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 | Güç için maymun çubukları: Ekibiniz, arızalı bir dönme dolapta mahsur kalan insanları kurtarmada yardım sağlayabilir mi? Dönme dolaba tırmanmak zor olabilir ve ilk yardım malzemelerini taşımanın önemini hatırlamak çok önemlidir. Lütfen ekibinizin karşı tarafa ulaşmasını ve yardıma muhtaç bu çaresiz bireyleri kurtarmasını sağlayın.  Oyuncu bir, Monkey Bars'a elinden geldiği kadar tırmanarak başlar. 12. bara ulaştığında bir sonraki oyuncu baştan başlayabilir. Birinci oyuncu en son 26. çubuğa dokundu, dolayısıyla puanı 26 olacaktır. İkinci oyuncu 18. barda düştü, yani puanı 18. Tüm oyuncuların puanları toplanacak ve takımdaki toplam oyuncu sayısına bölünecektir. Bu, takımlarınızın toplam puanı olacaktır.  • Ekibin tüm üyeleri katılır |
| 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 | Dayanıklılık için Ticket Twist: İnsanlar biletlerini almak için sırada bekliyor. Ekibiniz, bilet gişesinden gelen hız ve stresle başa çıkabilecek durumda mı? Bu oyun hızlı düşünme, dayanıklılık, hız ve ekip çalışmasını birleştirir. Odaklanmaya devam edin ve takımınızın rengine göre çok sayıda bilet çevirin. Meydan okumaya hazır mısın?  Bu oyun için oyuna katılan her oyuncunun kendi takımının renginde bir kurdele takması gerekmektedir. Her takımdan 10'ar oyuncu sahada birbirleriyle yarışacak. Bu oyunun amacı, takımınızın rengine göre mümkün olduğunca çok tabak çevirmektir. Sahadaki oyuncular istedikleri sıklıkta yer değiştirebilir, ancak daha sonra yeni oyuncunun 'eski' oyuncunun kurdelesine ihtiyacı vardır ve ardından yeni oyuncu oyuna devam edebilir. Oyun 8 dakikalık 1 turdan oluşmaktadır. Süre dolduğunda tüm oyuncular sahayı terk eder ve plakalar renkli olarak sayılır. En çok tabağı rengine çeviren takım oyunu kazanır.  • Sahaya sadece takım kurdelesi olan kişiler girebilir (takım başına 10 adet).  • Sahaya girerken takım kurdelesi taktıkları sürece, herhangi bir sınırlama olmaksızın katılımcı değiştirmeye izin verilir. |
| 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. | İşbirliği için Kalabalık Sörfü: Tren raylarının hasar görmesi önemli bir soruna neden olur. Ancak ekibiniz, bir ekip olarak birlikte çalışarak bu durumun üstesinden gelebilir. Becerilerinizi birleştirin, hareketlerinizi koordine edin ve trenin sorunsuz hareket etmesini sağlamanın bir yolunu bulun.  Bu oyunun amacı, yuvarlanan kişiler üzerinden bir kişiyi flamingo üzerinde pistin diğer tarafına geçirmektir. Ekibinizle birkaç dönüş yapmanız ve üstteki kişinin yere düşmesine izin vermemeye çalışmanız gerekir. Parkurun sonunda bir yokuş bulacaksınız. Çocuklar yokuşu çıktıktan sonra zil çalar ve takım değiştirirsiniz. İkinci takım (kızlar), yokuş aşağı inerek ve tüm virajları dönerek dönüşte aynı parkuru döşeyecektir. Bitiş çizgisini ilk geçen takım kazanır.  • 16 erkek ve 16 kız, 1 sörfçü ve 15 paten katılır.  • Yere temas etmek yasaktır (hem yüzer hem de sörfçü).  • Engeller hareket ettirilemez ve silindirler işaretli alanın dışına çıkamaz. |
| 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) | Sinir kontrolü için Sinir Spirali: Bir sonraki yolculuk için sabırla sıranızı beklerken, aniden bir elektrik kesintisi olayı olur, paniğe gerek yoktur. Ekibiniz herhangi bir elektrik çarpması yaşamadan hattan güvenli bir şekilde ayrılarak bu beklenmedik durumu ustalıkla atlatabilecek mi? Sakin olun ve ekibinizin bu zorlukla soğukkanlılık ve zarafetle başa çıkma becerisine güvenin.  Başlama sinyali duyulduğunda ilk iki oyuncu spirale gidebilir, ikisi de metal halkanın bir tarafını tutar ve tüpe dokunmadan ilk kontrol noktasına ulaşmaya çalışır.  İki oyuncu bir kontrol noktasına geldiklerinde geri dönerler ve oyuna iki yeni oyuncu girer. Bu, hedef noktasına ulaşana kadar devam eder. İki oyuncu spirale dokunursa, bir alarm sesi duyarlar ve son kontrol noktasından başlayacak sonraki iki oyuncuyla geçiş yapmak zorunda kalırlar. Sarmalın sonuna ulaşana kadar devam edersiniz. İlk bitiren takım kazanır.  • 30 – 50 ekip üyesi katılır (15-25 çift halinde) |
| 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 | Mantıklı düşünme için Mayın Tarlası: Ekibiniz, kaçan vahşi hayvanlara karşı dikkatli olurken diğer tarafa geçmeleri gereken zor bir durumla karşı karşıya. Amaç, bu hayvanların saldırısına uğramadan gidecekleri yere ulaşmaktır.  Bu oyun küçük bölümlerle büyük bir alanda geçecek. Her takımın kenarda telefon veya başka bir yardım kullanmadan oyuncuya rehberlik eden iki kaptanı vardır. Oyuncu bir başlar ve yanlış bir kutuya basmadan sahadan geçmeye çalışır. Doğru kutuda mı yoksa yanlış kutuda mı olduğunuzu anlamak için her kutudaki bipleyiciyi kullanırsınız. Bipleyici alarm sinyali verdiğinde, yanlış kutudasınız ve oynatıcıyı yeni bir oynatıcıyla değiştirmeniz gerekiyor. Her oyuncu, mayın olmadığından %100 emin olsa bile her kutuyu işaretler. Kaptanlar doğru yolu hatırlamaya yardımcı olur. Bitişe ulaşana kadar devam edersiniz ve sonra zamanınız durur.  • Yaklaşık. 30 ekip üyesi katılıyor  • Kursa aynı anda yalnızca 1 kişinin girmesine izin verilir  • 2 takım kaptanı kurs boyunca katılımcılara rehberlik eder  • Takım kaptanları rotayı hatırlamak için alet kullanamaz |

**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 | Soru 1 İntro |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | Bu yıl Fra Kåre dinlediniz mi?  Soru  Bu yıl Fra Kåre kaç saat dinlendi?  Oyun bittiğinde cevabı kontrol edin  saymakta iyi misin  2023 yılında kampları kaç kişi ziyaret etti? |
| 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 | Bu sabah dans ettin mi?  Herman Shuffle dans hareketlerinin doğru sırası nedir?  A: Yalın, Dalga, Sürüklenme  B: Dalga, Yalın, Sürüklenme  C: Yalın, Sürüklenme, Dalga  D: Dalga, Sürüklenme, Yalın |
| 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 | Resme bak.  Hangi hız treni arabası önce dibe varacak?  C: Kırmızı  B: Yeşil  Ç: Sarı  D: Dibe aynı anda ulaşırlar. |
| 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 | Resme bak.  Mavi gömlekli adam bu hız treninde bayılacak, ne sıklıkla bayılacak?  C: 1 kez  B: 2 kez  Ç: 4 kez  D: 8 kez |
| 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 | Hayvanların hayranı mısınız? Görüntüyü inceleyin.  Hangi hayvan sizi diğer taraftan koklamaya çalışıyor?  Bir at |
| 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 | B: Deve  C: Antilop  Zürafa  Hayvanların hayranı mısınız? Görüntüyü inceleyin.  Hangi hayvan sizi diğer taraftan koklamaya çalışıyor?  Bir fil  B: Kaplan  Baykuş  D: aslan |
| 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 | Bu yıl projeleri takip ettiniz mi? Resme bak.  Bunun kim olduğunu hatırlayabiliyor musun?  C: Peter  B: Can  C: Matta  D: Paul |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | Keskin bir gözün var mı? Resme bak.  Soldan sağa sırayla kimleri görebilirsiniz? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Resme bak.  Soru  Soru işareti kaç olmalı? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | BCC'nin hangi ülkede kilisesi yoktur?  C: Singapur  B: Sırbistan  C: Japonya  D: Peru |

*Varied App UI text*

|  |  |
| --- | --- |
| **Menu**  Home  League  Sidequest  Games  Map | Menü  Ev  Lig  yan görev  Oyunlar |
| **Game names**  Monkey Bars  Nerve Spiral XL  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | Oyun adları  Maymun çubukları  Sinir Sarmalı XL  Bilet Büküm  mayın tarlası  Kalabalık Sörfü |
| **Score unit representations**  {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | Puan birimi temsilleri  {puan} çubuk (yukarıdaki maymun çubuklarına bakın)  {puan} saniye  {puan} bilet  {puan} saniye  {puan} saniye |
| **General error**  Something went wrong.  Please try refreshing the page. | Genel hata  Bir şeyler yanlış gitti.  Lütfen sayfayı yenilemeyi deneyin. |
| **Various**  Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | Çeşitli  Puanlar  madeni paralar  oyun  Takım 1 / Takım 2  Başlangıç ​​saati)  Tüzük  Logg Inn (bağlam: düğme)  takım kodu  Üzgünüz, ekip anahtarınız geçerli değil |
| **League ranking overview**  No points have been earned yet.  Come back after the first round.  View ranking and scores for each game (context: *button*) | Lig sıralamasına genel bakış  Henüz puan kazanılmadı.  İlk turdan sonra geri gelin.  Her oyun için sıralamayı ve puanları görüntüleyin (bağlam: düğme) |
| **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)* | Yan Görev Kullanıcı Arayüzü  Teşekkürler, cevabınız kaydedildi  Süre doldu, bir dahaki sefere bol şans  Hazır mısın?  Oyun bittiğinde cevabı kontrol edin  Hala kilitli |
| **Sidequest assignment types**   * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | {numAnswers} cevabınız var. Onları şimdi göndermek istiyor musunuz?  Yanıtlarınızı gönderin (bağlam: düğme)  Yuvarlak {yuvarlak}  Genel görünüme dön (bağlam: düğme)  Yan görev atama türleri  - Matematik  - Bilgi  - Tanımak  - İç yüzü  - Hatırlamak  - Tahmin etmek |