Lagkort: slik spiller dere

1. Hold **START**-brikken mot skanneren. Skjermen viser **L** og lagnummeret. Nå går tiden.
2. Finn postene på kartet. Hold skanneren mot brikken ved posten.
3. Et tall på skjermen er postnummeret. Da er posten deres.
4. Et **spørsmålstegn** betyr at dere er ved en spørsmålspost. Les spørsmålet på arket og trykk **A** eller **B**.
5. Et trist ansikt betyr at dere har tatt posten før, eller at svaret var feil.
6. Viser skjermen **S**? Da har dere ikke holdt START-brikken mot skanneren ennå.
7. Knapp A viser poengene. Knapp B viser hvor mange minutter dere har igjen. Etter MÅL viser knapp B tiden dere brukte.
8. Kom tilbake innen 20 minutter og hold **MÅL**-brikken mot skanneren.
9. For sent? Dere mister 5 poeng for hvert minutt over tiden. Selv ett sekund over teller som et helt minutt.

Alle postene gir til sammen 250 poeng. Hold sammen i laget hele tiden, og ikke gå utenfor området.

klipp her

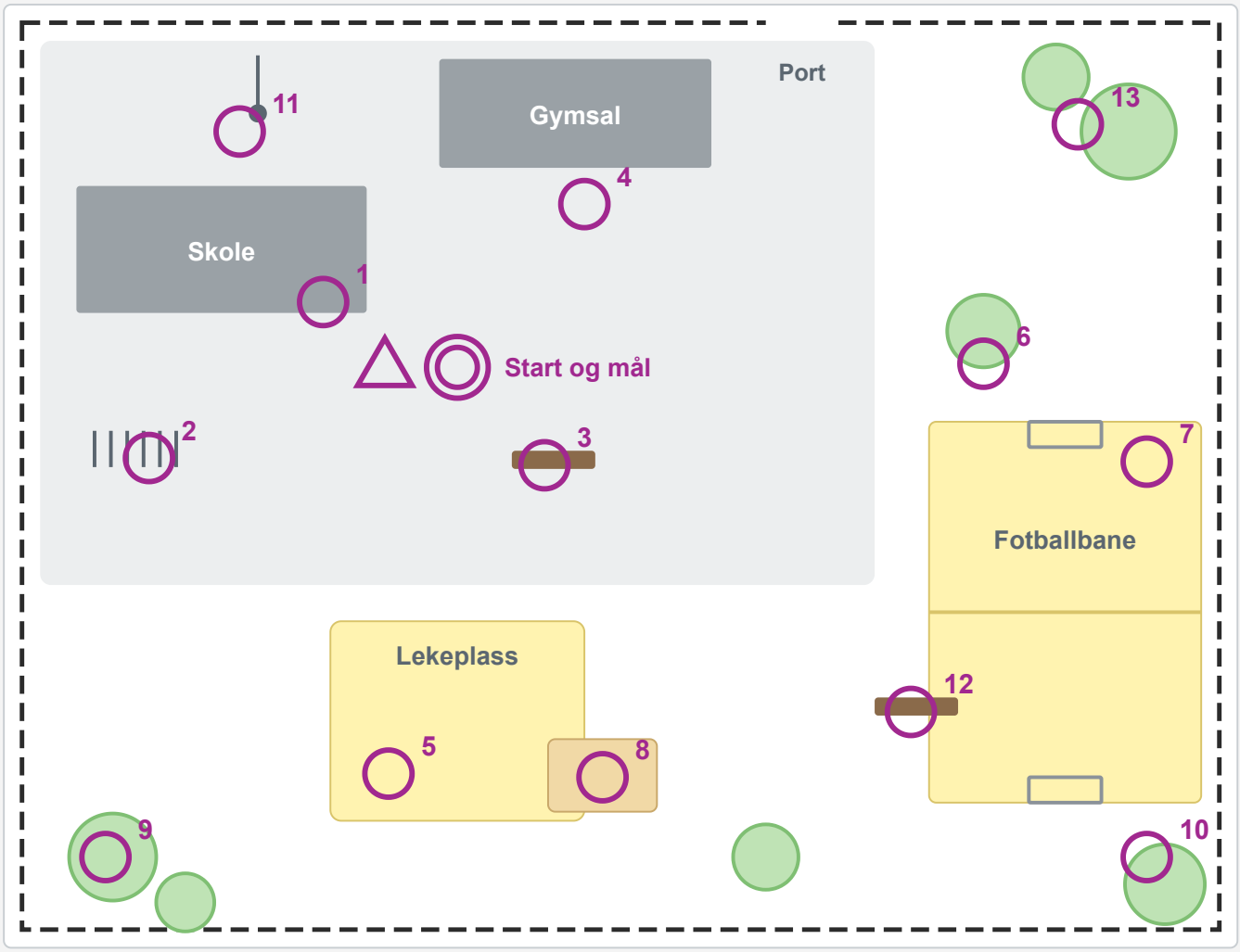
1. Hold **START**-brikken mot skanneren. Skjermen viser **L** og lagnummeret. Nå går tiden.
2. Finn postene på kartet. Hold skanneren mot brikken ved posten.
3. Et tall på skjermen er postnummeret. Da er posten deres.
4. Et **spørsmålstegn** betyr at dere er ved en spørsmålspost. Les spørsmålet på arket og trykk **A** eller **B**.
5. Et trist ansikt betyr at dere har tatt posten før, eller at svaret var feil.
6. Viser skjermen **S**? Da har dere ikke holdt START-brikken mot skanneren ennå.
7. Knapp A viser poengene. Knapp B viser hvor mange minutter dere har igjen. Etter MÅL viser knapp B tiden dere brukte.
8. Kom tilbake innen 20 minutter og hold **MÅL**-brikken mot skanneren.
9. For sent? Dere mister 5 poeng for hvert minutt over tiden. Selv ett sekund over teller som et helt minutt.

Alle postene gir til sammen 250 poeng. Hold sammen i laget hele tiden, og ikke gå utenfor området.

Eksempelkart

På neste side kan dere tegne kart over deres egen skolegård eller hage. Dette kartet viser hvordan det kan se ut.

Eksempelkart: skolegården

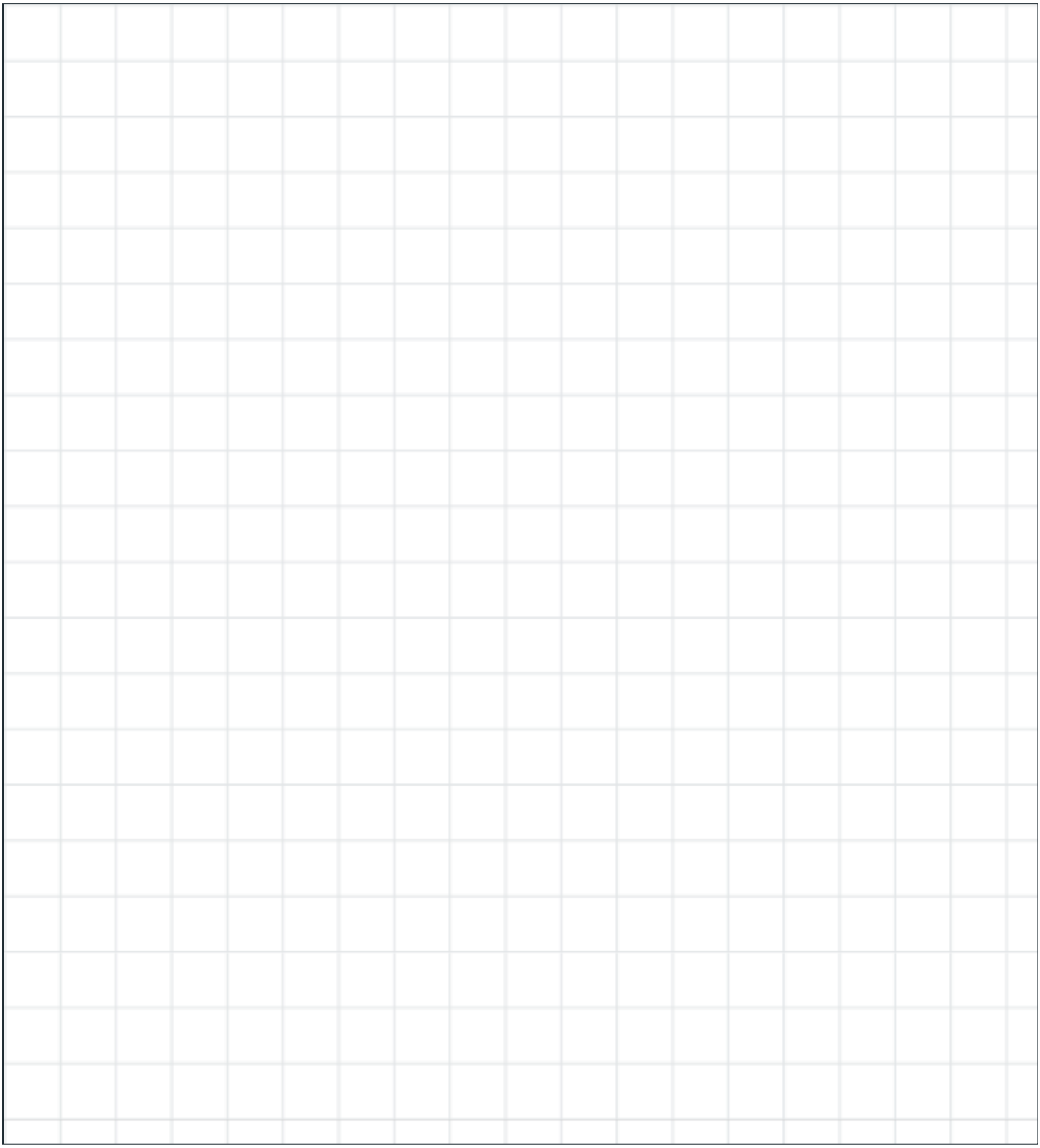


- 1 til 4: 10 poeng
- 5 til 8: 20 poeng
- 9, 10 og 13: 30 poeng
- 11 og 12: spørsmål, 20 poeng

13: sikret post i folie

Vårt kart

Tegn hus, gjerder, trær og lekeapparater. Sett en **trekant** ved start, en **dobbel sirkel** ved mål og en **sirkel** med nummer for hver post.



Lag: _____ Dato: _____

Brikkeliste for voksne

Skanneren skriver brikkene i denne rekkefølgen i skrivemodus. Merk hver brikke med tusj før dere skriver til den, og test hver brikke etterpå. Riktig svar er A på post 11 og B på post 12, fordi det står på brikkene. Skriver dere egne spørsmål, må det riktige svaret fortsatt være A på post 11 og B på post 12.

Rekkefølge	Brikke	Tekst på brikken	Poeng	Hvor ligger posten?	Skrevet	Testet
1	S1 (start lag 1)	`START;1;`			☐	☐
2	S2 (start lag 2)	`START;2;`			☐	☐
3	S3 (start lag 3)	`START;3;`			☐	☐
4	S4 (start lag 4)	`START;4;`			☐	☐
5	1 (post 1)	`POST;1;10;`	10		☐	☐
6	2 (post 2)	`POST;2;10;`	10		☐	☐
7	3 (post 3)	`POST;3;10;`	10		☐	☐
8	4 (post 4)	`POST;4;10;`	10		☐	☐
9	5 (post 5)	`POST;5;20;`	20		☐	☐
10	6 (post 6)	`POST;6;20;`	20		☐	☐
11	7 (post 7)	`POST;7;20;`	20		☐	☐
12	8 (post 8)	`POST;8;20;`	20		☐	☐
13	9 (post 9)	`POST;9;30;`	30		☐	☐
14	10 (post 10)	`POST;10;30;`	30		☐	☐
15	11 (spørsmål, post 11)	`SPM;11;20;A;`	20		☐	☐
16	12 (spørsmål, post 12)	`SPM;12;20;B;`	20		☐	☐
17	13 (post 13)	`POST;13;30;`	30		☐	☐
18	M (mål)	`MAL;`			☐	☐

4 START-brikker gir 4 lag. Alle postene til sammen gir 250 poeng.

Spørsmålsposter

Post 11: spørsmål

Hvor mange bein har en edderkopp?

A 8 B 6

Skriv gjerne et eget spørsmål under.

Spørsmål: _____

A: _____ B: _____

klipp her

Post 12: spørsmål

Hva er 7 ganger 8?

A 54 B 56

Skriv gjerne et eget spørsmål under.

Spørsmål: _____

A: _____ B: _____

Resultatliste

Skriv av poeng og tid fra skanneren når laget har holdt MÅL-brikken mot den. Trekket for å komme for sent er allerede regnet med: 5 poeng for hvert påbegynte minutt over 20 minutter.

Lag	Poeng	Tid	Plass	Merknad
Lag 1				
Lag 2				
Lag 3				
Lag 4				

Likt antall poeng: laget med kortest tid vinner.

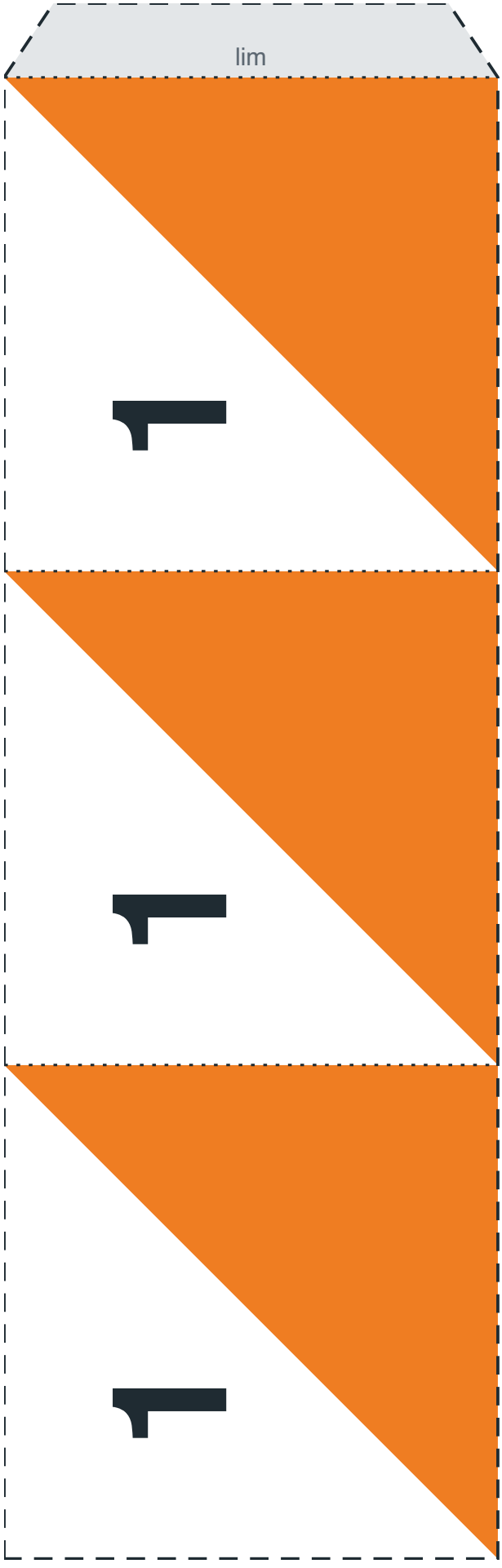
Hva stopper signalet?

Slå på skanneren uten å holde START-brikken mot den. Hver gang den leser en brikke, viser den **S** og gir en dyp tone. Legg et materiale mellom brikken og skanneren, eller pakk brikken inn, og hold den helt inntil modulen. Ring først rundt det du tror vil skje, og etterpå rundt det som skjedde.

Materiale	Jeg tror	Resultat
Ingenting mellom	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Ett ark papir	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Papp fra en eske	leser / leser ikke	leser / leser ikke
En tykk bok	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Hånden din	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Vann i en plastpose	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Aluminiumsfolie rundt brikken	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Folie bare på baksiden	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Lukket kakeboks av metall	leser / leser ikke	leser / leser ikke
Egen idé: _____	leser / leser ikke	leser / leser ikke

Hva hadde materialene som stoppet signalet, til felles? _____

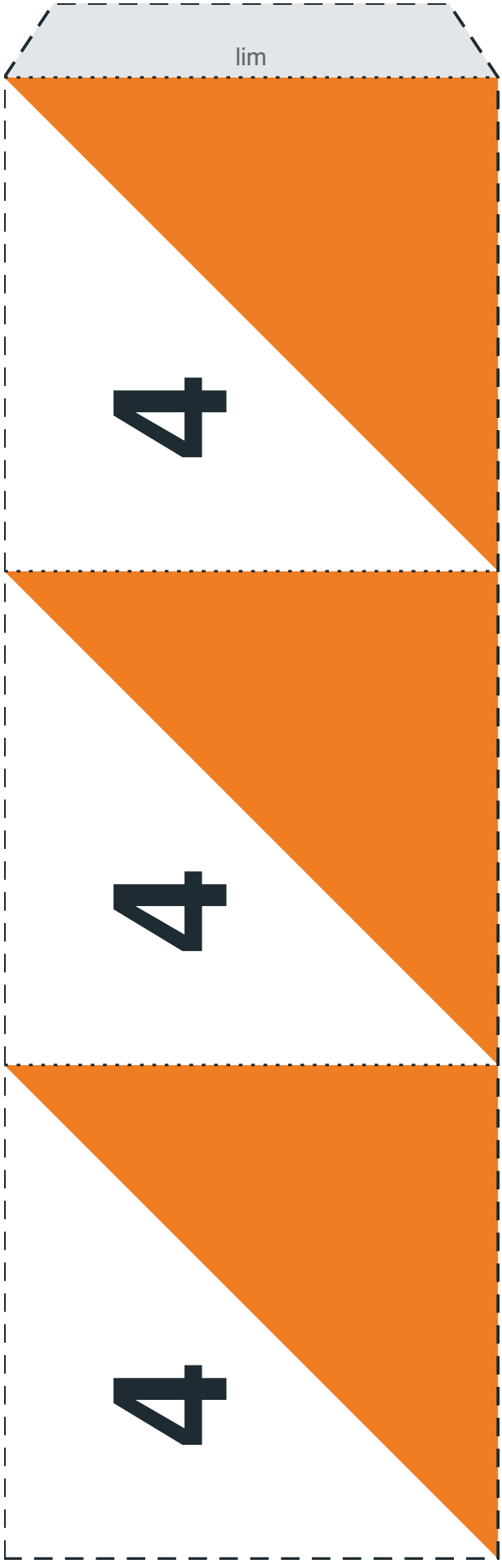
Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.





Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.





Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.





Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.



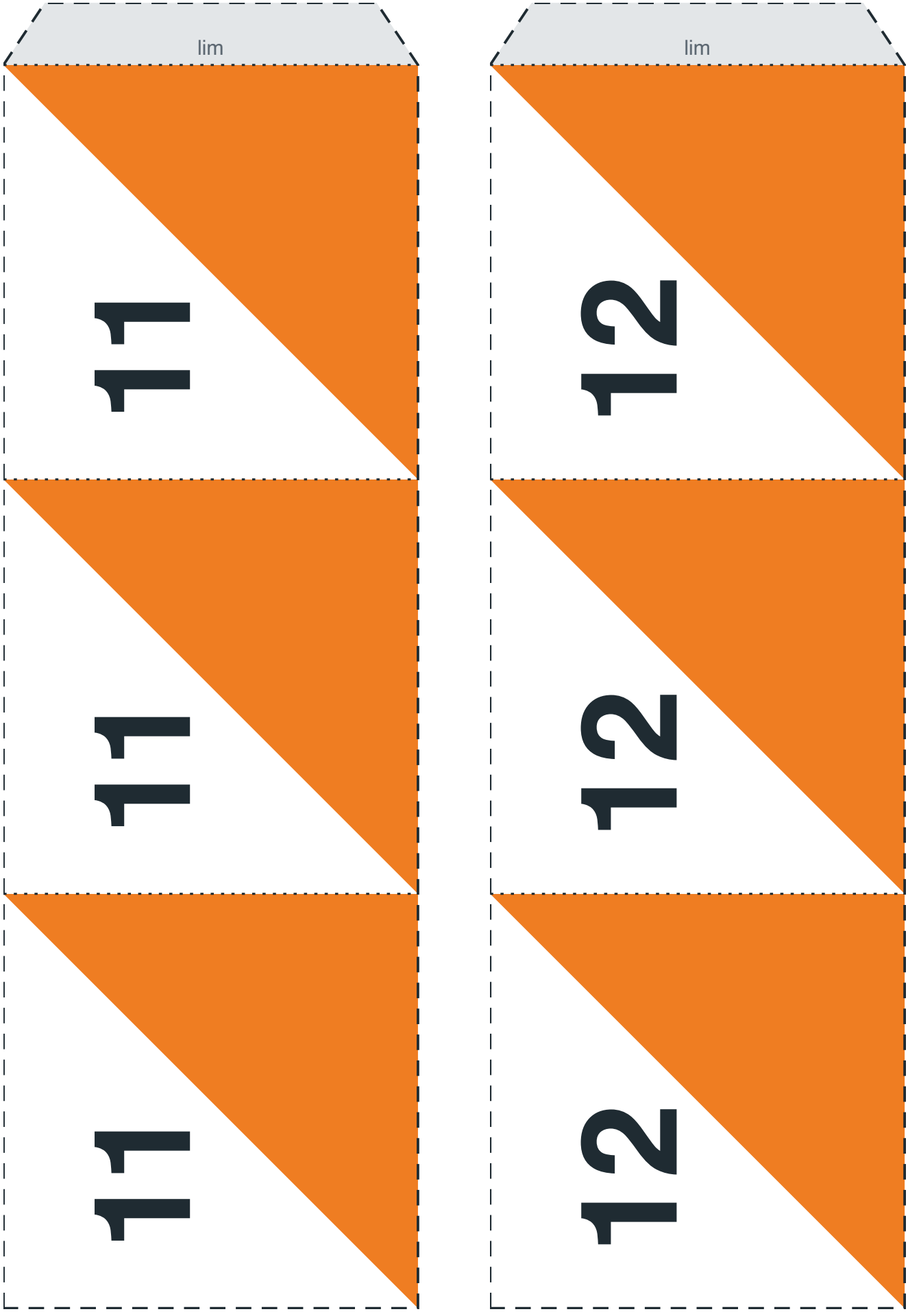


Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.





Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.



Klipp langs den stiplede linjen. Brett langs prikklinjene og lim fliken inn under den andre enden. Venstre kant på arket blir toppen av flagget: Lag to hull der og tre en hyssing gjennom.



