

# Digitala aktiviteter

Ställ inte in - ställ om!

Här finns en lista på aktiviteter som jag utformat för att genomföra digitalt:

## Digital Escape Stable

Skapa ett Google Formulär och utforma frågor som deltagarna måste lista ut svaret på. Det kan vara allt från gåtor eller räkneuppgifter till hästkunskapsfrågor! Som ägare av ett Google Formulär kan man göra så att endast vissa svar accepteras. Därför går det att göra inställningar som gör att deltagarna inte kommer vidare i dokumentet så länge de inte har rätt svar. När formulären lämnas in är det tydligt för ledaren vem som var snabbast och därmed vinner tävlingen. Ett tips är att försöka hitta på frågor som är svåra att googla för att förebygga att fusk förekommer.

## Paparazzi

En aktivitet som går ut på att plocka poäng genom att fota! Skapa en lista på (ca 50) saker som deltagarna ska ta kort på under en begränsad tid. Det kan vara vad som helst och endast fantasin sätter stopp. Både saker som är garanterat att deltagarna har tillgång till men även sådant som gör att de måste vara kreativa själva och göra vissa ansträngningar. Säg att en sak de ska fota är "en dikt till en favorithäst" - då måste de först skriva en dikt för att sedan kunna ta kort på den. Alla bilder skickas sedan in till ledaren och den som lyckats fota flest saker och fått bilderna godkända vinner.

## Digital Treasure Hunt

Skattjakt fast på distans. Deltagarna ska försöka samla ledtrådar för att ta sig vidare till skatten och detta görs genom uppdrag av olika slag. Grundprincipen är att de ska försöka ta reda på lösenord som krävs för att nå skatten. Hur avancerad man vill göra aktiviteten är upp till ledaren men det bästa alternativet är att skapa en hemsida enbart för skattjakten. På en hemsida kan man nämligen kräva lösenord för att deltagarna ska kunna ta sig in på en specifik länk.

## Survival Challenge

En utmaning som kan ta lite längre tid än övriga aktiviteter. Alla deltagare samlas i ett möte och man får inte lämna detta någon gång under aktiviteten. Deltagarna får sitta och vänta i mötet på att det ska hända saker, men det blir inte långtråkigt! Var 5-10 minut delas det ut en utmaning och deltagarna som klarar uppdraget får poäng. Svårighetsgraden på utmaningarna bestäms av ledarna men man får anpassa efter åldersgruppen. Det finns ingen tidspress för att klara av uppdragen, men om man inte hinner klart innan nästa uppdrag utropas går man miste om poäng. Den som klarat flest uppdrag när aktiviteten är slut vinner!

Om man vill göra det svårt kan man välja att man till slut åker ut om man inte klarar av uppdragen och det är därför det heter Survival Challenge, men den snälla varianten är att de som klarar uppdragen får poäng istället så att alla får vara kvar.



## **Vem Vet Mest**

Frågesport inspirerat av programmet med samma namn.

## **Ska Vi Slå Vad**

Inspirerat av sällskapsspelet med samma namn.

En deltagare får en uppgift att utföra och alla andra ska gissa om de tror att deltagaren kommer att klara utmaningen eller inte. Utmaningarna kan vara både passiva och aktiva och det är i första hand ledaren som bestämmer vad utmaningarna ska vara.

Exempel på passiv utmaning:

- Kan deltagaren nämna 10 hästraser på 30 sekunder?
- Kan deltagaren skriva hästens 5 sinnen på 10 sekunder?
- 

Exempel på aktiv utmaning:

- Kan deltagaren stå på ett ben och blunda i två minuter?

Om ni önskar en full lista på uppdrag så har jag en färdig, där de passiva uppdragen i första hand handlar om hästkunskap. De övriga deltagarna måste gissa om deltagaren kommer att klara utmaningen eller ej innan den börjar och de som gissar rätt får poäng. Personen som utfört uppdraget får också poäng om den klarar det.

## **Hitta Saken**

Påminner om Paparazzi men nu ska man inte ta kort på sakerna utan samla på sig föremål som stämmer in på beskrivningar. Deltagarna måste kunna visa upp föremålet på kamera för att det ska räknas som godkänt.

