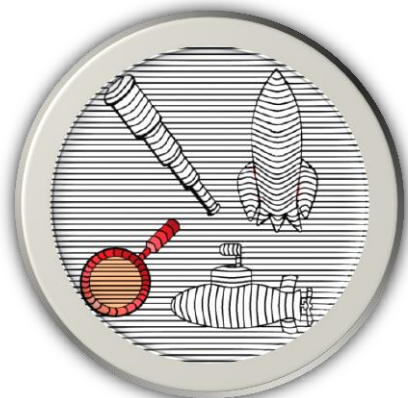


ABACUSAN

BAJNOKSÁG 2015/16



A NÉGY DIMENZIÓ

TECHNIKÁJA 5-8.

OSZTÁLY

1. FORDULÓ -

KÖZEL / KICSI

Kedves Versenyzők!

Örömmel köszöntük Benneteket a 2016/17. évi 4 dimenzió talányai versenyen!

Az egyes fordulók során a csaptok kalauza ismét a korábbi években megismert család: az építész apuka, Adalbert, biokémia kutató mama, Wilhelmina, bakfis korba lépett lányuk, Eufrozina, és a kisöccse, Martin.

Míg a korábbi években Eufrozina különleges iránytűjének köszönhetően a 4 égtáj épített és természeti csodáival, Martin időgépe segítségével pedig a 4 korszak életmódjával, hírességeivel és nevezetességeivel ismerkedhetett meg a család és a versenyzők, idén Wilhelmina kalandvágya vezeti a családot – és vele a versenyben résztvevő csapatokat is.

Munkátokhoz bármilyen technikát, anyagot használhattok.

Munkátokat dokumentáljátok a következők szerint:

1. Maximum 2 oldalas bemutató a megvalósítandó technikai szerkezetekről (ábrákkal). Készíthetitek kézzel vagy számítógéppel.
2. Az építmény terve
3. 5 fénykép a készítés folyamatáról, 3 fénykép a kész műről
4. Maximum 2 perces videófelvétel, amelyen bemutatjátok a makett működését, és jól látszik maga működő szerkezet is.

A munkátokat dokumentáló fájlokat 2017.02.25-03.08. között tölthetitek fel az Abacus Stúdió honlapján. A pontos linket február 25-én küldjük meg.

Az értékelés szempontjai:

A fordulóra kapható maximális pontszám: 100 pont

- A dokumentáció közérthetősége, a szerkezetek működésének megértése, bemutatása (szigorúan önálló munka, források megjelölésével!)
- Alkalmazott egyszerű gépek száma, rendszere, működése, korhúsága
- A kivitelezés minősége (részletesség, esztétikum, korhúság, használt technikák változatossága)
- Fotó- és videódokumentáció megléte és minősége

A versenyműveket mérnökök, műszaki szakemberek, tanárok értékelik.

Wilhelmina egy szép tavaszi reggelen így szólt a gyerekekhez:

„Mit szólnátok egy új, kalandos utazáshoz?”

„Hurrá!” kiáltott Martin és Eufrozi. „Hová? Hogyan?”

„Nézzétek!” Wilhelmina egy furcsa érmét mutatott a gyerekeknek, amin négy színes jel felváltva villant fel. „Figyeljétek csak!”

„Most csak a nagytó látszik!” Álmétkodtak a gyerekek.

A következő pillanatban Wilhelmina, Martin, Eufrozina és Adalbert, sőt még kis kedvenceik, az aranyhörcsög pár is- ismeretlen tájon, ismeretlen környezetben találták magukat. Egészen élesen láttak minden apró részletet, és valahogy minden egészen kicsinek tűnt...

„Csak nem Liliputban vagyunk?” lelkendezett Eufrozina.

Körülnéztek. Valóban, kicsi házak vették őket körül, az utcákon apró emberkék jöttek-mentek. Liliputban jártak.

Ahogy óvatosan lépegettek az apró városban, egy furcsa hangra lettek figyelmesek. Harangok csengését-bongását hallották. A hang egy kis torony irányából jött.

„Nézzétek! egy apró órajáték! Úgy szeretem nézni, ahogy a kis figurák körbe járnak!” lelkendezett Eufrozina.



Készítsétek el a család által látott díszes tornyocskát és benne a működő órajátékot!

Ötletadónak nézzétek meg az alábbi videókat a székesfehérvári és szegedi órajátékról:

<https://goo.gl/5yYt5C>

<https://goo.gl/YgkCRO>

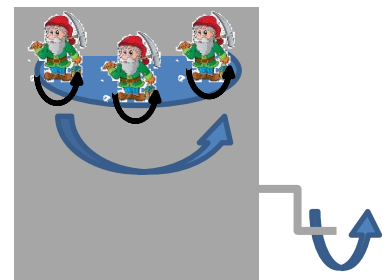


Az órajátékban Gulliver liliputi kalandjainak jelenetei elevenedjenek meg!

Az alábbi QR-kód mögé rejtett linken található rajzfilmből megismerkedhettek Gulliver kalandjaival:

Az órajáték mozgatását a torony oldalára helyezett forgatókarral oldjátok meg! Oldjátok meg a forgás irányváltását: a forgatókar vízszintes forgatása eredményezze a figurákat tartó körlap forgását!

Az órajáték kezdetén nyíljon ki egy ajtócska, a figurák ezen az ajtónyíláson át jelenjenek meg!



A figurák/jelenetek maguk is forogjanak saját tengelyük körül, miközben megteszik az utat az egyik ajtónyílástól a másikig!