pælingar

Hvaða spurningar hefur þú fyrir höfund sögunnar, Gunnar Theodór?



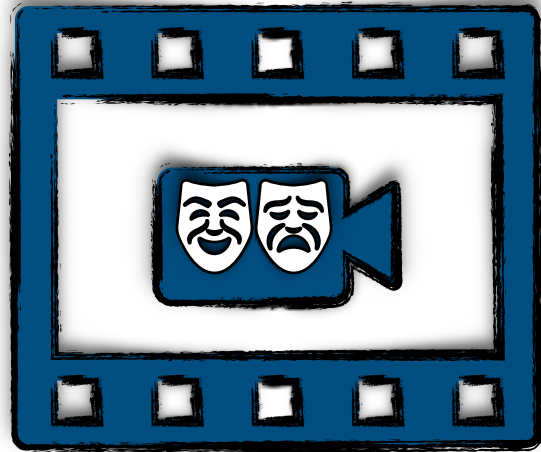
*Skrifaðu nýjan endi á söguna.*

A large rectangular area defined by a dotted line, intended for writing the new ending of the story.

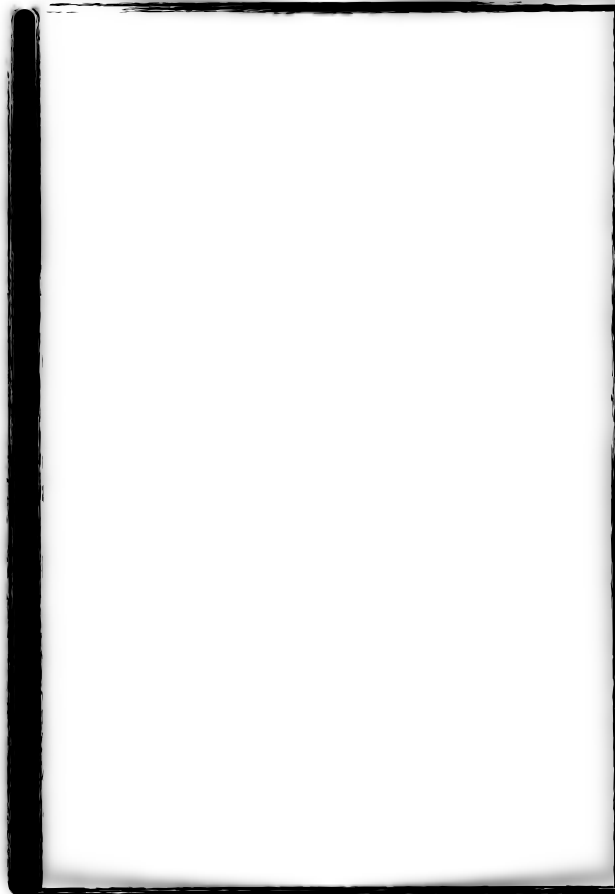
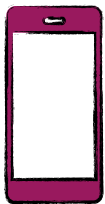


## Láttu gamminn geysa!

Veldu hluta úr sögunni og taktu upp leikið atriði. Kannski getur þú fengið fjölskyldumeðlimi til að leika með!?

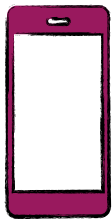


Hannaðu bókakápu fyrir söguna!



## Láttu gamminn geysa!

Búðu til útvarpsauglýsingu fyrir söguna ... já eða sjónvarpsauglýsingu ... eða bara auglýsingu á veggspjald!



## Night of the Living Dead

Hægt er að rekja ímynd uppvakninga í dægurmenningu nútímans til kvikmyndarinnar *Night of the Living Dead* eftir George Romero frá árinu 1968. Þar koma fram þau atriði sem allir nútíma uppvakningar eiga sameiginlegt; fyrst ber að nefna að þeir voru einu sinni manneskjur, í öðru lagi geta þeir smitað annað fólk af ástandi sínu, og í þriðja lagi eru þeir mjög einfaldar verur sem eru nær eingöngu reknar áfram af löngun í mannakjöt.

Frá því að *Night of the Living Dead* kom út hafa uppvakningar komið fyrir í þó nokkrum skáldverkum, og ýmis smáatriði í háttalagi þeirra hafa breyst á milli mismunandi útfærslna. Til dæmis geta uppvakningar Romero notað einföld verkfæri, svo sem steina og barefli, og virðast enn búa yfir einhverri vitneskju um fyrra líf sitt, en í öðrum útfærslum hafa þeir oft aðeins greind á við skordýr.

Annað atriði sem er háð útfærslunni hverju sinni er hversu hratt uppvakningar komast yfir; klassíski uppvakningurinn staulast aðeins hægt áfram en í nýrri kvikmyndum, svo sem *28 Days Later*, geta þeir oft hlaupið hratt og jafnvel klifrað. Þar er einnig slakað á kröfunni um að uppvakningarnir hafi dáíð.

Þriðja einkenni uppvakninga sem er háð duttlungum manna er hvað orsakar tilvist þeirra. Oft er þessi orsök aðeins útskýrð að hluta, og þá óljóst, því áhorfendur eru yfirleitt hræddari við það sem þeir þekkja ekki.

Í *Night of the Living Dead* er aðeins sagt að upprisa hinna látnu sé af völdum geimgeislunar frá reikistjörnunni Venus og allir þeir sem deyja verða að uppvakningum, sama hver dánarorsökin var. Í öðrum kvikmyndum, svo sem í *28 Days Later*, er orsök þeirra veirusýking og fólk verður að hafa komist í beina snertingu við uppvakningana til að eiga von á að verða fyrir sömu örlögum.

## Lesskilningur



Hvað eiga nútíma uppvakningar sameiginlegt?

Hversu greindir eru uppvakningar?

Hvers vegna er uppruni uppvakninga ekki alltaf ljós?

Hver er uppruni uppvakningana í Night of the Living Dead?

## Krossglíma



|       |   |       |
|-------|---|-------|
| _____ | H | _____ |
| _____ | A | _____ |
| _____ | U | _____ |
| _____ | G | _____ |
| _____ | U | _____ |
| _____ | R | _____ |
| _____ | I | _____ |
| _____ | N | _____ |
| _____ | N | _____ |