

# FYRIRHYGGJU VERKEFNI IV

Vinnublað



**RETORE**  
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af  
Evrópusambandinu

# FYRIRHYGGJU VERKEFNI IV

## MATVÖRUBÚÐ – HEIMA – SKEMMTIGARÐUR

### Athugasemdir fyrir leiðbeinanda

Leiðbeinandi verkefnis er með **Fyrirhyggju verkefni IV** tilbúið (blaðið fyrir nemanda, kortið, leikjaspjaldið og vinnublað með Matvöruverslun, Heima, Skemmtigarður).

- Umsjónarmaður kynnir fyrir nemanda hvað honum er **sett fyrir með Fyrirhyggju verkefni IV** (vinnublað nemanda).
- Nemandinn les yfir viðfangsefni verkefnis og leiðbeinandi gengur úr skugga um að nemandi skilji verkefnið.
- Leiðbeinandi setur nemanda fyrir mismunandi bakgrunnsverkefni (notar til þess verkefni sem þjálfar virknistjórn).
- Nemandinn byrjar að vinna eitt af verkefnum sem sett er fyrir af leiðbeinanda af vinnublaðinu með verkefnum sem þjálfar virknistjórn.
- Á meðan á verkefninu stendur, segir leiðbeinandinn orðið „himinn“, sem gerir nemanda viðvart að hefja **verkefni 1 Matvöruverslun**.
- (Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur rétta mynd frá vinnublaðinu matvöruverslun).
- Nemandinn snýr sér aftur að bakgrunnsverkefninu (af vinnublaði með verkefnum sem þjálfar virknistjórn).
- Á meðan á verkefninu stendur biður leiðbeinandinn nemanda um að hefja **verkefni 2 Heima, eftir fimm mínútur**.
- (Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur réttar myndir af vinnublaðinu **Heima**).
- Nemandinn snýr sér aftur að bakgrunnsverkefninu (af vinnublaði með verkefnum sem þjálfar virknistjórn).
- Leiðbeinandinn sýnir nemandanum regnboga, sem gerir nemanda viðvart að hefja verkefni **3 Skemmtigarður**.
- Nemandinn setur leikjaspjaldið á áfangastað á kortinu og velur réttar myndir af vinnublaðinu **Skemmtigarður**.
- Nemandinn snýr sér aftur að bakgrunnsverkefninu (vinnublað með verkefni sem þjálfar virknistjórn).

### Athugið:

Þegar merki um að hefja verkefni er byggt á atburði, byrjar nemandinn á því að vinna verkefnið eftir að hann fær að sjá myndina hjá leiðbeinanda.

Þegar merki um að hefja verkefni er tímasett, byrjar nemandinn að því að vinna verkefnið þegar leiðbeinandi segir.

# VIÐFANGSEFNI FYRIRHYGGJU VERKEFNIS IV

## MATVÖRUVERSLUN- HEIMA- SKEMMTIGARÐUR

### Viðfangsefni fyrir nemandann:

Loksins eftir langa viku, er kominn föstudagur. Þú og vinir þínir hafa ákveðið að fara í skemmtigarð. Foreldrar þínir hafa líka sett þér fyrir verkefni sem þú þarft að klára. Fyrst, þarftu að fara í matvöruverslunina kaupa epli, súkkulaði, brauð og ost, allt sem mamma þín bað um. Þú bætir við flösku af Fanta. **Þú byrjar að vinna verkefnið þegar leiðbeinandinn segir orðið „himinn“.**

Þú drífur þig heim með vörurnar til að hugsa um gæludýrið þitt- kötturinn þinn er sársvangur! Þú ert líka svangur. Þú finnur skinku og brauðið og ostinn sem þú keyptir svo þú gerir þér samloku. **Þú byrjar verkefnið í húsinu þegar leiðbeinandinn setur þér fyrir tíma.**

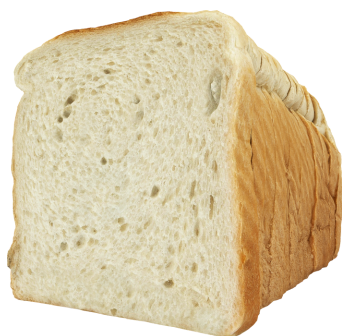
Þegar þú ert búinn að borða, leggurðu af stað í skemmtigarðinn. Síðast þegar þú varst þar skemmtirðu þér konunglega í go-kart bílunum og þrívíddar bíó. Í þetta skiptið langar þig að prófa skjóta með leisertag byssunum og pílum. **Þú vinnur verkefnið þegar þú sérð myndina af regnboga.**

**FYRIRHYGGJU VERKEFNI IV**  
VERKEFNI



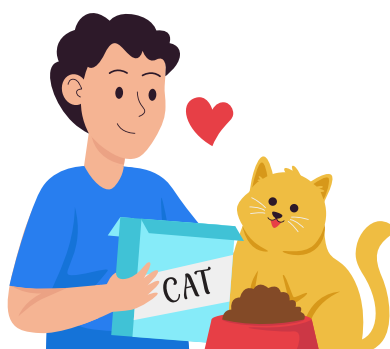
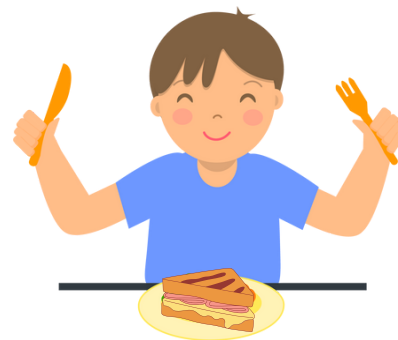
# Vinnublað 4

## MATVÖRUVERSLUN



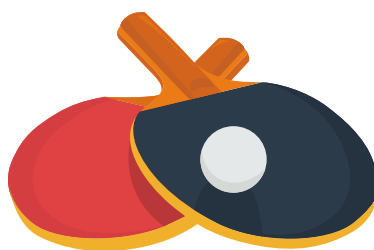
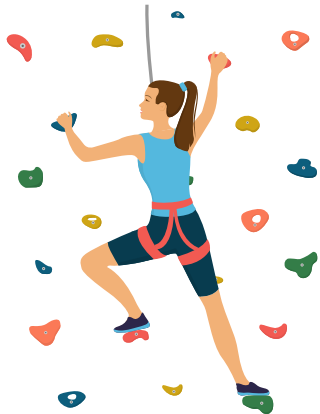
# Vinnublað 4

## HEIMA



# Vinnublað 3

## SKEMMTIGARÐUR



# Kort



Styrkt af Evrópusambandinu.

Viðhorf og skoðanir sem sett eru fram eru eingöngu frá höfundum og endurspeгла ekki nauðsynlega skoðanir Evrópusambandsins eða European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Hvorki Evrópusambandið né EACEA geta borið ábyrgð á þeim.



**RETORE**  
REMEMBER TO REMEMBER



Samfjármagnað af  
Evrópusambandinu