SC23 – Universal BUK Games, tekst til app

**Frist for levering av oversettelse: 17.juli**

**Forklaringstekst til aktivitet**

|  |  |
| --- | --- |
| Engelsk | Oversettelse fransk |
| Monkeybars for strength: Can your team provide assistance in rescuing people trapped on a malfunctioning Ferris wheel? Climbing a Ferris wheel can be challenging, and it's crucial to remember the importance of carrying first aid supplies. Please get your team to reach the other side and rescue these helpless individuals in need.  Player one starts with climbing the Monkey Bars as far as he or she can. Once he or she has reached the 12th bar, the next player can start from the beginning. Player one has touched the 26th bar as last, so his score will be 26 points. Player two fell at the 18th bar, so her score is 18 points. The points of all the players will be added up and divided by the total number of players in the team. That will be your teams' total points.   * All members of the team participate | Monkey Bars pour mesurer la force : Votre équipe peut-elle venir en aide à des personnes coincées dans une grande roue en panne ? L'ascension d'une grande roue peut s'avérer difficile, et il est essentiel de se souvenir de l'importance d'emporter du matériel de premiers secours. Aidez votre équipe à atteindre l'autre côté et à secourir ces personnes sans défense.  Le premier participant commence par escalader les Monkey Bars le plus loin possible. Une fois qu'il a atteint la 12e barre, le participant suivant peut commencer à grimper à son tour. Lorsque le premier joueur a atteint la 26e barre, son score est de 26 points. Le joueur 2 en est à la 18ème barre, son score est donc de 18 points. Les points de tous les joueurs seront additionnés et divisés par le nombre total de joueurs de l'équipe. Cela donnera le total des points de votre équipe.  - Tous les membres de l'équipe participent |
| Ticket Twist for endurance: People are waiting in line to get their ticket. Is your team capable of handling the speed and stress that comes at the ticket booth. This game combines quick thinking, endurance, speed and teamwork. Stay focused and flip as many tickets to your team colour.  Are you ready for the challenge?    For this game, every player that participates in the game, needs to wear a ribbon of his or her team's color. 10 players of each team will compete against each other in the field. The goal of this game is to flip as many plates as possible to your team's color. The players in the field can switch as often as they want, but then the new player needs the ribbon from the 'old' player and then the new player can continue with the game. The game consists of 1 round of 8 minutes. When the time is up, all players leave the field and the plates will be counted by color. The team that flipped the most plates to their color, wins the game.   * Only the persons with a team ribbon are allowed to enter the field (10 per team). * It is permitted to switch participants without limitation, as long as they are wearing a team ribbon when entering the field | Ticket Twist pour mesurer l'endurance : Les gens font la queue pour obtenir leur billet. Votre équipe est-elle capable de faire face à la vitesse et au stress de la billetterie ? Ce jeu allie rapidité d'esprit, endurance, vitesse et travail d'équipe. Restez concentrés et remettez le plus de billets possible à l'équipe de votre couleur. Êtes-vous prêts à relever le défi ?    Pour ce jeu, chaque joueur participant doit porter un ruban de la couleur de son équipe. 10 joueurs de chaque équipe s'affronteront sur le terrain. Le but de ce jeu est de retourner le plus grand nombre d'assiettes possible à la couleur de son équipe. Les joueurs sur le terrain peuvent se remplacer aussi souvent qu'ils le souhaitent, mais le nouveau joueur doit alors récupérer le ruban de l'"ancien" joueur avant de pouvoir continuer le jeu. Le jeu consiste en un tour de 8 minutes. À la fin du temps imparti, tous les joueurs quittent le terrain et les assiettes sont comptées par couleur. L'équipe qui a retourné le plus d'assiettes à sa couleur gagne le jeu.   * Seules les personnes portant un ruban de l'équipe sont autorisées à entrer sur le terrain (10 par équipe). * Il est permis de faire des changements de participants sans limitation, à condition qu'ils portent un ruban de l'équipe en entrant sur le terrain. |
| Crowd Surfing for cooperation: The train tracks are damaged, causing a significant problem. However, your team can tackle this situation by working together as a team. Combine your skills, coordinate your actions, and find a way to keep the train moving smoothly.  The goal of this game is to get one person to the other side of the track on the flamingo over rolling persons. With your team you need to take several turns and try to not let the person on top fall on the ground. At the end of the track, you'll find a slope. Once the boys have climbed the slope, the bell rings and you switch teams. The second team (girls) will lay out the same track on the way back, with going down the slope and around all the curves. The team that crosses the finish line first, wins.   * 16 boys and 16 girls participate, 1 surfer and 15 rollers. * It is not allowed to touch the ground (both floatie and surfer). * The obstacles may not be moved and rollers cannot move outside marked area. | Crowd Surfing (surf de foule) pour mesurer la coopération : Les voies ferrées sont endommagées, ce qui pose un problème de taille. Cependant, votre équipe peut faire face à cette situation en travaillant ensemble. Combinez vos compétences, coordonnez vos actions et trouvez un moyen de faire avancer le train.  Le but de ce jeu est d'amener une personne de l'autre côté de la voie sur le flamant rose au-dessus des personnes qui se déplacent. Avec votre équipe, vous devez faire plusieurs tours et essayer de ne pas laisser la personne du dessus tomber par terre. Au bout de la piste, vous trouverez une pente. Une fois que les garçons ont grimpé la pente, la cloche sonne et vous changez d'équipe. La deuxième équipe (les filles) doit reproduire la même trajectoire sur le chemin du retour, en descendant la pente et en franchissant tous les virages. L'équipe qui franchit la ligne d'arrivée en premier gagne.  - 16 garçons et 16 filles participent, 1 surfeur et 15 rollers.  - Il est interdit de toucher le sol (tant pour le flotteur que pour le surfeur).  - Les obstacles ne peuvent pas être déplacés et les rollers ne peuvent pas sortir de la zone marquée. |
| Nerve Spiral for Nerve control:  As you patiently await your turn in line for the next ride, suddenly there is an event of a power failure, there's no need to panic. Can your team skillfully navigate through this unexpected situation, safely departing from the line without experiencing any electrical shocks? Stay calm and trust in your team's ability to handle this challenge with composure and grace.  When the start signal sounds, the first two players can go to the spiral, both take one side of the metal ring and try to get to the first checkpoint without touching the tube. When the two players get to one checkpoint, they go back and two new players enter the game. This continuoues until they reach the goal-point. If two players touch the spiral, they will hear an alarm and have to switch with the next two players that will start from the last checkpoint. You continue until you reach the end of the spiral. The team that finishes first wins.   * 30 – 50 team members participate (in 15-25 pairs) | Spirale nerveuse pour le contrôle des nerfs : Alors que vous attendez patiemment votre tour dans la file d'attente pour le prochain manège, une panne d'électricité survient soudainement : pas besoin de paniquer. Votre équipe peut-elle se sortir habilement de cette situation inattendue et quitter la file d'attente en toute sécurité, sans subir de choc électrique ? Restez calme et ayez confiance en la capacité de votre équipe à relever ce défi avec sang-froid et élégance.  Lorsque le signal de départ retentit, les deux premiers joueurs peuvent se diriger vers la spirale, prendre chacun un côté de l'anneau métallique et essayer d'atteindre le premier point de contrôle sans toucher le tube. Lorsque les deux joueurs atteignent un point de contrôle, ils reviennent en arrière et deux nouveaux joueurs entrent dans le jeu. Cela continue jusqu'à ce qu'ils atteignent le point d'arrivée. Si deux joueurs touchent la spirale, ils entendent une alarme et doivent échanger leur place avec les deux joueurs suivants qui commencent au dernier point de contrôle. Vous continuez jusqu'à ce que vous atteigniez la fin de la spirale. L'équipe qui termine la première gagne.  - 30 à 50 membres de l'équipe participent (en 15 à 25 paires). |
| Mine Field for logical thinking: Your team is faced with a difficult situation where they need to cross to the other side while being cautious of wild animals that have escaped. The goal is to reach their destination without being attacked by these animals.  This game will take place in a big field with small sections. Each team has two captains on the sidelines guiding the player without using phones or any other aid. Player one starts and tries to go through the field without stepping in a wrong box. To know if you're in a right or wrong box, you use the beeper in each box. When the beeper gives the alarm signal, you're in the wrong box and you have to switch the player for a new player. Each player checks each box, even though it is 100% certain it is not a mine. The captains help with remembering the right pathway. You go on until you've reached the finish and then your time will stop.   * Approx. 30 team members participate * Only 1 person at a time is allowed on the course * 2 team captains guide the participants through the course * Team captains may not use tools to remember the route | Champ de mines pour évaluer la réflexion logique : Votre équipe est confrontée à une situation difficile où elle doit passer de l'autre côté tout en se méfiant des animaux sauvages qui se sont échappés. L'objectif est d'atteindre sa destination sans être attaqué par ces animaux.  Ce jeu se déroule dans un grand champ divisé en petites sections. Chaque équipe a deux capitaines sur la ligne de touche qui guident les joueurs sans utiliser de téléphone ou autre moyen d'aide. Le premier joueur commence et essaie de traverser le terrain sans se tromper de case. Pour savoir si vous êtes dans une bonne ou une mauvaise case, vous utilisez le signal sonore dans chaque case. Lorsque le signal d'alarme est émis, le joueur se trouve dans la mauvaise case et doit être remplacé par un autre joueur. Chaque joueur vérifie chaque boîte, même s'il est sûr à 100 % qu'il ne s'agit pas d'une mine. Les capitaines aident à se souvenir du bon chemin. Vous continuez jusqu'à l'arrivée et le temps s'arrête.  - Environ 30 membres de l'équipe participent  - Une seule personne à la fois est autorisée sur le parcours.  - 2 capitaines d'équipe guident les participants tout au long du parcours.  - Les capitaines d'équipe ne peuvent pas utiliser d'outils pour se souvenir de l'itinéraire. |

**Forklaringstekst til oppgaver**

|  |  |
| --- | --- |
| Engelsk | Oversettelse |
| Question 1 Intro Have you been listening to Fra Kåre this year?  Question How many hours of Fra Kåre has there been listened to this year?  Check the answer when the game is over | Question 1  Intro  Avez-vous écouté Fra Kåre cette année ?  Question  Combien d'heures de Fra Kåre ont été écoutées cette année ?  Vérifier la réponse à la fin du jeu |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | Êtes-vous bons en calcul ?  Combien de personnes ont participé aux camps en 2023 ? |
| Have you danced along this morning?  What is the correct order of the Herman Shuffle dance moves?  A: Lean, Wave, Drift  B: Wave, Lean, Drift  C: Lean, Drift, Wave  D: Wave, Drift, Lean | Avez-vous dansé ce matin ?  Quel est l'ordre correct des mouvements de danse du Herman Shuffle ?  A : Lean, Wave, Drift  B : Wave, Lean, Drift  C : Lean, Drift, Wave  D : Wave, Drift, Lean |
| Look at the image.  Which rollercoaster cart will reach the bottom first?  A: Red  B: Green  C: Yellow  D: They reach the bottom at the same time | Regardez l'image.  Quel chariot de montagnes russes atteindra le sol en premier ?  A : Rouge  B : Vert  C : Jaune  D : Ils atteignent le sol en même temps |
| Look at the image.  The man with the blue shirt is going to faint on this rollercoaster ride, how often will he pass out?  A: 1 time  B: 2 times  C: 4 times  D: 8 times | Regardez l'image.  L'homme à la chemise bleue va s'évanouir sur ces montagnes russes. Combien de fois va-t-il s'évanouir ?  A : 1 fois  B : 2 fois  C : 4 fois  D : 8 fois |
| Are you a fan of animals? Study the image.  What animal is trying to sniff you from the other side?  A: Horse  B: Camel  C: Antilope  D: Giraffe | Vous aimez les animaux ? Étudiez l'image.  Quel animal essaie de vous renifler de l'autre côté ?  A : Cheval  B : Chameau  C : Antilope  D : Girafe |
| Are you a fan of animals? Study the image.  What animal is trying to sniff you from the other side?  A: Elephant  B: Tiger  C: Owl  D: Lion | Vous aimez les animaux ? Étudiez l'image.  Quel animal essaie de vous renifler de l'autre côté ?  A : Éléphant  B : Tigre  C : Hibou  D : Lion |
| Did you follow the projects this year? Look at the image.  Can you remember who this is?  A: Peter  B: John  C: Matthew  D: Paul | Avez-vous suivi les projets de cette année ? Regardez l'image.  Vous souvenez-vous de qui il s'agit ?  A : Pierre  B : Jean  C : Matthieu  D : Paul |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | Vous avez un œil de lynx ? Regardez l'image.  Qui voyez-vous dans l'ordre, de gauche à droite ? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Regardez l'image.  Question  A quel numéro correspond le point d'interrogation ? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | Dans quel pays BCC n'a pas d'assemblée ?  A : Singapour  B : Serbie  C : Japon  D : Pérou |

*Varied App UI text*

|  |  |
| --- | --- |
| **Menu**  Home  League  Sidequest  Games  Map | Menu  Accueil  Ligue  Quête secondaire  Jeux  Carte |
| **Game names**  Monkey Bars  Nerve Spiral XL  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | Noms des jeux  Monkey Bars  Spirale nerveuse XL  Ticket Twist  Champ de mines  Crowd Surfing |
| **Score unit representations**  {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | Représentations de l'unité des scores  {score} barres (voir "monkey bars" ci-dessus)  {score} secondes  {score} tickets  {score} secondes  {score} secondes |
| **General error**  Something went wrong.  Please try refreshing the page. | Erreur générale  Un problème est survenu.  Essayez d'actualiser la page. |
| **Various**  Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | Divers  Points  Monnaie  Jeu  Équipe 1 / Équipe 2  Début (heure)  Règles du jeu  Se connecter (contexte : bouton)  Code de l'équipe  Désolé, votre code d'équipe n'est pas valide |
| **League ranking overview**  No points have been earned yet.  Come back after the first round.  View ranking and scores for each game (context: *button*) | Aperçu du classement des ligues  Aucun point n'a encore été gagné.  Vérifiez à nouveau après le premier tour.  Voir le classement et les scores de chaque jeu (contexte : bouton) |
| **Sidequest UI**  Thanks, your answer has been recorded  Time ran out, better luck next time  Are you ready?  Check the answer when the game is over  Still locked  You have {numAnswers} answers. Do you want to send them now?  Submit your answers *(context: button)*  Round {round}  Return to the overview *(context: button)* | Interface utilisateur de la conquête secondaire  Merci, votre réponse a été enregistrée  Le temps est écoulé, vous aurez plus de chance la prochaine fois  Êtes-vous prêt ?  Vérifier la réponse lorsque le jeu est terminé  Encore verrouillé  Vous avez {numAnswers} réponses. Voulez-vous les envoyer maintenant ?  Envoyez vos réponses (contexte : bouton)  Tour {round}  Retour à l'aperçu (contexte : bouton) |
| **Sidequest assignment types**   * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | Types de tâches pour les quêtes secondaires  - Mathématiques  - Connaissances  - Reconnaître  - Comprendre  - Se souvenir  - Deviner |