

## Körfufuglar og önnur dýr

### ALMENNAR UPPLÝSINGAR

**Markmið:** Nemendur búa til kökubakka úr íslenskri ösp og velja hvaða tegund af fugli eða dýri karfan skuli líkjast. Eykur skilning á samhengi forms og eiginleika dýra og plantna. Þjálfar leikni í vali á aðferðum og eykur hæfni í útfærslu verkefna.

**Námsgreinar:** Samþætting, smíði, náttúrufræði og heimilisfræði.

**Aldurshópar:** Miðstig og elsta stig.



### VERKLÝSING

Nemendur búa til kökubakka úr íslenskri ösp og velja hvaða tegund af fugli eða dýri karfan skuli líkjast.

Þeir velta fyrir sér lögun fuglanna og blaðanna og leita skýringa á því hvers vegna laufblöð og fuglar nýta sameiginlegt form að þessu leyti.

Efnið er 3 mm í hliðunum og 10 mm í botni körfunnar. Efnið í handfang körfunnar er háls og höfuð dýrsins sem karfan er ætluð að túlka. Nemendur velja það efni í skógi eða í greinahaug (fyrir utan skólastofuna).

Hita ber asparpynnuna í heitu vatni og sveigja hana í rétta lögun, klemma og líma utan um botninn sem formaður hefur verið eftir því um hvers konar dýr er að ræða, s.s. önd, gæs eða kött.

Líkja má formi andakörfunnar við asparblað og sjá þannig tengsl straumlínulaga fuglanna við straumlínur í laufblöðum og benda á mikilvægi þess í náttúrunni, hvort sem um plöntur eða dýr er að ræða, að þau geti verið í sterkum vindi og klofið hann en um leið stýrt sér af öryggi án þess að eyða of mikilli orku í það.

### UNDIRBÚNINGUR, NÁMSEFNI, TÆKI OG TÓL

Klippur, sög, tálguhnífur, sandpappír og litir/ málning fyrir yfirborðsmeðhöndlun.

Nota skal 3-5 mm asparpynnur í hliðar og 6-10 mm í botn. Má vera ferskt efni eða þurrt.

Einnig má nota birki, greni, furu eða lerki í botninn. Skal vera þurrt.

Efnismagn helgast af stærð verkefnisins.