

# Praktisk oppgave 1

## Patruljen skal lage et flipperspill



### Oppgaven:

Patruljen skal lage et flipperspill av utlevert utstyr. Spillet skal være 40 cm × 30 cm, med bakplate i papp. Bakplaten festes som en vegg i enden av spillplaten. For å sikre helling av spillplaten skal den ha to spikere til bein på den ene kortsiden i bakkant på 5 cm. Spillet skal være funksjonelt (kunne brukes) og estetisk pent (men skal ikke ha noe spesiell likhet med illustrasjonen under). Bjella må henge fritt, øverst på spillbrettet, slik at den lager lyd når den treffes av klinkekuler. I tillegg skal spillet være merket med patruljenummer og –særpreg. Spillet skal kun lages av utlevert materiale, og med tillatt verktøy. Bilde under er kun en illustrasjon, patruljen får poeng for å lage et spill annerledes enn bilde.

### Utstyr (utlevert på post):

- 1 planke: 40cm x 30cm
- 10 syltestrikker
- 3 klinkekuler
- Bjelle
- Tråd: 10cm
- 30 spiker
- 4 pappspikere
- 2 spikere (til bein)
- 1 Papplate

### Illustrasjon på et flipperspill:



Hvis det mangler utstyr eller utstyret ikke er i orden, må det informeres til oppgavevakt senest 15 minutter etter utlevering av oppgaven hvis dette skal fikses.

### Hjelpemidler:

Sag med anvisning for 45° og 90°, løvsag, stor saks, snekkerhammer, blyant, tomrestokk, vannfaste tusjer i 4 ulike farger. Tusjene må fungere på melkekartong.

Det er kun overnevnte verktøy som det er lov å bruke (men det er ikke sikkert man trenger å benytte alt).

### Innlevering og bedømming av oppgaven:

1. Når dere anser spillet som ferdig tar patruljefører (evt. assistenten) og maks én speider med seg poengskjemaet og flipperspillet. Signér ut ved konkurranseområdet (senest **10.45**), og gå ned til bassengområdet og få flipperspillet bedømt av et dommerlag. Bedømmelsen vil skje fortløpende etter hvert som oppgavene blir levert inn.
2. Når oppgaven er bedømt, settes flipperspillet i hylla ved deres patruljenummer. Deretter forlater dere stedet.

### Tid patruljen har til disposisjon:

Oppgaven skal leveres inn senest klokken 10.45. Det vil si utsigering fra konkurranseområdet senest kl. 10.45. Ved for sen innlevering mister patruljen 5 poeng for hvert påbegynte minutt. Etter 10 minutter (kl. 10.55) får patruljen da 0 poeng på denne posten.

# Praktisk oppgave 1

## Patruljen skal lage et flipperspill



# Praktisk oppgave 1

## Patruljen skal lage et flipperspill



---

### Vurderingskriterier:

50 poeng totalt

Ved bedømming vil følgende bli vektlagt:

- Rette spikere
- Beina til spillet skal være 5 cm, og spillplata skal stå støtt uten å vippe på et bord.
- Bjella må henge løst, slik at den kan gi lyd.
- Originalitet på spillplate: Det skal være variasjon i vanskelighetsgrad og poengsum på spillet. Altså forskjellige poengsummer rundt på spillet. Det skal heller ikke ligne på spillet i oppgaveteksten.
- Kreativitet: Spillet må merkes med patruljesærpreget og patruljenummer.
- Funksjonalitet: Utskyter må fungere, kula må returnere tilbake til utskyter. Strikkene må være riktig plassert slik at spillet er funksjonelt.
- Tid: Patruljen skal holde tiden, og går det utover oppsatt tid vil patruljen miste poeng.
- Materiell: Det skal ikke brukes annet materiell enn det som er utlevert, eller verktøy som er oppgitt i oppgaven.