



## Lekfullt lärande för Husumelever

Roboten Machine of Madness sträcker sina skorpionliknande gripklor runt en röd leksaksykel och föser in den i ett hörn på tävlingsplanen. Det är Inventor Kids från Husumskolan som övar inför den skandinaviska finalen i First Lego League.

Folke Domeij och visar upp en fälla tänkt att fånga granbarkborrar i. Granbarkborren är ett litet skadedjur som finns i hela Sverige och som kan orsaka stora skador på granskog.

Fällan är gjord av en avskuren petflaska där toppen vänts och stoppats ner som en trätt i den nedre delen av flaskan. I fällan ligger barkbitar och någonting som ser ut som en liten tepåse.

– När granbarkborren hittar ett saftigt träd kallar de på sina kompisar med lukttämnen, så vi har lagt ner feromonpulver som har samma lukt tillsammans med barkbitarna, förklarar Folke Domeij.

– Det finns redan fällor att köpa, men vi har hittat på en som är billig och enkel att göra själv hemma, säger Albin von Ahn.

Roboten har eleverna byggt av ett slags teknik-lego och de olika delarna drivs av tre motorer. Det är mycket att hålla reda på och krävs en hel del beräkningar för att få roboten att göra som det är tänkt. Målet är att få den att utföra vissa uppdrag, som att flytta några småprylar från en bestämd plats till en annan, trycka på en knapp för att släcka ljuset i ett litet hus

eller slunga iväg ett hjul så att det landar på rätt ställe.

Killarna pillrar och finjusterar för att få roboten att köra dit de vill. Det handlar om millimetrar hit och dit och det är inte alltid det fungerar.

Tre dagar innan förra tävlingen upptäckte Inventor Kids ett litet problem.

– Vi tyckte att roboten alltid dragit åt höger. Det visade sig att vi hade olika stora däck.

Däcken byttes, men eleverna var tvungna att skriva om alla programmeringar. Dagen efter byttes också batterier i roboten, vilket resulterade i att den gick mycket fortare.

– Det var bara att programmera om allting igen, säger Folke Domeij.

Eleverna ska lyckas få roboten att genomföra så många uppdrag som möjligt på två och en halv minut för att samla poäng. De har strategin klar för hur de ska vinna den skandinaviska finalen.

– Vi ska göra det bästa vi kan, säger Folke Domeij.

– Och inte slamsa, säger Daniel Ringlöv. ■

**SKOLA** Efter att ha tagit hem segern i regionfinalen i Härnösand är eleverna väldigt peppade att ta sig an motståndarna i den skandinaviska finalen som hålls i Norge nu på lördag. Tävlingen består av tre delmoment. Ett teoretiskt problem som ska lösas, en robot som programmeras och en loggbok där de skriver ner allt de gör. Varje år har man ett nytt tema och just i år handlar det teoretiska problemet om klimatet.

– Vi skulle komma på ett problem i vår närhet och hitta på en lösning, säger



Laget Inventor Kids består av 10 elever från klasserna 4:an till 6:an: Zakarias Brandt, Daniel Ringlöv, Albin von Ahn, Simon Norgren, Folke Domeij, Fadi Marouki, Tobias Jonsson, Viktor Edlund och Jonas Svedberg. De tävlar mot elever ända upp i 9:an från skolor i Skandinavien.