

Eitt barn, sum leingi hefur ynkst sær eitt kelidjór hefur akkurat fingið ein hamstrara í fœðingardagsgávu frá sínum foreldrum. Barnið er sera fegi um endiliga at hava fingið ein hamstrara og hefur longu havt fleiri flokksvinir við heim og víst teimum fitta hamstraran. Barnið ynskir sær eina villingarborg til hamstraran, so tað kann spæla við hamstraran uttan at missa hamstraran vekk. Barnið dámar væl at spæla “Pokémon Let’s Go Pikachu!” á Nintendo Switch og hefur kalla hamstraran Bidoof eftir einum Pokémon.

Tín uppgáva:

Tú skalt byggja barninum eina villingarborg til hamstraran.

1. Fá hugskotsmyndir frá læraranum.
2. Tekna nakrar skitsur av villingarborgini, 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 hefur atgond til og sleppur at brúka.
8. Samla tey tingini, sum tú hefur brúk fyri til projektið og sleppur at brúka.

*Er nakað á tilfarslistanum, sum tú ikki hefur 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 hefur 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 hefur atgongd til og sleppur at brúka.*

12. Fá mannagongdina góðkenda av læraranum.

13. Far í gongd við projektið.



