

# MÄSTARE9- UPPGIFTER FÖR ELEVER I KLASS 7–9



# Innehåll

Att flytta livsmedel med ätpinnar .....	7
Att vika en bioavfallspåse .....	8
Att tillverka en nödbår .....	10
Att riva rotsaker .....	12
Att identifiera kryddor .....	14
Att räkna pengar .....	16
Att identifiera hushållsavfall .....	19
Att bygga en fågelholk .....	20
Att avmaska kaniner .....	21
Att sy en botten till en påse och transportera material .....	22
Att sy i en knapp .....	23
Att slå i en spik .....	24
Att organisera tangenter .....	25
Att slå en pålstek .....	26
Att sätta samman och fylla en packlåda .....	27
Att trä en tråd i en nål .....	28
Att knyta en slips .....	30
Att sätta samman en dator och ladda ner en skrivborsbild .....	33
Att duka ett bord .....	34
Att bestämma surheten i en lösning .....	36
Att bygga ett torn .....	38
Att ta isär en trappstegspall .....	40
Att vispa skum av äggvitor .....	41
Att dekorera en tårta .....	42
Att lösa ekvationer .....	44
Att sätta ihop en dammsugare och dammsuga upp skräp .....	46
Att identifiera trafikmärken .....	48



### **VÄLKOMMEN MED I MÄSTARE9-TÄVLINGEN!**

Mästare9 är en händighetstävling för grundskolans elever i årskurserna 7–9. I tävlingen deltar årligen cirka 4000 ungdomar. Dessutom deltar lika många lärare och elever på andra stadiet i arrangerandet av tävlingen. Uttagningar ordnas runt om i landet under hela skolåret och samlar tiotusentals åskådare till tävlingsplatserna. Det ryms alltid nya aktörer med i tävlingarna och i arrangemangen.

### **VÄLKOMMEN MED!**

I det här häftet har vi samlat exempeluppgifter som testats i praktiken och som har visat sig vara bra. Utnyttja uppgifterna i undervisningen och delta i Mästare9-tävlingen!

# Inledning

## VAD ÄR MÄSTARE9?

Mästare9-tävlingen är en händighetstävling för grundskolans elever i årskurserna 7–9. Det är ett upplevelserikt sätt att bekanta sig med olika yrkesområden och yrkesläroanstalterna i närområdet.

Syftet med tävlingen är att förbättra kännedomen om de branscher som kräver händighet och få eleverna att söka sig till dessa. Ett centralt mål är även att öka samarbetet mellan de lokala grundskolorna, yrkesläroanstalterna och företagen.

Mästare9 är ett studievägledningsredskap som stöder den ungas yrkesval.

## HUR GÅR DET TILL?

Mästare9 är en tävling i tre steg där finalisterna sällas ut genom lokala och regionala tävlingar. I tävlingen deltar tremanna lag. Laget ska bestå av både flickor och pojkar. Deltagarna kan gå i olika årskurser.

I nätverket som koordineras av Skills Finland deltar flera yrkesläroanstalter som årligen arrangerar tiotals lokala tävlingar. I de lokala tävlingarna kan flera lag från samma skola delta. Kontakta den Mästare9-områdesansvariga i ditt område och fråga när Mästare9-lokaltävlingarna ordnas i ert område. Du hittar kontaktinformationen på Skills Finlands webbplats.

De vinnande lagen i den lokala tävlingen får delta i den regionala finalen där finalisterna utses. 36 lag mäter sig med varandra under finalen som tar en hel dag och som ordnas i samband med Mästare-evenemanget, och tävlingen följs av tusentals åskådare.

## MER MATERIAL

I Skills Finlands uppgiftsbank hittar du nästan 200 Mästare9-uppgifter på finska och svenska.

För övrigt finns det på webbplatsen publikationer, bland annat Mästare9-reglerna och anvisningarna för att ordna tävlingar, och mycket annat material som hjälper dig orientera dig med tävlingen.

# Så här ordnar du en Mästare9-tävling på skolan

Mästare9-uppgifterna kan användas på skolan som enskilda uppgifter på lektionerna eller som hela tävlingar. En tävling som består av flera uppgifter kan genomföras antingen som de regionala tävlingarna och finalen i ett utrymme som en bana, eller som olika uppgifter i olika klassrum.

## INNAN DEN EGENTLIGA TÄVLINGEN

- Ordna en övningstävling där uppgifterna och bedömningen testas.
- Utbilda domarna. Varje uppgiftsställe ska ha en egen domare.
- Se till att materialet, arbetsutrymmena och domararbetet är likadana för alla lag.

## ANVISNINGAR FÖR DOMARARBETET OCH BEDÖMNINGEN

- De lag som klarat av uppgiften/uppgifterna snabbast vinner.
- Bestäm på förhand en uppgift som ska vara avgörande ifall två eller flera lag har samma totala tid då tävlingen är över.

Rangordningen kan även avgöras genom att göra om någon av uppgifterna. Om ni ordnar en officiell lokaltävling se på de noggranna anvisningarna för Mästare9-tävlingen och instruktioner avsedda för tävlingsorganisatör. Ni hittar reglerna och instruktionerna på vår webbplats.

[skillsfinland.fi](https://skillsfinland.fi)





# ATT FLYTTA LIVSMEDEL MED ÄTPINNAR

## Uppgift

Flytta råvarorna (30 st.) i skålen till äggkartongen.

## Anvisningar för uppgiften

- Flytta råvarorna från skålen till äggkartongen med ätpinnarna, en råvara i varje hål i äggkartongen.
- Om produkten faller från ätpinnarna på bordet eller golvet ska ni returnera det till skålen med ätpinnarna.
- Flytta alla produkter med pinnarna.
- Lagen har tre par ätpinnar till sitt förfogande. Ni får stöda kärlet med en hand men inte luta på det.
- Skålen eller äggkartongen som placerats på bordet får inte flyttas.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 3 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är utförd på godkänt sätt då alla råvaror har flyttats till äggkartongen med ätpinnarna (en råvara/hål i äggkartongen).

# ATT VIKA EN BIOAVFALLSPÅSE

## Uppgift

Vik en påse för bioavfall av en tidning enligt anvisningen.

## Anvisningar för uppgiften

- Ta flera uppslag ur tidningen. Gör en ca 10 cm bred vikning på bredden, det här blir påsens övre kant. Vik uppslaget sedan avigt mot underlaget.
- Vik cirka en tredjedel av uppslagets bredd mot mitten.
- Vänd sedan 1/3 av bredden på motsatt sida så att vikningarna går ovanpå varandra.
- Vänd ner den övre vikningen in i den undre vikningen och vänd påsen upp och ner.
- Fatta tag i påsens nedre kant och vik cirka hälften av påsens höjd upp mot påsens övre kant.
- Skjut in vikningen under övre kantens förstärkning. Till sist ska ni lyfta upp påsen, öppna den och vik ner nedre hörnen så att de blir trubbiga så att påsen hålls stående.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Påsen har vikts klar inom utsatt tid enligt anvisningen.





# ATT TILLVERKA EN NÖDBÅR

## Uppgift

Tillverka en nödbår av de givna materialen och lyft med hjälp av båren upp en av lagmedlemmarna över hindret, tillbaka till andra sidan och säkert ner på marken.

## Anvisningar för uppgiften

- Tillverka en nödbår med de givna materialen enligt bilderna nedan. Båren ska hålla för att lyfta en av lagets medlemmar.
- Om nödbåren ni tillverkat går sönder i samband med lyftet, ska ni börja om från början.
- Se till att ni lyfter med rak rygg.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 3 minuter.

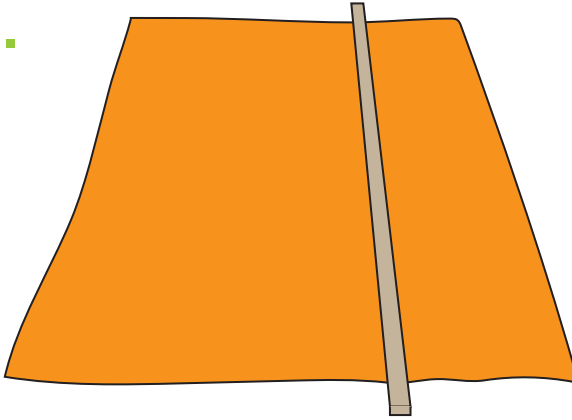
## Kriterier för godkänd prestation

- Nödbåren har tillverkats enligt de givna anvisningarna.
- En av lagets medlemmar har lyfts upp från marken med nödbåren över hindret och tillbaka igen och har sänkts ned på ett säkert sätt.

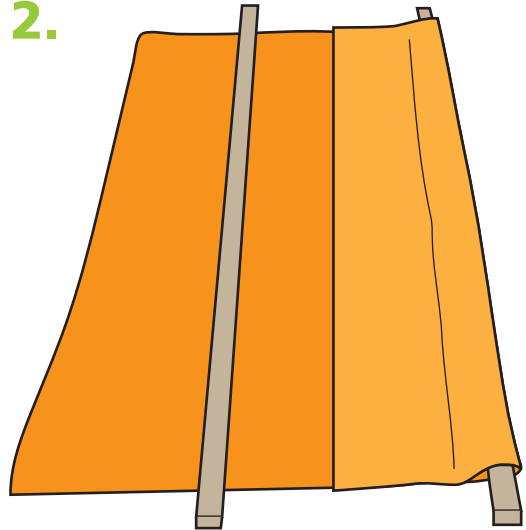
## Domaranvisningar

- Om nödbåren är felaktigt byggd vid lyftet ska domaren säga "STOPP" och uppmana laget att läsa anvisningarna på nytt.
- Filten ska vara mitt på båren i tre skikt.

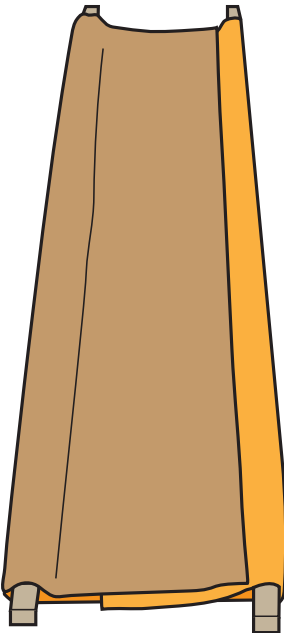
1.



2.



3.



# ATT RIVA ROTSAKER

## Uppgift

Riv morot och kålrot enligt anvisningarna.

## Anvisningar för uppgiften

- Alla medlemmar i laget tar på sig skyddshandskar.
- Välj en morot och en kålrot som ni ska riva.
- Skala rotsakerna helt och ta bort rotändan.
- Starta vågen med knappen on/off om det behövs.
- Använd rivjärnet för att riva 100 g morot och 100 g kålrot. Sätt de rivna rotfrukterna i olika kärl och väg dem. Kärlets vikt får räknas med i slutresultatet.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Redskap som ska användas

Rotsaker som erbjuds (morot, kålrot och någon tredje typ av rotsak), skalare (2 st.), rotfruktskniv, rivjärn (2 st.), bricka (2 st.), digital våg samt kärl för skalen (2 st.) och för de rivna rotsakerna (4 st.).

## Kriterier för godkänd prestation

- Skyddshandskar har använts enligt anvisningarna.
- Rotsakerna ska vara de som angivits.
- Skal, rotändor eller andra bitar får inte finnas bland de rivna rotsakerna som vägs.
- De rivna rotsakerna får inte blandas i kärLEN.
- Rotsakernas vikt med 5 grams noggrannhet.
- **Riven rotsak som hamnar på golvet får inte användas.**

## Domaranvisningar

- Deltagarna ska ha skyddshandskar på sig då de tar i rotsakerna.
- Vågen ska visa mellan 95 g och 105 g.
- De rivna rotsakerna får inte blandas i kärLEN.
- Kolla att vågen har ställts in för att visa gram.



**KOM IHÅG ATT  
ANVÄNDA  
SKYDDSHANDSKAR.**

# ATT IDENTIFIERA KRYDDOR

## Uppgift

Identifiera 12 kryddor.

## Anvisningar för uppgiften


- Kombinera kryddbarkarna på bordet med rätt namnlapp.
- Ni får lukta och smaka på kryddorna.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är godkänd då det under varje kryddbark finns rätt namnlapp.



OM DU ÄR  
ALLERGISK,  
VÄNLIGEN  
SMAKA INTE PÅ  
KRYDDORNA.



## Domaranvisningar



1. MYNTA, BASILIKA, KARDEMUMMA, VANILJSTÅNG
2. KANELSTÅNG, KRYDDPEPPAR, CURRY, CHILIKRYDDA
3. INGEFÄRA, MALD PAPRIKA, VITPEPPAR, VALLMOFRÖ

# ATT RÄKNA PENGAR

## Uppgift

Ta reda på hur mycket pengar som blir kvar efter att ni köpt en mopedskoter.

## Anvisningar för uppgiften

- Räkna pengarna på bordet.
- Ni köper en mopedskoter som kostar 1 285 euro.
- Hur mycket pengar har ni kvar?
- Anteckna den summa som ni har kvar efter att ni köpt mopedskotern nere på pappret.
- Ni får INTE SÄGA SUMMAN HÖGT!
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Rätt summa har antecknats nere på pappret.

5€

10€

20€

50€

100€



# ATT IDENTIFIERA HUSHÅLLSAVFALL

## Uppgift

Identifiera de givna sju hushållsavfallen.

## Anvisningar för uppgiften

- På bordet finns det sju olika typer av avfall som ni ska identifiera.
- Välj rätt namnlapp och flytta dem under avfallet i fråga.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är godkänd då varje avfall är korrekt identifierat.

## Domaranvisningar

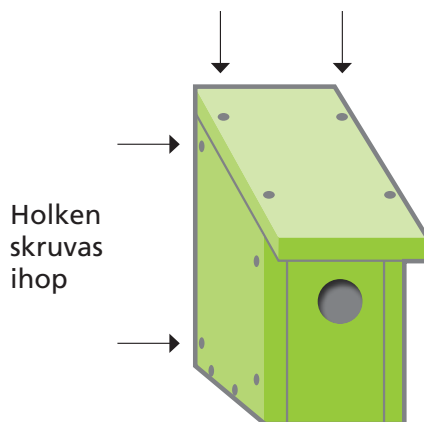
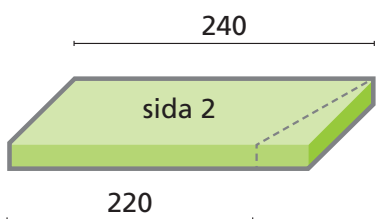
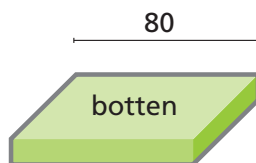
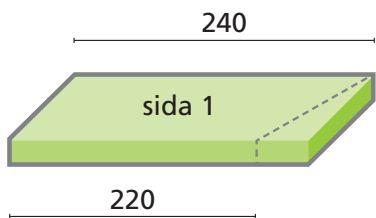
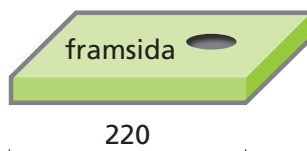
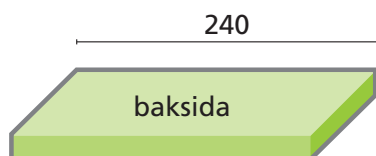
I anvisningarna kan den lokala avfallsstationens sorteringsanvisningar användas.

# ATT BYGGA EN FÅGELHOLK

## Uppgift

Bygg en fågelholk enligt anvisningarna. Ni har en skruvdragare, ett måttband och material. Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Delar



## Kriterier för godkänd prestation

Skruvarnas antal är 16 st. Skruvarnas vassa spets får inte synas någonstans. Slutresultatet ska vara i enlighet med denna och eventuella andra anvisningar.



# ATT AVMASKA KANINER

## Uppgift

Dosera en dygnsdos maskmedel i sprutorna för fyra kaniner.

## Anvisningar för uppgiften

- På bordet finns fyra sprutor, namnen på fyra kaniner och i kärlet maskmedel i vätskeform. Dosera ut maskmedlet för varje kanin enligt kaninens vikt.
- En dygnsdos av maskmedel i vätskeform är 2 ml/kilo.
- Placera den färdiga sprutan på bordet bredvid kaninens namn.
- Kaninernas namn och vikter är:
  - Puppe 1,5 kg
  - Hilima 3,0 kg
  - Lilla Kanin 1,0 kg
  - Jelly 2,5 kg

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Rätt dygnsdos av maskmedel har uppmätts för varje kanin och sprutan har placerats invid kaninens namn på bordet.

# ATT SY EN BOTTEN TILL EN PÅSE OCH TRANSPORTERA MATERIAL

## Uppgift

Sy fast botten på påsen så att den håller för att transportera materialet.

## Anvisningar för uppgiften

- Varje lagmedlem ska delta och sy. Akta fingrarna.
- Efter att ni sytt i botten på påsen ska ni fylla påsen med det material som finns i asken på bordet.
- Bär påsen i handtagen och gå runt det närmaste bordet och kom tillbaka till startpunkten.
- Ifall alla lagmedlemmar inte har sytt påsen eller om botten inte håller för materialets vikt då ni bär det ska ni återvända och sy i botten på nytt.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är utförd då laget enligt de givna anvisningarna har sytt i påsens botten och utfört materialtransporten enligt anvisningarna.

## Domaranvisningar

- Påsens botten får inte förslutas genom att knyta den.
- Varje lagmedlem måste sy minst ett stygn.

# ATT SY I EN KNAPP

## Uppgift

Sy i fyra knappar enligt anvisningarna och testa hur mycket påsen rymmer.

## Anvisningar för uppgiften

- Sy i fyra knappar i handtagen så att de möter knapphålen i påsen.
- En av medlemmarna testar påsens rymlighet genom att placera en vattenflaska på 1,5 liter i flaskan och lyfter upp påsen i handtagen och sedan sätter den på bordet.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 10 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Påsen håller då vattenflaskan sänks ner på golvet och lyfts upp på bordet.

# ATT SLÅ I EN SPIK

## Uppgift

Slå olika stora spikar i kubben.

## Anvisningar för uppgiften

- Varje medlem i laget väljer en spik som är 50 mm, en som är 75 mm och en som är 100 mm och slår i dem med hammare i kubben i tur och ordning. Sammanlagt nio spikar ska alltså slås i kubben.
- Det finns olika långa spikar i lådan.
- Välj rätt genom att använda metallmättet.
- Alla lagmedlemmar ska ha skyddsglasögon på sig under hela prestationen.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 3 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Alla spikar har slagits ner ända till kubbens yta.
- Alla i laget har använt skyddsglasögon.

# ATT ORGANISERA TANGENTER

## Uppgift

Organisera datorns tangenter på rätt plats i tangentbordet.

## Anvisningar för uppgiften

- Uppgiften är att organisera de lösa tangenterna och sätta dem tillbaka på rätt plats i tangentbordet.
- Titta på en bild av tangentbordet i 15 sekunder.
- Organisera sedan de lösa tangenterna tillbaka på rätt plats i tangentbordet.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Alla tangenter är på rätt plats.

## Att uppmärksamma i prestationen och i bedömningen.

En felaktig prestation kan korrigeras hur ofta som helst inom prestationstiden.

# ATT SLÅ EN PÅLSTEK

## Uppgift

Använd materialet för att göra en knop enligt bilden.

## Anvisningar för uppgiften

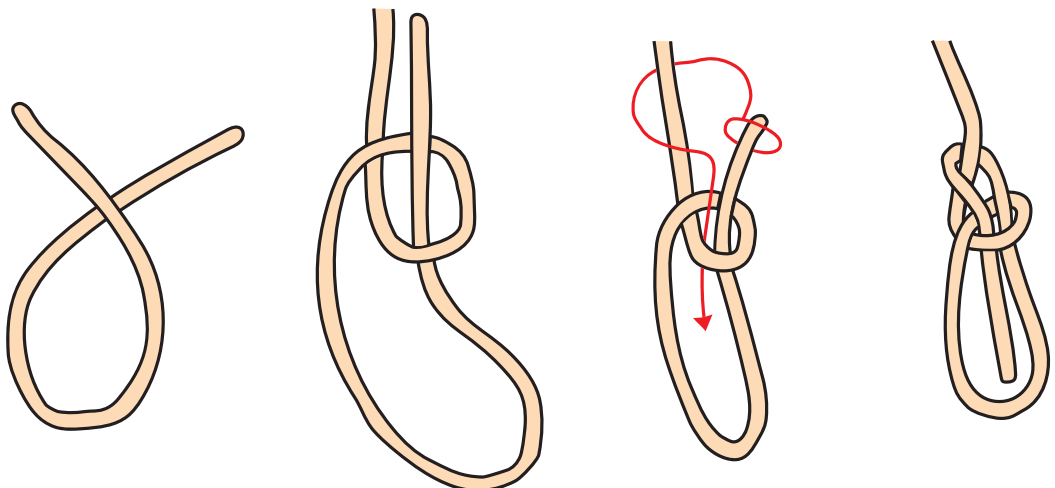
- Gör en knop. Fast ända under, lös ända nere.
- Trä den lösa änden nedre vägen genom kröken.
- För den lösa änden nedre vägen runt den fasta änden.
- Trä den lösa änden tillbaka genom kröken mot den riktning änden kom från och spänn åt.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är godkänd då knopen har gjorts enligt bilden.





# ATT SÄTTA SAMMAN OCH FYLLA EN PACKLÅDA

## Uppgift

Sätt samman och fyll lådan enligt anvisningarna.

## Anvisningar för uppgiften

- Sätt samman packlådan och tejpa fast botten långa kant med en tejpbit som går över kanten.
- Packa alla fyllnadsbitar hela i lådan på rätt sätt så att locket kan stängas.
- Tejpa fast locket långa kant med en tejpbit som når över kanten.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Redskap för uppgiften:

- Tejpmaskin med handtag.
- Fyllnadsbitar, t.ex. styrox, bollar el. dyl.
- En packlåda som inte satts ihop.

## Kriterier för godkänd prestation

- Packlådan har satts samman korrekt och botten har tejpats med en tejpbit som går över kanten.
- Alla fyllnadsbitar är i lådan.
- Lådans lock har stängts och tejpats med en tejpbit som som går över kanten.

# ATT TRÄ EN TRÅD I EN NÅL

## Uppgift

Trä trådar i olika färger i varje nål som finns på skivan. Varannan nål ska ha en blå och varannan nål ska ha en vit tråd.

## Anvisningar för uppgiften

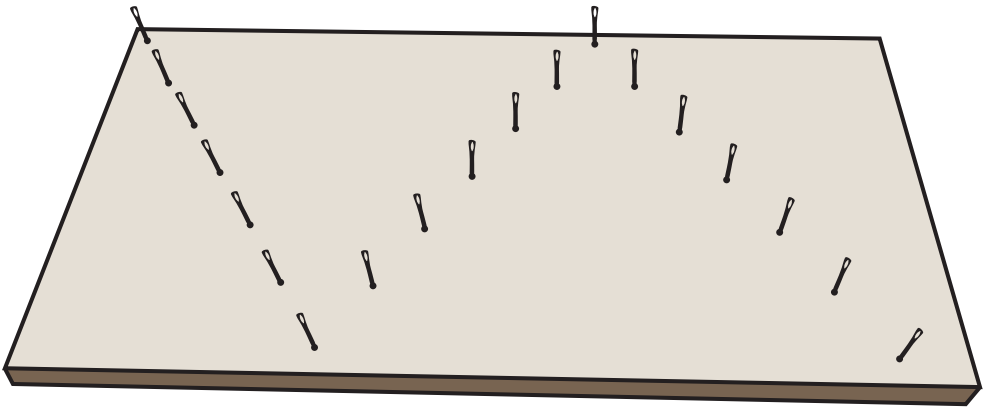
- Klipp tillräckligt många cirka 10 cm långa vita och blåa trådar.
- Varannan nål ska ha en blå och varannan nål ska ha en vit tråd.
- Trä en tråd genom varje nålsöga så att tråden hänger ut på båda sidorna om nålsögat.
- Alla trådfibrer ska gå igenom nålsögat.
- När varannan nål har blå och varannan nål har en vit tråd ska ni meddela domaren "FÄRDIGT".

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Varannan nål har blå och varannan nål har vit tråd.
- Alla trådfibrer går genom nålsögat.



Skivan kan vara tillverkad i till exempel styrox eller annat material där nålarna lätt kan sjunka in.

# ATT KNYTA EN SLIPS

## Uppgift

Knyt en slips kring varje deltagares hals enligt anvisningarna.

## Anvisningar för uppgiften

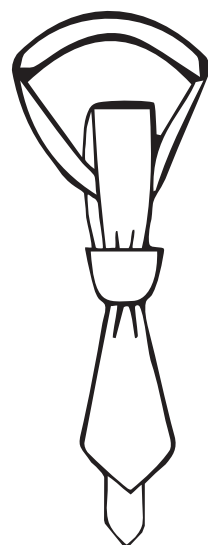
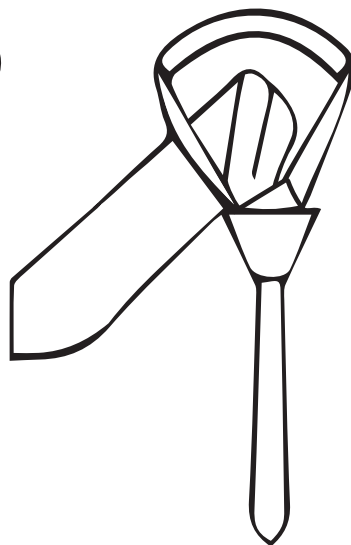
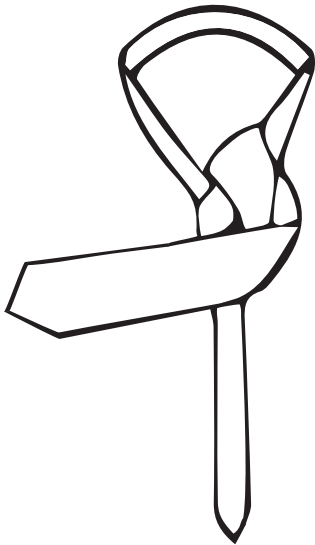
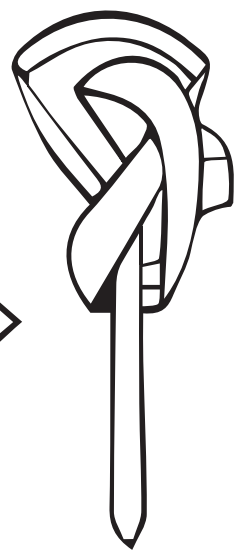
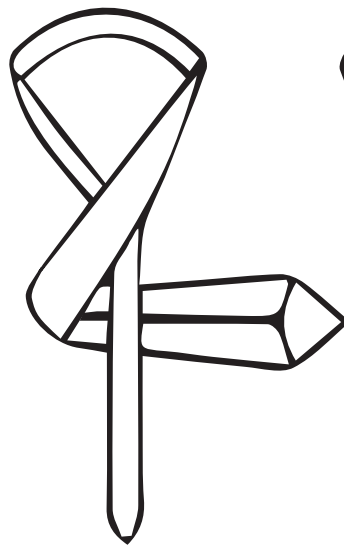
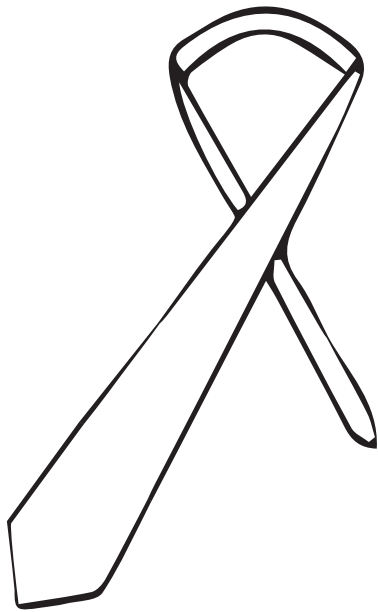
- Knyt en slips kring varje deltagares hals enligt anvisningarna.
- Följ bildanvisningarna för att knyta slipsen.
- Då ni har knutit slipsarna ska ni meddela domaren "FÄRDIG". Domaren granskar slipsarna och bestämmer om de har knutits rätt.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Slipsen sitter på rätt plats.
- Slipsens bredare sida är överst.
- Slipsens smalare sida är underst.
- Slipsen har spänts åt kring halsen.







# ATT SÄTTA SAMMAN EN DATOR OCH LADDA NER EN SKRIVBORDSBILD

## Uppgift

Koppla ihop datorn så att den fungerar och ladda upp bilden på USB-minnet som datorns skrivbordsbild. Till utrustningen hör ett datorhölje, skärm, tangentbord och mus.

## Anvisningar för uppgiften

- Koppla i datorn så att den fungerar. Då datorn har kopplats i ska ni starta upp den. Lösenordet är Qwerty1.
- På USB-minnet finns en bild som ni ska ladda upp som skrivbordsbild på datorn.
- Tidtagningen stannas då bilden är skrivbordsbild och ert lag säger "FÄRDIG".

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Datorn ska vara kopplad med strömkabel, skärm, mus och tangentbord.
- Datorn ska starta upp och de anslutna delarna ska fungera.
- Datorns skrivbordsbild är den bild som fanns på USB-minnet.

## Domaranvisning (inte för kännedom av deltagarna)

Lagen ges fler delar än de ska koppla i, t.ex. ett USB-tangentbord, ett PS2-tangentbord, en USB-mus, PS2-mus, skärm, skärmkabel + adapter, 2 st. strömkablar och ett USB-minne.

# ATT DUKA ETT BORD

## Uppgift

Duka bordet för två personer. Dukningen ska göras enligt bilden. Det finns extra bestick och kärl.

## Anvisningar för uppgiften

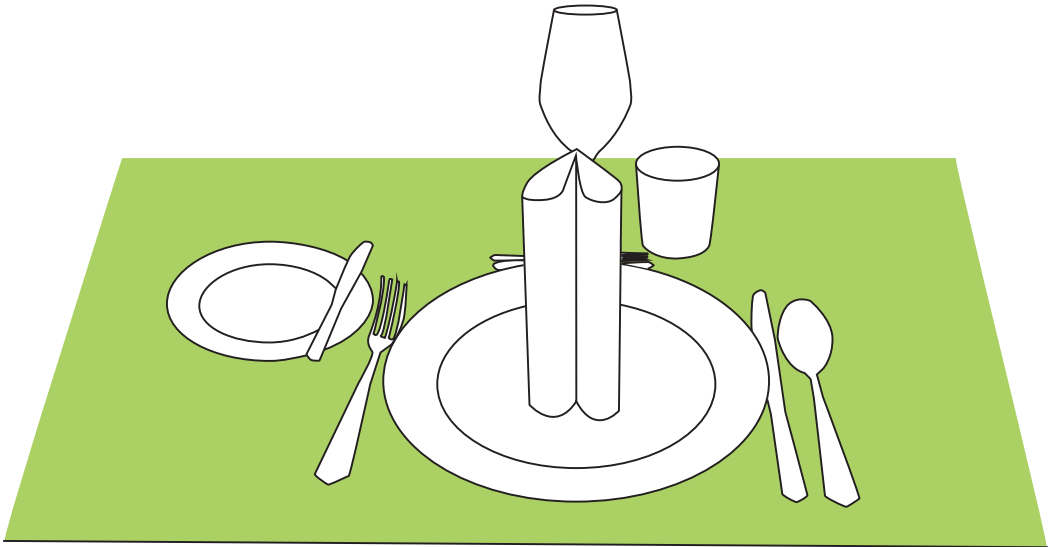
- Duka fram de redskap som behövs för måltiden enligt bilden.
- Bordsduken ska täcka hela bordet och stolarna ska vara på rätt plats.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Bordduken är rätt svängd och den täcker hela bordet.
- Bordet är dukat enligt bilden.
- Servetten är vikt enligt bilden.
- Stolarna har rättats till.



# ATT BESTÄMMA SURHETEN I EN LÖSNING

## Uppgift

Tar reda på vilken av lösningarna som är sur, vilken som är neutral och vilken som är basisk.

## Anvisningar för uppgiften

Välj en i laget som utför den experimentella delen och som klär på sig skyddskläderna: laboratorierocken, skyddshandskarna och skyddsglasögonen. De andra hjälper deltagaren genom att ge anvisningar.

Bromtymolblått är en färgindikator som byter färg enligt lösningen pH så här:

pH < 7 GUL

pH = 7 GRÖN

pH > 7 BLÅ

- Använd bromtymolblått för att ta reda på vilken lösning som är sur, vilken som är neutral och vilken som är basisk och placera lösningarna under rätt namn.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## **Redskap och hjälpmedel**

- En laboratorierock.
- Skyddshandskar.
- Skyddsglasögon.
- 3 lösningar som ska undersökas.
- Bromtymolblå färgindikator.

## **Kriterier för godkänd prestation**

Lösningarna har placerats på rätt plats.



**KOM IHÅG ATT  
ANVÄNDA  
SKYDDSHANDSKAR  
OCH  
SKYDDSGLASÖGON.**

# ATT BYGGA ETT TORN

## Uppgift

Bygg ett torn som är minst 120 cm högt och som står fritt på underlaget. Tornet ska hållas stående i 10 sekunder efter att det är byggt.

## Anvisningar för uppgiften

- Bara papper och tejp får användas för tornet. Andra material får inte vara en del av konstruktionen.
- Tornet får inte tejpas fast någonstans.
- Tornet måste vara minst 120 cm högt. Det får vara högre.
- Meddela domaren "FÄRDIG" då tornet är byggt.
- Efter detta ska tornet hållas stående ännu i 10 sekunder.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 6 minuter.

## Redskap för uppgiften:

- 30 stycken A3-pappersark.
- 3 tejprullar.
- 2 plaströr.
- Måttband, 3 meter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Tornet har byggts enligt anvisningarna.
- Tornet hålls stående i 10 sekunder efter att det är byggt.



# ATT TA ISÄR EN TRAPPSTEGSPALL

## Uppgift

Ta isär trappstegspallens delar med hjälp av de verktyg som finns till förfogande. Sätt alla delar ni tagit loss i rätt kärl.

## Anvisningar för uppgiften

- Ta loss pallens delar från varandra med hjälp av verktygen i verktygsbacken.
- Sätt delarna, skruvarna och andra fästen i kärlet.
- Sätt tillbaka verktygen i verktygsbacken.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Alla delar är placerade i kärlet.
- Alla verktyg är i verktygsbacken.



# ATT VISPA SKUM AV ÄGGVITOR

## Uppgift

Använd äggvitan från ett ägg och vispa den med elvisp till ett så fast skum att skummet hålls i en uppochnervänd skål i tre sekunder.

## Anvisningar för uppgiften

- Separera äggulan och äggvitan från varandra i glaset så att det inte finns någon gula i äggvitan och inte heller något äggskal.
- Använd äggvitan från ett ägg och vispa den med elvisp till ett så fast skum att skummet hålls i en uppochnervänd skål i tre sekunder.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Anvisningar för uppgiften

En vispskål, elvisp, två glas och två skedar samt ett kärl för avfallet.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är utförd då äggviteskummet hålls i en uppochnervänd skål i tre sekunder.

# ATT DEKORERA EN TÅRTA

## Uppgift

Dekorera tårtbotten enligt anvisningarna.

## Anvisningar för uppgiften

- Ta på er lämplig utrustning: huvudbonad, förkläde och engångshandskar.
- Vispa grädden.
- Bred ut gräddskummet så att det täcker tårtbotten.
- Skär schablonen längs konturerna.
- Gör dekorationen med kakaopulver med hjälp av schablonen.
- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 6 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Lämplig klädsel.
- Den vispade grädden har bretts ut så att tårtbotten inte syns.
- På tårtan syns tydligt den bild som gjorts med hjälp av schablonen.



# ATT LÖSA EKVATIONER

## Uppgift

Fyll i de givna ekvationerna med symbolerna så att uttrycken blir sanna ekvationer.

## Symbolerna som används i uppgiften med förklaringar

- + Tal på båda sidor om detta tecken räknas ihop. Till exempel betyder  $2+3$  att talen 2 och 3 räknas ihop och summan är 5.
- Från talet till vänster om detta tecken subtraheras talet till höger om tecknet. Till exempel betyder  $5-3$  att talet 3 subtraheras från talet 5 så att skillnaden är 2.
- × Tal på båda sidor om detta tecken multipliceras. Till exempel betyder  $2 \times 3$  att talet 3 multipliceras med talet 2 och resultatet blir 6.
- ÷ Talet till vänster om det här tecknet divideras med talet till höger om tecknet. Till exempel betyder  $6 \div 3$  att talet 6 divideras med talet 3, och kvoten är 2.
- $\sqrt{(\ )}$  Kvadratroten  $\sqrt{X}$  till talet  $X$  är det icke-negativa tal som multiplicerat med sig själv är  $X$ . Till exempel talet 9 (vars  $3 \times 3$ ) kvadratroten är 3. Alltså ekvationen  $\sqrt{9} = 3$

## Anvisningar för uppgiften

- Markera tydligt med penna symbolerna i uttrycken på tavlan till vänster om likhetstecknet enligt modellen nedan:

MODELL:

$$2 \ 2 \ 2 = 6$$

$$2 + 2 + 2 = 6$$

- För att underlätta uppgiften anges nedan hur många symboler som behövs för att lösa hela uppgiften inklusive modellen.

+	-	×	÷	√()	
5	1	2	2	3	st.,

- Meddela domaren "FÄRDIG", då ni har klarat av uppgiften.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

Uppgiften är utförd då alla symboler har använts i rätt antal och varje ekvation har lösts.

# ATT SÄTTA IHOP EN DAMMSUGARE OCH DAMMSUGA UPP SKRÄP

## Uppgift

Sätt ihop dammsugaren enligt anvisningen, dammsug upp skräpet, sätt dammsugarpåsen i skräpkorgen och ta loss dammsugarens delar igen.

## Anvisningar för uppgiften

- Sätt ihop dammsugaren enligt bild 1 så att den kan användas, sätt alltså dammsugarpåsen, slangen, skaftet och munstycket på plats.
- Koppla i dammsugaren i eluttaget.
- Dammsug upp skräpet som finns i det markerade området på mattan.
- Efter att ni har dammsugit upp skräpet ska ni ta loss elkabeln från uttaget och surra in den in i dammsugaren.
- Ta loss slangen, skaftet och munstycket.
- Placera dammsugaren och delarna på bordet enligt bild 2.
- Ta bort dammsugarpåsen och sätt den i skräpkorgen som finns bredvid uttaget.
- Meddela domaren "FÄRDIG" då dammsugarpåsen finns i skräpkorgen och alla lagmedlemmar står kring bordet.

## Prestationstid

Maximitiden för att utföra uppgiften är 5 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

- Dammsugaren är rätt ihopsatt.
- Skräpet har dammsugits upp.
- Dammsugaren har placerats på tävlingsbordet enligt modellen i bild 2.
- Dammsugarpåsen har slängts i skräpkorgen.

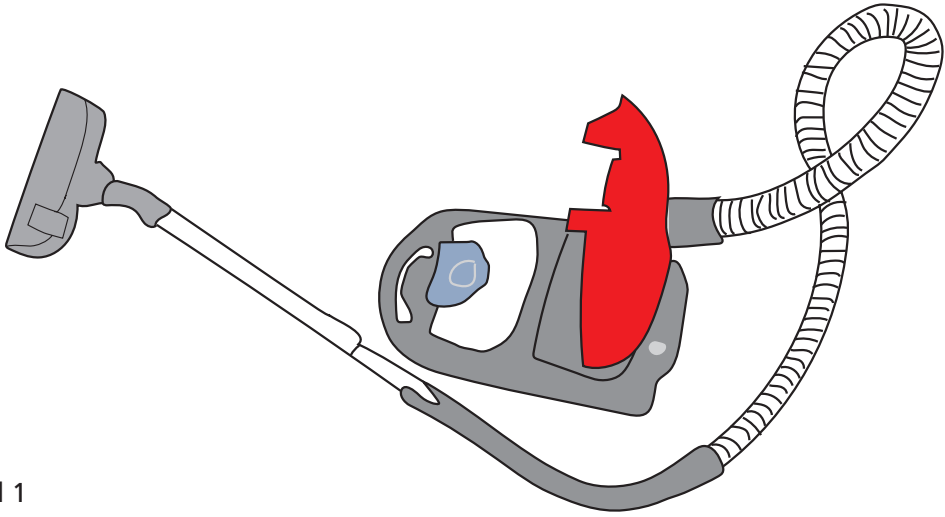


Bild 1

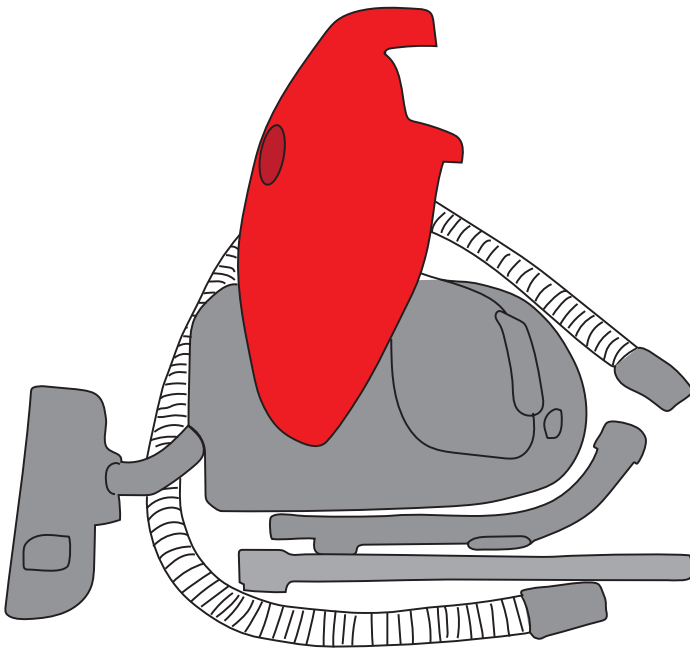


Bild 2

# ATT IDENTIFIERA TRAFIKMÄRKEN

## Uppgift

Identifiera de givna trafikmärkena.

## Anvisningar för uppgiften

- Identifiera sexton trafikmärken.
- Välj rätt namnlapp och flytta dem under rätt trafikmärke.

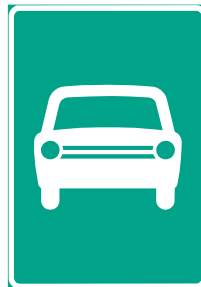
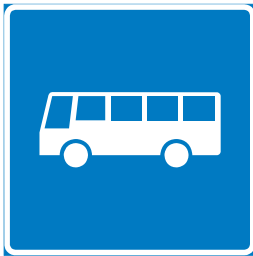
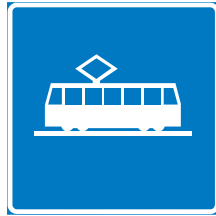
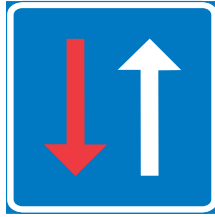
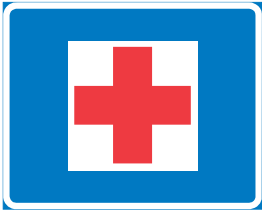
## Prestationstid

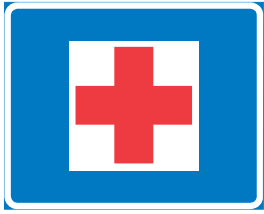
Maximitiden för att utföra uppgiften är 4 minuter.

## Kriterier för godkänd prestation

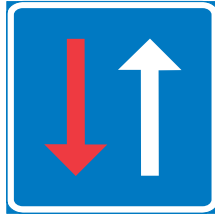
- Uppgiften är godkänd då varje trafikmärke är korrekt identifierat.



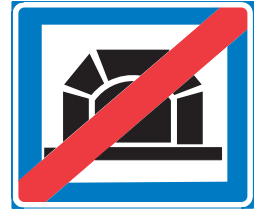




första hjälpen



förkörsrätt  
vid möte



tunnel upphör



obligatoriskt  
att stanna



enkelriktad väg



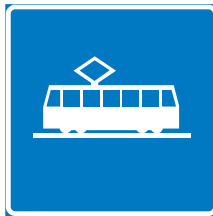
väjningsplikt  
vid möte



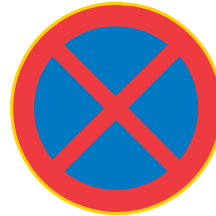
parkering  
förbjuden



fordonstrafik  
förbjuden



spårvagnsfält



förbjudet att  
stanna fordon



busskörfält



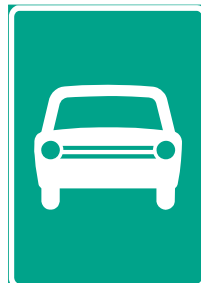
påbjuden  
körriktning



barn



omkörnings-  
förbud



motortrafikled



hastighets-  
begränsning

<b>första hjälpen</b>	<b>förkörsrätt vid möte</b>	<b>obligatoriskt att stanna</b>
<b>enkelriktad väg</b>	<b>väjningsplikt vid möte</b>	<b>parkering förbjuden</b>
<b>fordonstrafik förbjuden</b>	<b>spårvagnsfält</b>	<b>förbjudet att stanna fordon</b>
<b>busskörfält</b>	<b>påbjuden körriktning</b>	<b>barn</b>
<b>omkörningsförbud</b>	<b>motortrafikled</b>	<b>hastighetsbegränsning</b>
		<b>tunnel upphör</b>

Mästare9 är ett utmärkt redskap för studiehandledningen. I tävlingen får ungdomarna på ett inspirerande och praktiskt sätt bekanta sig med de yrken som kräver händighet. Målgruppen för Mästare9 är elever i klass 7–9 och tävlingen sker i mixade tremanna lag.

Använd uppgifterna i undervisningen eller bilda ett lag på din skola och delta i en lokaltävling. Därifrån kan vägen leda via den regionala finalen ända till finalen!



Skills Finland ry  
[www.skillsfinland.fi](http://www.skillsfinland.fi)

I samarbete:



Opetus- ja  
kulttuuri-  
ministeriö



OPETUSHALLITUS