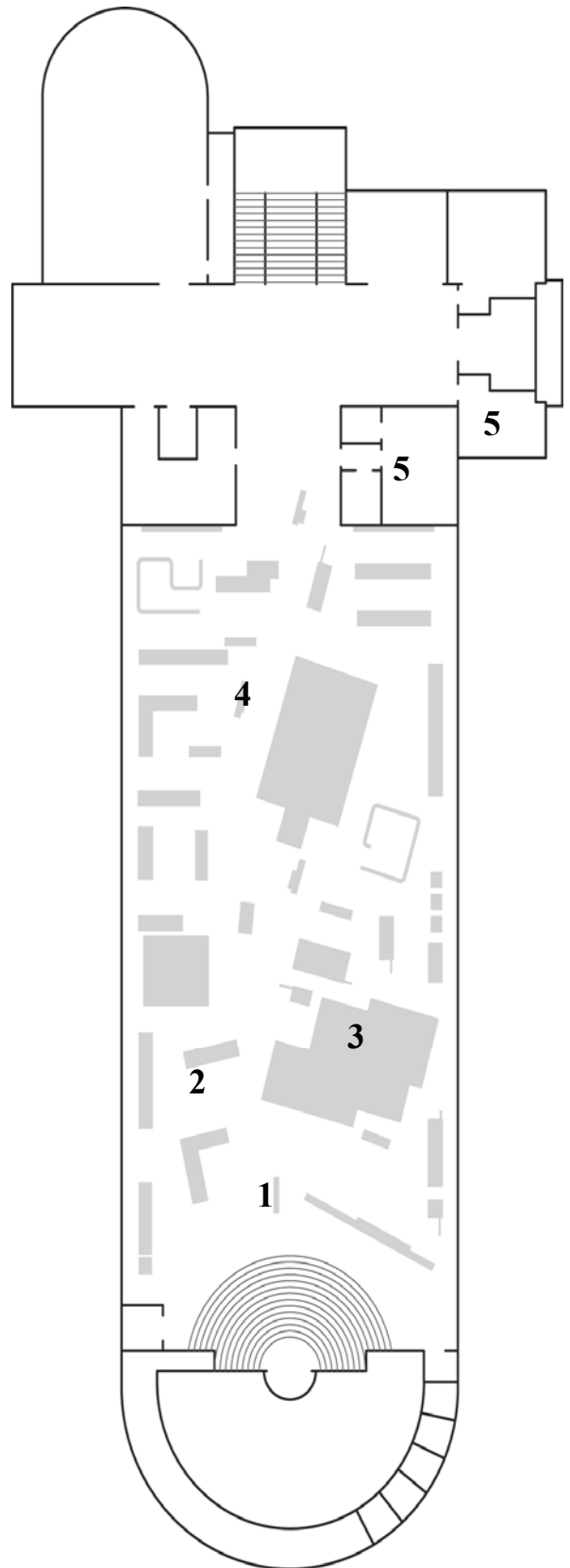


Leiðsögn um grunnsýninguna

fyrir leiðbeinendur yngri hópa á eigin vegum

Önnur hæð

1. Kannist þið við litlu styttuna í þessum stóra svarta skáp? Kannski hafa einhverjir séð svipaða styttu í búðum eða heima hjá einhverjum. Hér er hins vegar komin stytta sem fannst ofan í jörðinni fyrir næstum 200 árum síðan og er um 1000 ára gömul. Hún er líklega af þrumuguðinum Þór sem var einn helsti guð norrænna manna á þeim tíma sem fyrsta fólkið, landnásmennirnir, voru að koma til landsins. Á hverju heldur hann? Er það kross eða er það skeggið hans?
2. Krakkarnir standi innan bátslínunnar. Hvað skyldu landnásmennirnir hafa tekið með sér í nesti þegar þeir komu siglandi til landsins? Haldið þið að það séu til leifar af mat frá þessum tíma? Ef það væru nú til leifar af 1000 ára gömlum mat hvernig skyldi hann líta út? Láta krakkana leita að 1000 ára gömlu skyri sem geymt er í þremur glerkrukkum í glerskáp innan bátalínunnar.
3. Kuml og haugfé, hvað er nú það? Á pallinum þar sem þúsund ára gamlar beinagrindur hvíla má fá svör við því. Skoðið margmiðlunina á skjá á veggnum og brúnu möppurnar sem eru á milli sætanna. Berið saman það sem þið sjáið þar við það sem er undir glerinu og þið fáið svar við spurningunni. Kennari og nemendur finna út hvaða gripir liggja með beinagrindunum í kumlunum.
4. Á neðri hring Valþjófsstaðahurðarinnar má sjá fjóra dreka sem fléttast saman og mynda einhvers konar mynstur. Ef litið er á efri hringinn má lesa þar sögu. Er einhver svo snjall að hann geti sagt hinum söguna? Hvetja má hópinn til að búa til sögu um myndina. Til stuðnings má benda krökkunum á dreka, riddara og ljón. (Sagan byrjar neðst á hringnum, fer svo upp til vinstri og svo til hægri. Þar segir frá riddara sem bjargar ljóni úr klóm dreka sem ætlar að veiða ljónið til að fæða ungana sína (lengst til hægri). Fegið lífgjöfinni eltir ljónið riddarann hvert sem hann fer og liggur að lokum á leiði hans og syrgir vin sinn.)
5. Hér eru tvö skemmtileg herbergi, enda kölluð Skemmtimenntun. Það má snerta allt sem þar er inni. Svo er líka gaman að taka myndir af þeim persónum sem verða til þegar krakkarnir fara í búningana.



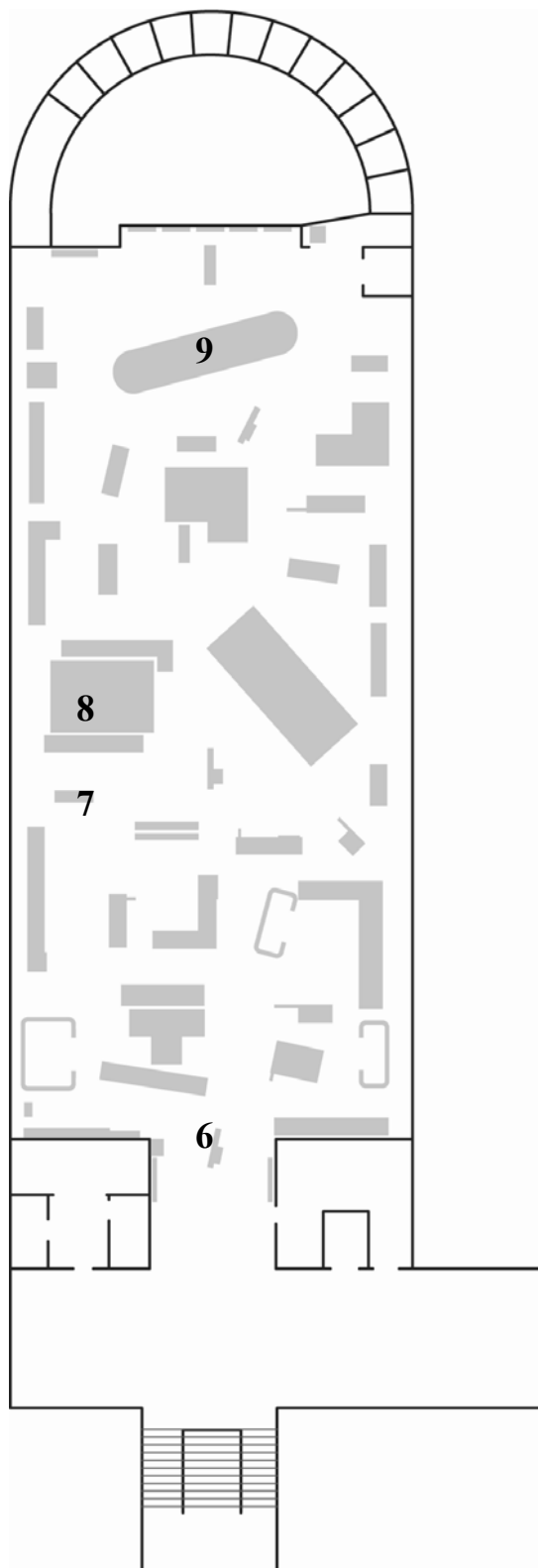
Priðja hæð

6. Til hvers haldið þið að þetta horn hafi verið notað? (drykkjarhorn). Takið eftir því hversu listilega það er útskorið. Maðurinn sem skar það út hét Brynjólfur og var einn af fyrstu íslensku myndlistarmönnum sem við vitum hvað heitir. Hvað haldið þið að karlinn sé að gera þarna á endanum. Er hann á leið út eða inn? Finnið þið eitthvað fleira skorið út í horn eða bein þarna nálægt?

7. Hér er upplagt að kalla til starfsmann og biðja um að hljóðstöð verði sett af stað. Þið fáið að hlusta á dóttur galdramanns nokkurs.

8. Nú má bjóða börnunum að skoða inn í baðstofuna, tvö og tvö í einu. Mikið hefur þetta verið notalegt, eða hvað? Finnst ykkur rúmin lítil? Það sváfu yfirleitt tveir í hverju rúmi. Skoðið leikföngin á gólfinu og annað sem fyrir augu ber. Þekkið þið ask, rokk, kamba og fleira? Til hvers var þetta allt notað? Það er líka ýmislegt að sjá fyrir utan húsið og hægt að geta uppá til hvers það var notað. Dæmi: Strokkur = búa til smjör, þvara = til að hræra í pottum (eins og Þvörusleikir notar), stór tunna = til að geyma matinn í súr svo hann skemmdist ekki (á sama hátt og matur er geymdur í ísskápum nútímans).

9. Á færibandinu er margt að sjá, en þar er gripum frá 20. öld raðað í tímaröð. Færibaldið og skjáirnir eiga að tákna flugstöð; samgöngur og hraða nútímans. Leitið til dæmis að Baldri og Konna, brauðristinni og mjaltavélinni. Svo er flott horn á færibandinu sem var verðlaunagripur. Fyrir hvað var verið að verðlauna? Að lokum er gaman að telja skópörin á færibandinu og finna út hvaða skór eru yngstir og hverjir eru elstir. (Öldin hefst með sauðskinsskónum og lýkur með Nike skónum).



Takk fyrir komuna, vonandi hafið þið haft gagn og gaman af heimsókninni