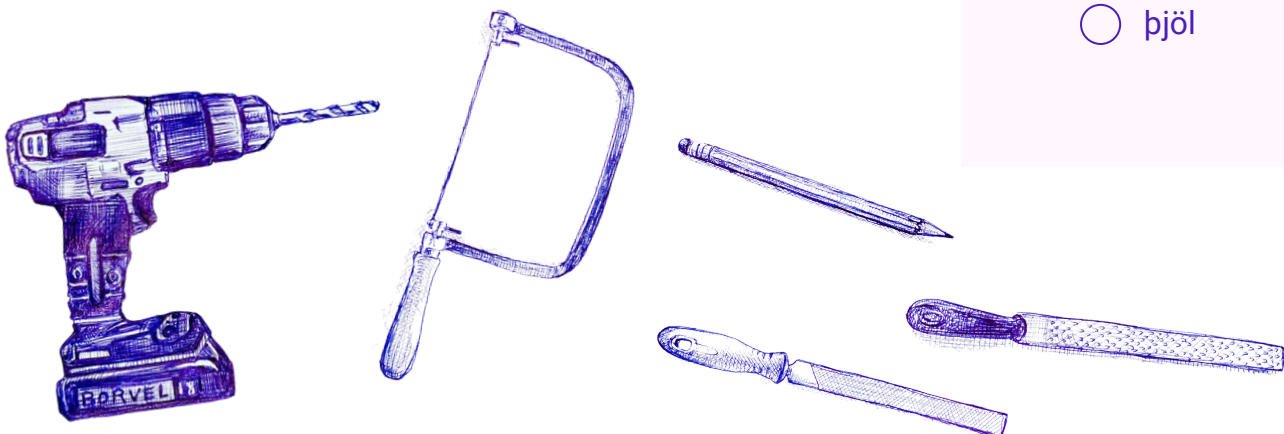
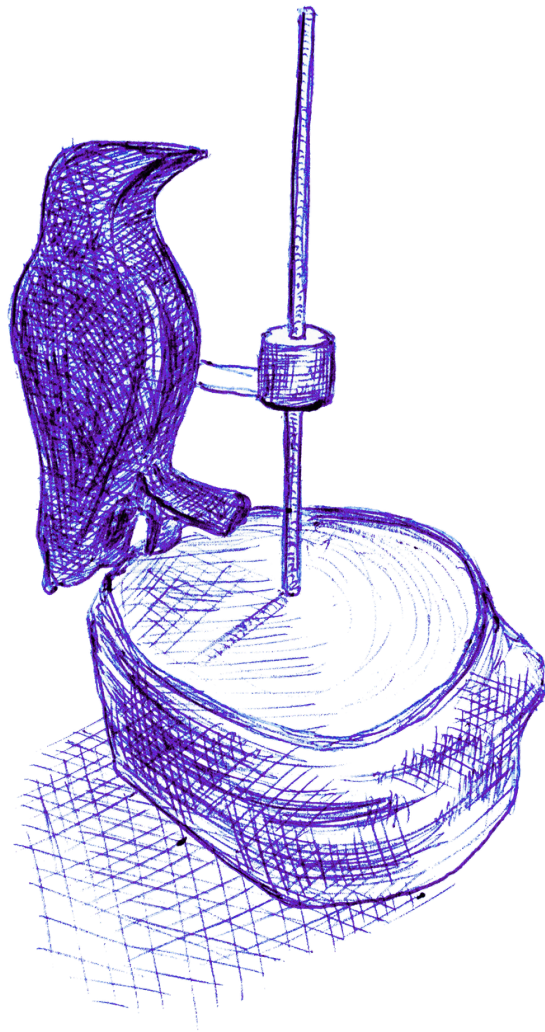


GORMAGAUR



EFNI

- ☐ trébútur/linditré
- ☐ kubbur/trjábólur
- ☐ kalkipappír
- ☐ gormur
- ☐ málning
- ☐ járnteinn

VERKFÆRI

- ☐ blýantur
- ☐ bor
- ☐ borvél
- ☐ laufsög
- ☐ raspur
- ☐ sandpappír
- ☐ þjöl

1

VERKLÝSING

- Teiknaðu fígúru á blað.
- Þetta getur verið fugl, raketta eða hvað sem sem er.
- Fáðu viðarbút hjá kennara.
- Settu kalkipappír á viðinn og teikninguna þína ofan á.
- Tylltu þessu niður með teipi.

2

- Dragðu nú yfir teikninguna þína með blýanti.
- Losaðu teikninguna og kalkipappírinn.
- Nú á myndin að vera komin yfir á viðinn.

3

- Festu útsögunarklauf í hefilbekk og sagaðu fígúruna út með laufsög.
- Mótaðu fígúruna enn betur með raspi, ef þarf.
- Sverfðu nú brúnir og ójöfnu með þjöl.
- Pússaðu með sandpappír. Byrjaðu á grófum pappír númer 60, næst notar þú 150, 240 og að lokum 320.

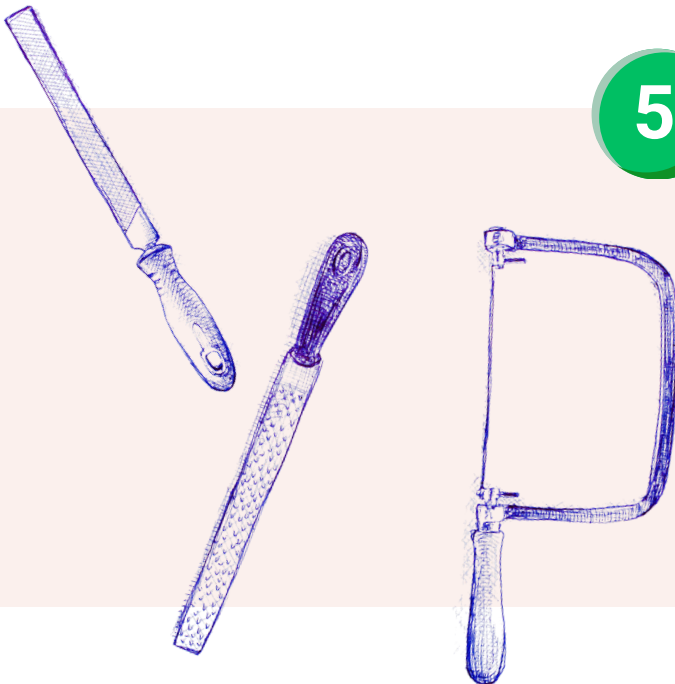
4

VERKLÝSING



- Fáðu efni hjá kennara sem notað verður í fótstykkið.
- Boraðu fyrir stálteininum með súluborvél fyrir miðju stykkisins.
- Bor og járnteinninn eiga að vera jafn þykkir.
- Pússaðu með sandpappír númer 60, 150, 240 og 320.
- Settu lím í gatið á stærra stykkinu og stálteininn ofan í.
- Leyfðu líminu að þorna.

5



- Fáðu efni hjá kennara fyrir hnúð sem verður settur á topp teinsins.
- Boraðu fyrir járnteininum með súluborvél fyrir miðju stykkisins.
- Formaðu stykkið eins og þú vilt hafa það. Notaðu sög, raspi og þjöl.
- Pússaðu með sandpappír: no.60, 150, 240, 320.

6

VERKLÝSING

- Fáðu kubb hjá kennara sem mun fara utan um teininn.
- Boraðu í gegnum kubbin með bor sem er 0,5mm stærri/breiðari en teinninn.



7

- Málaðu nú hlutina þína eins og þú vilt hafa þá.



8

- Festu gorminn á bæði á Gormagaurinn og kubbin.
- Stálteininn fer nú í gegnum gatið á kubbum.
- Festu nú hnúðinn efst á stálteininn með lími.
- Leyfðu líminu að þorna.
- Leiktu þér.

