

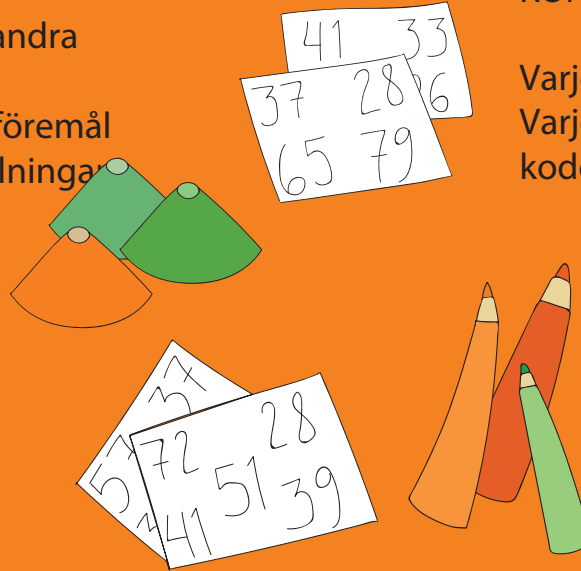
## KONTROLLER:

Koner, strutar, ämbar eller andra föremål som passar som kontrollpunkter. Lämpliga föremål ute kan också vara t.ex. ställningar i en lekpark.

## BINGOKORT:

Ett kort åt varje elev med 5 koder som finns på kontrollerna.

## Tillbehör



## KODLAPPAR TILL KONTROLLERNA:

Varje kontroll har egna koder. Varje kodlapp har fyra olika koder.

## PENNOR:

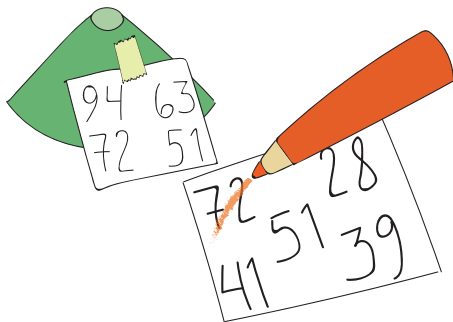
Placeras på varje kontroll för imärkning av koder.

## Beskrivning av övningen

Varje elev får ett eget bingo kort med 5 olika koder. En grupp på 5–10 elever skickas ut att söka koder samtidigt.

Eleverna springer runt från kontroll till kontroll och kontrollerar ifall någon av kontrollens koder finns på det egna bingo kortet.

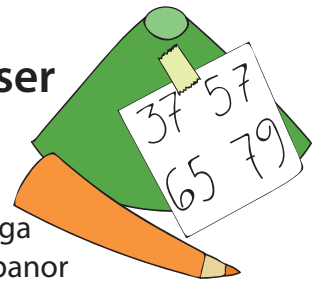
Hittar man en kod som finns på bingo kortet, kryssar eleven över den med pennan som finns på kontrollen.



Då man hittat alla koder på sitt bingo kort ropar man "Bingo!" och så springer man i mål.

De elever som väntar på sin tur kan under tiden sysselsätta sig med andra aktiviteter som läraren anvisat.

## En färdig kontrollpunkt ser ut så här:



Man kan printa ut färdiga koder och kartor med banor på koulukartalla.fi, eller så kan man göra dem själv.

