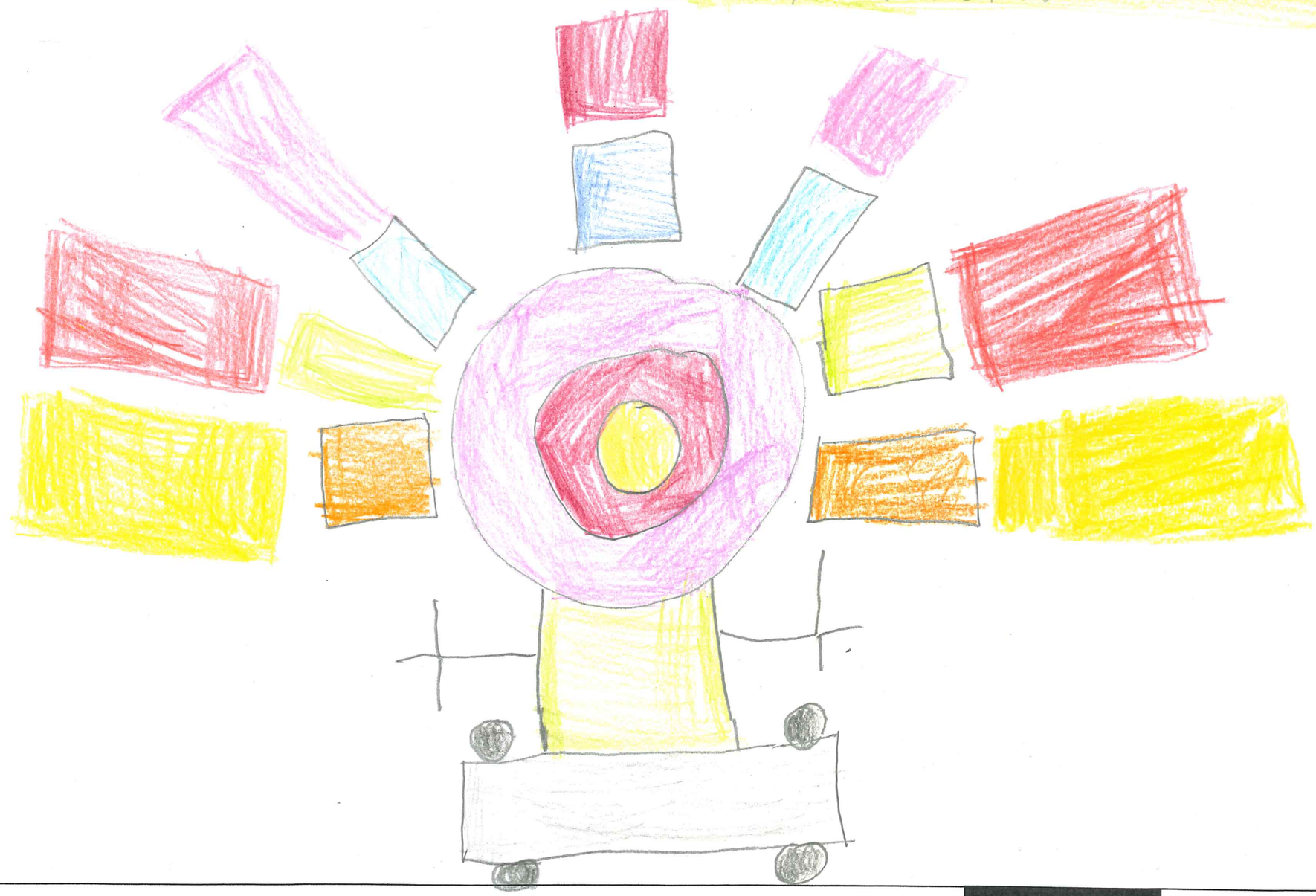
PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: RYDEMASIN TØYSE MASIN.



NAVN:	ROSALINA	**ALDER:**	7 ÅR
SKOLE:	TODA SKOLE	**KLASSE:**	2 KLASSE

Spaceship Machine

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

PROBLEM JEG VIL LØSE: Den. Fange.tyver.

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: Spøkelse. Machine.

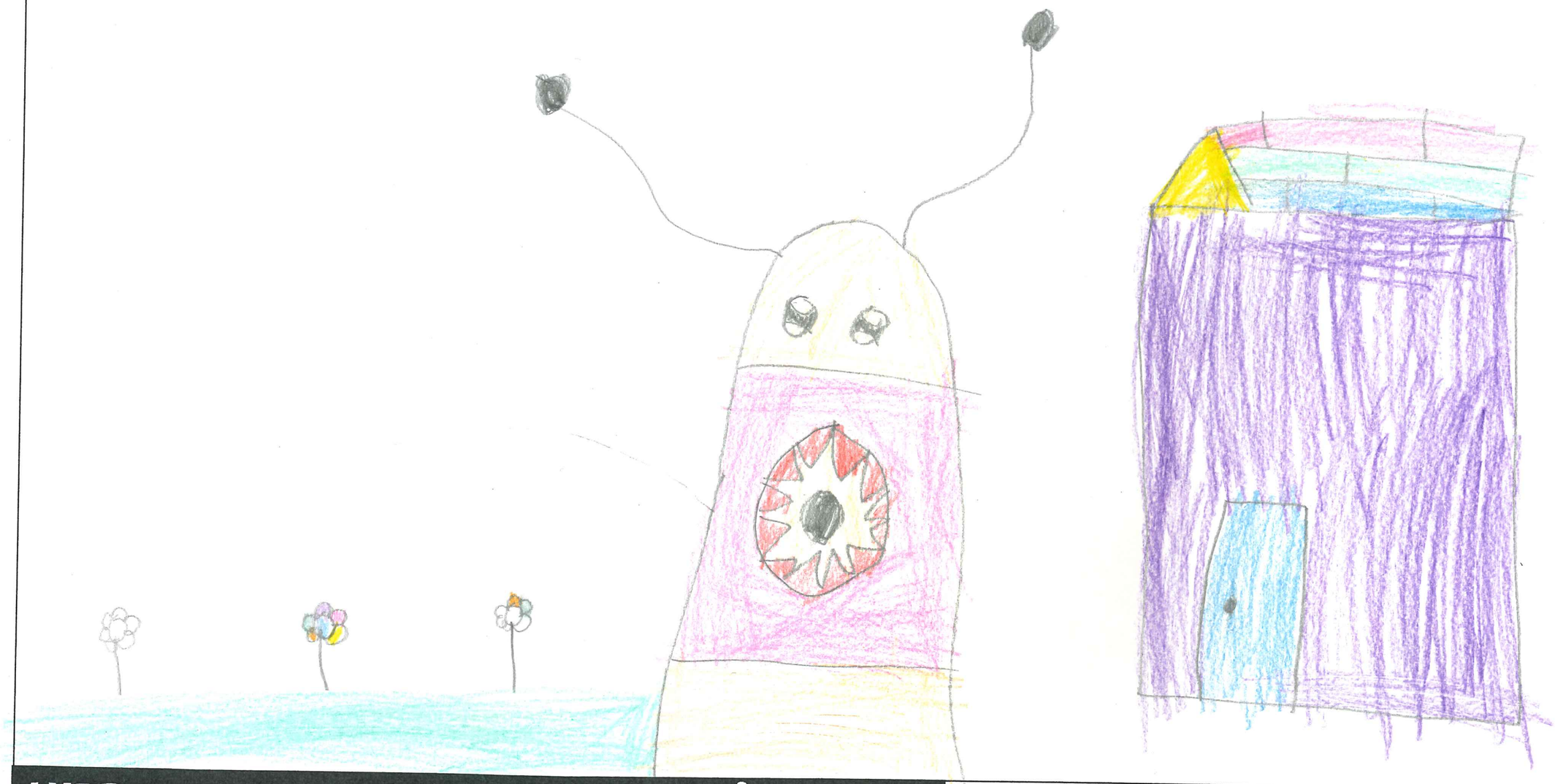
NAVN: Benjamin.

SKOLE: Todra. skole.

ALDER: 7 år

KLASSE: 2. klasse

HVORDAN VIRKER MASKINEN?



ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

PROBLEM JEG VIL LØSE: Å RYDDE HJEMME

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: SPØKELSE MASKINE

NAVN: SARAH

ALDER:

SKOLE: TODDA SKOLE

KLASSE:

MELAHER

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

NAVN:	KITI	**ALDER:**	SYV
SKOLE:	TODA	**KLASSE:**	2KLASE

TUNE TOBA

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

TUNE.

MIN RÅBÅBÅT HETER KALÅ 5.

MIN RÅOT LIKERÅ LEKE.

NAVN: TUNE JEI GOR PÅ TODDA

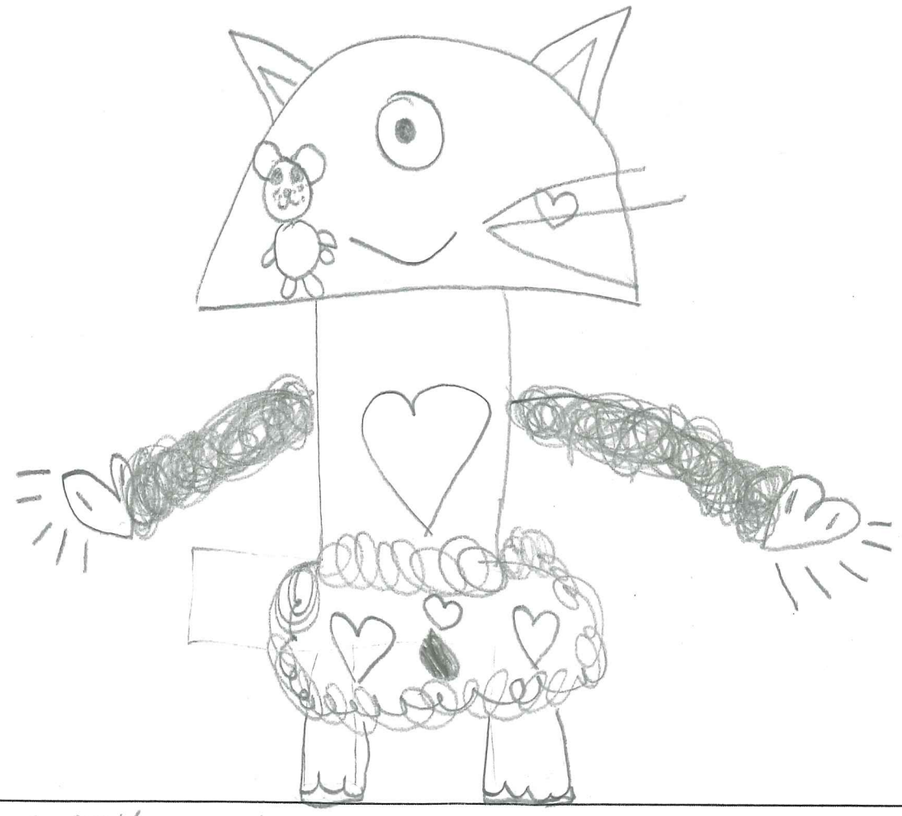
ALDER:

SKOLE:

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE: JEG FÅR IKKE LOV Å FÅ VENER PÅ BESØK.

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: LEKE MASKIN



NAVN: FANNEY

ALDER: 7 ÅR

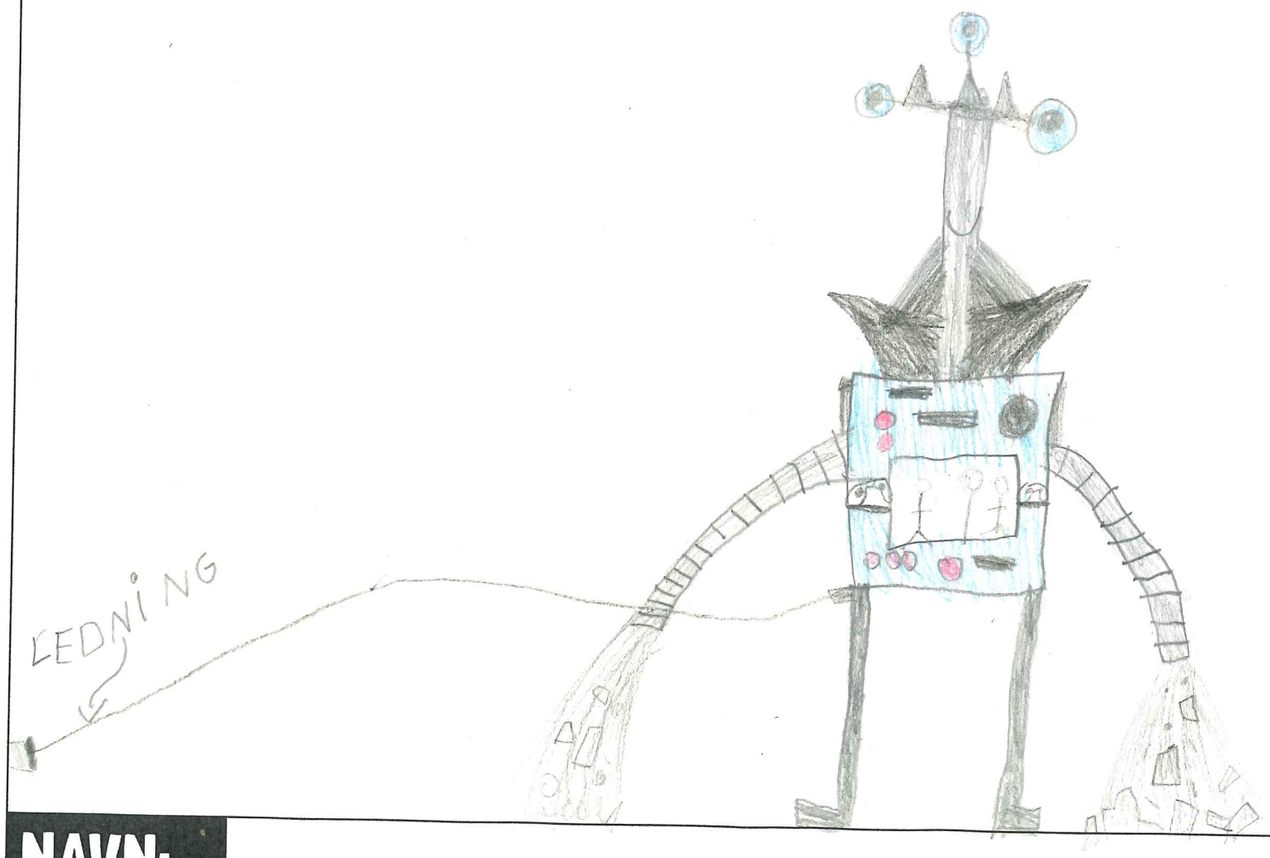
SKOLE:

KLASSE: 2

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

OLA



NAVN:

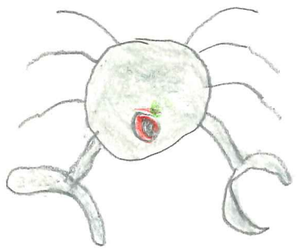
ALDER:

SKOLE:

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE: ?

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: [illegible] SPINBOT.



NAVN:	XANDER	**ALDER:**	7
SKOLE:	TODDA	**KLASSE:**	2

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

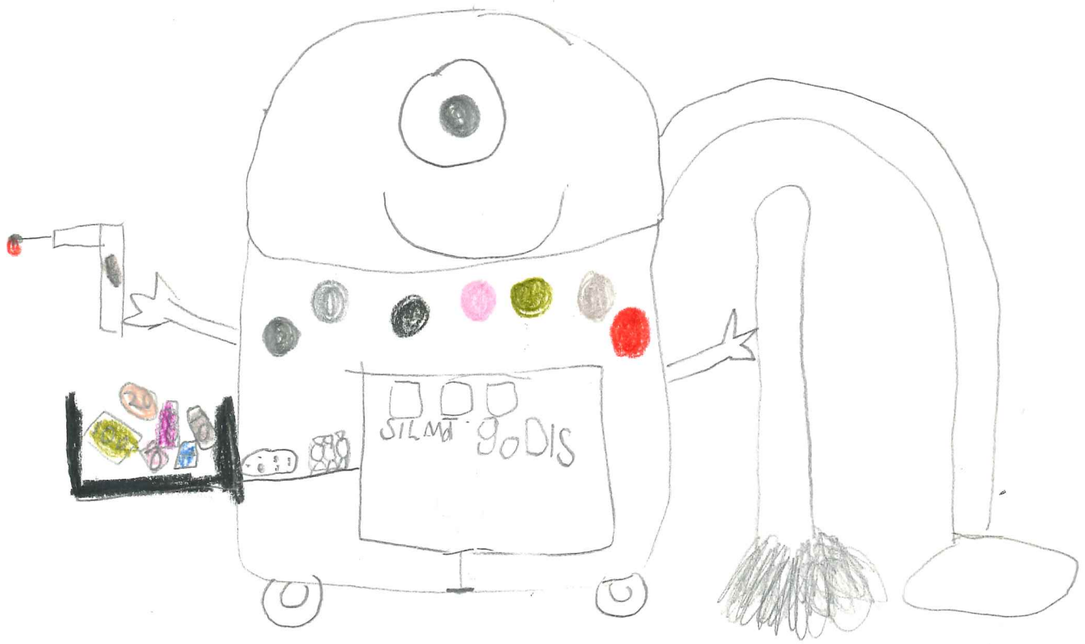
PLUKER OP SØPEL

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

VÆRE FORSIKTI DEN KAN-
KLYPE

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:



NAVN:	ELLI	**ALDER:**	7.
SKOLE:		**KLASSE:**	

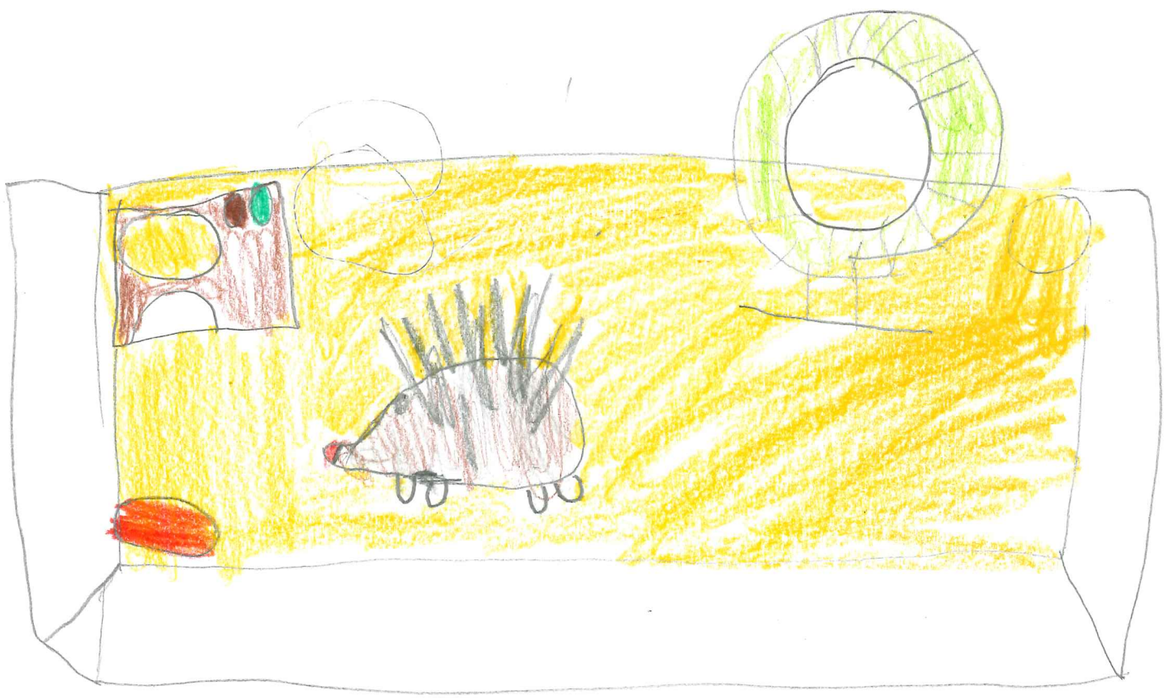
PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

NAVN:	MARLIN	**ALDER:**	
SKOLE:		**KLASSE:**	

PROBLEM JEG VIL LØSE:

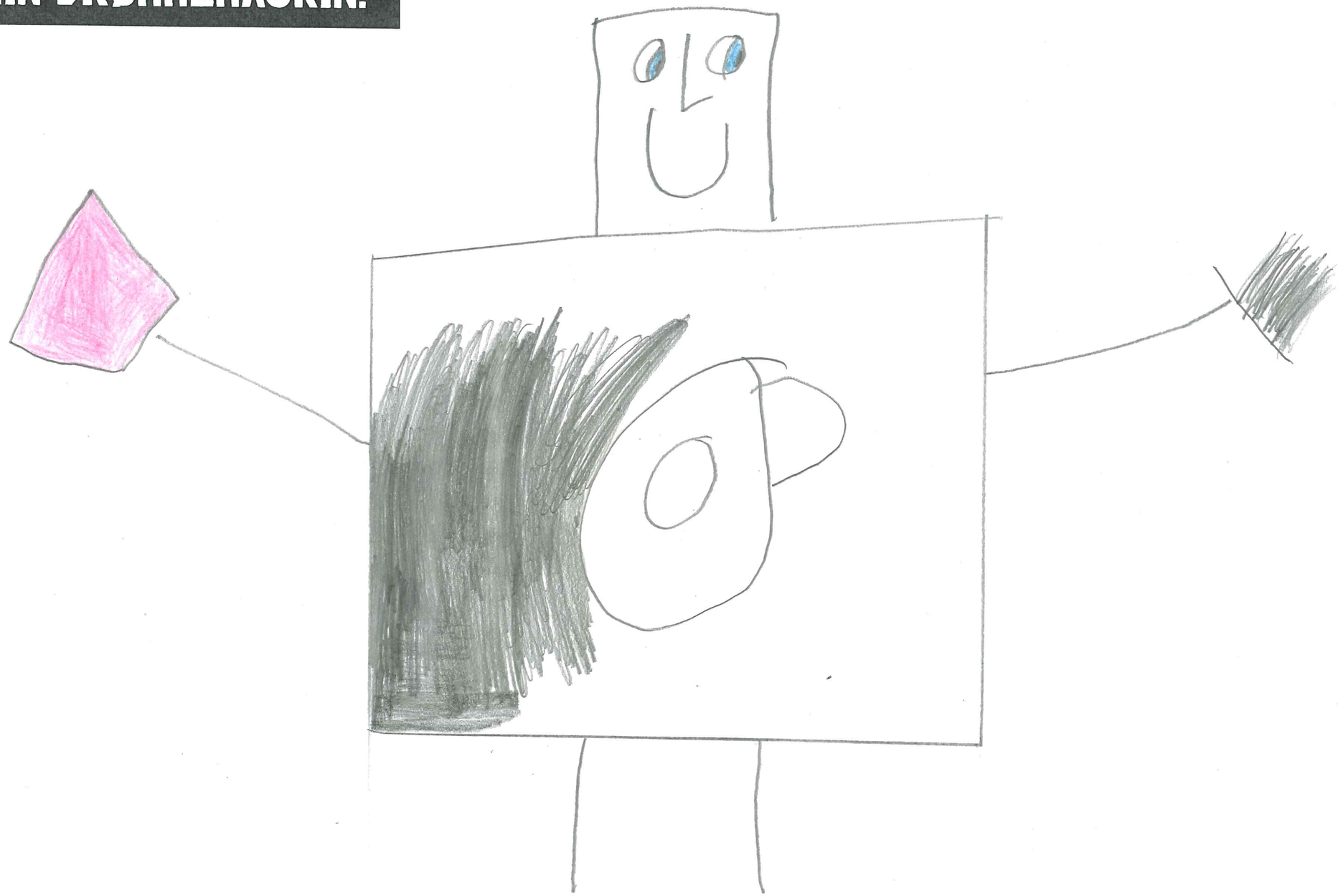
NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:



NAVN:	ODA	**ALDER:**	7.
SKOLE:		**KLASSE:**	

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:



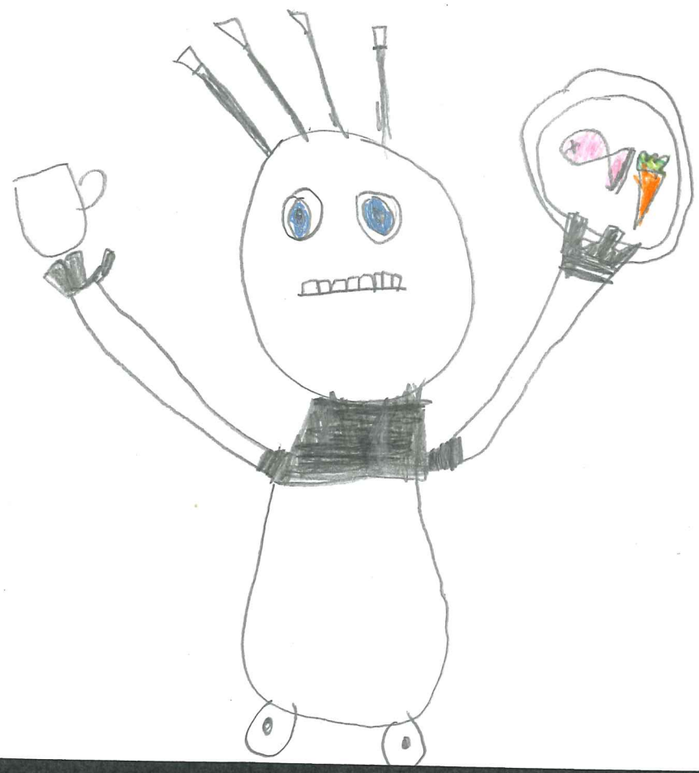
NAVN:	imdn	**ALDER:**	
SKOLE:		**KLASSE:**	

Martine.F.F.oR

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

VLITS

jeij snakor dare
TiL machine



ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

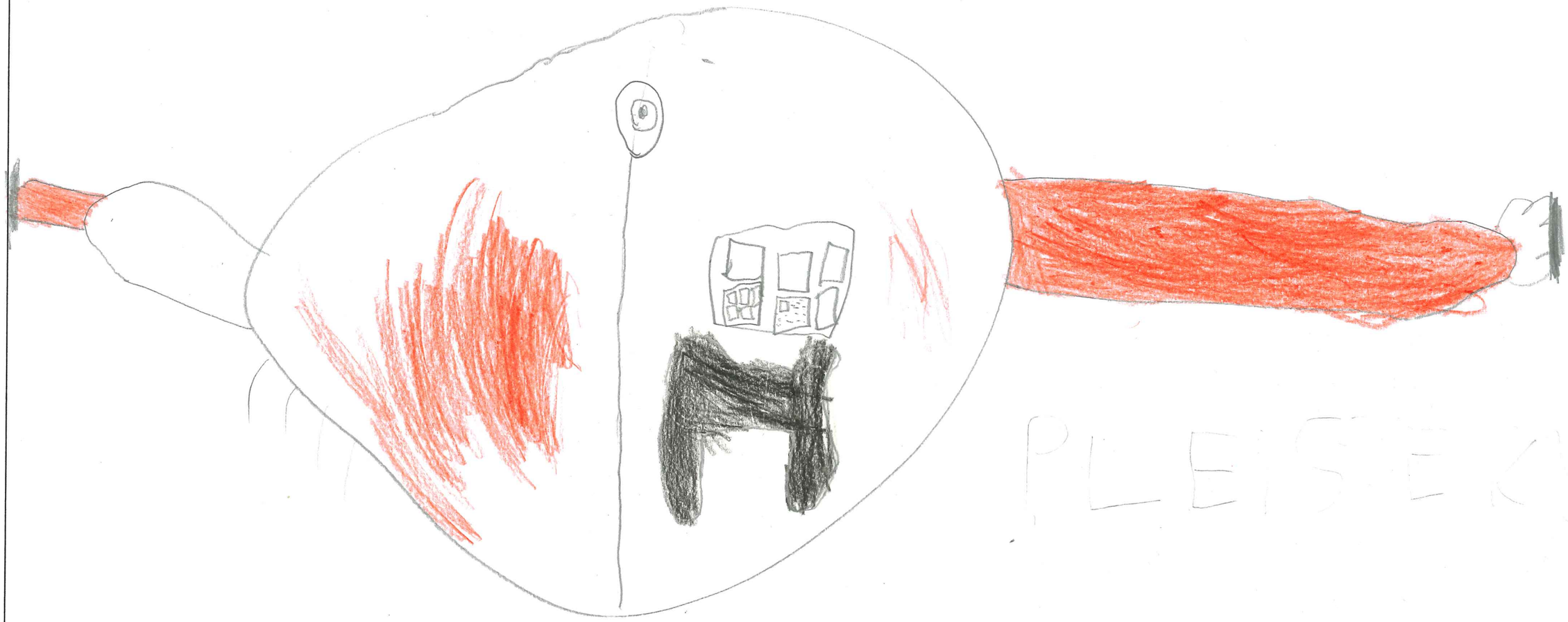
PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

NAVN:	ROBAT SKEITBARD	**ALDER:**	6
SKOLE:	TOODA	**KLASSE:**	2 KLASSE

PROBLEM JEG VIL LØSE:

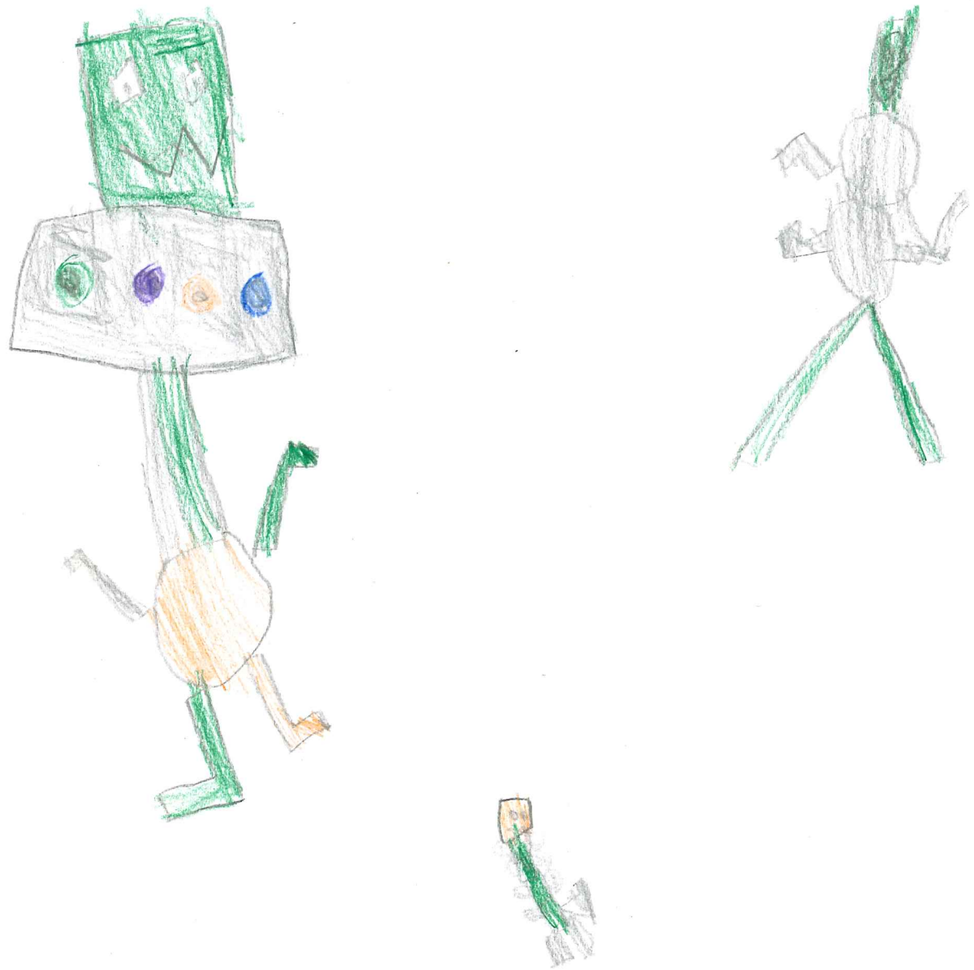
NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:



NAVN:	MILO	**ALDER:**	8
SKOLE:		**KLASSE:**	

PROBLEM JEG VIL LØSE: ÅLAGEMAT

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:



NAVN: KARAN

ALDER:

SKOLE: T

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

NAVN:	NIHAL	**ALDER:**	7
SKOLE:	TODSKOLE	**KLASSE:**	NORKLAS

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: DUKERYDE MACHIN

NAVN: NADIA 7

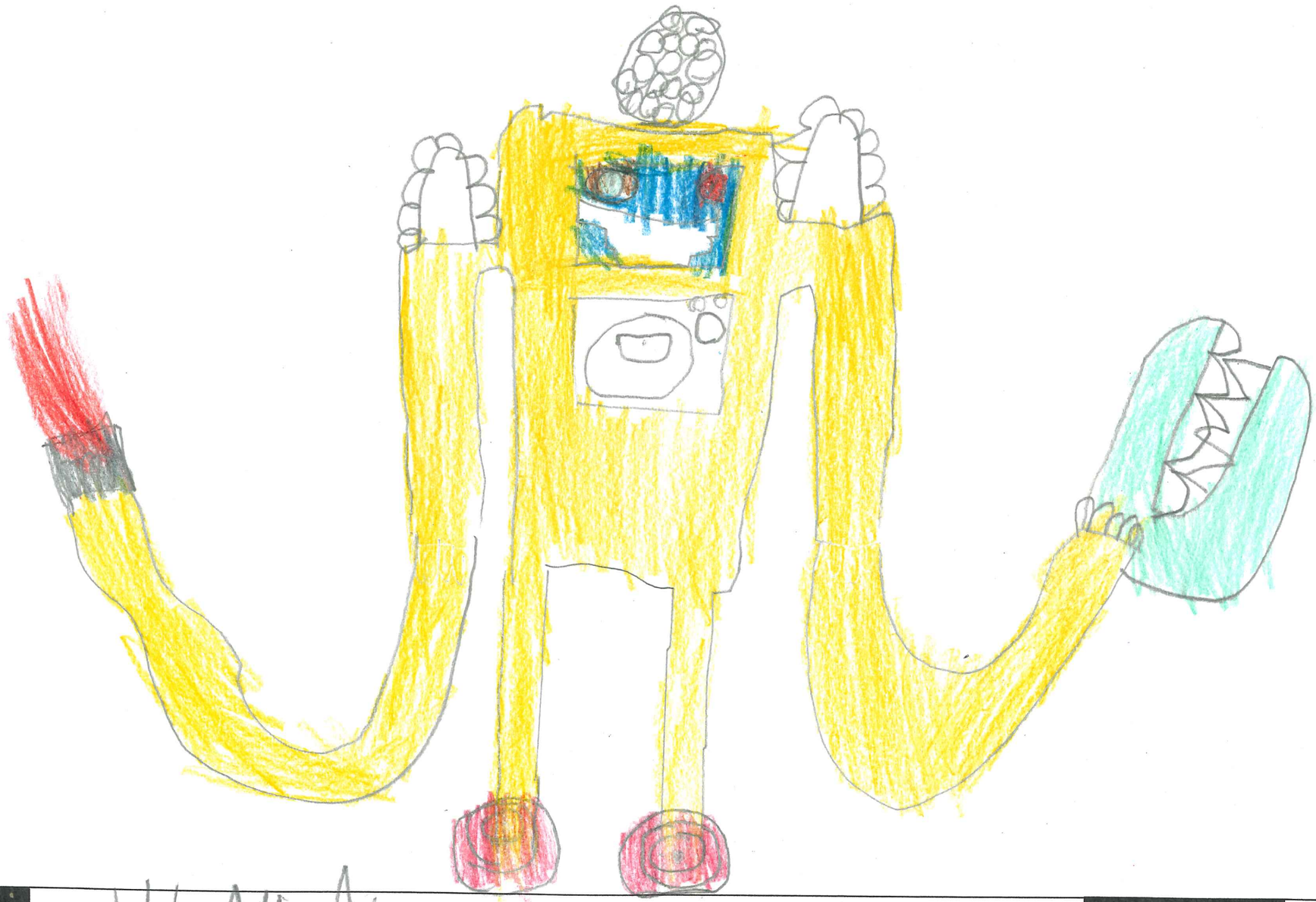
ALDER:

SKOLE:

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: ULTRA TIGER



NAVN: HLAMLAF

ALDER:

SKOLE:

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE: man i nsåhannunet å mai [illegible]

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: snahet manin

NAVN: snahet

ALDER:

SKOLE:

KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE: EN FLYVENDE MASKINE

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

NAVN: YACQUB

ALDER: 8

SKOLE: TODDA

KLASSE: C

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

AT DEN KAN FLY

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

OG AT DEN JELPER FALK

DEN KAN SNAKE

PROBLEM JEG VIL LØSE:

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: PENGEMASKIN

NAVN: MARTINA

ALDER:

SKOLE:

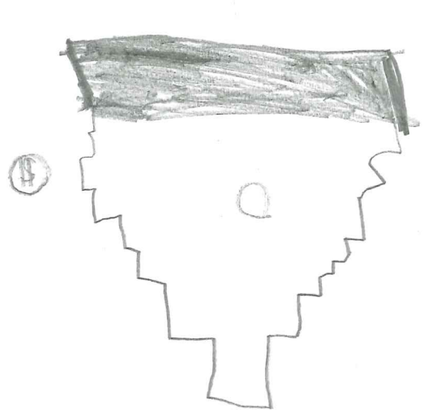
KLASSE:

PROBLEM JEG VIL LØSE: RENE

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: PENGEMASKIN

NAVN:	AXEL	**ALDER:**	6
SKOLE:	TODA	**KLASSE:**	C

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

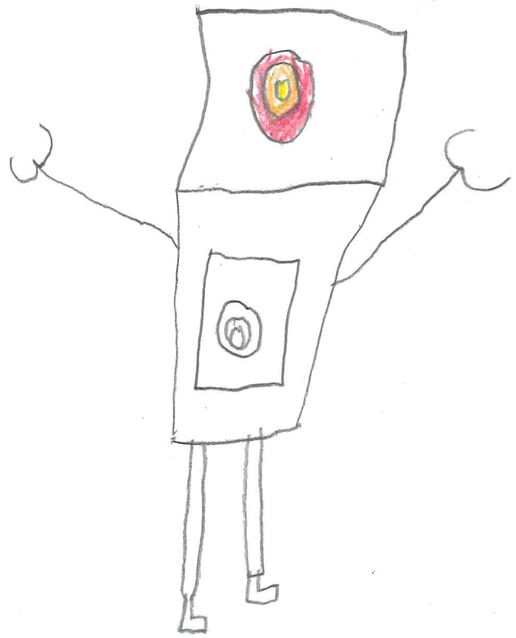


ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

saro

PROBLEM JEG VIL LØSE: MASKIN SÅM JELPER MEI

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: RIDER MASKIN



NAVN: MANAAL

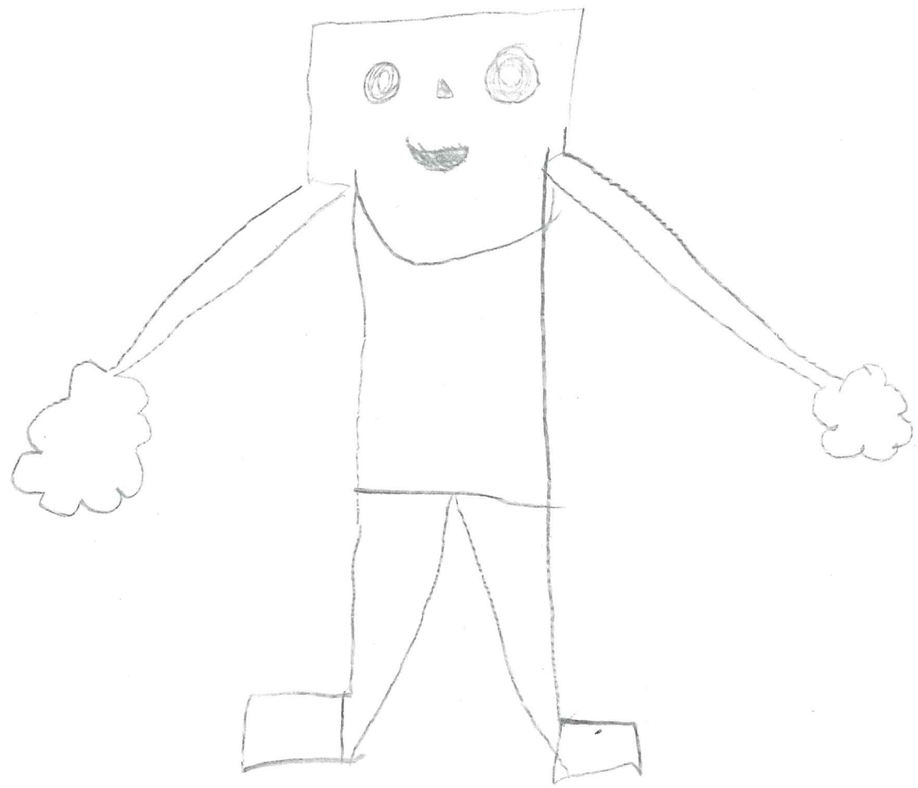
SKOLE: TODA

ALDER: 7

KLASSE: 2

PROBLEM JEG VIL LØSE: ROTETE ROM.

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: BELLA



NAVN: GRACE

ALDER: 7

SKOLE: TODDA

KLASSE: 2

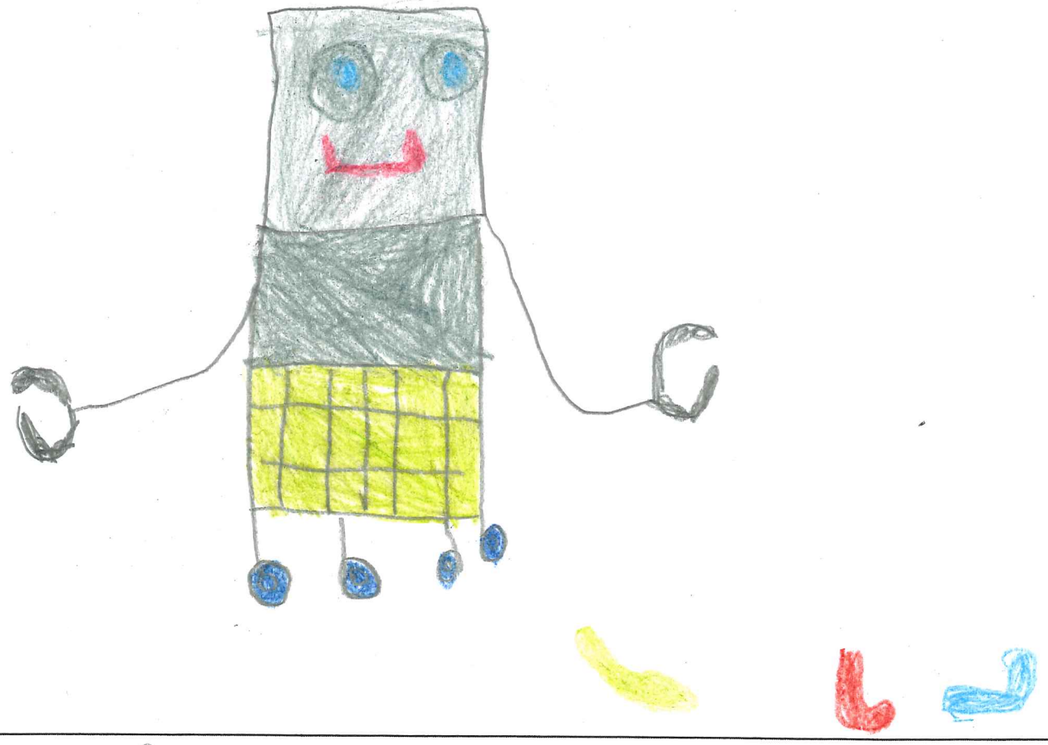
HVORDAN VIRKER MASKINEN?

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

MASKINEN MÅ LADES EN GANG I ÅRET

PROBLEM JEG VIL LØSE: MAS

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN: RYDEBOT



NAVN: KIRASOFIE

ALDER: 7

SKOLE: TODDA

KLASSE: 2

HVORDAN VIRKER MASKINEN?

DeN RyDer OP SKROT

ANDRE TING DET KAN VÆRE VIKTIG Å NEVNE?

DeN HAReN KURV PÅ MAGeN

PROBLEM JEG VIL LØSE: VASKHOS

NAVN PÅ MIN DRØMMEMASKIN:

4BB KAN VAC K HELE HUSET

NAVN: DARDAN

ALDER: 7

SKOLE: TOTA

KLASSE: ANDRE