

Ein genta í 1. flokki elskar at spæla ludo. Tíverri bleiv hennara ludo borðspæl oyðilagt, tá hon hevði tað við í skúla ein dagin. Hon ynskir sær eitt nýtt Ludo, sum ikki kann oyðileggjast líka lætt. Í sínum kamari hevur hon eitt akvarium við nógvum spennandi fiskum. Hennara yndis litur er blátt. Gentan elskar at spæla úti í øllum veðri, og henni dámar sera væl at ganga túrar oman í fjørna at leita eftir goggum og steinum.

Tín uppgáva:

Tú skalt byggja gentuni eitt nýtt Ludo borðspæl.

1. Fá hugskotsmyndir frá læraranum.
2. Tekna nakrar skitsur av Ludo borðspælinum, sum tú kundi hugsa tær at gjørt.
3. Vel tí skitsuna, sum tær dámar best.
4. Tosa við læraran um skitsuna.
5. Ger ein tilfarslista í punktform.
6. Vís læraranum tilfarslistan.
7. Kanna eftir listanum hvat tilfar tú hevur atgond til og sleppur at brúka.
8. Samla tey tingini, sum tú hevur brúk fyri til projektið og sleppur at brúka.

*Er nakað á tilfarslistanum, sum tú ikki hevur atgongd til ella ikki sleppur at brúka, finn so okkurt alternativt at skifta hetta út við.*

9. Fá læraran at koma at hyggja eftir teimum tingunum, sum tú hevur funnið.
10. Forklára gongdina fyri læraranum.

*Dømi uppá setningar: “Tað fyrsta eg geri er at saga hetta til tað og tað støddina uppá hendan mátan við hesari sagini”, “síðani fari eg at pussa”, “aftaná tað máli eg hetta og hatta soleiðis og soleiðis”, “hareftir taki eg hetta og geri soleiðis” o.s.fr. ...*

11. Skriva eina einfalda mannagongd.

*Hugsa um hvat fyri amboð og maskinur tú hevur atgongd til og sleppur at brúka.*

12. Fá mannagongdina góðkenda av læraranum.

13. Far í gongd við projektið.



