

BINGOLØB MED QR KODER

SPILOPPERNE SKAL SPILLE QR-KODE-BINGO VED HJÆLP AF FORÆLDRENE'S MOBILTELEFONER. ALLE SPILOPPER FÅR UDLEVERET EN BINGOPLADE MED NATURBILLEDER. PLADERNES BILLEDER FINDES VED AT SCANNE QR-KODER, SOM ER HÆNGT OP I NÆRHEDEN. SPILOPPERNE SKAL MED HJÆLP FRA DERES FORÆLDRES MOBILTELEFON SCANNE EN QR-KODE. ER BILLEDET PÅ PLADEN KRYDSES DET AF. NÅR ALLE BILLEDER ER FUNDET HAR MAN BINGO.

For at kunne deltage i denne aktivitet er det en nødvendighed at forældrene har en mobil med et kamera, der kan scanne QR- koder.

Tidsforbrug: 20-30 minutter

TRIN FOR TRIN

- 1: Print bingopladerne. 1 pr. Spilopspejder
- 2: Print QR-koderne, der lamineres.
- 3: Alle QR-koder hænges op omkring "Spejdermødet".
- 4: Spørg forældrene om de kan scanne QR-koder enten med kameraet eller alternativt downloade en app.
- 5: Spilopperne får udleveret bingoplader med naturbilleder og sendes afsted på bingo-løb med deres forældre. Spilopperne scanner QR-koderne med deres telefoner for at finde billederne på pladen. Bag hver kode er der et billede som måske findes på bingopladen. Har man ikke billedet løber man videre til en anden kode og scanner den. Er billedet på pladen krydses det af. Når alle billeder på pladen er fundet har man bingo.
- 6: Når en spilop har bingo (pladen fuld) råber de det så højt de kan og indkasserer en gevinst. Aktiviteten fortsætter til alle har pladen fuld og fået en gevinst.

MATERIALER

- Mobiler med kamera (evt. scanningsapp)
- Print Bilag Bingoplader 1 pr. Familie
- Print bilag QR-koder
- Kuglepenne 1 pr. familie