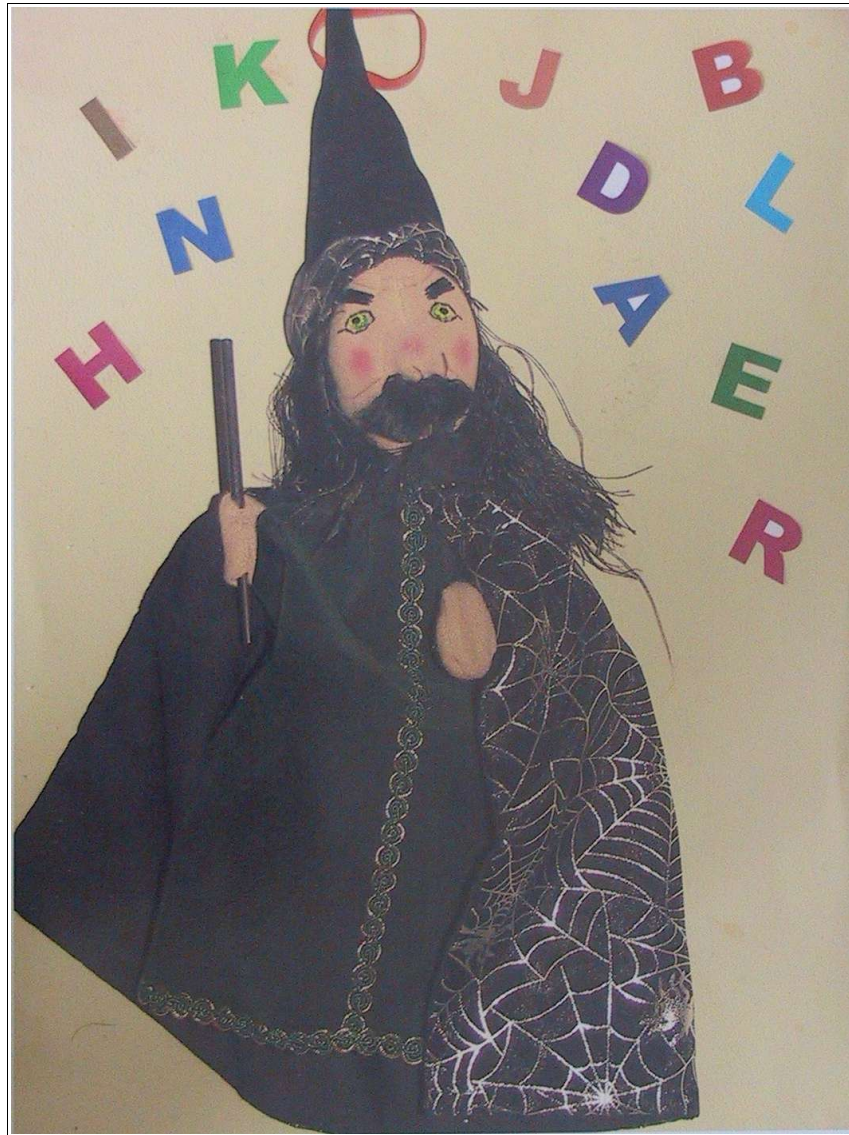


Stafagaldur

- Leikur með stafi, hljóð og ævintýri -
Lokaskýrsla um þróunarverkefni



Heilsulæikskólinn Úrðarhóll
Skýrsla unnin af Þirtę Harksęn

Kópavogi, júlí 2005

Efnisyfirlit

1. Útdráttur	1
2. Inngangur	1
2.1. Lýsing á verkefninu í hnotskurn.....	1
2.2. Höfundur og höfundarréttur.....	1
3. Markmið	2
3.1. Fagleg markmið.....	2
3.2. Félagsleg/persónuleg markmið.....	2
4. Lýsing á verkefninu	3
4.1. Sögurnar.....	3
4.2. Leikmunir.....	3
4.2.1. Fastir leikmunir.....	3
4.2.2. Leikmunir með hverri sögu um sig.....	3
4.3. Flutningur.....	4
4.4. Matsvinna.....	5
4.4.1. Mat á sögum og flutningi.....	5
4.4.2. Mat á framförum barnanna.....	5
4.5. Aukaefni.....	5
5. Mat á verkefninu	6
5.1. Viðbrögð við verkefninu.....	6
5.2. Gagnast það í öðrum leikskólum?.....	7
5.3. Stóðst framkvæmdar- og kostnaðaráætlun?.....	7
5.3.1. Framkvæmdaráætlun.....	7
5.3.2. Kostnaðaráætlun.....	8
6. Niðurstöður verkefnisins	8
6.1. Almennar niðurstöður.....	8
6.2. Niðurstöður varðandi framkvæmd.....	9
7. Heimildir	10
8. Viðaukar	11
8.1. Yfirlit yfir sögur og innihald þeirra.....	11
8.2. Dæmi um stafagaldurssögur.....	12
8.2.1. J-saga.....	12
8.2.2. R-saga.....	14
8.2.3. S-saga.....	16
8.3. Matsskema vegna flutnings á Stafagaldurssögu.....	18
8.4. Innihald DVD-disks.....	19

1. Útdráttur

Stafagaldur samanstendur af bókstafasögum ásamt ýmsu aukaefni. Aðalhlutverk þeirra er að skapa góðar og skemmtilegar samverustundir, sem um leið styrkja hljóðkerfisvitund barnanna.

Verkefninu er ekki lokið. Miðað við upphaflega framkvæmdaráætlun er um helmingur eftir; hins vegar náðist sú endurskoðaða framkvæmdaráætlun, sem lýst var í áfangaskýrslu frá því í janúar.

Stafagaldur hefur hingað til gefið góða raun og vakið mjög jákvæð viðbrögð hjá bæði börnum og fullorðnum. Það er nánast öruggt að lokið verður við Stafagaldurssögurnar, og að þær verða gefnar út (ásamt tilheyrandi aukaefni).

2. Inngangur

2.1. Lýsing á verkefninu í hnotskurn

Verkefnið felst í frásögnum og stuðningsefni fyrir 4-6 ára börn í leikskóla, er skal styrkja hljóðkerfisvitund þeirra og vekja áhuga þeirra á bókstöfum og stafhljóðum. Stafagaldur samanstendur annars vegar af ævintýrum í tengslum við hvern bókstaf og hins vegar af leikmunum og myndum, sem notuð eru þegar ævintýrin eru flutt. Það tekur ávallt einn nemandi þátt í flutningnum, leikur aðalpersónuna í sögunni og er um leið fulltrúi bókstafsins. Í hverri bókstafssögu etur aðalpersónan kappi við vondan galdrakarlar og á að leysa þrautir. Oftast felast þær í að finna 10 hluti handa galdrakarlinum, sem hefjast á viðkomandi bókstaf. Þetta tekst ávallt með hjálp töfrapoka. Ýmis aukaverkefni og -leikir tengjast sögunum.

2.2. Höfundur og höfundarréttur

Þótt þróunarverkefnið Stafagaldur sé á vegum Heilsuleikskólans Urðarhóls, er það Birte Harksen sem hefur unnið nær alla vinnu í sambandi við það, þar á meðal þessa lokaskýrslu og fylgiefni með henni. Fyrstupersónufornöfn í skýrslunni vísa til Birte.

Birte Harksen hefur höfundarrétt að Stafagaldri, Stafagaldurssögunum og öðru tengdu efni, þ.m.t. DVD-diskinum sem fylgir þessari skýrslu. Öll réttindi að þessu efni eru áskilin; afritun og/eða endurbirting krefst heimildar frá höfundi. Hvað skýrsluna sjálfa varðar, hefur Heilsuleikskólinn Urðarhóll höfundarrétt að henni, en um notkun hennar gilda þau skilyrði sem Þróunarsjóður leikskóla setti við styrkveitingu.

Til að gefa hugmynd um uppbyggingu Stafagaldurssagnanna fylgja þrjár slíkar með skýrslunni í viðauka 8.2. Þessar sögur mega leikskólakennarar afrita til eigin nota og flytja fyrir börn á vinnustað sínum.

3. Markmið

3.1. Fagleg markmið

Meginmarkmið Stafagaldurs er að *efla hljóðkerfisvitund* barnanna. Fjölmargar rannsóknir hafa sýnt, að það er náið samhengi milli hljóðkerfisvitundar, málþroska og lestrarnáms. Þess vegna er mikilvægt að unnið sé markvisst að slíkri eflingu innan ramma leikskólans. Hins vegar hefur Stafagaldur einnig að markmiði, að þessi efling eigi sér stað *á eins eðlilegan og óþvingaðan hátt og auðið er* – að börnunum finnist aldrei að verið sé að þjálfá þau í tiltekinni færni eða mata á upplýsingum, heldur séu þau bara að hlusta á skemmtilegar sögur og taka þátt í skemmtilegum leikjum.

Þjálfun hljóðkerfisvitundar sem og önnur þjálfun með leikskólabörnum verður að fara þannig fram að unnið sé gegnum leikinn og barnið fái þá að nýta uppgötvunarhæfileika sinn en fái ekki á tilfinninguna að verið sé að hlýða því yfir eða troða inn í það einhverju sem það kærir sig ekkert um. (Ingibjörg Simonardóttir, Jóhanna Einarsdóttir og Amalía Björnsdóttir 2002, bls. 54).

Stafagaldur stefnir einnig að því að *jafna forsendur barnanna til að hefja lestrarnám*, enda má gera ráð fyrir að hljóðkerfisvitund þeirra barna, sem veikust eru fyrir, styrkist hlutfallslega mest. Danskar rannsóknir sýna, að þegar stunduð er markviss þjálfun í hljóðkerfisvitund (einkum hljóðvitund) í blönduðum, stærri hópum áður en eiginlegt lestrarnám hefst, hefur það þau áhrif, að þau börn sem annars hefðu dregist sífellt meira og meira aftur úr jafnöldrum sínum á fyrstu árum grunnskóla, fara að fylgja sömu þróunarkúrfu og jafnaldrarir, þótt þau séu eftir sem áður nokkuð á eftir þeim á kúrfunni. Reyndar virðast langflest börn hafa gagn af slíkri þjálfun (Petersen og Borstrøm 1997).

Það má spyrja, hvers vegna bókstafir gegna svo áberandi hlutverki í Stafagaldri, fyrst markmiðið er að vinna með hljóð og hljóðkerfisvitund fremur en bókstafina sjálfa. Svárið er, að bókstafirnir eru notaðir til að gera hljóðin áþreifanlegri fyrir börnunum.

3.2. Félagsleg/persónuleg markmið

Stafagaldur stuðlar að því að ná ýmsum *félagslegum markmiðum almenns eðlis* – svo sem að efla frásagnarhæfni barnanna, hæfni þeirra til samvinnu í stærri hópum og að fylgja ákveðnum samskipta- og agareglum í sambandi við flutning sagnanna. Það félagslega eða persónulega markmið, sem hefur mesta þýðingu, er hins vegar *að styrkja sjálfstraust og sjálfsmynd barnanna*. Þetta á einkum við um þau börn, sem eru aðalpersónur í sögunum hverju sinni. Sem beinn þátttakandi í framvindunni finnur barnið að það hefur raunverulegu hlutverki að gegna; það verður að miðpunkti athyglinnar á jákvæðan og uppbyggjandi hátt. Flutningsformið margfaldar einnig þau *innlifunaráhrif* sem t.d. venjulegur ævintýraupplestur myndi hafa, sérstaklega hjá aðalpersónunni. Barnið verður hetja, sem leikur á vonda galdrakarlinn, og vinnur þannig til baka eitthvað mikilvægt, sem annars hefði glatast.

4. Lýsing á verkefninu

4.1. Sögurnar

Kjarninn í Stafagaldri eru sjálfar sögurnar. Þótt uppbygging þeirra sé svipuð og grunnsöguþráðurinn alltaf sá sami, þarf að leggja töluverða hugsun í að velja þema, persónur og þrautir. Oft eru sögur endurbættar eftir fyrsta flutning til að ná betur til barnanna. Það þarf einnig að hafa ýmis atriði í huga þegar þær eru samdar, t.d.:

- að í mismunandi sögum sé lögð áhersla á mismunandi hljóðkerfisþætti (rím í einni sögu, samsett orð í annarri o.s.frv);
- að þemun séu þess eðlis, að hægt sé að vinna áfram með þau í leikskólanum, óháð Stafagaldri – t.d. blóm, fuglar
- að notuð séu fyrribæri og persónur úr íslenskri náttúru og menningararfi þar sem þess er kostur – t.d. Búkolla, álfar, jólakötturinn.

Söguþráðurinn er þannig, að vondi galdrakarlinn hefur tekið eitthvað mikilvægt, eins og t.d. allt grænmeti. Aðalpersónan leggur af stað til kastala hans til að fá hann til að skila því aftur. Hún er með einhverja aðstoðarveru með sér, t.d. gæludýr eða einhverja furðuveru. Á leiðinni hjálpa þau einhverjum sem er í vandræðum og fá töfrapoka að launum. Þegar þau koma til galdrakarlsins leggur hann fyrir þau þraut, sem hægt er að leysa (a.m.k. að hluta til) með því að taka upp hluti úr galdrapokanum. Oftast eru það 10 hlutir sem hefjast á viðkomandi bókstaf, en það getur þó verið mismunandi.

Aðalpersónan í hverri sögu er það barn sem aðstoðar við flutninginn. Nafnið er skrifað inn í söguna fyrir hvern flutning. Barnið fær sitt eigið eintak af sögunni til eigu til að styrkja þá tilfinningu, að um þess eigin sögu sé að ræða.

Í viðauka er tafla yfir bókstafasögurnar og innihald þeirra (8.1), auk þriggja dæma um sögur í heild sinni (8.2).

4.2. Leikmunir

4.2.1. Fastir leikmunir

Fáeinir leikmunir eru notaðir í öllum sögum. Ber þar fyrst að nefna handbrúðu af galdrakarlinum. Einnig hef ég látið útbúa stóra kastalamynd á þykku, plasthúðuðu kartonspjaldi (stærð A1). Kastalamyndin er ekki einungis leikmynd, heldur er hann líka notaður til að hengja á spjöld með myndum af því, sem galdrakarlinn hefur stolið. Til að skapa rétt andrúmsloft er sögumaður einnig með háan galdrakarlshatt og tilheryandi svarta skikkju. Að lokum er notuð hljóddós við flutninginn til að skapa einföld hljóðáhrif. Þessi síðustu atriði eru strangt tekið ónauðsynleg, en þau skapa góða stemmningu.

4.2.2. Leikmunir með hverri sögu um sig

(1) **Spjöld á kastala.** Sem áður sagði hanga spjöld á kastalanum sem sýna hverju galdrakarlinn hefur stolið. Í F-sögunni hanga þarna t.d. myndir af 10 íslenskum fuglum og í

H-sögunni 10 hljóðfæri. Oft hafa spjöldin einhverju hlutverki að gegna í þeirri þraut, sem aðalpersónan þarf að vinna af hendi – í F-sögunni þarf barnið t.d. að segja hvað fuglarnir heita og í H-sögunni þarf það að tengja myndirnar við hljóðdæmi, sem eru leikin fyrir það.

(2) **Tuskudýr eða álíka.** Til að stuðla að því að barnið lifi sig betur inn í söguna og til að veita því öryggistilfinningu fær það tuskudýr snemma í flutningnum. Tuskudýrið er hjálparveran sem fylgir barninu í sögunni og veitir því aðstoð þegar með þarf. Ég hef valið hjálparverur sem hefjast á viðkomandi bókstaf (t.d. Sísí slanga, Bína býfluga og hundurinn Hringur). Þetta hefur gengið vel, og börnin kunna vel við það. En í sjálfu sér væri hægt að nota alltaf sama tuskudýr – t.d. stóran hund – og breyta sögunum þannig að það væri alltaf notað með breyttu nafni í hverri sögu.

(3) **Galdrapoki með innihaldi.** Galdrapokinn er úr dökku flaueli. Fyrir hverja sögu er safnað saman 10 hlutum sem hefjast á viðkomandi bókstaf – og að sjálfsögðu reynt að gæta þess að þetta séu hlutir sem börnin þekkja og að upphafshljóðið sé greinilegt (t.d. hákarl fremur en hvalur í H-sögunni). Það eru fáeinar undantekningar frá því, að heiti hlutanna hefjist á bókstafnum. Dæmi: í J-sögunni hefjast þeir á *jól*-; í R-sögunni ríma nöfn þeirra við spjöldin á kastalanum; og í Ó-sögunni inniheldur pokinn 10 óskasteina.

4.3. Flutningur

Sögurnar hafa verið fluttar í fjórum deildum Urðarhóls: Sjávarhóli, Skeljahóli, Stubbaseli og Skólatröð. Vegna skipulagsástæðna og annarra aðstæðna hafa þær þó verið fluttar mun oftár í Sjávarhóli og Stubbaseli en á hinum tveimur stofunum.

Flutningurinn hefur oftast átt sér stað í reglubundinni samverustund; stundum fyrir hádegismat og stundum eftir, og fáeinum sinnum einnig fyrir eftirmiðdagskaffi. Barnahópurinn hefur því verið mjög mismunandi hvað varðar samsetningu og fjölda: stundum bara elstu börnin og stundum börn allt niður í þriggja ára aldur; stundum ekki nema 5-10 börn og stundum yfir 20.

Fyrir flutninginn er rætt við barnið sem á að vera aðalpersónan til að greina því frá því sem mun eiga sér stað. Sé barnið óöruggt eða feimið þarf stundum að ræða við það alllengi, fara yfir allt söguferlið og sýna því leikmuni.

Best er að áheyrendur sitji á stólum, þar sem það dregur úr ókyrrð auk þess sem þau sjá betur. ”Sviðið” er einfaldlega svæði á gólfinu sem er afmarkað frá áheyrendasvæðinu og þar sem flutningurinn fer fram. Oft situr hinn fullorðni (sögumaður) öðrum megin við kastalamyndina og aðalpersónan hinum megin, annaðhvort á gólfinu eða á lágum stólum. Þegar kemur að þrautinni er hlutunum, sem teknir eru upp úr galdrapokanum, raðað upp á gólfið framan við kastalann.

Það er mismunandi hversu virku hlutverki aðalpersónan er fær um að gegna við flutninginn. Sum börn lifa sig mjög vel inn í hlutverkið, segja allar ”línur” aðalpersónunnar, gera látbragð til að sýna hvað er að gerast o.s.frv. Önnur eru of feimin til þess að geta þetta, og þá er það bara lesið upp sem þau annars hefðu getað sagt. En öll börnin hafa greinilega

haft gaman af hlutverkinu og vilja ávallt taka upp úr galdrapokanum undir lokin.

Það kemur fyrir að barnið sem leikur aðalpersónuna ræður ekki við þrautirnar, sem galdrakarlinn setur – eins og t.d. að segja hvað tiltekin blóm heita eða para saman rímorð. Það kemur þó aldrei að sök, því að hin börnin eru ávallt tilbúin að hjálpa til, og þess utan getur kennarinn látið hjálpardýrið hjálpa til.

Nærvera annarra fullorðinna er ekki nauðsynleg nema barnahópurinn sé annaðhvort mjög stór eða sum barnanna séu mjög ung eða óróleg.

4.4. Matsvinna

4.4.1. Mat á sögum og flutningi

Ég hef gert stöðugt mat á sögunum og flutningi þeirra í formi dagbókar, sem ég skrifa eftir hvern flutning. Þar kemur fram hvað heppnaðist vel eða illa, hvað ég tel að megi læra af því og hvaða ályktanir ég dreg í framhaldi. Þetta sjálfsmat hefur verið mjög nytsamlegt sem verkfæri til að bæta sögurnar og flutninginn, sérstaklega fyrstu mánuðina.

Þessi matsvinna fór þannig fram, að ég strax eftir hvern flutning fyllti út ákveðið matsskema. Eftir 2-3 flutninga á sömu sögu reyndi ég að draga af þessum upplýsingum þær ályktanir sem ég gat um hvað betur mætti fara eða hvað heppnaðist sérstaklega vel. Þess utan fékk ég oft hugmyndir í sambandi við þessa matsvinnu, sem gátu gagnast mér í síðari sögum.

Í viðauka 8.3 er dæmi um matsskema, sem ég notaði í þessu samhengi.

4.4.2. Mat á framförum barnanna

Í upphaflegri áætlun ráðgerði ég að leggja kerfisbundið mat á stafakunnáttu og hljóðgreiningu allra barnanna í upphafi skólaársins, en tímaskortur og aðrar vinnuskyldur gerðu þetta ókleift. Ég náði ekki að gera slíkt upphafsmat á nema 10 börnum. Þær upplýsingar missti ég reyndar síðar þegar tölvunni minni var stolið. Hins vegar hafði ég í millitíðinni farið á HLJÓM-námskeið hjá Jóhönnu Einarsdóttur, sem meðal annars hafði í för með sér að hugmyndir mínar um eðli og hlutverk Stafagaldurs skýrðust að ýmsu leyti. Mér varð ljóst að stafakunnátta barnanna skipti litlu sem engu máli, og þess í stað þyrfti að leggja mat á þroska hljóðkerfisvitundar þeirra.

Þetta er auðvitað það sem HLJÓM-prófið er sniðið til, enda var það í framhaldi lagt fyrir öll börn úr 1999-árgangnum í Heilsuleikskólanum Urðarhóli, sem sýndi okkur hvaða börn þyrftu sérstaks stuðnings og hvatningar við á þessu sviði.

Í stuttu máli hef ég því horfið frá mati á einstökum börnum í tengslum við Stafagaldur sem slíkan. Í vinnunni með að þróa verkefnið hefur það líka virst mikilvægara að meta áhuga og gleði barnanna fremur en kunnáttu þeirra eða færni.

4.5. Aukaefni

Ekki hefur tekist að vinna jafn mikið að þróun aukaefnis – s.s. leikja – fyrir Stafagaldur

eins og ég hafði upphaflega ætlað mér. Í sjálfu sér þarf ekki annað til að skapa tengdan leik hjá börnunum að gefa þeim galdrahatt, skikkju og töfrasprota. Og það gerum við oft. En af formlegri leikjum má þó nefna eftirfarandi:

Stjörnuþjófur: Einn er galdrakarlinn. Hann fer út meðan hin börnin velja eitthvað úr körfu. Hlutirnir byrja á 3-5 mismunandi bókstöfum. Galdrakarlinn er með tilsvarende bókstafi. Bakgrunnssagan gengur út á, að galdrakarlinn hafi stolið stjörnunum, og nú eigi að fá hann til að skila þeim aftur. Nú kemur galdrakarlinn inn. Börnin setjast í hring og hann fer í miðjuna. Hin börnin eru með hlut sinn fyrir aftan bak. Nú segja börnin:

”Galdrakar! galdrakar! stjörnuþjófur!
Nú varstu allt of grófur!
Maður má ekki stjörnur taka!
Gefðu þær strax til baka!”

Galdrakarlinn velur þá bókstaf (t.d. B) og svarar:

”Jæja krakkar, látið mig sjá!
Eitthvað sem byrjar á B vil ég fá!”

Hann gengur svo á röðina og spyr hvern og einn hvort hann hafi eitthvað með B. Þeir sem er með hluti sem byrja á B eiga að skila þeim, og galdrakarlinn gefur stjörnu til baka.

Hægt er að vera með mismunandi útgáfur af þessum leik. T.d. er hægt að sleppa því að vera með tiltekna hluti, heldur eiga öll börnin í hópnum að segja eitthvað sem byrjar á bókstafnum þegar galdrakarlinn biður um hann.

Minnisleikur: Það er rifjað upp með börnunum hvað var í galdrapokanum, síðast þegar þau hlustuðu á sögu. Eitt barnanna velur einn hlutanna, og hin börnin eigað eitt af öðru að giska á, hvað það valdi. Það barn sem giskar rétt fær að velja hlut næst.

Brúðuleikhús: Börnin færa upp stafagaldurssögu sem brúðuleikhús í framhaldi af því að hafa hlustað á söguna. Gaman er ef hægt er að gera brúður af þeim börnum, sem leika aðalhlutverkið – ein einföld leið til þess er að taka mynd af þeim, líma á pappaspjald og festa það á pinna.

Galdrahorn: Gott er að skapa fastan ramma til að gefa börnunum færi á að leika sér með hugmyndir úr ”Stafagaldurs-heiminum”. Upplagt er að búa til eins konar galdrahorn, þar sem þau hafa aðgang að leikmunum, geta flokkað hluti eftir upphafsstaf o.s.frv.

5. Mat á verkefninu

5.1. Viðbrögð við verkefninu

Ég hélt kynningu á Stafagaldri fyrir foreldra barna í Heilsuleikskólanum Urðarhóli á foreldrafundi í haust og fékk góðar viðtökur. Viðbrögð frá foreldrum þegar börn koma heim með Stafagaldurssögur hafa einnig verið mjög jákvæð.

Ég hélt einnig fyrirlestur um Stafagaldur fyrir alla leikskólakennara á Urðarhóli í

janúar 2005, (um 30 manns) og fékk þá til að vinna með sögurnar sjálfir til að hvetja þá til að nota þær í eigin vinnu og til að hindra að þeir litu á það sem mitt verkefni fremur en sameiginlegt verkefni leikskólans. Á þessum tíma var ég búin með 7 sögur. Ég skipti kennurunum í 7 hópa, þar sem hver hópur fékk eina sögu. Þeir fengu einnig galdrapoka og alla nauðsynlega leikmuni. Hver hópur valdi einn sögumann og eina aðalpersónu og æfði sig í að flytja sögurnar. Viðbrögð starfsfélaga minna hafa verið mjög góð – bæði á þessari kynningu og í þegar ég hef komið inn á deildirnar til að segja stafasögur.

Á HLJÓM-námskeiðinu tók ég leikmuni með og sagði frá Stafagaldri. Þetta var í sambandi við stutta fyrirlestra þátttakenda um það hvernig við værum að vinna að því að styrkja hljóðkerfisvitund barnanna. Jóhanna Einarsdóttir, sem kenndi námskeiðið, var mjög jákvæð og hvetjandi. Aðrir þátttakendur voru það einnig.

Þau viðbrögð sem kannski skipta mestu máli eru hins vegar viðbrögð barnanna. Í sem stystu máli hafa þau verið mjög hrifin og ánægð með sögurnar og flutning þeirra. Það er mjög algengt að þau spyrji mig hvenær komi að þeirra bókstaf. Þau reyna líka stundum að giska á hverju galdrakarlinn steli þegar það komi að þeim og koma með tillögur að því sem gæti verið í galdrapokanum.

5.2. Gagnast það í öðrum leikskólum?

Miðað við þau viðbrögð sem ég hef fengið er enginn vafi á, að þetta efni getur gagnast öllum leikskólum með börn á viðkomandi aldursskeiði, enda er fyrirætlunin með Stafagaldri að gefa sögurnar (ásamt leiðbeiningum og aukaefni) út í formi sem aðrir geta nýtt sér. Meginþröskuldurinn sem þarf að yfirstíga í þessu samhengi er hvernig gera eigi leikmuni úr garði þannig að auðvelt sé að nýta sér þá en um leið án þess að þeir verði of einfaldir og óspennandi. Þetta á sérstaklega við um innihald galdrapokanna fyrir hvern bókstaf. Þótt við fyrir okkar leyti höfum haft ánægju af að safna viðeigandi hlutum saman til að setja í galdrapokana, er ekki víst að þetta henti öllum sem annars hefðu áhuga á því að nýta sér sögurnar.

Í viðauka 8.2 eru þrjár sögur sem öllum leikskólakennurum er frjálst að nota í starfi sínu. Ég hvet til þess að lesendur þessarar skýrslu geri það. Þeim er velkomið að hafa samband við mig til að fá frekari ráðleggingar varðandi framkvæmdina.

5.3. Stóðst framkvæmdar- og kostnaðaráætlun?

5.3.1. Framkvæmdaráætlun

Eins og lýst var í áfangaskýrslu þurfti að breyta framkvæmdaráætlun allnokkuð.

Í hinni upphaflegu áætlun var gert ráð fyrir að klára 30 sögur áður en styrktímabilinu lyki. Þegar til kastanna kom kláruðust ekki nema 15; þar af hafa 10 verið fluttar (sumar náttúrulega oftar en einu sinni).

Þegar við fengum styrkinn varð ljóst að upphæðin myndi ekki nægja fyrir vinnunni við allar sögurnar. Ég valdi því fljótlega að gera einugis sögur á styrkveitingartímabilinu

sem gætu nýst mér í starfi mínu í Urðarhóli þennan vetur, þar sem verkefnið gerir ráð fyrir að sögurnar séu tengdar við upphafsstafi barnanna á elsta árgangi.

Einnig varð umtalsverð breyting á þroskamati barna, eins og lýst var í kafla 4.4.2 hér að ofan.

5.3.2. Kostnaðaráætlun

Unnur Stefánsdóttir, leikskólastjóri í Heilsuleikskólanum Urðarhóli, og Birte Harksen gerðu með sér samkomulag í upphafi verkefnisins, þess efnis að allar styrkgreiðslur rynnu beint til Birte sem vinnulaun. Birte myndi síðan standa straum af hvers konar kostnaði – t.d. af því að gera stóra kastalamynd, kaupa galdrakarsbrúðu, kaupa DVD-diska, prenta, plasta, sauma galdrapoka o.s.frv.

Upphafleg kostnaðaráætlun gerði ráð fyrir vinnulaunum handa ráðgjöfum og faglegum stuðningsaðilum. Þessi liður fellur augljóslega niður í ljósi ofrangreinds samkomulags. En eiginmaður Birte, Baldur Kristinsson, hefur veitt mikla málfarslega aðstoð án sérstaks endurgjalds.

Þótt kostnaðaráætlun hafi breyst eins og hér hefur verið lýst, má segja að þær breytingar skipti litlu máli í ljósi þess að langstærsti kostnaðarliðurinn í upphaflegri áætlun er hvort sem er vinna Birte. Verkefnið er af því tagi, að varla er hægt að fara fram úr kostnaðaráætlun eða halda sig undir henni – þar sem meginspurningin er í raun hversu mikið af vinnu Birte hún fái greitt fyrir.

6. Niðurstöður verkefnisins

6.1. Almennar niðurstöður

Miðað við að verkefninu er alls ekki lokið enn, má segja að Stafagaldur hafi heppnast mjög vel hingað til. Það er nú þegar ljóst að hann mun verða fastur hluti starfsins í Heilsuleikskólanum Urðarhóli í komandi tíð.

Þótt Stafagaldur sé hugsaður sem efni, sem sérhver leikskólakennari getur nýtt sér í starfi sínu, má búast við því að hann verði í Urðarhóli enn um sinn tengdur það náði við nafn Birte, að aðrir grípi ekki tækfærið fyrsta kastið. Á hinn bóginn verður Birte á næsta ári mjög líklega í formlegri tengslum við allar deildir leikskólans og hefur fengið tíma og tækifæri til að sinna skapandi verkefnum í samvinnu við þær – þar á meðal Stafagaldri. Þannig að það er næsta ljóst að verkefnið þróast áfram og að því verður lokið fyrr en síðar.

Í framhaldi af því má búast við að Birte fari að vinna af alvöru að því að undirbúa sögurnar og fylgiefni þeirra fyrir útgáfu.

Hefur verkefninu tekist að ná faglegum markmiðum sínum (sbr. kafla 3.1): að efla hljóðkerfisvitund barnanna og að jafna forsendur þeirra til að hefja lestrarnám? Enn hefur ekki fengist næg reynsla af Stafagaldri í starfi til að geta svarað þeirri spurningu beint. Hins

vegar felur Stafagaldur í sér vinnu með hljóðkerfi og hljóðkerfisvitund, sem erlendar rannsóknir hafa sýnt, að hefur slík áhrif. Þess vegna er öll ástæða til að gera ráð fyrir að svarið sé jákvætt.

Hefur tekist að ná þeim félagslegu og persónulegu markmiðum, sem lýst var í kafla 3.2? Þetta er enn erfiðara að meta, en hin faglegu markmið – en ef miðað er við gleði og áhuga barnanna í samverustund, virðist þó óhætt að álykta að það hafi tekist eins vel og við mátti búast, ef ekki betur.

6.2. Niðurstöður varðandi framkvæmd

Ég hef lært ýmislegt af flutningi Stafagaldurssagna og vil hér nefna þrjár af þessum praktísku niðurstöðum vegna þess að ég tel þær hafa almennt gildi fyrir mat á verkefninu:

1. Stafagaldur er ætlaður elstu börnunum, en í Heilsuleikskólanum Urðarhóli lá beinast við að flytja Stafagaldurssögurnar í blandaðri hópum, með börnum niður í þriggja ára aldur (þótt aðalpersónan sé alltaf 5 eða 6 ára). Það kom sem betur fer í ljós að yngri börnin höfðu almennt ánægju af sögunum líka, enda er hægt að njóta þeirra sem hreinna ævintýra, óháð þeim þáttum sem lúta að hljóðkerfi og bókstöfum. Það sem skiptir meira máli en aldurinn er kannski frekar hæfni barnanna til að einbeita sér að sömu sögunni í 20 mínútur eða meira.
2. Ég taldi upphaflega að flutningur sagnanna gæti ekki gefið góða raun nema í litlum hópum (10 börn eða þar um bil), en það hefur komið í ljós, að hann getur verið vel heppnaður í stærri hópum líka. Þá þarf hins vegar einhver annar fullorðinn að vera til staðar til að tryggja ró í hópnum. Litlir hópar eru þó bestir, þar sem það er hægt.
3. Ég komst að því að til að halda athygli barnanna fanginni þarf að skipta sögunum í eins skýra hluta og hægt er, og það þarf að tryggja að þessir hlutar skarist ekki. Hver saga skiptist í þrjá slíka hluta eða fasa: ævintýrafasa, galdrapokafasa og þemafasa. Í ævintýrafasa hlusta börnin á meginhluta sögunnar; í galdrapokafasa tekur aðalpersónan hluti upp úr galdrapokanum og nefnir þá; og í þemafasa leysa öll börnin aukþraut saman, sem tengist þema sögunnar (í B-sögunni eiga þau t.d. að bera kennsl á blóm). Hver fasi tekur venjulega 5-10 mínútur.

7. Heimildir

Ingibjörg Símonardóttir, Jóhanna Einarsdóttir og Amalía Björnsdóttir (2002): *HLJÓM-2: Athugun á hljóð- og málvitund leikskólabarna. Handbók*. Reykjavík.

Petersen, D.K. og Borstrøm, I (1997): "Kan man forebygge ordblindhed i børnehaveklassen?", *Mål & Mæle*, 20:4, bls. 22-30. Einnig til á Netinu á slóðinni http://www.cphling.dk/laes/dapu_kan_man_forebygge_ordblindhed.htm (skoðað 15. júní 2005).

Hyldekrog, Grethe og Kofoed, Helle (2003): *Sproglig opmærksomhed i børnehaveklassen: hvordan leger vi sprog og læsning ind?* København.

8. Viðaukar

8.1. Yfirlit yfir sögur og innihald þeirra

Bókst.	Saga til?	Þema	Meðhjálpari	Hjálpar á leiðinni	Þraut(ir)	Unnið með
A	Já	Afmæli	Api		10 hlutir	Samsett orð
Á	Já	Álfar	Álfastelpan	Prinsessa í álögum	Lesi álfamál	Formgreining
B	Já	Blóm	Býfluga	Búkolla	10 hlutir	Blómanöfn
D	Já	Dýraungar	Dreki	Draugur	10 hlutir	Heiti dýraunga
E	Já	Egg	Eðla	Einhyrningur	10 hlutir	Flokkun dýra
É	Nei	?				
F	Já	Fuglar	Froskur	Fiðrildi	10 hlutir	Íslensk fuglaheiti
G	Já	Grænmeti	Grís	Gömul galdranorn	10 hlutir	Flokkun (grænm./ávextir; hollt/óhollt)
I*	Nei	Indjárnar?				
Í*	Nei	Ís?				
J	Já	Jól / jólasveinar	Jólahundurinn	Jólakötturinn	13 hlutir	Samsett orð
K	Já	Dýr sem byrja á K	Köttur	Kona	10 hlutir	Atkvæði (samstöfur)
L	Já	Litir	Lirfa	Lína Langsokkur	10 hlutir	Litirnir
M	Já	Matur	Mariuhæna	Múmínálfur	10 hlutir	Fæðutegundir
N	Nei					
O	Nei					
Ó	Já	Óskir	Ófreskja	Óli prik	10 óskasteinar	Steinategundir (og óskir)
P	Nei					
R	Já	Rím	Refur	Riddari	10 hlutir + að ríma	Rím
S	Já	Stafir	Slanga	Skrímsli	10 hlutir	
T	Nei	Tölustafir?				
U	Nei					
Ú	Nei					
V	Já	Vinir	Vélmenni	Vísindamaður	10 hlutir	Völundundarhús
Y*	Nei					
Ý*	Nei					
Þ	Nei	Þorrablót?				
Æ	Nei	Ævintýri?				
Ö	Nei					

* E.t.v. verður gerð ein saga fyrir I og Y saman og ein fyrir Í og Ý saman.

8.2. Dæmi um stafagaldurssögur

8.2.1. J-saga

J-saga

Morguninn 12. desember vaknaði Jón snemma. Hann hafði dreymt skrýtinn draum. Hann hafði dreymt að vondi galdrakarlinn hefði tekið alla jólasveinana og lokað þá inni í kastalanum sínum. ”En asnalegur draumur,” hugsaði hann með sér, og stökk fram úr rúminu. Hann hlakkaði til að sjá hvað Stekkjastaur hafði sett í skóinn hans í nótt. En þegar hann gáði í skóinn var ekkert þar! Gat Stekkjastaur hafa gleymt honum? Jón var næstum því farinn að gráta af vonbrigðum.

Þá heyrði hann allt í einu rödd fyrir aftan sig. ”Vondi galdrakarlinn rændi Stekkjastauri hérna hjá þér, rétt áður en hann ætlaði að setja í skóinn þinn.”

Jón sneri sér við. Hann var furðu lostinn, því að fyrir aftan hann var ekki maður, heldur hundur! Hundur með jólahúfu!

”Hver ert þú eiginlega?” spurði hann. ”Og hvernig veistu allt þetta?”

”Ég er jólahundurinn,” sagði hundurinn, ”og ég veit þetta vegna þess að ég var með Stekkjastauri og beið hérna rétt fyrir utan þegar galdrakarlinn kom”.

”Jólahundurinn?” sagði Jón og varð sífellt meira undrandi. ”Ég vissi að það væri til jólaköttur – en ekki að það væri til jólahundur!”

”Auðvitað er til jólahundur, kjáninn þinn! Það segir sig sjálft að það getur ekki verið til jólaköttur nema það sé til jólahundur líka!”

Allt í einu gerði Jón sér ljóst að jólahundurinn

hlyti að vera að segja satt – og að það sem hann hafði verið að dreyma um nóttina hafði ekki verið uppspuni heldur blákaldur sannleikur. ”Hvað eigum við að gera?” spurði hann örvæntingarfullur. Hvað ef jólasveinarnir slyppu nú aldrei lausir – þá fengi enginn neitt í skóinn fyrir þessi jól, og heldur ekki þau næstu eða þau þarnæstu...

”Við förum auðvitað á eftir galdrakarlinum og leysum jólasveinana úr dýflissunni” sagði jólahundurinn alveg hiklaust.

Jón fann á sér að hann varð að hjálpa til, svo að hann klæddi sig, og fór með jólahundinum út. Hundurinn byrjaði strax að þefa uppi slóð galdrakarlins. Þeir gengu lengi, lengi.

Þá komu þeir að greniskógi. Þegar þeir voru að ganga í gegnum hann heyrðu þeir ámátlegt mjálm: ”Mjá! Mjá!” ”Hvað er nú þetta?” spurði Jón. ”Þetta hljómar nú eins og jólakötturinn,” sagði jólahundurinn. ”Ætli hann sé ekki í vandræðum enn einu sinni”.

Þeir gengu á hljóðið og sáu fljótlega jólaköttinn, þar sem hann sat upp í jólatré og komst ekki niður. ”Mjá, mjá, hjálpið mér!” sagði jólakötturinn.

Hundurinn vissi ekkert hvernig hann ætti að fara að því, en Jón fann fljótlega stóra grein á jörðinni sem hann gat rétt upp í tréð svo að kötturinn gæti klifrað niður. Hann virtist vera með eitthvað í kjaftinum.

”Takk,” sagði jólakötturinn. ”Ég festist upp í trénu vegna þess að galdrapoki jólasveinana f auk þangað upp og ég vildi ná honum aftur.”

Jólahundurinn og Jón útskýrðu hvert þeir væru að fara, og jólakötturinn vildi strax koma með. Auðvitað mátti hann það. Jólakötturinn lét Jón

fá galdrapokann og útskýrði fyrir honum hvernig hann virkaði. ”Taktu pokann,” sagði hann, ”við þurfum eflaust á honum að halda þegar við komum til galdrakarlsins. Maður getur tekið allt upp úr honum sem maður þarf á að halda.”

”Til hvers nota jólasveinarnir pokann?” spurði Jón forvitinn.

”Nú, auðvitað til að taka upp gjafir handa börnunum,” svaraði kötturinn. ”Annars gætu þeir aldrei borið nægar gjafir handa öllum.”

Síðan héldur þremmenningarnir förinni áfram, og innan tíðar voru þeir komnir að kastala galdrakarlsins.

Jón andaði djúpt og bankaði að dyrum.

Galdrakarlinn kom út og hreytti ókurteislega út úr sér: ”Hverjir eruð þið og hvað viljið þið?”

Jón lét þetta ekki á sig fá, og svaraði strax: ”Ég heiti Jón og þetta eru jólahundurinn og jólakötturinn. Við viljum að þú sleppir jólasveinunum og það strax!”

”Ha, ha, ha,” hló galdrakarlinn hæðnislega. ”Þú ert kræfur karl. En ég er í svo miklu jólaskapi að ég skal gera eins og þú vilt – en bara ef þú getur leyst fyrir mig þraut. Ef þú getur ekki leyst þrautina breyti ég þér og vinum þínum í jólaskraut og hengi á jólatréð mitt!”

Jón gat ekki gert annað en að fallast á þetta. ”Hvaða þraut er þetta?” spurði hann.

”Af því að jólasveinarnir eru þrettán þarftu að

gefa mér þrettán hluti sem byrja á 'jól-',” svaraði galdrakarlinn.

Jón var viss um að þetta yrði ekkert vandamál með aðstoð galdrapokans. Hann rétti höndina niður í pokann og dró upp....

- jólakúlu
- jólahúfu
- jólasokk
- jólapakka
- jólakort
- jólabjöllu
- jólaengil
- jólabarn
- jólahjarta
- jólasvein
- jólatré
- jólastjörnu
- jólakött

Nú hafði galdrakarlinn fengið alla 13 hlutina, svo að hann varð að afhenda lykilinn til að Jón gæti opnað fyrir jólasveinunum og hleypt þeim út. Hann opnaði fyrst fyrir uppáhaldsjólasveininum sínum, sem var...

...

Jólasveinarnirnir voru náttúrulega ákaflega fegnir yfir að vera sloppnir út. Það var svo mikið sem þeir þurftu að hyggja að fyrir jólin – kannski sérstaklega Stekkjastaur, sem enn ekki hafði komið öllum skógjöfunum sínum til skila.

Jón gaf jólasveinunum galdrapokann til baka og fór aftur heim til sín, ánægður eftir erfiðan en samt skemmtilegan dag. En upp frá því fékk hann alltaf alveg óvenjulega mikið í skóinn...

8.2.2. R-saga

R-saga

Þetta sumar hafði verið sólskin og heitt í veðri í margar vikur. Börnin léku sér úti langt fram á kvöld og allir voru ánægðir og glaðir. Samt kom að því að fólki fannst þetta óvenjulega veður skrýtið og fór að vonast eftir rigningu. Sérstaklega þegar grasið, blómin og trén urðu gul og dóu næstum úr þurrki. Ár og vötn þornuðu líka upp svo dýrin þjáðust af þorsta.

Einn daginn þegar Rebekka var að leika sér úti í garði, sá hún eitthvert dýr milli runnanna. Fyrst hélt hún að það væri hundur, en svo sá hún að það var refur. Hann sat með tunguna lafandi út úr munninum og var greinilega allt of heitt. Rebekka skildi strax að hann hlýti að vera mjög þyrstur, þannig að hún hljóp inn eftir vatnsskál, fór með hana út og gaf refnum.

Refurinn lapti allt vatnið ákafur upp, leit svo upp á Rebekku og sagði: ”Þakka þér kærlega fyrir. Ég var orðinn svo þyrstur”.

Rebekka var svolítið hissa á að hann kynni að tala, en svaraði samt. ”Ekkert að þakka. Ég heiti Rebekka. Hvað heitir þú?”

”Ég heiti Rikki Refur,” svaraði refurinn. ”Þú kannast kannski við frænda minn. Hann heitir Mikki refur og býr í Hálsaskógi. Hann kenndi mér að borða grænmeti og ávexti. En nú er varla hægt að finna neitt grænmeti lengur því að allar plöntur eru að deyja úr þurrki.”

”Já, við skulum vona að það fari bráðum að rigna,” sagði Rebekka .

”Hah!” sagði refurinn. ”Það rignir ekkert fyrr en vondi galdrakarlinn hefur sleppt rigningarskýjunum”.

”Hvað segirðu?” sagði Rebekka hneyksluð. ”Var það vondi galdrakarlinn sem stal rigningunni? Þvílíkur óþokki! Skilur hann ekki að allar plönturnar og allt grænmetið geta ekki vaxið án þess að fá rigningu?”

”Greinilega ekki,” sagði refurinn. ”En heyrðu, ég var að fá góða hugmynd! Við getum farið til galdrakarlsins saman og fengið hann til að skila rigningunni aftur!”

Rebekka var alveg til í það, svo þau lögðu bara strax af stað.

Þegar þau voru búin að ganga lengi, lengi komu þau fram hjá risastórum steini. Þau ráku upp stór augu þegar þau sáu að það var stórt sverð sem sat fast í steininum. Og ekki nóg með það – þarna var líka hávaxinn maður í herklæðum, sem strunsaði fram og aftur með gamalt pappírblað í höndunum og var greinilega þungt hugsí.

”Góðan daginn!” sagði Rebekka við manninn. ”Er eitthvað að?”

”Góðan daginn!” svaraði hann. ”Já, ég er í smá vandræðum. Ég heiti Ragnar og ég er riddari. Ég þarf að ná þessu sverði úr steininum, en til þess þarf ég galdrapulu. Ég fann gamalt handrit, sem galdrapulan stendur á, en það er ekki lengur hægt að lesa síðasta orðið.”

”Megum við heyra?” spurði Rebekka . ”Kannski getum við hjálpað til.”

Ragnar riddari las upp:

”Sverð í steini sefur
Það sig ekki gefur
Fyrr en komið hefur
Lítið barn og ...

og svo vantar mig síðasta orðið. Dettur ykkur eitthvað í hug?”

Rebekka hló. ”Já, auðvitað. Sérðu það ekki? Hvað rímar við sefur, gefur og hefur? Auðvitað REFUR!”

Riddarinn ljómaði allur upp, fór með þuluna og gat umsvifalaust dregið sverðið úr steininum. Svo þakkaði hann Rebekku og Rikka ref kærlega fyrir hjálpina. ”Mikið var það heppilegt, hvað Rebekka er góð að ríma! Til að launa ykkur vil ég gefa ykkur þennan galdrapoka, sem kannski getur hjálpað ykkur seinna. Það er hægt að taka upp úr honum hvað sem maður þarf mest á að halda.”

Rebekka og Rikki kvöddu riddarann og héldu för sinni áfram. Áður en langt um leið gátu þau séð kastala galdrakarlsins. Þau þekktu hann strax af því að það voru kolsvört rigningarský yfir honum.

Rebekka bankaði á hurðina þegar þau komu að kastalanum, og galdrakarlinn kom út. Hann var með regnhlíf til að blotna ekki og hann var greinilega orðinn kvefaður af allri þessari rigningu.

”Aahtsjú! Hver eruð þið – aahtsjú – og hvað viljið þið?”

”Við heitum Rebekka og Rikki refur og við viljum að þú skilir rigningunni aftur”, svaraði Rebekka. ”Plönturnar eru að deyja af því að þær fá ekkert vatn!”

Galdrakarlinn hló og hnerraði svo aftur. ”Ég er reyndar að verða svolítið þreyttur á þessari rigningu, en þið fáið hana samt ekki nema þið getið leyst fyrir mig þraut – og hún er svolítið óvenjuleg.”

”Allt í lagi,” sagði Rebekka. ”Hver er þrautin?”

”Hérna eru tíu myndir,” sagði galdrakarlinn. ”Ég vil fá tíu hluti sem ríma við myndirnar”.

[Fara yfir myndirnar og hvaða orð þær standa fyrir: sól, fiskur, hús, krani, fill, peningur, ís, mynd, dós, búr]

Rebekku leist fyrst ekki á blikuna, en svo mundi hún eftir galdrapokanum. Hún rétti höndina niður í hann og tók upp fyrsta hlutinn...

[Barnið tekur upp hlut. Það og hin börnin reyna að sjá hvaða mynd hluturinn rímar við.]

”Æ, þetta var víst alltof auðveld þraut fyrir þig,” sagði galdrakarlinn pirraður og snýtti sér í stóran, rauðan vasaklút. ”Þú varst alltof dugleg að ríma.” Svo benti hann á regnskýin með galdrasprotanum sínum og fór með stutta galdrapulu:

Abrakadabra, simmsalabimm!

Farið þið burt - svo hér verði þurrt!

Um leið hætti að rigna á kastalann og skýin byrjuðu að dreifast. Galdrakarlinn braut saman regnhlífina sína og flýtti sér aftur inn í kastalann sinn án þess einu sinni að kveðja Rebekku og Rikka ref.

En þau voru glöð og ánægð og héldu aftur heim á leið. Og auðvitað var farið að rigna þegar þau komu til baka!

hlutur	mynd	hlutur	mynd
grís	ís	kind	mynd
bíll	fill	diskur	fiskur
hjól	sól	mús	hús
teningur	peningur	hani	krani
rós	dós	úr	búr

8.2.3. S-saga

S-saga

Einn morguninn þegar Sara vaknaði heyrði hún mömmu sína hrópa upp fyrir sig inni í eldhúsi. ”Hvað hefur gerst?!” spurði mamma hennar forviða. ”Það stendur ekkert í blaðinu! Allir stafirnir eru horfnir! Komdu og sjáðu, Sara! Eini stafurinn sem er eftir er stafurinn þinn, S!”

Þetta var svo sannarlega skrýtið, því að stafirnir voru ekki bara horfnir úr blaðinu heldur líka út um allt – í bókum og blöðum og líka á skiltum. En það sem Söru fannst skrýtnast, var að það var einmitt hennar stafur, sem ekki hafði horfið.

”Kannski er það vondi galdrakarlinn, sem hefur stolið stöfunum,” hugsaði hún með sér. ”Ég ætti kannski að fara af stað og fá hann til að skila þeim aftur”.

Einmitt þegar hún var að hugsa þetta, heyrði hún hvíslukennda rödd á bak við sig: ”S-s-s-sæl, S-s-s-ara. Ertu tilbúin í ferðalagið til galdrakarlsins?”

Hún sneri sér við og sá, að þetta var slanga, sem liðaðist eftir gólfinu. Af einhverjum ástæðum var hún ekkert hrædd, heldur spurði bara: ”Hver ert þú, slanga?”

”Ég heiti S-s-sí-s-sí,” svaraði slangan. ”Ég veit hvert þú ert að fara vegna þess að stafurinn minn er líka S. Stafurinn okkar er sleipur eins og slanga, og þess vegna slapp hann úr klóm galdrakarlsins.”

”Gaman að kynnst þér, Sísi,” sagði Sara. ”Best að við förum bara strax af stað!” Hún tók slönguna upp og setti hana um hálsinn á sér. Hún varð svolítið undrandi því að slangan var ekki köld eða slímug viðkomu, heldur hlý og þurr. Hún var eins og hinn besti trefill. Svo

héldu þær af stað í átt að kastala galdrakarlsins.

Þegar Sara var búin að ganga lengi, lengi, kom hún inn í stóran skóg. Þá heyrði hún allt í einu kallað á hjálp. Hún gekk á hljóðið og sá, að einhver var fastur undir föllnu tré, sem greinilega hafði fokið um koll í stormi um nóttina. Þegar hún kom nær sá hún, að þetta var forljótt skrímsli með ógurlegar vígtennur og kafloðið í framan. Hún varð svolítið skelkuð, en ákvað samt að hjálpa því. Ekki gat hún skilið það eftir, það gæti kannski dáíð! Þar að auki myndi Sísi sjá um að gæta hennar, svo að skrímslið gæti ekki ráðist á hana.

”Nú skulum við hjálpa þér,” sagði Sara. En það var alls ekki eins auðvelt og hún hélt. Hún og Sísi voru heillengi að velta trénu af. Sem betur fer kom í ljós, að þetta var alls ekki hættulegt skrímsli, heldur bara frekar sætt. Það var Söru mjög þakklátt. ”Ég vildi að ég gæti launað þér betur,” sagði það. ”En það eina sem ég á er þessi töfrapoki sem mamma mín gaf mér. Hann máttu eiga, því þú bjargaðir lífi mínu!” Sara tók við pokanum með þökkum og hélt áfram för sinni.

Það hafði tekið langan tíma að bjarga skrímslinu og nú var sólin farin að lækka á himni. Brátt settist hún og Sara var farin að halda að hún myndi þurfa að halda kyrru fyrir yfir nóttina svo að hún villtist ekki. En þá sá hún allt í einu skæra stjörnu sem blikkaði eins og hún væri að benda henni að fylgja sér. Sara fylgdi stjörnunni alla nóttina og loksins þegar sólin var að koma upp sá hún kastala galdrakarlsins.

Þegar hún kom að kastalanum bankaði hún á hurðina. Hún þurfti reyndar að banka oft áður en nokkuð gerðist, en eftir dágóða stund kom vondi galdrakarlinn samt til dyra með stýrur í augunum og úfið hár. Hann hafði meira að segja gleymt að setja upp galdrhattinn sinn.

”Hvers vegna vekurðu mig svona snemma, stelpukjáni?” urraði hann og pírdi út í morgunbirtuna.

”Af því að ég vil að þú skilir öllum stöfunum til baka, auðvitað!” hrópaði Sara að honum og stappaði niður fætinum.

Galdrakarlinn hló bara að henni. ”Ha, ha! Allt í lagi. En fyrst verðurðu að leysa fyrir mig þraut. Eini stafurinn sem ég náði ekki er S – svo að þú verður að finna tíu hluti sem byrja á S. Og þú mátt ekki fara héðan til að safna þeim saman! Ég vil fá þá strax!”

Galdrakarlinn hélt alveg örugglega að Sara gæti ekki leyst þessa þraut. Það hélt hún reyndar líka eitt augnablik – en svo mundi hún eftir töfrapokanum sem skrímslið hafði gefið henni og brosti....

(Barnið dregur fram hluti úr pokanum einn af öðrum í þeirri röð sem það sjálf vill, og segir

um leið heiti þeirra. Galdrakarlinn verður sífellt reiðari).

”Allt í lagi þá,” sagði galdrakarlinn. Ég skal skila bókstöfunum. En bara ef þú getur sagt mér hvað þessir tíu bókstafir heita – og getur nefnt eitthvað sem byrjar á þeim líka!”

(Barnið bendir á bókstafspjöldin á kastalanum, segir hvað stafirnir heita og nefnir dæmi um eitthvað sem byrjar á hverjum staf fyrir sig. Það fær aðstoð frá hinum börnunum. Aftan á stafaspjöldunum er mynd sem getur hjálpað til ef þörf krefur)

Þegar galdrakarlinn var búinn að sleppa síðustu stöfunum, var hann orðinn mjög reiður. Hann opnaði munninn og ætlaði greinilega að segja eitthvað, en svo skipti hann um skoðun, strunsaði aftur inn í kastalann og hrópaði: ”Ég fer aftur í rúmið! Ekki vekja mig aftur, stelpa! Bless!” Þegar hann skellti hurðinni á eftir sér fóru Sara og Sísí að skellihlæja!

8.3. Matsskema vegna flutnings á Stafagaldurssögu

Galdrastund

-saga

Dagsetning:
Tími dags:
Aðalpersóna:
Börn viðstödd:

Um samverustundina

Um söguna

Um þema/myndir/leikmuni

Um aðalpersónuna

Hugmyndir/Athugasemdir

8.4. Innihald DVD-disks

DVD-diskurinn er um 22 mínútur að lengd og skiptist í þrjá meginkafla:

1. **S-sagan.** Dæmi um sögu – S-sagan með Styrmi Steini á Sjávarhóli.
2. **Söguframvindan** í Stafagaldurssögunum, sýnd með dæmum úr flutningi á 4-5 sögum.
 - a. Galdrakarlinn hefur stolið einhverju mikilvægu
 - b. Barnið fær förunaut sem aðstoðar það.
 - c. Þau hjálpa einhverjum á leiðinni...
 - d. ... og fá galdrapoka að launum.
 - e. Galdrakarlinn vill fá 10 hluti.
 - f. Barninu tekst alltaf að leysa þrautina!
3. **Tengdir leikir** – aukaefni tengt Stafagaldri.
 - a. Minnisleikur
 - b. Stjórnþjófur
 - c. Brúðuleikhús