

# Nesstofa

6 - 13 ára

Úti og grenndarnám á Seltjarnarnesi  
Verkefnabanki í Sjónlistum

## Nesstofa

Nesstofusafn er hluti af Þjóðminjasafni Íslands og er til húsa í Nesstofu sem byggð var sem landlæknisbústaður 1763. Þar eru til sýnis lækningatæki úr eigu lækna og heilbrigðisstofnana, þau elstu frá síðari hluta 18. Aldar.

[http://www.thjodminjasafn.is/media/sersyningar/Nesstofa\\_islenska\\_290609.pdf](http://www.thjodminjasafn.is/media/sersyningar/Nesstofa_islenska_290609.pdf)

### Markmið

Í þessum verkefnum velta nemendur fyrir sér hvað vistarvera sé og hvers við þörfnumst í lífinu. Þau fræðast um elstu steinhúsin og nemendur rannsaka mismunandi áferðir veggja og málningalaga. Hér segja málningarlögin sögu.

### Aðferð / Útfærsla

Nemendur fara í vettvangsferð með kennara og vinna verkefnið þegar til baka er komið í kennslustofu. Ef um lengri vettvangsferð er að ræða og veður leyfir er hægt að vinna verkefnið utandyra eða fá aðstöðu innandyra td. í fræðasetrinu úti í Gróttu.



### Efni

Leir, pappamassi eða endurvinnanlegt efni. Pappír, lím, pinnar eða annða efni til að búa til litla fána eða merkingar. Skriffæri eins og túss eða blýantar.

### Snertifletir við aðrar greinar

Saga, náttúrufræði, samfélagsfræði



## Verkefni #1 Híbýli fyrir dýr

### Vangaveltur

Hvað er vistarvera?  
Hvers þörfnumst við til að lifa?  
Hvað er híbýli?  
Hvað er heimili?

### Listamenn til að skoða:

Ólafur Elíasson  
Rachel Whiteread  
Ólíkar vistarverur og hús í  
mismunandi menningarheimum  
Einar Þorsteins – kúluhús

Síða með óvenjulegum húsum:  
<https://www.architecturendesign.net/25-unconventional-homes--make-the-most-of-a-unique-space/>

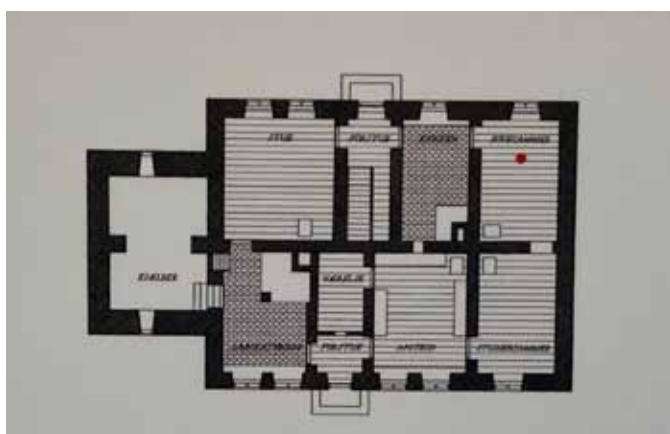
### Aðferð

Veljum okkur dýr og teiknum eða leirum litla útgáfu af dýrinu. Hugsum um hvernig vistarverur við viljum búa til fyrir dýrið. Hvers þarfnast það? Hvers þörfnumst við?

Búum til litla fána og skrifum á hann það sem við þurfum; til dæmis húsaskjól, fæði, vatn. Hér má nota hugmyndaflugið og búa til fána fyrir allt sem dýrið þarfnast.

Förum út og búum til bústað/vistarveru fyrir dýrið úr fundnu efni (greinum, laufum ofl.) og setjum niður fána umhverfis dýrahúsið. Gott er að hafa fánana úr þykkum pappír jafnvel lituðum og lítil prik eða pinna til að líma og festa fánana á.

## Verkefni #2 Draumahúsið



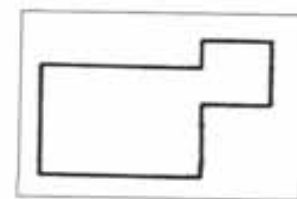
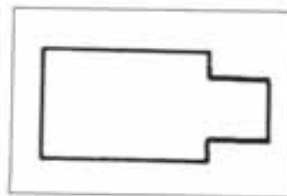
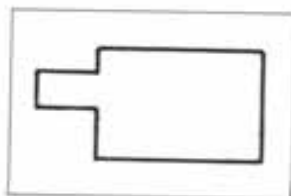
### Aðferð

Teiknið Nesstofu að utan og búið til grunnkort af Nesstofuhúsinu. Sjá myndir. Teiknið fyrst tvívíða eða þrívíða mynd af Nesstofu (a) og (b) og teiknið síðan grunnmyndir.

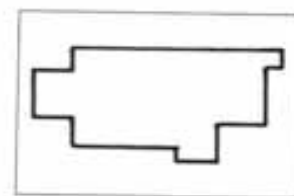
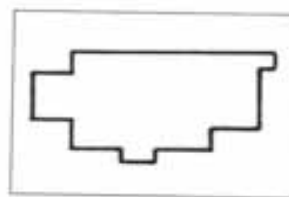
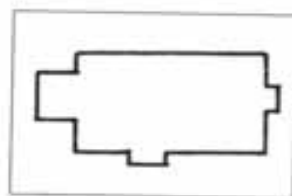
Teiknið hús af eigin vali td. draumahúsið ykkar og gerið grunnkort af því og merkið inn allt sem ykkur langar að hafa í draumahúsinu. Hér má bæta við umhverfi og gera fleiri en eitt hús. Hér er hægt að nota vatnsliti og blandaða aðferð til að gera umhverfið sem líflegast.



(a)



(b)



## Verkefni #3 Leifar og ummerki

### Vangaveltur

Málningarlögin segja sögu. Skoðum fegurðina í mismunandi áferðum.

Á veggjum hússins sjást nokkrar kynslóðir af málningarlögum. Veggfletir hafa verið endurgerðir í samræmi við elsta litalagið og kalkaðir hvítir. Blái liturinn, ultramarine, var vinsæll litur á 19. öld. Yngsta, rauðleita lagið er olíumálning, líklega frá upphafi 20. aldar.

### Aðferð

Skoðið málningarlögin og veggina í Nesstofu.

Búið til mynd þar sem þið setjið málningarlög ofan á hvort annað og látið þorna á milli. Leikið ykkur með mismunandi áferðir og gagnsæi. Notið óhefðbundnar aðferðir eins og að nudda með ónýtum pensli, tusku, svampi eða pappír.

Hengið myndirnar upp á veggi eða í rými á óvenjulega staði.

