

Tävling



Affischtävlingens regler:

Om vad?

Fundera kring hur det som hände här för 200 år sedan kan ha betydelse för dagens Sverige. Vad spelar det för roll idag? Inte minst, vad spelar det för roll för staden Örebro och örebroarna? Ska vi vara stolta och i så fall varför? Hur hade Sverige sett ut annars, med fortsatta krig och utan det fria ordet?

Tidpunkt?

För att du ska kunna vara med och tävla behöver vi ditt/ert material senast den 2009-12-31.

Vem får tävla?

Alla som går i skolan. Du får ställa upp i en, två eller tre tävlingskategorier. Du kan välja att jobba ensam eller tillsammans med kompisar.

Prisutdelning?

Sker i samband med korandet av "Årets Bild 2010".

Bidragen kommer att kunna ses på www.orebro2010.se.

Vi förbehåller oss rätten att använda dem utan ersättning och att redigera dem om så krävs dessutom får tävlingsbidragen inte vara publicerade sedan tidigare.

Har du frågor? Maila info@orebro2010.se

Affisch

Skapa en affisch som beskriver Det goda livet, Form, design och måltid. Måla, klipp, fota, photoshoppa - du väljer!

Lämna in ditt bidrag till Örebrokompaniet eller maila till info@orebro2010.se. Det ska vara märkt med ditt/era namn, adress, telefonnummer och personnummer. Format ska vara A3, liggande eller stående spelar mindre roll.

De bästa bidragen kommer att visas på Örebro konsthall. Vinnande bidrag kommer att bli officiell affisch för de aktiviteter som anordnas på temat Form, design och måltid.

Tips för konstnärer:

- Ta in informationen genom att skapa en tankekarta. Den hjälper dig att få ordning både på information och egna tankar.
- Gör källforskning för att hitta det som illustrerar ämnet på bästa sätt för dig. Det kan följa helt i linje med ämnet eller vara något som kontrasterar totalt. Nöj dig inte med Wikipedia, där finns en bra början, men oftast inte mer än så.
- Jobba hela tiden efter din egen magkänsla. Det måste kännas rätt för dig, annars känns det inte rätt för någon annan heller.
- Visa ditt verk för grannen eller någon annan utomstående. Fråga om han/hon förstår. Det spelar ingen roll om personen gillar din skapelse. Det viktiga är att han/hon förstår vad du vill förmedla, då har du lyckats.

Tävling



Berättartävlingens regler:

Om vad?

Fundera kring hur det som hände här för 200 år sedan kan ha betydelse för dagens Sverige. Vad spelar det för roll idag? Inte minst, vad spelar det för roll för staden Örebro och örebroarna? Ska vi vara stolta och i så fall varför? Hur hade Sverige sett ut annars, med fortsatta krig och utan det fria ordet?

Tidpunkt?

För att du ska kunna vara med och tävla behöver vi ditt/ert material senast den 2009-12-31.

Vem får tävla?

Alla som går i skolan. Du får ställa upp i en, två eller tre tävlingskategorier. Du kan välja att jobba ensam eller tillsammans med kompisar.

Prisutdelning?

Sker i samband med korandet av "Årets Bild 2010".

Bidragen kommer att kunna ses på www.orebro2010.se.

Vi förbehåller oss rätten att använda dem utan ersättning och att redigera dem om så krävs dessutom får tävlingsbidragen inte vara publicerade sedan tidigare.

Har du frågor? Maila info@orebro2010.se

Berättelse

Skriv en berättelse eller en argumenterande text om "Det fria ordet". Texten ska rymmas på två A4-sidor.

Lämna in ditt bidrag till Örebrokompaniet eller maila till info@orebro2010.se, märkt med ditt/era namn, adress, telefonnummer och personnummer.

De bästa bidragen kommer att exponeras på stadsbiblioteket. Vinnande bidrag kommer att publiceras i Nerikes Allehanda samt läsas upp i Sveriges Radio Örebro. Dessutom kommer vinnande text att tryckas på mapparna till den konferens som ska hållas i Örebro om tryckfrihet och det fria ordet.

Tips för skribenter:

- **Avgränsa dig!** Oftast vill man berätta för mycket. Om du har två A 4-sidor och ska skriva något om det fria ordet, kan du inte börja med skapelseberättelsen...
- **Krångla inte till det!** Svåra ord och alltför långa meningar stöter bort läsaren. Du ska inte imponera med din ordkunskap, du ska få läsaren att förstå ditt budskap
- **Disponera!** Tänk på att ha en början, en mitt och ett slut. Början ska föra in läsaren i texten, mitten ska berätta det du vill ha sagt, slutet får gärna vara slagkraftigt för att fastna hos läsaren.
- **"Kill your darlings"!** Det som känns extra fyndigt och kul när man skriver är ofta det som åldras snabbast. En text mår alltid bäst av strykningar och koncentration.
- **Låt någon läsa!** Den som läser ska inte vara bästa kompis eller mamma... Du behöver konstruktiv kritik, inte dyrkan. Prova gärna med grannen eller tjejen på Pressbyrå... Förstår de inte – skriv om!

Tävling



Filmtävlingens regler:

Om vad?

Fundera kring hur det som hände här för 200 år sedan kan ha betydelse för dagens Sverige. Vad spelar det för roll idag? Inte minst, vad spelar det för roll för staden Örebro och örebroarna? Ska vi vara stolta och i så fall varför? Hur hade Sverige sett ut annars, med fortsatta krig och utan det fria ordet?

Tidpunkt?

För att du ska kunna vara med och tävla behöver vi ditt/ert material senast den 2009-12-31.

Vem får tävla?

Alla som går i skolan. Du får ställa upp i en, två eller tre tävlingskategorier. Du kan välja att jobba ensam eller tillsammans med kompisar.

Prisutdelning?

Sker i samband med korandet av "Årets Bild 2010".

Bidragen kommer att kunna ses på www.orebro2010.se.

Vi förbehåller oss rätten att använda dem utan ersättning och att redigera dem om så krävs dessutom får tävlingsbidragen inte vara publicerade sedan tidigare.

Har du frågor? Maila info@orebro2010.se

Film

Filma med kamera eller med mobilen. Skapa en reklamfilm för Örebro 2010 om vad som gör dig till stolt örebroare. Filmen får inte vara längre än 30 sekunder.

Lämna in bidraget till Örebrokompaniet eller maila till info@orebro2010.se, märkt med ditt/era namn, adress, telefonnummer och personnummer.

De bästa bidragen kommer att visas som ett webbtvinslag på Nerikes Allehandas hemsida. Vinnande bidrag kommer att visas på SF, som en lokal reklamspot under jubileumsåret.

Tips för filmare:

- 1. Manus.** Låt manusutvecklingen ta tid. Tänk igenom den flera varv och låt gärna andra tycka till också. Förstå de historien som du tänkt dig?
- 2. Bildmanus.** Ett bra hjälpmedel kan vara att rita ett bildmanus. Gör serietidningsrutor i följd där du ritar in hur varje bild ska se ut och hur kameran ska röra sig. Det hjälper dig också vid inspelning, så att du inte glömmer någon tagning.
- 3. Utsnitt.** Variera utsnitten. Ska det helbild, halvbild, närbild? Ska det vara rakt på, i grod- eller fågelperspektiv? Rörlig eller stillastående kamera? Allt detta kan vara bra att planera in redan i bildmanuset.
- 4. 180°-regeln.** Kan verka krånglig men är egentligen ganska enkel. Tänk på att inte motivet filmas från olika sidor i ett klipp. Om en gående person filmas från höger sida i bild ett och sedan från vänster sida i bild två kommer det när bilderna följer varandra i ett klipp verka som hon går först åt höger och sedan åt vänster. Även här är bildmanuset en jättehjälp.
- 5. Ljud.** Var uppmärksam på alla ljud du normalt inte tänker på. Mikrofonen tar upp allt. Slå av alla fläktar och annat som ger ljud ifrån sig när du spelar in inomhus. Utomhus, leta efter tysta platser och ta paus när flygplanet flyger över er.
- 6. Stativ.** Använd stativ så mycket som möjligt. Ibland kan det vara effektfullt med lite skakigare kamerarörelser, men oftast blir det proffsigast med en stadig bild.