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 für Stärke: Kann dein Team bei der Rettung von Menschen helfen, die in einem defekten Riesenrad gefangen sind? Das Besteigen eines Riesenrads kann eine Herausforderung sein, und du solltest unbedingt daran denken, Erste-Hilfe-Material mitzunehmen. Bitte sorge dafür, dass dein Team die andere Seite erreicht und diese hilflosen Menschen in Not rettet.  Spieler 1 beginnt damit, die Monkey Bars so weit wie möglich zu erklimmen. Sobald er oder sie den 12. Balken erreicht hat, kann der nächste Spieler oder die nächste Spielerin von vorne beginnen. Spieler 1 hat den 26. Balken als letzter berührt, also beträgt sein Ergebnis 26 Punkte. Spielerin 2 ist an der 18. Stange gestürzt, also hat sie 18 Punkte. Die Punkte aller Spieler/innen werden addiert und durch die Gesamtzahl der Spieler/innen in der Mannschaft geteilt. Das ist die Gesamtpunktzahl deiner Teams.   * Alle Teammitglieder nehmen teil |
| 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 für Ausdauer: Die Leute warten in der Schlange, um ihr Ticket zu bekommen. Ist dein Team in der Lage, die Geschwindigkeit und den Stress am Ticketschalter zu bewältigen? Dieses Spiel kombiniert schnelles Denken, Ausdauer, Geschwindigkeit und Teamwork. Bleib konzentriert und schnippe so viele Karten wie möglich auf deine Teamfarbe.  Bist du bereit für die Herausforderung?    Bei diesem Spiel muss jeder Spieler oder jede Spielerin ein Band in der Farbe seiner oder ihrer Mannschaft tragen. 10 Spielerinnen und Spieler jeder Mannschaft werden im Feld gegeneinander antreten. Das Ziel dieses Spiels ist es, so viele Teller wie möglich auf die Farbe deines Teams umzudrehen. Die Spielerinnen und Spieler auf dem Feld können so oft wechseln, wie sie wollen, aber dann braucht die neue Spielerin oder der neue Spieler das Bändchen von der "alten" Spielerin oder dem "alten" Spieler und dann kann die neue Spielerin oder der neue Spieler mit dem Spiel weitermachen. Das Spiel besteht aus einer Runde von 8 Minuten. Wenn die Zeit abgelaufen ist, verlassen alle Spieler das Spielfeld und die Teller werden nach Farben gezählt. Das Team, das die meisten Teller auf seine Farbe umgedreht hat, gewinnt das Spiel.   * Nur die Personen mit einem Mannschaftsbändchen dürfen das Feld betreten (10 pro Mannschaft). * Es ist erlaubt, Teilnehmer ohne Einschränkung zu wechseln, solange sie beim Betreten des Feldes ein Teambändchen tragen |
| 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 für die Zusammenarbeit: Die Gleise sind beschädigt, was ein großes Problem darstellt. Dein Team kann diese Situation jedoch bewältigen, indem es als Team zusammenarbeitet. Kombiniere deine Fähigkeiten, koordiniere deine Aktionen und finde einen Weg, um den Zug reibungslos in Bewegung zu halten.  Das Ziel dieses Spiels ist es, eine Person auf dem Flamingo über rollende Personen auf die andere Seite der Bahn zu bringen. Mit deinem Team musst du mehrere Runden drehen und versuchen, die Person an der Spitze nicht auf den Boden fallen zu lassen. Am Ende des Weges findest du einen Abhang. Sobald die Jungs den Hang erklommen haben, läutet die Glocke und ihr wechselt die Teams. Das zweite Team (Mädchen) legt die gleiche Strecke auf dem Rückweg aus, wobei es den Hang hinunter und um alle Kurven herum geht. Das Team, das als erstes die Ziellinie überquert, gewinnt.   * 16 Jungs und 16 Mädchen nehmen teil, 1 Surfer und 15 Roller. * Es ist nicht erlaubt, den Boden zu berühren (sowohl Floatie als auch Surfer). * Die Hindernisse dürfen nicht verschoben werden und die Rollen können sich nicht außerhalb des markierten Bereichs bewegen. |
| 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) | Nervenspirale für Nervenkontrolle:  Während du geduldig darauf wartest, dass du in der Schlange für das nächste Fahrgeschäft an der Reihe bist, kommt es plötzlich zu einem Stromausfall - kein Grund zur Panik. Kann dein Team diese unerwartete Situation geschickt meistern und sich sicher von der Strecke entfernen, ohne einen Stromschlag zu erleiden? Bleib ruhig und vertraue auf die Fähigkeit deines Teams, diese Herausforderung mit Gelassenheit und Anmut zu meistern.  Wenn das Startsignal ertönt, können die ersten beiden Spieler zur Spirale gehen, beide nehmen eine Seite des Metallrings und versuchen, zum ersten Kontrollpunkt zu gelangen, ohne das Rohr zu berühren. Wenn die beiden Spieler an einem Kontrollpunkt ankommen, gehen sie zurück und zwei neue Spieler kommen ins Spiel. So geht es weiter, bis sie den Zielpunkt erreichen. Wenn zwei Spieler die Spirale berühren, hören sie einen Alarm und müssen mit den nächsten beiden Spielern tauschen, die am letzten Kontrollpunkt beginnen. Du machst weiter, bis du das Ende der Spirale erreichst. Die Mannschaft, die als erste ins Ziel kommt, gewinnt.   * 30 - 50 Teammitglieder nehmen teil (in 15-25 Paaren) |
| 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 | Minenfeld für logisches Denken: Dein Team steht vor einer schwierigen Situation, in der sie die andere Seite überqueren müssen und dabei auf wilde Tiere achten müssen, die entkommen sind. Das Ziel ist es, ihr Ziel zu erreichen, ohne von diesen Tieren angegriffen zu werden.  Dieses Spiel findet auf einem großen Feld mit kleinen Abschnitten statt. Jedes Team hat zwei Kapitäne an der Seitenlinie, die die Spieler/innen anleiten, ohne Telefone oder andere Hilfsmittel zu benutzen. Spieler eins beginnt und versucht, durch das Feld zu gehen, ohne ein falsches Feld zu betreten. Um zu wissen, ob du in einer richtigen oder falschen Box bist, benutzt du den Piepser in jeder Box. Wenn der Piepser das Alarmsignal gibt, bist du in der falschen Box und du musst den Spieler gegen einen neuen Spieler austauschen. Jeder Spieler kreuzt jedes Kästchen an, auch wenn er 100% sicher ist, dass es keine Mine ist. Die Kapitäne helfen dabei, sich den richtigen Weg zu merken. Du machst weiter, bis du das Ziel erreicht hast, und dann wird deine Zeit gestoppt.   * Ungefähr. 30 Teammitglieder nehmen teil * Es darf jeweils nur 1 Person auf dem Parcours sein * 2 Teamkapitäne führen die Teilnehmer durch den Parcours * Teamkapitäne dürfen keine Hilfsmittel verwenden, um sich die Route zu merken |

**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 | Frage 1  Intro  Hast du dieses Jahr Fra Kåre gehört?  Frage  Wie viele Stunden Fra Kåre wurden dieses Jahr schon gehört?  Überprüfe die Antwort, wenn das Spiel vorbei ist |
| Are you good at counting?  How many people have visited the camps in 2023? | Bist du gut im Zählen?  Wie viele Menschen haben die Camps im Jahr 2023 besucht? |
| 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 | Hast du heute Morgen mitgetanzt?  Was ist die richtige Reihenfolge der Herman Shuffle Tanzschritte?  A: Schmal, Welle, Drift  B: Welle, Schmal, Drift  C: Schmal, Drift, Welle  D: Welle, Drift, Schmal |
| 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 | Schau dir das Bild an.  Welcher Achterbahnwagen wird zuerst unten ankommen?  A: Rot  B: Grün  C: Gelb  D: Sie erreichen den Boden zur gleichen Zeit |
| 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 | Schau dir das Bild an.  Der Mann mit dem blauen Hemd wird auf dieser Achterbahnfahrt in Ohnmacht fallen, wie oft wird er ohnmächtig?  A: 1 Mal  B: 2 Mal  C: 4 Mal  D: 8 Mal |
| 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 | Bist du ein Fan von Tieren? Schau dir das Bild genau an.  Welches Tier versucht, dich von der anderen Seite zu beschnuppern?  A: Pferd  B: Kamel  C: Antilope  D: Giraffe |
| 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 | Bist du ein Fan von Tieren? Schau dir das Bild genau an.  Welches Tier versucht, dich von der anderen Seite zu beschnuppern?  A: Elefant  B: Tiger  C: Eule  D: Löwe |
| 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 | Hast du die Projekte dieses Jahr verfolgt? Schau dir das Bild an.  Kannst du dich erinnern, wer das ist?  A: Peter  B: John  C: Matthew  D: Paul |
| Do you have a keen eye? Look at the image.  Who can you see in order from left to right? | Hast du ein scharfes Auge? Schau dir das Bild an.  Wen kannst du in der Reihenfolge von links nach rechts sehen? |
| Look at the image.  *Question*  What number should the question mark be? | Schau dir das Bild an.  *Frage*  Welche Nummer soll das Fragezeichen haben? |
| In what country does BCC not have a church?  A: Singapore  B: Serbia  C: Japan  D: Peru | In welchem Land hat BCC keine Gemeinde?  A: Singapur  B: Serbien  C: Japan  D: Peru |

*Varied App UI text*

|  |  |
| --- | --- |
| ***Varied App UI text*** | **Oversettelse** |
| **Menu** | **Menü** |
| Home  League  Sidequest  Games  Map | Home  League  Sidequest  Spiele  Karte |
| **Game names** | **Spiel-Namen** |
| Monkey Bars  Nerve Spiral XL  Ticket Twist  Mine Field  Crowd Surfing | Monkey Bars  Nervenspirale XL  Ticket Twist  Minenfeld  Crowd Surfing |
| **Score unit representations** | **Darstellungen der Bewertungseinheiten** |
| {score} bars *(see monkey bars above)*  {score} seconds  {score} tickets  {score} seconds  {score} seconds | {score} Stangen *(siehe Affenstangen oben)*  {score} Sekunden  {score} Tickets  {score} Sekunden  {score} Sekunden |
| **General error** | **Allgemeiner Fehler** |
| Something went wrong.  Please try refreshing the page. | Etwas ist schief gelaufen.  Bitte versuche, die Seite zu aktualisieren. |
| **Various** | **Verschiedenes** |
| Points  Coins  Game  Team 1 / Team 2  Start (time)  Rules  Logg inn *(context: button)*  Team code  Sorry, your team key is not valid | Punkte  Münzen  Spiel  Team 1 / Team 2  Start (Zeit)  Regeln  Anmelden *(Kontext: Schaltfläche)*  Team Code  Sorry, dein Teamschlüssel ist nicht gültig |
| **League ranking overview** | **Übersicht über die Liga-Rangliste** |
| No points have been earned yet. Come back after the first round. | Es wurden noch keine Punkte gesammelt. Komm nach der ersten Runde zurück. |
| View ranking and scores for each game (context: *button*) | Rangliste und Punkte für jedes Spiel anzeigen (Kontext: *Schaltfläche*) |
| **Sidequest UI** | **Sidequest UI** |
| Thanks, your answer has been recorded | Danke, deine Antwort wurde aufgenommen |
| Time ran out, better luck next time | Die Zeit ist abgelaufen, mehr Glück beim nächsten Mal |
| Are you ready? | Bist du bereit? |
| Check the answer when the game is over | Überprüfe die Antwort, wenn das Spiel vorbei ist |
| Still locked | Noch gesperrt |
| You have {numAnswers} answers. Do you want to send them now? | Du hast {numAnswers} Antworten. Willst du sie jetzt abschicken? |
| Submit your answers *(context: button)* | Schicke deine Antworten ab *(Kontext: Schaltfläche)* |
| Round {round} | Runde {round} |
| Return to the overview *(context: button)* | Zurück zur Übersicht *(Kontext: Schaltfläche)* |
| **Sidequest assignment types** | **Arten von Sidequest-Aufgaben** |
| * Math * Knowledge * Recognize * Insight * Remember * Guess | * Mathe * Wissen * Erkennen * Einsicht * Erinnern * Raten |