Upute za korištenje

LOV NA PISANICE - IGRA s QR kodovima

1. Potrebno je skinuti aplikaciju I-nigma ili bilo koji čitač QR kodova na svoj smartphone.
2. Pokrenuti aplikaciju s početkom igre



QR kod je kvadrat – neki kvadrati imaju u sredini sličicu pisanice.

Potrebno je QR kod postaviti u **središte crvenog kvadrata (VIDI SLIKU)**

Zadaci su poredani brojevima 1., 2., 3. i 4.

1. **Petaši** gledaju samo pitanja s brojem 1.,
2. **šestaši** pitanja koja su na broju 2.,
3. **sedmaši** pitanja koja su na broju 3.,
4. **osmaši** pitanja na broju 4.



1. Kada se pronađe pisanica, ( na njoj je njezin broj, **npr**. **broj 17)**
2. **Očitati QR kod (vidi gore),**
3. **Pokazat će se pitanja za sve razrede.**
4. Neka pitanja će ponuditi **link (poveznicu)**, koju ćete otvoriti klikom na opciju OTVORI LINK ili OPEN THE LINK (opcija se nalazi na dnu aplikacije)

****

1. U putovnicu  **tj. na papir** koji će svaka skupina dobiti, upisati rješenje zadatka koje su prethodno očitali mobitelom **pod brojem 17**

Lov traje 45 minuta, i vjerojatno neki neće sve stići pronaći ili riješiti.

**Pobjednici će biti proglašeni kao 20 % najuspješnijih**, bez obzira što možda nitko nije uspio sve riješiti.

OBAVIJEST

U četvrtak, **22. ožujka 2018. od 14:15 do 15 sati**, **učenici predmetne nastave** sudjelovat će u nagradnoj igi **Lov na pisanice**.

**Sastanak** natjecateljskih ekipa bit će **u 14 sati ispred knjižnice** gdje će im biti podijeljene putovnice odnosno sve upute za igru.

Pisanice će se loviti **na prvom katu škole** u svim prostorijama koje će biti otključane.

Upute o načinu čitanja QR kodova: