

**PROVDAG 1 – ARKITEKTPROVET**  
TISDAG 13 JUNI, 2023

**Instruktioner från koordinatörer/ funktionärer**

**9:00 -9:15**

**ANKOMST TILL ÖN**

Den underjordiska färden har tagit slut och du kommer upp över jordskorpan igen. Du befinner dig på vulkanen Etnas södra sluttning på Sicilien. Resan har inneburit spännande möten, nya erfarenheter och en del strapatser. Ibland har tiden flugit förbi och ibland har den gått långsamt. Du vet inte hur länge du varit borta. Vid första kysande anblick från vulkanens topp förstår du att jorden är förändrad sedan senast du var uppe på ytan. Runtomkring dig finns en del svårtydda spår av liv. Sicilien som en gång var en stor ö är förminskad och du ser hav åt alla håll du tittar.

**UPPGIFT 1**

**9:15-10:00**

**Läs igenom både uppgift 1a + 1b innan du påbörjar uppgifterna.**

Solen värmer skönt, men du är inte van vid ljuset och blir därför bländad. Bland de saker du packat med till den underjordiska resan fanns inte solglasögon. Tack och lov har du kvar några av de A5-ark som du gjorde vykort av för att skicka till dina vänner.

**Deluppgift 1a:** Gör ett par solglasögon av ett (1 st.) A5-ark. Du får inte klippa utan använder händerna som redskap (riva, skrynkla, vika, etc). OBS: Inga pennor får användas till deluppgift 1a.

Material & teknik: A5-papper

**Deluppgift 1b:** Teckna en selfie (ett självporträtt) av dig själv med solglasögonen på. Du gör en svartvit linjeteckning utan att lyfta pennan. Hela porträttet skall tecknas med en enda linje. Kanske får du göra om selfien ett par gånger innan den sitter. Lägg fokus på att fånga karaktären hellre än ett göra ett perfekt porträtt!

Format: A5

Material & teknik: Smal tuschpenna eller blyerts på A5-papper

Bilden och glasögonen läggs ner i provlådan där alla uppgifter skall samlas. Tänk på att packa uppgiften så den tål att transporteras.

**UPPGIFT 2**

**10.00 -11.30**

I den här uppgiften skall du känna lite på hur konstruktion, funktion och rum hänger ihop. Fantasi får gärna vara en ingrediens här. Du behöver alltså inte göra exakta ritningar som bevisar hur det funkar.

Du förstår snabbt att överlevnad inte kommer att bli ett problem, här finns både vatten och mat. Lättad och nyfiken vandrar du runt i landskapet för att lära känna omgivningarna. Du stöter då på ett antal maskiner med oklara funktioner, bilder av dem finns bifogade med provuppgiften. Särskilt några av dem väcker ditt intresse och när du också hittar en verktygslåda med alla möjliga användbara verktyg får du en idé om hur du vill bygga en artefakt\* som kommer att göra livet på ön bättre!

**Uppgift:** Studera maskinerna och låt dig inspireras. Du bestämmer hur stora delarna är. Gör en förklarande bild till hur du sätter ihop olika maskindelar till en artefakt\* som gör livet på ön bättre. Det kan förekomma delar som vi inte ser men som du föreställer dig finns (t ex elektronik) och som kan bli användbara till din nya artefakt. För att beskriva hur artefakten används skriver du några ord eller meningar till bilden. Det går bra att dra streck, ringa in delar eller rita pilar mellan bild och text.

Lägg ner bilden i provlådan innan du går till lunch.

Format: A4

Material & teknik: Bilder på maskiner (bifogas), A4-papper, pennor på arbetsplatsen, valfri teknik.

\*artefakt: Konst- eller bruksföremål format av människan.

**PROVDAG 1 – ARKITEKTPROVET**  
TISDAG 13 JUNI, 2023

**UPPGIFT 3**

**13:00 -15.45**

**Uppgift:** Ta upp bilden från uppgift 2 ur provlådan. Bygg en förenklad modell av din artefakt. Den kan ha rörliga delar.

Lägg ner modellen i provlådan innan du går för dagen.

Format: Maxmått på artefakt: 15 cm x 15 cm x 15 cm

Material & teknik: Material som delas ut till uppgiften.

## PROVDAG 2 – ARKITEKTPROVET

ONSDAG 14 JUNI, 2023

### **UPPGIFT 4**

**9:00 - 12:00**

Plötsligt förstår du att du inte är ensam på vulkanön. Det visar sig finnas fler ensamman resenärer på vulkanslutningen och din artefakt väcker deras intresse. Nyfikenheten samlar er som grupp och artefakten blir hjärtat i ett framväxande litet samhälle. Snart kommer ni fram till att artefakten behöver skydd mot sol och regn och börjar diskutera vilka egenskaper en byggd konstruktion behöver ha för att ge upplevelsen och användningen stöd? Är den tung, lätt, har den rymd, ljus, etc.?

**Uppgift:** Plocka fram modellen från uppgift 3 ur provlådan. Bygg en modell av konstruktionen där artefakten ingår och går att se.

Innan du kommer igång med byggandet formulera för dig själv i ord vilka egenskaper du vill framhäva med konstruktionen. Då har du något att förhålla dig till när du börjar bygga. Sammanfatta sedan det viktigaste i tre ord och skriv på ett A5-papper.

Lägg ner modellen och A5-pappret i provlådan innan du går till lunch.

**Format:** Maxstorlek på konstruktion inklusive artefakten: 38 cm x 28 cm x 15 cm

**Material & teknik:** Diverse material som delas ut till uppgiften.

**UPPGIFT 5**

**13:00 -15:00**

Kring artefakten spirar framtidstro, nya idéer och kärlek. Det lilla samhället blomstrar. Vulkanön visar sig vara en fruktsam miljö, inte minst med tanke på att vulkanen kan alstra värme och att den ligger nära vattnet. Mötet mellan olika människor och idéer skapar nya behov och önskningar. I rask takt har nya byggda konstruktioner med olika funktioner vuxit upp kring den första.

**Uppgift:** Gör ett collage\* (du får lov att kombinera collagetekniken med pennor) som illustrerar livet som uppstår i mötet mellan människor, din konstruktion och landskapet. Tänk på att det skall få plats i lådan tillsammans med modeller och bilder.

Format: A3

Material & teknik: Din medtagna kvällstidning (Expressen eller Aftonbladet), A3-ark (det tjockare: 200 g) och valfria pennor + diverse material.

\*collage: är ett bildkonstverk som är sammansatt av olika sorters material, med en konstnärlig effekt som syfte.

**PROVDAG 2 – ARKITEKTPROVET**  
**ONSDAG 14 JUNI, 2023**

**MONTERING**

**15:00 – 15.30**

**Uppgift:** Lägg alla dina provsvar (bilder och modeller) i provlådan. Tänk på att packa uppgiften så att den tål att transporteras. Vi tillhandahåller packmaterial vid behov.

## Bilder på de maskiner du hittar









