



Årets oppgave er 2 delt. Deloppgavene er likeverdige.

Dere har to timer (120min) til å løse oppgavene

DEL 1: Laget skal lage en Naturvev og veve en klokkestreng.(50 %)

- Veven skal bestå av den vedlagte bomull snoren samt blomster, gress, kvister med mer. Det leverte produktet skal ikke ha en tre ramme, men skal ha en topp og bunn pinne for å feste tampene i.
- Veven skal være 25 x 10cm. Se på tegning hvordan dommer måler.
- Pinnen over og under skal være 15cm lange

Poengberegning.

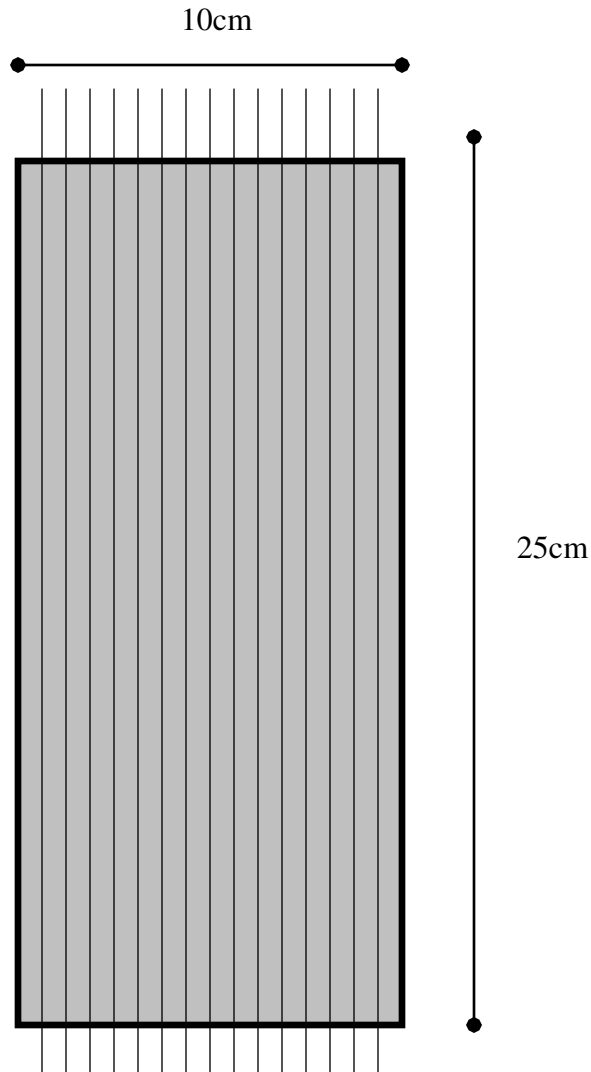
- Størrelse 15p (trekkes 2p pr. påbegynte halve centimeter i avvik)
- Motiv 10p. (ett klart motiv)
- Farger 15p (minimum 5 klare forskjellige farger)
- Stykke 10p (skal ikke gi slipp på tråden)

Utdelt materiale:

- 3m grønn bomullstråd
- Naturmateriale

Tillatte hjelpemidler

- Øks og kniv
- Kam og sag.
- Skyvelære
- Nål og tråd





DEL 2: Laget skal lage en Beyblade. (50 %)

Dette er en leke som har tatt landet med storm og de fleste gutter og jenter på grunnskolen vet hva dette er. For å opplyse oss andre kommer det her en kort beskrivelse. En Beyblade er en snurrebass som trekks i gang av en så kalt shooter.

Shooteren er en patent for å holde snurrebassen fast. Der brukes så en snor eller liknende for å trekke snurrebassen i gang slik at den snurrer rundt. Det skal med andre ord være mulig å starte bladen ved å trekke i tauen og kun holde i shooteren. Man har ikke lov å røre selve bladen når den skal startes.

Når Beybladen er satt i gang, eller samtidig som den settes i gang, utløses den ned på bakken fra shooteren. Det gjelder nå at Beybladen snurrer så lenge som mulig (i tid).

Beybladene kjemper også mot hverandre ved å være på samme område samtidig hvor de skubber hverandre overende mens de snurrer rundt. Beybladen som snurrer alene til sist når alle de andre er stoppet eller dyttet ut av området, er vinneren av omgangen.

Utformingen:

- Beybladen skal være kone-formet og Max 5cm i diameter (måles med skyvelære).
- Shooteren skal være funksjonell. Man holder i shooteren når Beybladen startes.

Blade-kamp:

- Hvert lag kjører sin blade 3 ganger. 2 ganger i kamp og en for tid.
- 4 spillere i en kamp



Poengberegning:

- Størrelse på Blade. Max 15p (-2p pr millimeter avvik)
- Funksjonell shooter som holder Bladen fullstendig på plass gir 10p
 - Delvis funksjonell shooter gir fra 5p og nedover
 - Utelater 5-kamp laget å bruke/lage shooter halveres poengsummen for DEL B av hemmelig oppgave.
- 15p deles ut fra den som snurre lengst og % ut derifra til de andre lagene
- Under kampene deles der ut følgende (Kampene settes opp av dommer)
 - vinner får 5p
 - 2plass 3p
 - 3plass 2p
 - 4plass 1p

Utdelt materiale for begge oppgavene er:

- Tre for å lage blade og shooter
- 40cm Hvitt bånd
- Naturmateriale.

Tillatte hjelpemidler:

- Øks, kniv og sag
- Skyvelære og kam
- Nål og tråd

