

# Vel eitt kort

**1** Fyrsti næmingur heldur kortum við spurningum og sigur: "Vel eitt kort"

**2** Annar næmingur velur eitt kort og lesur spurningin hart

**3** Triði næmingur svarar spurninginum

**4** Fjórdi næmingur hjálpir, rósar og skoytir uppí

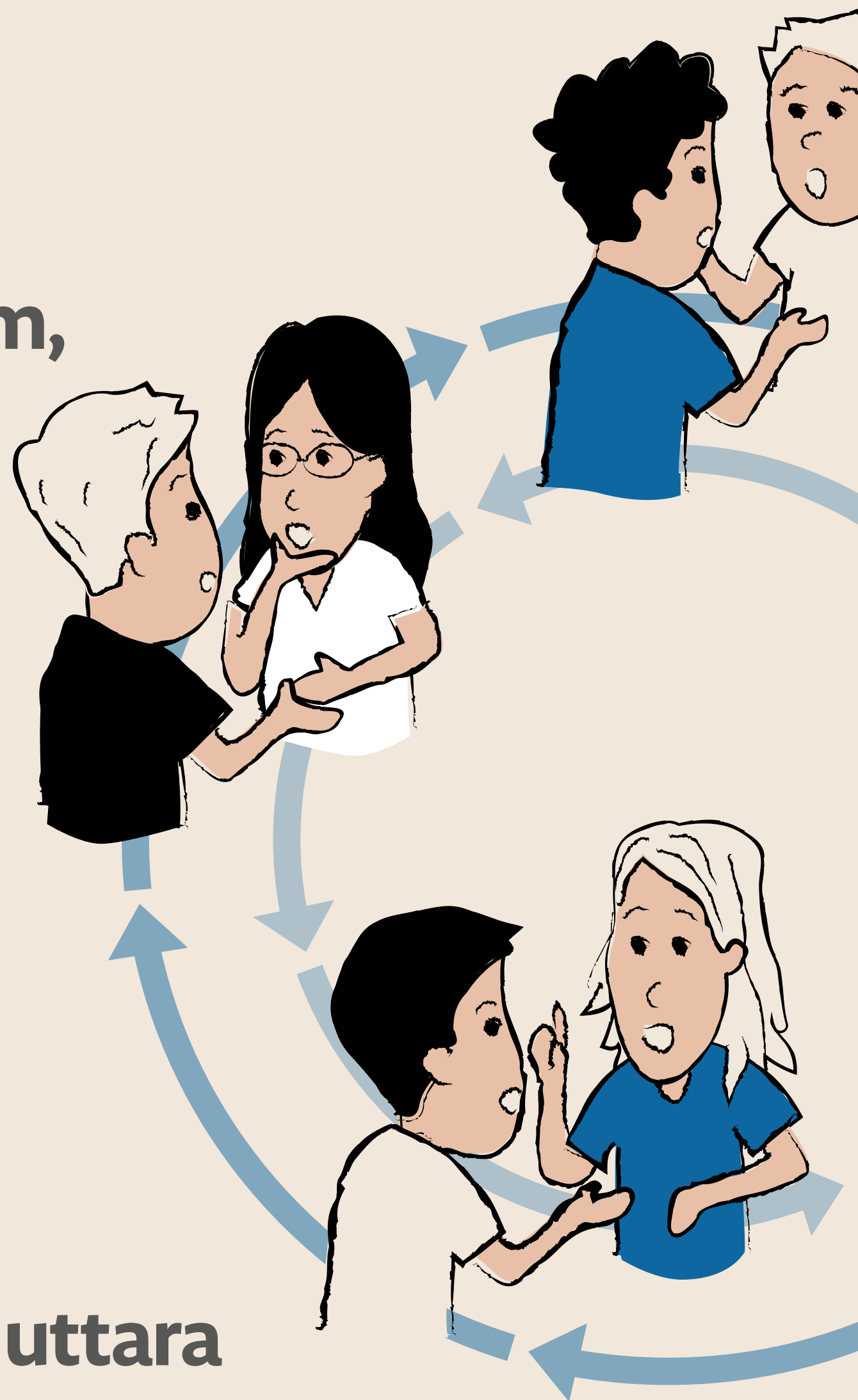
**5** Næmingarnir skifta leiklut við klokkuni



Næmingarnir gera kortini

# Tvísirklar

- 1** Helvtin av næmingunum ger ein ring og venda andlitið úteftir
- 2** Hin helvtin ger ein ring rundanum, so tey standa andlit til andlits
- 3** Lærarin spyr ella gevur uppgávu
- 4** Tvey og tvey skifta orð so leingi, sum avtalað er
- 5** Pørini takka hvør øðrum, og øll í uttara ringi flyta seg tveir næmingar til høgru
- 6** Endurtak frá punkti 2 við nýggjum spurningi ella uppgávu



Opnir spurningar skapa fortreytir fyri góðum samskifti

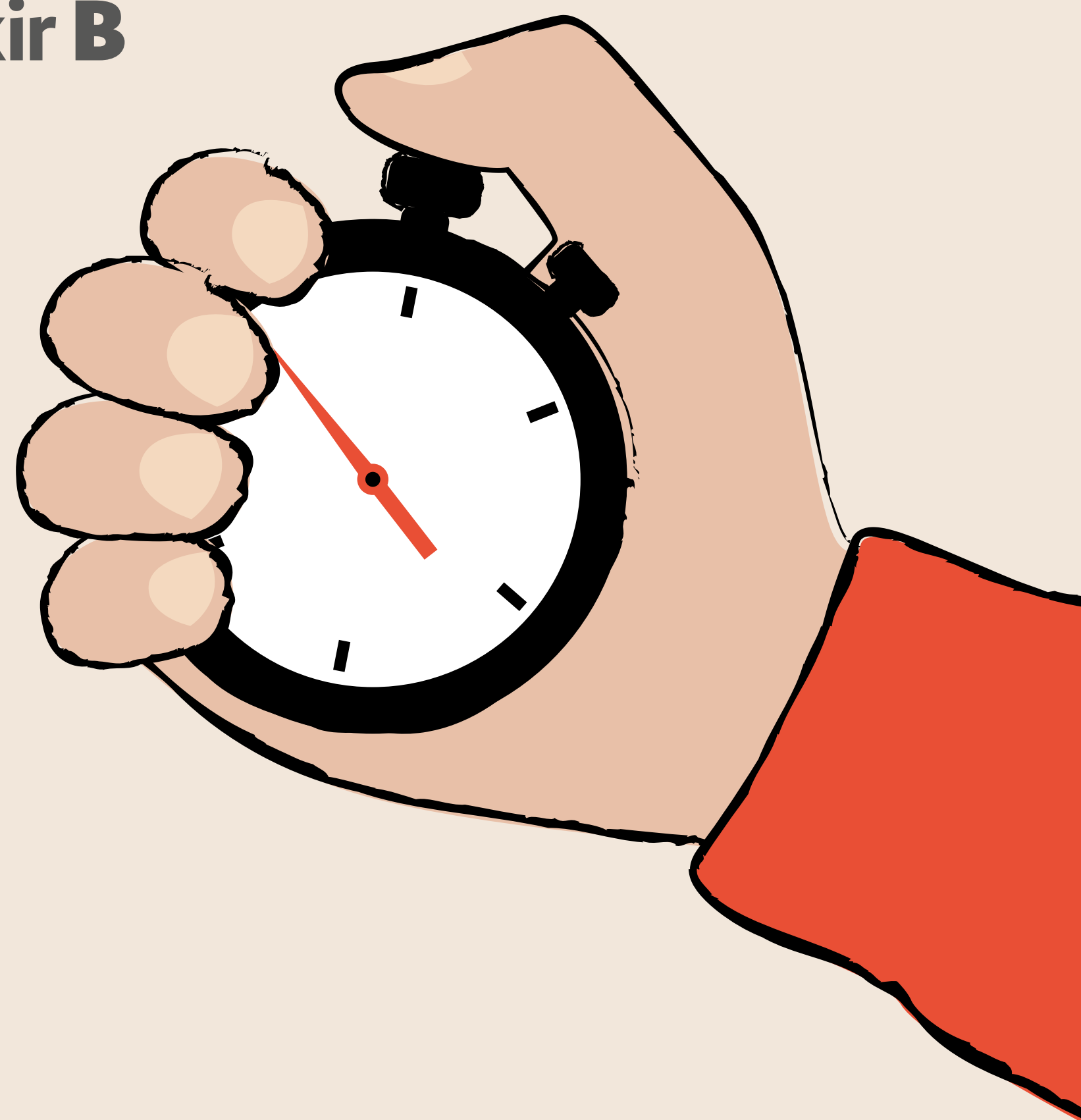
# Tvey og tvey við tíðarfreist

**1** Lærarin spyr, og næmingar fáa tíð at hugsa

**2** A greiðir frá, B lurtar

**3** Tá ið tíðin er farin, viðmerkir B

**4** A og B skifta um



Tíðarmørk verða greitt tilskilað

# Blandið – parið – svarið

**1** Næmingarnir reika á gólvinum

**2** Lærarin sigur: ”Finn ein makkara”

**3** Næmingarnir fara saman við tí, sum er næstur

**4** Lærarin sigur, hvør uppgávan er, og hvussu long hon er

**5** Makkararnir takka fyri og fara víðari

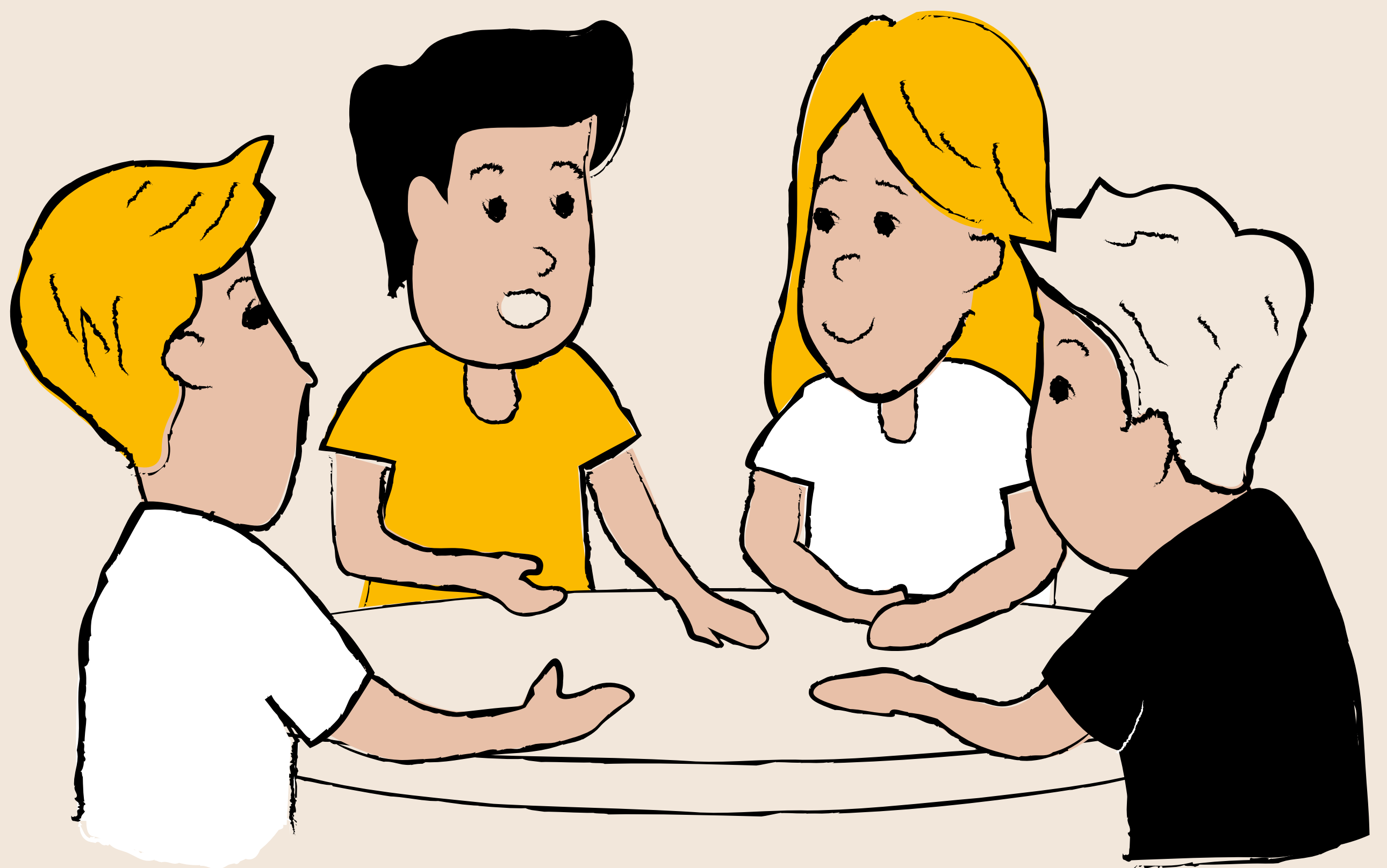
**6** Endurtak frá 2. punkti



At hava annan armin uppi, tá ein er tøkur, ger ein sjónligari fyri teimum, ið leita eftir einum makkara

# Orðið um borðið

- 1** Lærarin gevur næmingunum uppgávu við fleiri mögulum svarum
- 2** Næmingarnir í toyminum svara hvør eftir annan



Hjálpjið fegin hvør øðrum, um stegður kemur í

# Lesileikur

- 1** **A** lesur fyrsta part av tekstinum hart
- 2** **B** endurgevur innihaldið
- 3** **C** ger yvirskriftir
- 4** **D** greiðir frá tí, sum er sagt ella gitir, hvat fer at henda
- 5** Næmingarnir skifta leiklut við klokkuni. **B** lesur, **C** endurgevur o.s.fr.



# Git og skift

**1** Øll reisast, rætta hondina upp og finna ein makkara

**2** A spyr

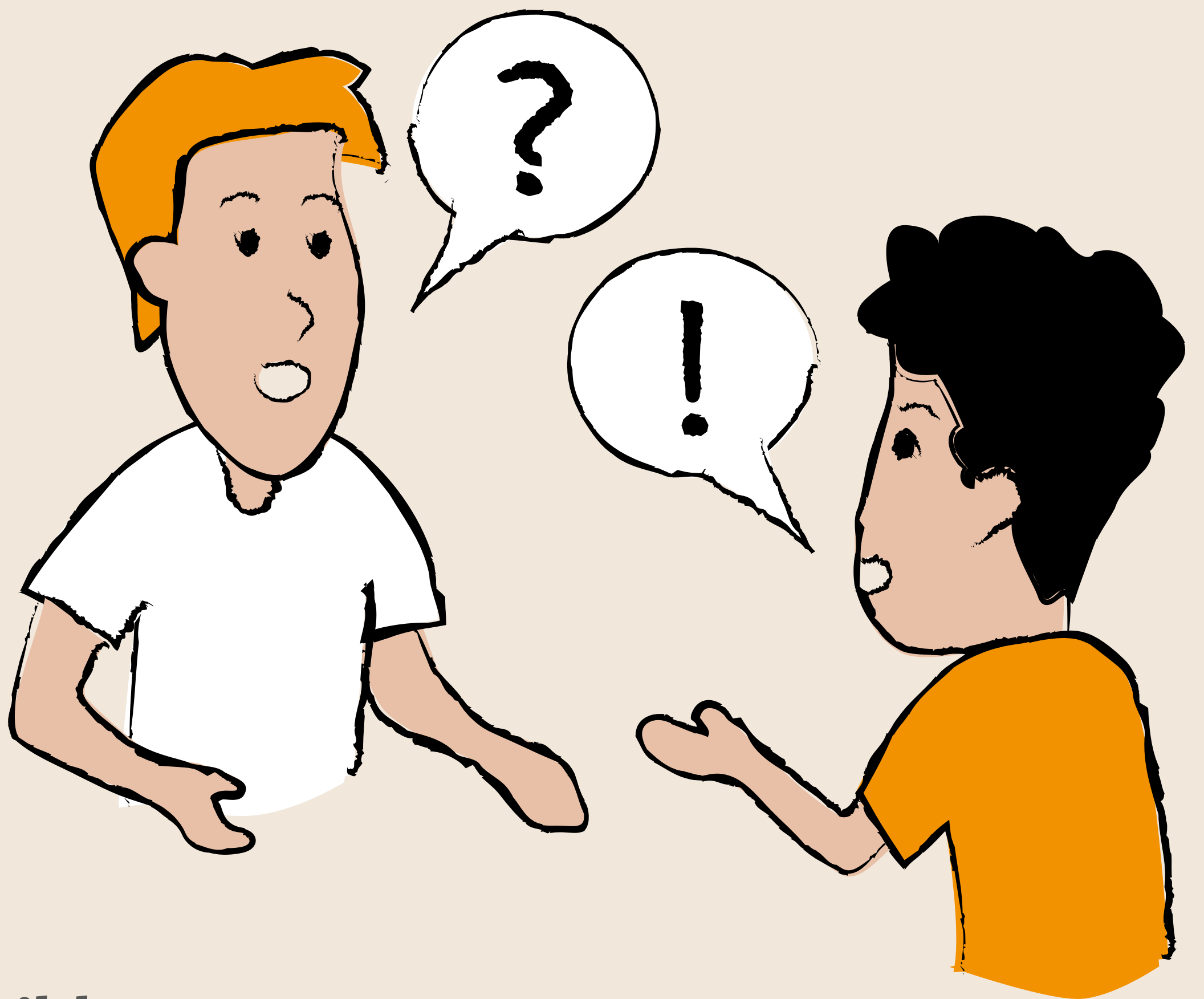
**3** B svarar

**4** A stuðlar

**5** A og B skifta leiklut, so B spyr, og A svarar

**6** A og B skifta um kort

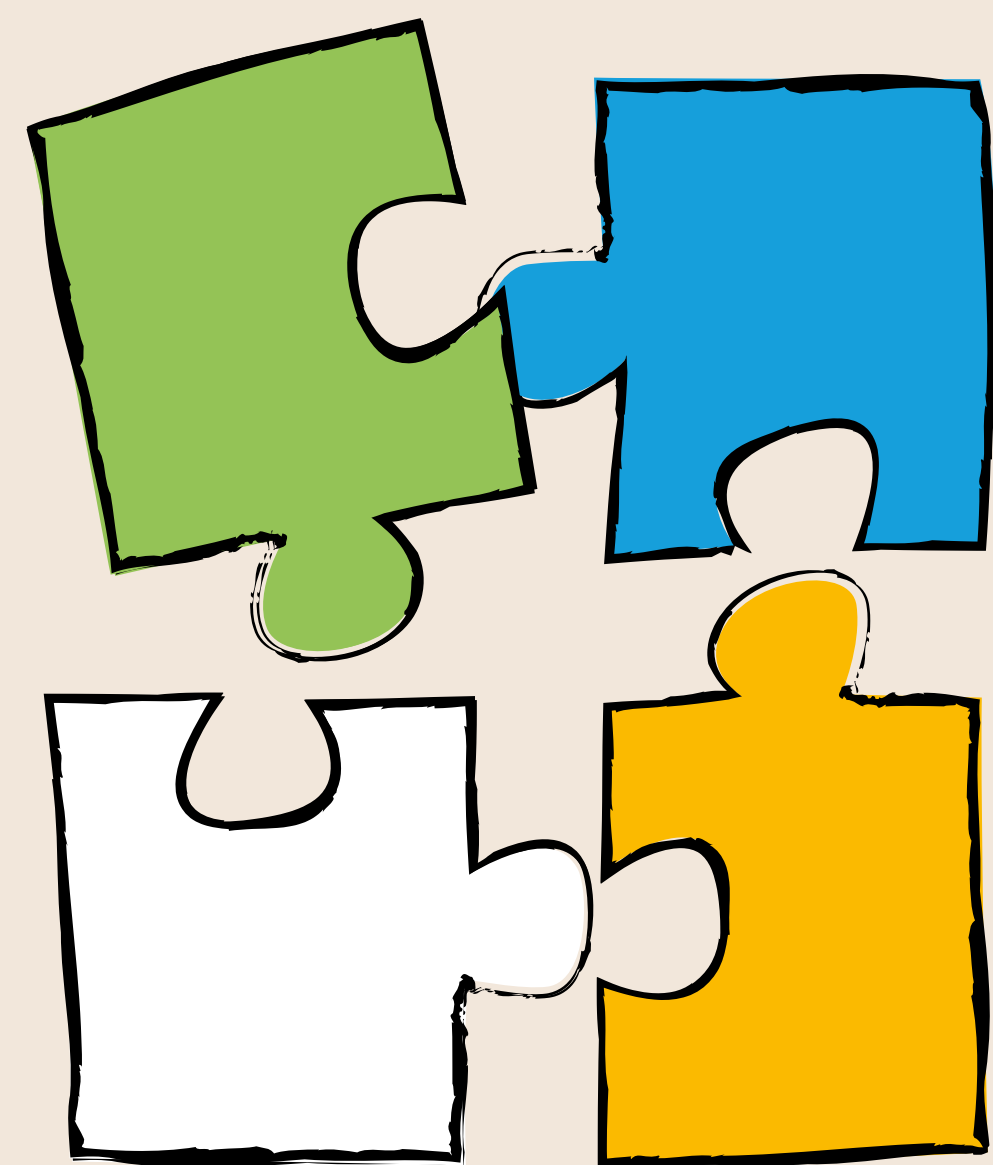
**7** Tey siga farvæl, finna ein nýggjan makkara og byrja umaftur



At hava annan armin uppi, tá ein er tøkur, ger ein sjónligari fyri teimum, ið leita eftir einum makkara

# Serfrøðinga- putlispæl

- 1** Lærarin býtir fýra uppgávur út, so limirnir í toyminum hava ymiskar uppgávur
- 2** Toymislirnir hittast í **serfrøðingatoymum** við limum úr øðrum toymum, ið hava somu uppgávu
- 3** Í **serfrøðingatoymunum** samstarva limirnir um at oagna sær vitan ella loysa uppgávur
- 4** Limirnir samstarva um at fyrireika framløgur um tilfarið
- 5** Øll fara aftur til upprunatoymið, har tey leggja fram í **Orðið um borðið**
- 6** Grundað á nýggja felags vitan arbeiða næmingarnir víðari



Lættast er at skipa serfrøðingatoymini, um tilfarið er merkt við eitt nú litum ella tølum



# Ein fyri allar

- 1** Næmingar í toyminum velja sær nummur millum 1-4
- 2** Lærarin setur ein spurning og gevur umhugsanartíð
- 3** Næmingarnir kjakast, hjálpa hvør øðrum og tryggja sær, at allir vita svarið
- 4** Lærarin sigur eitt nummar. Ein næmingur við hesum nummarinum verður biðin um at svara vegna sítt toymi. Næmingar frá hinum toymunum við sama nummari leggja afturat



Hesin strukturur er væl egnaður til endurtøkur

# Minnislepar

**1** Lærarin býtir út ávíst tal av lepum við evnum ella hugtøkum, ið skulu endurtakast

**2** Toymislirnir skriva forbókstavar sínar á leparnar, teir kunnu greiða frá um

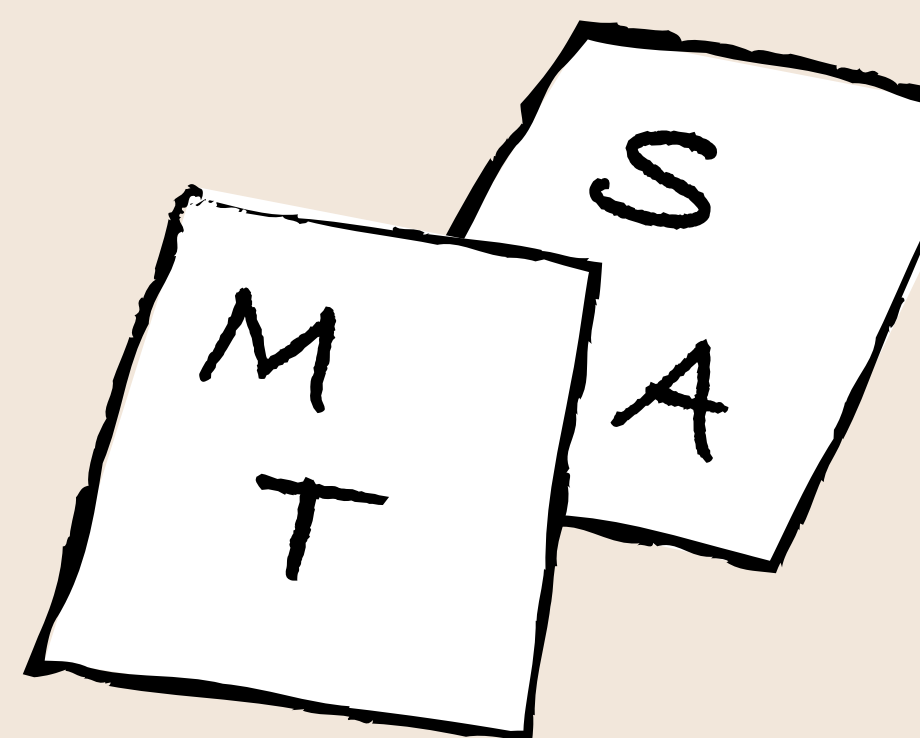
**3** Leparnir við forbókstavum hjá øllum fyra toymislimum verða lagdir í **hetta duga vit-bunkan** beinanvegin

**4** Úr lepunum, ið eru eftir, velur fyrsti toymislimumur ein lepa við evni, viðkomandi ikki kennir

**5** Teir toymislimumir, ið hava skrivað undir, greiða frá um evnið

**6** Tá allir toymislimumir hava skilt evnið, skriva teir síðstu undir á lepan, ið verður lagdur í **hetta duga vit-bunkan**

**7** Næsti toymislimumur velur ein nýggjan lepa o.s.fr. Hildið verður áfram til øll evni eru avgreidd



Hesin strukturur er væl egnaður til endurtøkur