SC23 – Universal BUK Games, tekst til app

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

**Forklaringstekst til aktivitet**

|  |  |
| --- | --- |
| Engelsk | Oversettelse |
| 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 | Monkeybars voor kracht: Kan jouw team mensen redden die vastzitten in een slecht werkend reuzenrad? Het beklimmen van een reuzenrad kan een uitdaging zijn en het is cruciaal om te onthouden hoe belangrijk het is om EHBO-spullen bij je te hebben. Zorg dat je team de overkant bereikt en red deze hulpeloze mensen in nood.  Speler één begint met het beklimmen van de Monkey Bars zo ver als hij of zij kan. Zodra hij of zij de 12e bar heeft bereikt, kan de volgende speler bij het begin beginnen. Speler één heeft als laatste de 26e bar geraakt, dus zijn score is 26 punten. Speler twee is gevallen bij de 18e bar, dus haar score is 18 punten. De punten van alle spelers worden opgeteld en gedeeld door het totaal aantal spelers in het team. Dat is het puntentotaal van je team.  - Alle leden van het team doen mee |
| 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 voor uithoudingsvermogen: Mensen staan in de rij om een kaartje te halen. Kan jouw team de snelheid en stress bij het loket aan? Dit spel combineert snel denken, uithoudingsvermogen, snelheid en teamwork. Blijf geconcentreerd en draai zoveel mogelijk kaartjes om naar de kleur van je team. Zijn jullie klaar voor de uitdaging?  Voor dit spel moet elke speler die meedoet aan het spel een lint dragen met de kleur van zijn of haar team. 10 spelers van elk team nemen het tegen elkaar op in het veld. Het doel van dit spel is om zoveel mogelijk borden om te draaien in de kleur van je team. De spelers in het veld kunnen zo vaak wisselen als ze willen, maar dan heeft de nieuwe speler het lint nodig van de 'oude' speler en dan kan de nieuwe speler verder met het spel. Het spel bestaat uit 1 ronde van 8 minuten. Als de tijd om is, verlaten alle spelers het veld en worden de borden op kleur geteld. Het team dat de meeste borden naar hun kleur heeft omgedraaid, wint het spel.  - Alleen de personen met een teamlint mogen het veld betreden (10 per team).  - Het is toegestaan om onbeperkt van deelnemer te wisselen, zolang ze een teamlint dragen bij het betreden van het veld |
| 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 voor samenwerking: De treinrails zijn beschadigd, wat een groot probleem veroorzaakt. Je team kan deze situatie echter aanpakken door als team samen te werken. Combineer je vaardigheden, coördineer je acties en vind een manier om de trein soepel te laten rijden.  Het doel van dit spel is om één persoon op de flamingo over rollende personen naar de andere kant van het spoor te krijgen. Met je team moet je verschillende bochten nemen en proberen om de persoon op de flamingo niet op de grond te laten vallen. Aan het einde van de baan vind je een helling. Als de jongens de helling hebben beklommen, gaat de bel en wisselen jullie van team. Het tweede team (meisjes) legt hetzelfde parcours af op de terugweg, met de helling pira alle bochten om. Het team piral eerste over de finish komt, wint.  - Er doen 16 jongens en 16 meisjes mee, 1 surfer en 15 rollers.  - Het is niet toegestaan om de grond te raken (zowel floatie als surfer).  - De hindernissen mogen niet verplaatst worden en de rollers mogen niet buiten het gemarkeerde gebied komen |
| 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 piralve 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) | Zenuwspiraal voor zenuwcontrole: Terwijl je geduldig wacht op je beurt in de rij voor de volgende piralve, is er plotseling een stroomstoring, geen reden tot paniek. Kan je team zich vakkundig door deze onverwachte situatie navigeren en de rij veilig verlaten zonder elektrische schokken te krijgen? Blijf piral vertrouw erop dat je team deze uitdaging met kalmte en gratie aankan.  Als het startsignaal klinkt, kunnen de eerste twee spelers naar de piral gaan, allebei een kant van de metalen ring pakken en proberen bij het eerste controlepunt te komen zonder de buis aan te raken. Als de twee spelers een checkpoint hebben bereikt, gaan ze terug en komen er twee nieuwe spelers in het spel. Dit gaat zo door tot ze het doelpunt bereiken. Als twee spelers de spiraal aanraken, horen ze een alarm en moeten ze wisselen met de volgende twee spelers die vanaf het laatste checkpoint beginnen. Je gaat door tot je het einde van de spiraal bereikt. Het team dat als eerste klaar is, wint.   * 30-50 teamleden nemen deel (in 15-25 tweetallen) |
| 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 | Mijnenveld voor logisch denken: Je team wordt geconfronteerd met een moeilijke situatie waarin ze moeten oversteken naar de overkant terwijl ze op hun hoede moeten zijn voor wilde dieren die ontsnapt zijn. Het doel is om de bestemming te bereiken zonder aangevallen te worden door deze dieren.  Dit spel vindt plaats op een groot veld met kleine vakken. Elk team heeft twee aanvoerders aan de zijlijn die de speler begeleiden zonder telefoons of andere hulpmiddelen te gebruiken. Speler één begint en probeert door het veld te gaan zonder in een verkeerd vakje te stappen. Om te weten of je in een goed of fout vakje staat, gebruik je de detector in elk vakje. Als de detector het alarmsignaal geeft, sta je in het verkeerde vakje en moet je de speler wisselen voor een nieuwe speler. Elke speler controleert elk vakje, ook al is het 100% zeker dat het geen mijn is. De teamaanvoerders helpen met het onthouden van het juiste pad. Je gaat door tot je de finish hebt bereikt en dan stopt je tijd.   * Er doen ongeveer 30 teamleden mee * Slechts 1 persoon per keer is toegestaan op het parcours * 2 teamaanvoerders begeleiden de deelnemers door het parcours * Teamaanvoerders mogen geen hulpmiddelen gebruiken om de route te onthouden |

**Forklaringstekst til oppgaver Verklarende tekst voor opdrachten**

|  |  |
| --- | --- |
| Engelsk | Nederlands |
| 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 | Vraag 1  Intro  Heb je dit jaar naar Fra Kåre geluisterd?  Vraag  Naar hoeveel uur Fra Kåre is er dit jaar geluisterd?  Controleer het antwoord als het spel afgelopen is |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | Kun je goed tellen?  Hoeveel mensen hebben de camps bezocht in 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 | Heb je vanmorgen meegedanst?  Wat is de juiste volgorde van de danspasjes van Hermans 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 | Kijk naar de afbeelding.  Welk karretje van de achtbaan zal het eerst de bodem bereiken?  A: Rood  B: Groen  C: Geel  D: Ze bereiken de bodem tegelijkertijd |
| 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 | Kijk naar de afbeelding.  De man met het blauwe shirt gaat flauwvallen in deze achtbaan, hoe vaak zal hij flauwvallen?  A: 1 keer  B: 2 keer  C: 4 keer  D: 8 keer |
| 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 | Ben je een fan van dieren? Bestudeer de afbeelding.  Welk dier probeert jou van de andere kant te besnuffelen?  A: Paard  B: Kameel  C: Antilope  D: Giraf |
| 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 | Ben je een fan van dieren? Bestudeer de afbeelding.  Welk dier probeert jou van de andere kant te besnuffelen?  A: Olifant  B: Tijger  C: Uil  D: Leeuw |
| 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 | Heb je de projecten dit jaar gevolgd? Kijk naar de afbeelding.  Kun je je herinneren wie dit is?  A: Petrus  B: Johannes  C: Mattheüs  D: Paulus |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | Heb je een scherp oog? Kijk naar de afbeelding.  Wie zie je in volgorde van links naar rechts? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Kijk naar de afbeelding.  Vraag  Welk nummer moet het vraagteken hebben? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | In welk land heeft BCC geen kerk?  A: Singapore  B: Servië  C: Japan  D: Peru |

*Varied App UI text Gevarieerde app UI-tekst*

|  |  |
| --- | --- |
| **Menu**  Home  League  Sidequest  Games  Map | **Menu**  Home  League  Sidequest  Spelen  Kaart |
| **Game names**  Monkey Bars  Nerve Spiral  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | **Namen spelen**  Monkey Bars  Nerve Spiral  Ticket Twist  Mine FIeld  Crowd Surfing |
| **Score unit representations**  {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | **Score eenheid weergaven**  {score} bars (zie Monkey Bars hierboven)  {score} seconden  {score} kaartjes  {score} seconden  {score} seconden |
| **General error**  Something went wrong.  Please try refreshing the page. | **Algemene fout**  Er is iets fout gegaan.  Probeer de pagina te verversen. |
| **Various**  Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | **Diversen**  Punten  Munten  Spel  Team 1 / Team 2  Start (tijd)  Regels  Aanmelden (*context: knop*)  Teamcode  Sorry, je teamcode is ongeldig |
| **League ranking overview**  No points have been earned yet.  Come back after the first round.  View ranking and scores for each game (context: *button*) | **League ranglijst overzicht**  Er zijn nog geen punten verdiend.  Kom terug na de eerste ronde.  Bekijk ranglijst en scores voor elke wedstrijd (context: *knop*) |
| **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)* | **Sidequest UI**  Bedankt, je antwoord is opgeslagen  De tijd is om, volgende keer beter  Ben je klaar?  Controleer het antwoord als het spel voorbij is  Nog steeds vergrendeld  Je hebt {numAnswers} antwoorden. Wil je ze nu versturen?  Antwoorden insturen (*context: knop*)  Ronde {ronde}  Terug naar het overzicht (*context: knop*) |
| **Sidequest assignment types**   * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | **Types sidequest opdrachten**   * Wiskunde * Kennis * Herkennen * Inzicht * Onthouden * Raden |