

Ein 4 ára gamal drongur ynskir sær eina nýggja leiku. Hann spælur nógv við bilar og hann elskar at spæla úti. Hansara yndislitir eru lillafarva og grønt. Viðhvørt hevur hann vinfólk úr barnagarðinum við heim at spæla, og tá spæla tey oftast við bilar í sandkassanum uttanfyri.

Uppgávan:

Tú skalt byggja eina leiku til drongin.

1. Brainstorma hvat fyri leiku tú vilt byggja til drongin.

Ein spælibil, ein spælibát, eitt lítið parkeringshús til spælibilar, eina kappkoyringarbreyt...

2. Tekna nakrar skitsur av tínum hugskotið.
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.

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. ...*

10. Skriva eina einfalda mannagongd.

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

11. Fá mannagongdina góðkenda av læraranum.

12. Far í gongd við projektið.



