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 | Barras para la fuerza: ¿Puede tu equipo prestar ayuda en el rescate de personas atrapadas en una rueda de la fortuna que funciona mal? Subir a una rueda de la fortuna puede ser todo un reto, y es crucial recordar la importancia de llevar material de primeros auxilios. Por favor, haz que tu equipo llegue al otro lado y rescate a estas personas indefensas que lo necesitan.  El jugador uno empieza subiendo por las barras todo lo que puede. Una vez que ha llegado a la 12ª barra, el siguiente jugador puede empezar desde el principio. El jugador uno ha tocado la barra 26 como último, por lo que su puntuación será de 26 puntos. El jugador dos ha caído en la barra 18, por lo que su puntuación será de 18 puntos. Los puntos de todos los jugadores se sumarán y se dividirán por el número total de jugadores del equipo. Ésos serán los puntos totales del equipo.   * Todos los miembros del equipo participan |
| 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 | Giro de entradas para resistencia: La gente hace cola para conseguir su entrada. ¿Es capaz tu equipo de manejar la velocidad y el estrés que se producen en la boletería? Este juego combina rapidez mental, resistencia, velocidad y trabajo en equipo. Mantén la concentración y cambia el mayor número de tickets al color de tu equipo. ¿Estás preparado para el desafío?    Para este juego, cada jugador que participa en el juego, necesita llevar una cinta del color de su equipo. 10 jugadores de cada equipo competirán entre sí en el campo. El objetivo de este juego es cambiar el mayor número posible de platos al color de tu equipo. Los jugadores en el campo pueden cambiar tantas veces como quieran, pero entonces el nuevo jugador necesita la cinta del "antiguo" jugador y entonces el nuevo jugador puede continuar con el juego. El juego consta de 1 ronda de 8 minutos. Cuando se acaba el tiempo, todos los jugadores abandonan el campo y se cuentan los platos por colores. El equipo que haya volteado más platos a su color, gana el juego.   * Sólo las personas con una cinta de equipo pueden entrar en el campo (10 por equipo). * Se permite el cambio de participantes sin limitación, siempre que lleven la cinta del equipo al entrar en el campo. |
| 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 para la cooperación: Las vías del tren están dañadas, causando un problema importante. Sin embargo, tu equipo puede hacer frente a esta situación trabajando en equipo. Combinen sus habilidades, coordinen sus acciones y encuentren la forma de mantener el tren en movimiento sin problemas.  El objetivo de este juego es llevar a una persona al otro lado de la vía en el flamingo sobre personas rodantes. Con tu equipo tienes que dar varias vueltas e intentar que la persona que está encima no caiga al suelo. Al final de la pista, encontrarás una pendiente. Cuando los chicos hayan subido la pendiente, sonará la campana y cambiarán de equipos. El segundo equipo (chicas) trazará la misma pista a la vuelta, bajando la pendiente y rodeando todas las curvas. Gana el equipo que cruza primero la línea de meta.   * Participan 16 chicos y 16 chicas, 1 surfer y 15 rollers. * No está permitido tocar el suelo (tanto el flotador como el surfer). * Los obstáculos no se pueden mover y los rollers no se pueden mover fuera del área marcada. |
| 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) | Espiral nerviosa para el control de los nervios: Mientras esperas pacientemente tu turno en la cola para la siguiente atracción, de repente se produce un fallo en el suministro eléctrico, no hay necesidad de entrar en pánico. ¿Podrá tu equipo sortear hábilmente esta situación inesperada y salir sano y salvo de la cola sin sufrir ninguna descarga eléctrica? Mantén la calma y confía en la capacidad de tu equipo para afrontar este reto con serenidad y elegancia.  Cuando suene la señal de salida, los dos primeros jugadores se dirigen a la espiral, ambos cogen un lado del aro metálico e intentan llegar al primer punto de control sin tocar el tubo. Cuando los dos jugadores llegan a un punto de control, retroceden y entran en juego dos nuevos jugadores. Esto continúa hasta que llegan al punto de meta. Si dos jugadores tocan la espiral, oirán una alarma y tendrán que cambiar con los dos jugadores siguientes que empezarán desde el último punto de control. Se continúa hasta llegar al final de la espiral. Gana el equipo que termine primero.   * Participan 30 - 50 miembros del equipo (en 15-25 parejas) |
| 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 | Campo de minas para el pensamiento lógico: Tu equipo se enfrenta a una situación difícil en la que tienen que cruzar al otro lado teniendo cuidado con los animales salvajes que se han escapado. El objetivo es llegar a su destino sin ser atacados por estos animales.  Este juego tendrá lugar en un gran campo con pequeñas secciones. Cada equipo tiene dos capitanes en la banda que guían al jugador sin utilizar teléfonos ni ninguna otra ayuda. El jugador uno empieza e intenta atravesar el campo sin pisar una casilla equivocada. Para saber si está en una casilla correcta o incorrecta, utiliza el beeper de cada casilla. Cuando el beeper da la señal de alarma, estás en la casilla equivocada y tienes que cambiar al jugador por otro. Cada jugador comprueba cada casilla, aunque esté 100% seguro de que no es una mina. Los capitanes ayudan a recordar el camino correcto. Se avanza hasta llegar a la meta y entonces el tiempo se detiene.   * Participan aproximadamente 30 miembros del equipo * Sólo se permite 1 persona a la vez en el recorrido * 2 capitanes de equipo guían a los participantes por el recorrido * Los capitanes de equipo no pueden utilizar herramientas para recordar el recorrido |

**Forklaringstekst til oppgaver Descripción de las tareas**

|  |  |
| --- | --- |
| 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 | Pregunta 1  Introducción  ¿Has escuchado Fra Kåre este año?  Pregunta  ¿Cuántas horas de Fra Kåre se han escuchado este año?  Comprueba la respuesta cuando acabe el juego |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | ¿Se te da bien contar?  ¿Cuántas personas han visitado los campamentos 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 | ¿Has bailado esta mañana?  ¿Cuál es el orden correcto de los pasos de baile del 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 | Mira la imagen.  ¿Qué carrito de la montaña rusa llegará primero al fondo?  A: Rojo  B: Verde  C: Amarillo  D: Llegarán al fondo al mismo tiempo |
| 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 | Fíjate en la imagen.  El hombre de la camisa azul se va a desmayar en esta montaña rusa, ¿cuántas veces se desmayará?  A: 1 vez  B: 2 veces  C: 4 veces  D: 8 veces |
| 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 | ¿Te gustan los animales? Estudia la imagen.  ¿Qué animal intenta olfatearte desde el otro lado?  A: Caballo  B: Camello  C: Antílope  D: Jirafa |
| 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 | ¿Te gustan los animales? Estudia la imagen.  ¿Qué animal intenta olfatearte desde el otro lado?  A: Elefante  B: Tigre  C: Búho  D: León |
| 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 | ¿Has seguido los proyectos de este año? Mira la imagen.  ¿Recuerdas de quién se trata?  A: Peter  B: Juan  C: Mateo  D: Pablo |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | ¿Tienes buen ojo? Observa la imagen.  ¿A quién puedes ver en orden de izquierda a derecha? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Mira la imagen.  *Pregunta*  ¿Qué número debe tener el signo de interrogación? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | ¿En qué país BCC no tiene iglesia?  A: Singapur  B: Serbia  C: Japón  D: Perú |

*Varied App UI text Texto variado de la interfaz de usuario de la aplicación*

|  |  |
| --- | --- |
| **Menu**  Home  League  Sidequest  Games  Map | **Menú**  Inicio  Liga  Tareas secundarias  Juegos  Mapa |
| **Game names**  Monkey Bars  Nerve Spiral XL  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | **Nombres de juegos**  Barras de mono  Espiral de nervios XL  Ticket Twist  Campo de minas  Surf entre multitudes |
| **Score unit representations**  {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | **Representaciones de unidades de puntuación**  {puntuación} barras (ver barras de mono más arriba)  {puntuación} segundos  {Entradas  {puntuación} segundos  {puntuación} segundos |
| **General error**  Something went wrong.  Please try refreshing the page. | **Error general**  Algo ha ido mal.  Intente actualizar la página |
| **Various**  Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | **Varios**  Puntos  Monedas  Juego  Equipo 1 / Equipo 2  Inicio (hora)  Reglas  Logg inn (contexto: botón)  Clave de equipo  Lo sentimos, tu clave de equipo no es válida |
| **League ranking overview**  No points have been earned yet.  Come back after the first round.  View ranking and scores for each game (context: *button*) | **Clasificación de la liga**  Aún no se han ganado puntos.  Vuelve después de la primera ronda.  Ver clasificación y puntuaciones de cada partido (contexto: botón) |
| **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)* | **Tareas secundarias UI**  Gracias, tu respuesta ha sido registrada  Se acabó el tiempo, mejor suerte la próxima vez ¿Estás preparado?  Comprueba la respuesta cuando acabe la partida  Sigue bloqueado  Tienes {numRespuestas} respuestas. ¿Quieres enviarlas ahora?  Envía tus respuestas (contexto: botón)  Ronda {round}  Volver a la vista general (contexto: botón) |
| **Sidequest assignment types**   * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | **Tipos de tareas secundarias**  - Matemáticas  - Conocimientos  - Reconocer  - Comprensión  - Recordar  - Adivinar |