

## SYMBOLSKATTEJAGT

*SPILOPPERNE SKAL PÅ JAGT EFTER SYMBOLER. DE INDDILES I MINDRE HOLD, OG HVERT HOLD FÅR EN BINGOPLADE MED TRE SYMBOLER PÅ. HOLDENE SKAL NU FORBI TRE POSTER. VED HVER POST ER DER EN MICRO:BIT. HVER MICRO:BIT ER PROGRAMMERET TIL AT VISE FORSKELLIGE SYMBOLER, NÅR MAN HENHOLDSVIS TRYKKER PÅ KNAPPERNE A, B ELLER A+B. HOLDENE SKAL FORBI ALLE TRE POSTER FOR AT FINDE SYMBOLERNE PÅ DERES BINGOPLADE.*

Tidsforbrug: ca. 20 minutter

### **TRIN FOR TRIN**

1: Print bilag med bingopladerne. Hent de tre programmer og læg dem ind i jeres micro:bits inden mødet. Hvert program indeholder tre symboler, så der er ni forskellige symboler i alt.

Micro:bit 1 skal have program A, Micro:bit 2 skal have program B og Micro:bit 3 skal have program C.

2: Læg de tre poster med micro:bits ud på forskellige steder i området inden aktiviteten starter.

3: Inddel spilopperne i mindre hold ved aktivitetens begyndelse.

4: Udlever en bingoplade til hvert hold. Hver bingoplade indeholder tre symboler, som de skal ud at finde.

5: Holdene skal nu løbe ud til en micro:bit og trykke på knapperne A, B og A+B (begge knapper samtidig) for at se de tre forskellige symboler. Micro:bit-programmerne og bingopladerne er lavet sådan, at der ved hver post kan findes ét symbol der passer til ens bingoplade. Holdene skal derfor besøge alle tre micro:bits for at få pladen fuld.

6: Når holdene finder et symbol, der er på deres bingoplade, krydses det af, og holdet fortsætter til næste micro:bit. Holdene fortsætter indtil de har været ved alle tre micro:bits og har fået fuld pladen fuld.

### **MATERIALER**

Tre micro:bits med henholdsvis program A, B og C på

Print af bilag med bingoplader, evt. lamineret så de kan genbruges

En (whiteboard)tusch pr. hold til at krydse af på bingopladerne