

Sigmundskvæði yngra



Undirvísingargongd til miðdeild

Læraravegleiðing

Høvundar: Elin María Óladóttir Olsen og Sigurlaug Fossdal

Endamál

Undirvísingargongdirnar eru skipaðar soleiðis, at allir næmingarnir læra eina samlaða kvæðaheild. Hetta so at næmingarnir fáa samanhagandi undirvísing í kvæðum gjøgnum alla skúlagongdina, soleiðis, at teir á hvørjum ári kunnu taka afturíaftur tey kvæði, sum teir hava lært árin frammanundan, og harvið kann dansurin ganga smidligari.

Afturat hesum eru vísur, ið verða tiknar upp á hvørjum ári, umframt at aðrir barnasangir kunnu nýtast at læra stevið.

Eisini mæla vit til at byrjað verður at læra dansispøl longu í grunddeildini.

Við hesi undirvísingargondini eru eisini nøkur spøl, sum kunnu nýtast at læra kvæðini uttanat.

Byrjanardeild

- Nykursvísa
- Torkils dótur
- Ólavur Riddararós

Miðdeild

- Brestiskvæði
- Sigmundskvæði yngra
- Leivur Øssursson
- Stolt Signhild

Hádeild

- Ormurin Langi
- Flóvin Bænadiktsson
- Uppskot til eyka (Havnargentan kvøður)

Í undirvísingini í føroyskum dansi eiga hesi evni at vera nomin við:

- Hvat er føroyskur dansur?
- Stev
- Læra kvæði uttanat
- At brúka allan kroppin at dansa við
- Hvat merkir tað at skipa?
- Hyggja í eyguni hvør á øðrum
- Munurin á at syngja og kvøða

Tað hevur stóran týðning, at hetta ikki einans er uttanatlæra, men hevur eitt endamál, og at tað er **stuttligt**.

Vísur at taka upp á hvørjum ári

- Øskudólgur & sópingarkonan
- Kall og Svein ungi
- Veturin kom
- Burtur á heiði
- Telja jólini
- Korn på sorn
- Kráka situr á steini
- Nú liggur ein kavafonn tindi á
- Eg kendi mær ein ríkmann

Dansispøl

- Ríða ediling
- Seman seman nemar
- Dansa í ringi
- Bandadansur
- Gamlaketa
- Sandoyardansur

Sangir, ið kunnu brúkast at læra stevið

- Omma Ludvík
- Andras Dunna
- Góðan morgun ketta mín
- Buss-Óli
- Grønir menn frá Pluto
- Hvør er hasin, ið situr har?

Sigmundskvæði yngra

1. Í Føroyum búðu høvdingar tveir,
Tróndur og Sigmundur itu teir.

*Noregs menn! dansið væl í stillum;
stillið tykkum allar,
riddarar, Noregs menn!
Dansað væl í stillum.*

2. Sigmundur búði Skúvoy á,
Tróndur búði við Gøtuvatn.

3. So grammur var Tróndur, hann hugsar ilt:
Sigmundur hevur vár' veitslu spilt.

4. Tróndur hann situr í sínari lon:
„Tit heintið mær Sjúrdá Tollaksson.

5. Tit heintið mær Gutta og láa Tór.“
Snarliga boð eftir teimum fór.

6. Inn komu garpar og søgdu so:
„Hvat vilt tú, Tróndur, tú sendi oss boð?“

7. „Eg havi sent tykkum boðini tey,
at tit skulu hjálpa til Sigmunds deyð.

8. Tit hvessið spjót, tit hvessið knív;
tað skal galda Sigmunds lív.

9. Hetta mítt ráð man vera gott,
vit skulu herja á hann á nátt.“

10. Teir savnaðu saman sveinar og menn,
teir gingu til strandar allir í senn.

11 So sigldi Tróndur Skúvoyarfjør,
skútan bognaði sum ein gjørð.

12. Myrk var náttin, skútan gekk,
so blíðan byrðin Tróndur fekk.

13. So myrk var náttin, skútan rann,
teir hildu beint mót Skúvoy fram.

14. Eingin vardi, teir komu hartil,
alt gekk til, sum Tróndur vil.

15. Skramblaðu teir við vápnum hart,
so hurðar gingu í smildur snart.

16. Sigmundur vaknar úr svøvni brátt:
„Hvør brýtur inn á meg í nátt?“

17. „Hann, sum brýtur tínar dyr,
tað er tann maður, tú háaði fyrr.

18. Sigmundur helt sítt svørð ímót,
fimm fullu høvur á Tróndar fót.

19. Sigmundur høggur av makt og vold,
trý fullu høvur á Tróndar skjold.

20. Tróndur hann var til ilsku fús:
„Tit setið nú eld á Sigmunds hús!“

21. Sigmundur talar til frænda sín:
„Nú má eg rýma av húsi mín!“

22. Einar úr Suðri, hans frændi Tór,
eingin annar við Sigmundi fór.

23. Sigmunds hústrú stendur við vegg:
„Tú hoyr meg, Tróndur Gøtuskegg.

24. Stríðist tú móti konu og børn,
so ert tú grískari enn ein bjørn.“

25. „Tit slækkið eld, tit stingið inn knív,
eg stríðist bert um Sigmunds lív.“

26. Tróndur vendi borgini frá,
beint ímót' sum Sigmundur lá.

27. Tróndur hevur so fyrri orð:
„Eg kenni royk av Sigmunds spor!“

28. Tróndur biður teir hava mót:
„Eg kenni royk av Sigmunds fót.“

29. Teir gingu fram um grøna lund,
teir dvøldust við gjónna eina stund.

30. Sigmundur sær um gjónna brá:
Steingríms høvur á vølli lá.

31. Sigmundur aftur um gjónna sprakk,
svørðið úr hans hondum stakk.

32. Sigmundur flýddi á oyvna norð,
Tróndur hevði tá manndómsorð.

33. Sigmundur kastaði í havið seg,
Einar og Tórir sama veg.

34. Tá ið Tróndur hetta sá,
aftur at báti skundar hann tá.

35. Aftur at báti skundar hann tá,
men ikki kundi hann Sigmundi ná.

36. Svímja teir tríggir við miklari ferð,
sum streymur harður á firði er.

37. Tórir aftur um seg sá:
„Nú tekur Einar at dragna frá.“

38. Sigmundur gjørði sær tann ómak:
hann legði Einar á sítt bak.

39. Tórir rætti Sigmundi hond:
„Nú hevur Einar givið upp ond.“

40. Sigmund slepti Einari av:
"Suðuroyarfjørður varð hans grav."

41. Sigmundur svimur og frændi hans;
enn er fjórðingur eftir til lands.

42. Tórir legði seg bylgju ímót:
„Nú eri eg givin í hond og fót.“

43. Tú svím til lands, legg einki í meg,
Eg eri farin, men redda teg."

44. Sváraði Sigmund', í sjónum sat:
„Ei, mín frændi, skiljast vit at.

45. Vit vóru saman í mangari ferð,
ei, mín frændi, skiljast vit her."

46. Sigmundur var í orðum trygg,
hann legði Tóra á sín rygg.

47. Sigmundur svimur av allari makt:
„Nú hava vit at landi lagt."

48. Brimið breyt um boðaslóð,
tað Tóra niður at botni dró.

49. Sigmundur var ein menskur mann,
men ikki bóru beinini hann.

50. Tá hann hevði svomið tann veg so lang,
hann legði seg stillan niður í tang.

51. Torgrímur átti Sandvík fyrr,
hann sær ein morgun út fyri dyr.

52. Torgrímur hyggur mót tara út:
„Eg meini, eg síggi ein reyðan klút.“

53. Torgrímur talar til sveinar tveir:
„Tit vitið, um har er nakað meir.“

54. Inn koma dreingir og siga frá,
at stórus maður í tara lá.

55. Ein stórus maður í tara lá,
ongum líkari enn Sigmund' at sjá.

56. Torgrímur tekur sær øks í hond,
so gongur hann at sjóvarstrond.

57. Torgrímur niður í taran sær,
maktarleysur lá Sigmundur har.

58. Torgrímur talar til sveinar sín':
„Gullringur Sigmunds skal vera mín.“

59. „Dreingir, tit haldið mær í hans hár,
meðan eg gevi honum banasár.

60. Dreingir, tit haldið hans hár í topp,
meðan eg skilji høvur frá kropp'."

61. Dreingirnir hildu í hans hár,
meðan hann gav honum banasár.

62. Dreingirnir hildu hans hár í topp,
meðan hann skilti høvur frá kropp'.

63. Gullringin bóru teir heim til hús,
men kroppin teir gróvu í sand og grús.

64. Ein slíkan enda Sigmundur fekk,
hans líki ei í Føroyum gekk.

Tikið niður: www.eystdans.dk

*Jens Chr Djurhuus (1773-1853), Sjóvarbóndin, yrkti.
Kvæðið er yrkt í sama ørindislag sum Sigmund
Brestissons tættir, eisini kallað Sigmunds kvæði
eldra. Kvæðið er prentað í Dimmalætting 1.7.1882.
Fyrsta kvæðabók, sum hevði tað við, man vera
Gyltabók 1925.*

Undirvísingargongd

Henda undirvísingargongdin er skipað sum uppskot til at taka inn ímillum stírvnu uttanatlærana, sum eisini er neyðug.

Næmingarnir læra seg nøkur ørindi uttanat, og skotið verður upp, at lærarar í flokkinum tosa saman um, hvussu hetta skal skipast. Umráðandi er, at føroyski dansurin ikki eina liggur á føroyskt undirvísingini. Lærarar í øðrum lærugreinum kunnu hoyra næmingarnar í ørindunum. Eitt hugskot er, at lærarar floksins hoyra næmingarnar, tá ið høvið býðst ella at avtalað er um t.d. 1. tíma hvønn dag. Flokslærarin hevur tó ábyrgdina. Snilt og lætt er at lata ein kekklista liggja í pultsskuffuni, [Fylgiskjal 5](#) og so gongur lærarin runt og hoyrir næmingarnar, meðan teir sita og arbeiða við ymiskum uppgávum. Á henda hátt ber til hjá øllum læraranum at hava fingurinn á pulsinum við, hvussu langt næmingarnir eru komnir. Eisini ber til at geva ein vinning til tann, ið fyrstur er at læra seg øll ørindini.

Sigmundskvæði yngra er týðningarmikil partur av Føroyingasøgu og kemur inn á bæði Sigmund og Trónd. Hartil ber til at seta kvæðið í samband við Brestir, Beinir og Havgrím umframt lívið, ið var tá. Tí hóskar kvæðið seg væl inn í lærugreinirnar søgu og føroyskt.

Sigmundur er hann, ið sagdur var at kristna Føroyar, og hóskar undirvísingin seg tí eisini væl í kristni undirvísingini.

Í landalæru ber til at vísa á staðarnøvn í kvæðinum. Hvar búði Sigmundur? Hvar búði Tróndur? Hvussu langt og hvar svam Sigmundur og saman við hvørjum? Hvussu við Lítlu Dímun? o.s.fr. o.s.fr... Hesin teknifilmur er hentur: <https://snar.fo/foroyingasoga>.

Samstundis er umráðandi í øllum lærugreinum at stimbra minnið hjá næmingunum.

Tað er eitt gott hugskot at lesa alla undirvísingargongdina ígjøgnum, áðrenn farið verður í gongd. Summi hugskot kunnu nýtast fleiri ferðir í kvæðaundirvísingini.

ES: Sigmundskvæðið er eisini sum teknirøð: *Føroya Krønika* eftir Markos Jiménés. Hetta er sera gott og stuttligt ískoyti til undirvísingina.

Innleiðsla

Væntað verður, at næmingarnir kenna eitt sindur til søguna um Sigmund Brestisson og hansara leiklut í Føroyingasøgu, tá ið farið verður í gongd. Næmingarnir hava áður roynt at dansað føroyskan dans og kenna tí eitt sindur til ymsu spøluni.

Áðrenn farið verður undir at læra kvæðið:

Set næmingunum spurningin:

- skulu vit læra kvæði? hví/hví ikki?

Føroyskur dansur er sjálvandi ein kulur partur av okkara mentan.

Lurta so eftir nýmótans tulatingum.

T.d. <https://www.youtube.com/watch?v=V7DNr5c5Ms>

Lurtið og berið saman við tað siðbundna:

<https://www.youtube.com/watch?v=rX-AluthTuM>

Her dansa fótbóltsspælarar føroyskan dans eftir vunnan dyst:

<https://fb.watch/1R6ma2noHu/> í hesum sambandi kunnu vit tosa um, nær vit dansa føroyskan dans.

Tikið verður afturíftur, hvat kvøðing og føroyskur dansur er.

Her kann verða tosað um:

- Hvat var undirhald áðrenn telefon, teldu, sjónvarp, útvarp o.s.fr.
 - Frásøga í kvæðum
- Hvat er føroyskur dansur?
- Munur er á dansi og kvæðum frá bygd til bygd, tí søguliga var sambandið ikki so gott

Eisini verður tosað um tað **at skipa**.

Tosað verður um, at kvøðing er ein frásøguháttur, og at skiparin sigur frá søguni.

Mint verður á, at skiparin altíð byrjar ørindið, og hini koma ikki uppí, fyrr enn eitt sindur inni í ørindinum. Eisini er tað skiparin, ið ger av ferðina í kvæðinum, so eingin eigur at yvirhála henda.

Næmingarnir fáa kvæðið handað

Fyrst mugu næmingarnir skilja, hvat søgan snýr seg um.

Lærarin greiðir næmingunum frá søguni og teknað søgugongdina á talvuna ella hevur hana á slides.

Lærarin lesur kvæðið saman við næmingunum. Her er høvi at tosa um, hvat ørindini merkja og um torfør orð. Til tess at skilja søgugongdina betur, kann brot úr Føroya Krøniku nýtast (s. 53- 58).

Minnisspæl

Næmingarnir verða býttir í bólkar á 4. Teir skulu nú finna orð í kvæðatekstinum, sum teir ikki skilja.

Hvør næmingur fær nógvar eins pappírslepar. Á ein lepa skrivar hann eitt orð og á ein annan lepa eina frágreiðing ella teknar eina mynd. Soleiðis halda næmingarnir á, til teir hava eini tíggju orð umframt frágreiðingar ella myndir.

Nú er klárt at spæla. Allir pappírsleparnir liggja á borðinum við baksíðuni uppeftir. Næmingarnir skiftast um at venda tveimum kortum. Hoyra kortini ikki saman (orð og røtt frágreiðing/mynd) verða kortini vend við aftur, og næsti næmingurin eigur tørn. Hoyra kortini saman, fær næmingurin tey og sleppur at royna seg enn einaferð. Soleiðis verður hildið á, til øll kortini eru uppi.

Orðastafett

Torføru orðini kunnu seinni nýtast til „orðastafett“. Lærarin leggur leparnar við orðunum á gólvið í endanum á einum longum rúmi og hevur sjálvur frágreiðingarnar til orðini. Síðani býtir hann næmingarnar í tvey ella fleiri lið. Næmingarnir standa í hinum endanum í rúminum - ein úr hvørjum bólki er klárur at renna. Lærarin lesur upp eina frágreiðing til eitt orð, og nú skulu næmingarnir kappast um at fáa fatur á orðinum, sum hóskar til frágreiðingina.

Gera yvirskriftir og teknar myndir úr kvæðinum

Næmingarnir, saman við lærara, býta kvæðið sundur og gera yvirskriftir til hvønn partin. Hetta verður tikið á talvuni. At enda verða tey ørindi, sum hava størstan týðning fyri søgugongdina, vald (Lærarin kann velja ørindini frammanundan, ella hann kann hava næmingarnar við í avgerðini). Næmingarnir skulu teknar valdu ørindini, og tekningarnar verða hongdar upp í skúlastovuni.

Teknirøð

Næmingarnir kunnu eisini gera hvør sína teknirøð um Sigmundskvæði yngra. Teir teknar myndina og skriva ørindi undir. Hetta kann kanska nýtast sum eyka-aktivitetur gjøgnum alla gongdina, tá næmingarnir eru lidnir við tað, teir skulu.

Skipari:

Longu nú kunnu tit royna at finna ein at skipa kvæðið.

Raðfylgjan í kvæðinum

Taka afturíftur

Tosað verður um, hvussu langt vit eru komin við kvæðinum. Eisini verða næmingarnir hoyrdir í teimum ørindunum, teir hava fyri. Hetta kann gerast einsæris, millum næmingarnar ella øll siga í felag. Eisini er eitt gott hugskot at kvøða tey nýggju ørindini sitandi.

Læra raðfylgjuna í kvæðinum – spæl: Kvæðastafett

Næmingarnir skriva hvør sítt ørindi á ein lepa (næmingarnir mugu gjarna skriva fleiri enn ein lepa, soleiðis at øll ørindini koma til sín rætt). Nú skulu næmingarnir kappast. Býtt verður í tvey lið. Annað liðið fer inn í skúlastovuna at læra seg ørindini, tey hava fyri til næstu ferð, meðan hitt liðið skal leggja ørindini í rætta raðfylgju. Øll samstarva um at leggja leparnar, og lærarin tekur tíð. Tá næmingarnir eru lidnir at leggja leparnar, kannar lærarin eftir, um alt liggur rætt. Liggur eitt ørindi skeivt, telur tað minus 10 sek.

Nú skifta liðini um.

Tað liðið, sum megnar at leggja alt uppá stytst tíð, hevur vunnið.

Tit kunnu velja at brúka alt kvæðið, ella bara ein part av kvæðinum, og til ber eisini at spæla fleiri ferðir gjøgnum undirvísingargongdina, so man at enda fær alt kvæðið við.

Dansa føroyskan dans

Nú kunnu vit dansa føroyskan dans. Næmingarnir duga stevið frá árunum frammanundan og vita, hvussu vit leiðast, tó tað er neyðugt at minna tey á hetta. Snilt er at byrja við einum av teim løttu vísunum fyri at finna stevið – t.d. *Kall og Svein ungi*, *Øskudólgur og sópingarkonan*, *Veturin kom*, o.s.fr. Vit frámæla at brúka barnasangir í miðdeild, soleiðis at næmingarnir ikki missa áhugan. Síðani verður kvæðið so nógv, sum næmingarnir duga av ***Sigmundskvæði yngra***.

Ymiskir dansihættir

Ymiskir dansihættir

Nú verður gjørt eitt sindur burtur úr ymiskum dansihættum. Dansað verður til ymiskar lættar vísur, næmingarnir duga, umframt tað kvæðið, næmingarnir eru í ferð við at læra seg.

Lærarin ger av, hvat næmingarnir royna. Tað kann t.d. vera:

- Hyggja í eyguni á hinum í ringinum og smílast til teirra
- Kvøða spakuliga og hart (royna ymsar 'volumir')
- Kvøða seint og títt (eisini ber til at brúka 'pílin') sí [fylgiskjal 3](#)
- Hava stórar og smáar rørslur
- Spyr eisini næmingarnar, hvat teir hava hug til.

Eftir dansin verður tosað um, hvat næmingarnir hildu riggaði best. Hvat var stuttligast, vakrast, rotnast, rættast.... o.s.fr.

Spurnarkapping

At enda kann lærarin hava spurnarkapping við næmingunum. Tað ber til at nýta [fylgiskjal 1](#), ella lærarin finnur upp á spurningarnar sjálvur. Spurningarnir kunnu vera um føroyska dansin, Sigmundskvæði yngra og/ ella onnur kvæði, næmingarnir hava lært í skúlanum.

Skaldskapur á mannamunni

Skaldskapur á mannamunni

Næmingarnir seta seg í ein ring á gólvið. Lærarin tekur ein næming út í gongina og lærir hann eitt ørindi í Sigmundskvæði yngra, sum hann ikki dugir frammanundan.

Næmingurin kemur innaftur, setur seg í ringin og teskar ørindið í oyrað á tí, hann situr undir liðini á. Soleiðis teska tey, til ørindið er komið allan vegin runt. Tann síðsti í ringinum sigur tað hart. Tað eigur helst at vera broytt nú. Út frá hesum kann lærarin greiða frá, hvussu framúr góð kvæðini vóru egnað til at varðveita føroyska søgu.

Hetta spælið kann tillagast til eitt rennisþæl. Í staðin fyri at sita í einum ringi, kunnu næmingarnir fáa ymisk pláss eftir gongini, har teir skulu renna hvør til annan og greiða frá tí, teir hava hoyrt.

Hetta kann eisini gerast í tveimum bólkum, soleiðis at næmingarnir kappast um at vita, hvør verður fyrst, og mest umráðandi: hvør mintist best.

At enda verður farið uppá gólv

Máluppgávur

Máluppgávnar

Máluppgávnar styrkja og stimbra uttanatlærana og kunnu gerast fleiri ferðir gjøgnum gongdina, bara við ymiskum orðum.

Kvæði sum fyrisøgn

Kvæði kunnu eisini nýtast sum fyrisøgn.

Lærarin velur tey orðini, næmingarnir skulu skriva í fyrisøgnini, og undirstrikar tey. Næmingarnir lesa uppá heima og fáa eina útfyllingarfyrisøgn at skriva, ella lærarin velur at skriva alla fyrisøgnina, ið næmingarnir fyrireika heima.

- Fyrisøgnin kann skrivast **bak** ímóti **baki**, har næmingarnir ikki skriva tey somu orðini. Næmingarnir standa bak ímóti baki. Næmingur 1 lesur ein setning, meðan næmingur 2 skrivar og øvugt. Soleiðis skiftast teir um.
- Tað kann verða ein **rennifyrisøgn**, har lærarin hevur hongt ørindini upp í skúlagarðinum ella í høllini/gongini, og næmingurin rennur út, lesur eitt ørindi, rennur inn aftur til pappírið og skrivar.
- Tað kann vera ein **samstarvs-rennifyrisøgn** har næmingarnir verða greipaðir í pør. Lærarin heingir ørindini runt í skúlagarðin/høllina. Annar næmingurin rennur til eitt ørindi, lesur, roynir at minnst tað, og rennur síðani aftur til makkaran, ið skrivar tað niður. Minnst næmingurin ikki alt ørindið, má hann renna enn einaferð. Tá eitt heilt ørindi er skrivað, skifta teir um.
- Ein **vanlig fyrisøgn**, har lærarin lesur upp og næmingarnir skriva.
- Ella okkurt heilt annað, sum tær dámar væl at brúka.

Tað er lætt at tillaga fyrisøgnina, tí tú velur sjálv/ur hvørji orð, tú metir næmingarnar vera fjar fyrri at skriva. Dømi um fyrisagnir eru í [fylgiskjali 7](#).

Bronglut orð

Nú verða ymisk orð tikin úr kvæðinum, og bókstavirnir verða blandaðir, soleiðis at næmingarnir kunnu seta teir saman aftur. Fyri at næmingalaga, ber til at blanda bókstavirnar úr øllum orðunum í einum tilvildarligum ørindi, og allir næmingarnir skulu síðani? samla bókstavirnar til orð. Teir, ið verða tíðliga lidnir, kunnu seta orðini í rætta raðfylgju eisini. Eitt dømi um bronglut orð er lagt inn sum fylgiskjal. [Sí fylgiskjal 6](#).

Krossorðagátur

Næmingarnir gera egnar krossorðagátur við orðum úr kvæðinum. Síðani loysa teir hvør hjá øðrum. Sí [Fylgiskjal 4](#). Hetta er góð stavivenjing og góð lesifatan.

Leikur

Kvæði kunnu eisini nýtast sum leikur. Fleiri ymiskir hættir eru at gera hetta.

Langur leikur: Til ber at spæla ein longri leik við handriti. Handritið ger lærarin, ella hann ger tað saman við næmingunum.

Lutaleikur 1: Kvæðið kann bítast upp í smærri partar, har næmingarnir í bólum kunnu spæla hvør sín part.

Lutaleikur 2: Næmingarnir kunnu vera býttir í bólkar og spæla eitt brot av kvæðinum. Stuttligt er at síggja sama brotið við ymsu tulatingunum, sum næmingarnir finna uppá.

Ljóðleikur: dramatisera kvæðið og seta annaðhvørt ljóð frá ljóðførum og/ ella 'beats' og ljóð frá netinum inn, ið hóska til innihaldið. Hetta skapar spenning og huglag.

Hoyrispæl: Næmingarnir kunnu gera eitt handrit til kvæðið ella kvæðabrot, og taka tað upp á telefonini.

Dukkuleikur: Næmingarnir kunnu gera dukkuleik, antin við seymaðum dukkum ella pappírdukkum. Frískúlin í Havn hevur eitt so gott dømi um ein slíkan: <https://www.youtube.com/watch?v=Ijf8LNMVRZI>

Endi – at skipa sum frásøguháttur

Taka afturíftur

Tosað verður við næmingarnar um, hvussu langt (tit) tey? eru komin við kvæðinum. Eisini verða næmingarnir hoyrdir í teimum ørindunum, teir høvdu fyri. Hetta kann gerast einsæris, millum næmingarnar ella øll siga í felag. Eisini er eitt gott hugskot at kvøða tey nýggju ørindini sitandi.

At skipa sum frásøguháttur

Tosað verður um, hvat ein góður skipari er.

- Ein, sum dugir søguna væl
 - Skilir hana – ikki einans uttanat læra
- Ein, sum dugir at greiða frá søguni
 - Veit, nær hann kvøður hart og ógvusliga ella milt og góðsliga.
- Ein, sum dugir at brúka kroppin at dansa við og vísa við andlitsbránum, hvat hetta snýr seg um
- Hann skal hava góða kondi
- Nakað annað? Spyr næmingarnar um teirra hugsan

Spæl við tekningunum

Tikið verður afturíftur tekningarnar, sum vórðu teknaðar í byrjanini. Næmingarnir fáa eina tekning hvør. Nú skulu næmingarnir samstarva uttan orð. Endamálið er stilla seg í rætta raðfylgju eftir tekningunum, sum vóru viðkomandi fyri søgugongdina. Tá næmingarnir standa rætt, sláa teir ring og fara at kvøða.

Nú sleppa næmingarnir reiðiliga at royna seg sum skiparar og skipa „sína tekning“.

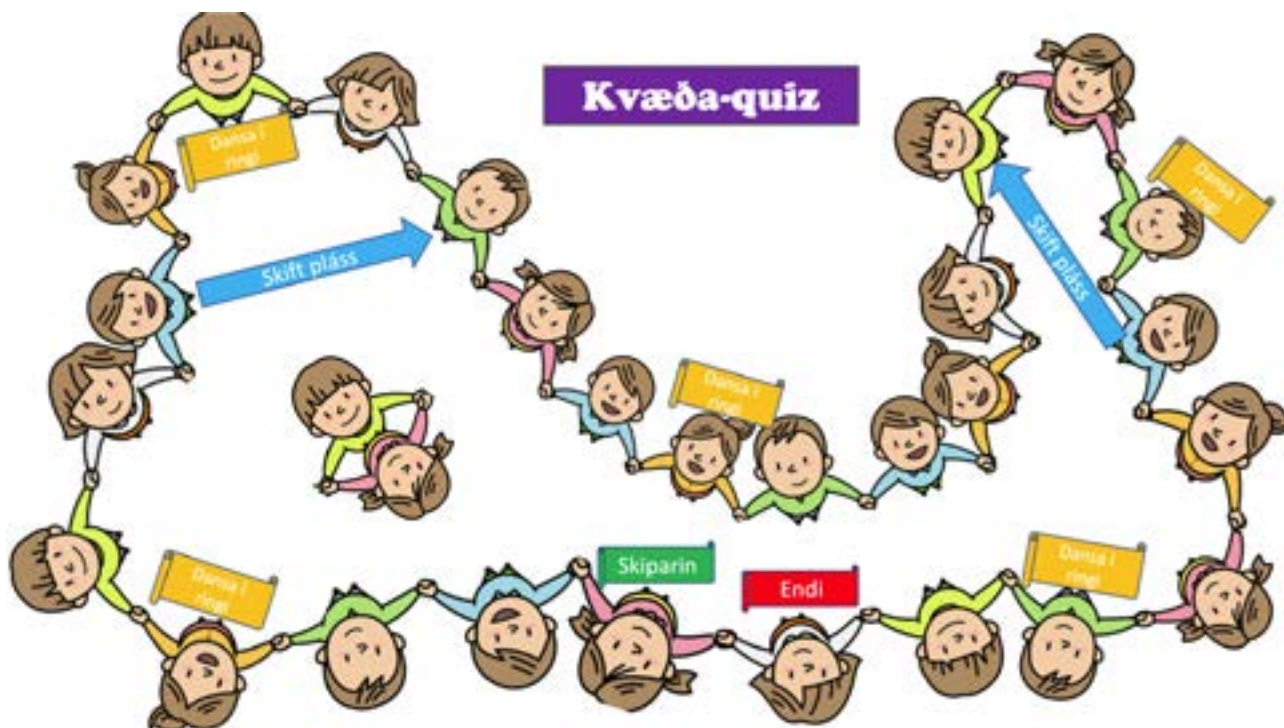
At enda:

At enda verður tikið afturíftur og tosað um:

- Hvat snýr hetta kvæðið seg um?
- Hvat er tað at skipa?

Hvat er góður føroyskur dansur?

Borðspæl – Kvæða-quiz



Soleiðis spælir tú.

Fyrst verða næmingarnir býttir í bólkar. 2-4 spælara eru í hvørjum bólki.

At byrja við gera næmingarnir so nógvar spurningar til kvæði, sum teir megna. Spurningarnir verða skrivaðir á smáar lepar. Bólkur 1 ger spurningar til bólkur 2, bólkur 2 til bólkur 3 o.s.fr.

Næmingarnir hava allir ein brikk hvør, og øll byrja hjá skiparanum.

Tað snýr seg um at vera fyrstur frá skiparanum til endan, og vit dansa øll til vinstru. Næmingurin ringlar og flytur, men fyri at sleppa at flyta, skal hann svara einum spurningi rætt. Svarar hann skeivt, verður hann verandi í stað.

Lendir næmingurin á „Dansa í ringi“ og megnar at svara spurninginum rætt, sleppur hann at ringla umaftur. Svarar hann skeivt, skal hann aftur har, sum hann stóð frammanundan.

Lendir næmingurin á „Skift pláss“ (frameftir) sleppur hann hagar, sum píkurin vísir, um hann svarar spurninginum rætt. Lendir næmingurin harafturímóti á „skift pláss“ (aftureftir), skal næmingurin beinleiðis aftur har, sum píkurin peikar. Svarar hann rætt, sleppur hann at standa har, sum píkurin vísir. Svarar hann skeivt, skal hann bakka líka nógv eygu, sum hann fekk.

Tú skalt brúka:

- 1 Kvæða-quiz bretti hvønn bólkur
- Lepar at skriva spurningar á
- 1 terning til hvønn bólkur
- Brikkar til næmingarnar at flyta

Dagstúrur

Í sambandi við Sigmundskvæði yngra er gott hugskot við einum dagstúri ella setursskúla til Skúvoyar. Har ber til at ganga í fótasporum Sigmund Brestissonar norð á oynna og at síggja gravstein hansara.

Hvørt ár er skúlafótbóltur fyri allar flokkar í Vági. Verður farið til Suðuroyar, ber til at vísa á:

- teinin Sigmundur svam
- Lítlu Dímun, har Sigmundur og Tórir vóru á fjalli við fedrum sínum
- Stóru Dímun, har stríðið millum Sigmund og Trónd í veruleikanum byrjaði við deyða Brestis og Beinis.

Eisini ber til at fara til Sandvíkar, har Sigmundur doyði, haðani tað samstundis finnast lættir og vakrir gongutúrar í haganum. Eisini er ein standmynd niðri við sjóvarmálan av Sigmundi, ið Hans Pauli Olsen hevur gjørt.

Fylgiskjal 1 – Spurnarkapping

Spurnarkappingin kann skipast, sum tú sjálv/ur hevur hug til, ella tú kanst nýta hugskotið niðanfryi.

Vit nýta samstarvslæru. (cooperative learning)

Næmingarnir eru býttir í bólkar á 3. Næmingarnir í hvørjum bólki fáa hvør sítt tal frá 1-3.

Lærarin setur spurningin.

Næmingarnir tosa saman í bólkunum og semjast um svarið.

Lærarin sigur eitt tal. Allir næmingarnir við tí talinum (t.e. 1 næmingur úr hvørjum bólki) reisa seg og siga hart, hvat teirra bólkur hevur svarað. Er svarið rætt, fær bólkurin 1 stig. Er svarið skeivt, fær bólkurin einki stig.

1. Tá vit dansa føroyskan dans, hvør hond er omaná?
2. Tá vit dansa føroyskan dans fara vit tvey fet til...?
3. Hvørjir høvdingar búðu í Føroyum? (Sigmundur og Tróndur)
4. Hvaðani var Tróndur? (Úr Gøtu)
5. Hvaðani var Sigmundur? (Úr Skúvoy)
6. Hvørjum skuldu Gutti og Lági Tór hjálpa við? (Sigmunds deyða)
7. Hvussu gekk ferðin hjá Trónda? (Hann hevði blíðan byr)
8. Hvussu nógv var av Tróndar monnum drap Sigmundur? (9)
9. Hvat gjørdi Tróndur við húsið hjá Sigmundi? (Setti eld á tað)
10. Hvat djór samanbar Sigmunds hústrú Trónd við? (eina bjørn)
11. Hvør fór við Sigmundi? (Einar og Tórir)
12. Hvat gjørdi Sigmundur, tá Einar dragnaði afturút? (Tók hann á sítt bak)
13. Hvar var Einars grøv? (Suðuroyarfjørður)
14. Hvussu kendust Sigmundur og Tórir? (Teir vóru systkinabørn)
15. Hvat hendi við Tóri? (Brimið dró hann niður á botn)
16. Hvar kom Sigmundur í land? (Sandvík)
17. Hvør drap Sigmund? (Torgrímur illi)
18. Hvør helt í hárinum á Sigmundi, tá Torgrímur skilti høvur frá kroppi? (Synir Torgríms)
19. Hví drap Torgrímur Sigmund? (Hann vildi hava hansara gullring)
20. Hvar varð Sigmundur grivin? (Í sand og grús)

Spurnarkapping

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

Bólkur

Fylgiskjal 3

Pílanæmingurin í miðjuni stýrir ringinum við pílinum.

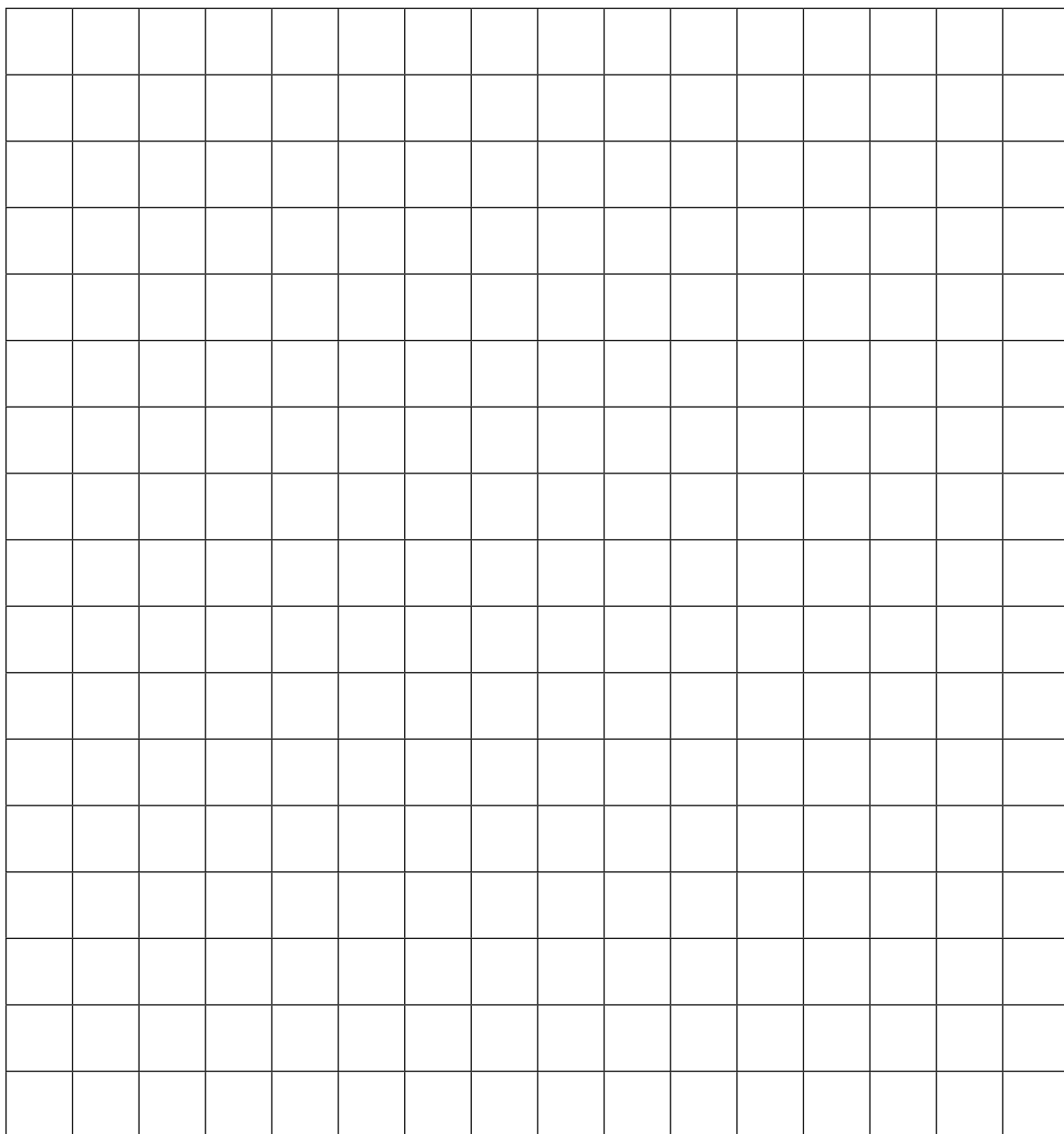
Hann kann t.d. stýra tempo: skjótt/
spakuliga, lívligt/minni, høgt/lágt, rópa/
teska vm.



Dømi



Fylgiskjal 4: Krossorðagáta



Skriva orðini her:

Fylgiskjal 5: Kekklisti

Ørindi:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	

Fylgiskjal 6

Brongliorð 1

1. Í Føroyum búðu høvdingar **tveir**,
Tróndur og Sigmundur **itu** teir.

2. Sigmundur **búði** Skúvoy á,
Tróndur búði **við** Gøtuvág.

3. So grammur var Tróndur, hann **hugsar** ilt:
Sigmundur hevur vár' veitslu **spilt**.

4. Tróndur hann **situr** í sínari lon:
„Tit heintið **mær** Sjúrdá Tollaksson.

5. Tit heintið mær Gutta og **lága** Tórð.“
Snarliga boð **eftir** teimum fór.

Brongliorð 1

1. vtrei _____

uit _____

2. iúðb _____

ivð _____

3. usgrha _____

ilpts _____

4. tsuir _____

ræm _____

5. áglá _____

terfi _____

Brongliorð 2

6. Inn **komu** garpar og søgdu so:
"Hvat vilt tú, Tróndur, tú **sendi** oss boð?"

7. "Eg havi **sent** tykkum boðini tey,
at tit skulu hjálpa **til** Sigmunds deyð.

8. Tit hvessið **spjót**, tit hvessið knív;
tað **skal** galda Sigmunds lív.

9. Hetta mítt ráð **man** vera gott:
Vit skulu herja á hann á **nátt**."

10. Teir samlaðu **saman** sveinar og menn
og gingu til strandar allir í **senn**.

Brongliorð 2

6. mkuo _____

esdni _____

7. tsne _____

lti _____

8. jstpó _____

ksla _____

9. amn _____

tánt _____

10. masna _____

nsne _____

Brongliorð 3

11. So **sigldi** Tróndur Skúvoyarfjørð,
skútan bognaði sum ein **gjørð**.

12. So myrk var **náttin**, og skútan gekk,
so blíðan **byrin** Tróndur fekk.

13. Myrk var náttin, og skútan **rann**,
teir **hildu** beint mót Skúvoy fram.

14. Eingin **vardi**, teir komu hartil,
alt **gekk** til, sum Tróndur vil.

15. Skramblaðu teir við **vápnum** hart,
So hurðar gingu í **smildur** snart.

Brongliorð 3

11. ildgis _____

rgøðj _____

12. ántnti _____

ybnri _____

13. nrna _____

ihlud _____

14. avrid _____

kegk _____

15. pvmnú _____

lrsמיד _____

Brongliorð 4

16. Sigmundur **vaknar** úr svøvni brátt:

„Hvør brýtur inn á **meg** í nátt?“

17. „Hann, sum brýtur **tínar** dyr,

tað er tann **maður**, tú háaði fyrr.

18. Sigmund helt sítt **svørð** ímót,

fimm fullu **høvur** á Tróndar fót.

19. Sigmundur **høggur** av makt og völd,

trý **fullu** høvur á Tróndar skjold.

20. Tróndur hann var til **ilsku** fús:

„Tit setið nú **eld** á Sigmunds hús!“

Brongliorð 4

16. rvanak _____

emg _____

17. rtnaí _____

ðrmua _____

18. ðsrøv _____

rvhuø _____

19. øghugr _____

lulfu _____

20. lkíus _____

lde _____

Fylgiskjal 7

Fyrisøgn 1

1. Í Føroyum búðu høvdingar **tveir**,
Tróndur **og** Sigmundur **itu** teir.

2. Sigmundur **búði** Skúvoy **á**,
Tróndur **búði við** Gøtuvág.

3. So grammur **var** Tróndur, **hann** hugsar ilt:
Sigmundur **hevur** vár' veitslu spilt.

4. Tróndur hann **situr** í sínari **lon**:
„Tit heintið **mær** Sjúrdá Tollaksson.

5. **Tit** heintið mær Gutta og lága Tórð.“
Snarliga **boð** eftir teimum **fór**.

Fyrisøgn 1

1. Í Føroyum búðu høvdingar _____,

Tróndur _____ Sigmundur _____ teir.

2. Sigmundur _____ Skúvoy _____,

Tróndur búði _____ Gøtuvág.

3. So grammur _____ Tróndur, _____ hugsar ilt:

Sigmundur _____ vár' veitslu spilt.

4. Tróndur hann _____ í sínari _____:

„Tit heintið _____ Sjúrdá Tollaksson.

5. _____ heintið mær Gutta og lága Tórð.“

Snarliga _____ eftir teimum _____.

Fyrisøgn 2

6. Inn **komu** garpar og søgdu **so**:
„Hvat vilt tú, Tróndur, tú **sendi** oss boð?”

7. „Eg **havi** sent tykkum boðini **tey**,
at tit skulu hjálpa **til** Sigmunds deyð.

8. Tit hvessið spjót, **tit** hvessið knív;
tað skal galda Sigmunds **lív**.

9. Hetta **mítt** ráð man vera **gott**:
Vit skulu herja á hann á **nátt**.”

10. Teir samlaðu saman sveinar og **menn**
og gingu til strandar allir í **senn**.

Fyrisøgn 2

6. Inn _____ garpar og søgdu _____:

„Hvat vilt tú, Tróndur, tú _____ oss boð?”

7. „Eg _____ sent tykkum boðini _____,

at tit skulu hjálpa _____ Sigmunds deyð.

8. Tit hvessið spjót, _____ hvessið knív;

_____ skal galda Sigmunds _____.

9. Hetta _____ ráð man vera _____:

Vit skulu herja á hann á _____.”

10. Teir samlaðu saman sveinar og _____

_____ gingu til strandar allir í _____.

Fyrisøgn 3

11. So sigldi Tróndur Skúvoyarfjørð,
skútan bognaði sum ein gjørð.

12. So myrk var náttin, og skútan gekk,
so blíðan byrin Tróndur fekk.

13. Myrk var náttin, og skútan rann,
teir hildu beint mót Skúvoy fram.

14. Eingin vardi, teir komu hartil,
alt gekk til, sum Tróndur vil.

15. Skramblaðu teir við vápnum hart,
So hurðar gingu í smildur snart.

Fyrisøgn 3

11. _____ sigldi Tróndur Skúvoyarfjørð,
skútan bognaði sum _____ gjørð.

12. So myrk var náttin, og skútan _____,
so blíðan byrin Tróndur _____.

13. Myrk var náttin, og skútan _____,
_____ hildu beint mót Skúvoy fram.

14. Eingin vardi, teir _____ hartil,
alt gekk til, _____ Tróndur vil.

15. Skramblaðu teir _____ vápnum hart,
So hurðar _____ í smildur snart.