

FRA COMPUTERSPIL TIL FYSISK AKTIVITET

Få inspiration til at omdanne populære computerspil som 'Among Us' og 'Fortnite' til fysiske legeaktiviteter. Det er motiverende for børnene at bruge universer, som de kender og dyrker i forvejen.

Som supplement eller alternativ til andre computerspilsaktiviteter kan I kaste jer over en fysisk version af nogle af de mest kendte spil. Børnene kan med fordel involveres i planlægningen, for de kender spillene rigtig godt og kan fortælle, hvad der er fedt ved dem. Der er nogle helt særlige gevinster ved at arbejde med computerspil som en fysisk aktivitet, bl.a.:

- Fysisk bevægelse.
- Leg på tværs af køn og alder.
- Muligheden for at gøre børnene til medskabere af spillet.
- Kan alle deltage – også de børn, der ikke kender spillet eller normalt spiller computerspil.
- Børn, der ikke normalt spiller computerspil, kan få en interesse for selve spillet eller for det at spille computerspil i det hele taget.

Spilaktiviteterne kan fx bruges i klubben, skolen, esportsforeningen eller til børnefødselsdagen. I kan også arrangere en forældredag, hvor børn og forældre kan lave en af spilaktiviteterne sammen. Det kan være en god måde at invitere forældrene ind i børnenes spilunivers. Ved at de mødes i fysiske rammer omkring et computerspil frem for foran en computerskærm, kan det bidrage til en større forståelse for deres barns hobby.

Find beskrivelser på fysiske aktiviteter baseret på disse computer- og konsolspil:

- **'Fortnite'**
- **'Mario vs. Luigi'**
- **'Rocket League'**
- **'Among Us'**



Brug aktiviteterne, som de er, find inspiration i dem, eller omdan dem, så de passer til din institution. Aktiviteterne er udviklet og afprøvet af pædagoger og konsulenter, som har været så venlige at dele deres erfaringer.

ROCKET LEAGUE



i 'Rocket League' er et computer- og konsolspil, hvor man spiller fodbold i en arena. Fodbold-spillerne er dog skiftet ud med biler. To hold spiller mod hinanden, hvor man styrer biler i et forsøg på at score så mange mål som muligt inden for fem minutter. Man kan hoppe med bilen og manøvrere rundt på banen for at samle forskellige ting op, der gør, at modstanderbilerne eksploderer, når man kører ind i dem.

Denne aktivitet er inspireret af 'Rocket League'. Her er selve planlægningen en central del af aktiviteten. Derfor er det vigtigt, at du inkluderer børnene helt fra starten. Du kan blandt andet sætte dem i gang med at tegne skitser til mål og bane, som I derefter kan bygge i fællesskab.



FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. Fjernstyrede biler.** I kan starte med fire biler, men I kan også sagtens udvide spillet med flere biler. Banens størrelse skal skaleres, i forhold til hvor mange biler der er og bilernes størrelse. Køb gerne biler, som er robuste og har store hjul. De skal kunne klare at blive kørt ind i, og hvis hjulene er store, vil bilerne ikke ramme hinanden på selve karosseriet. De fjernstyrede biler skal køre på samme frekvens. Du kan se frekvensen på emballagen eller på den hjemmeside, hvor du køber bilen.
- 2. Materialer til at bygge mål.** De kan fx bygges af træ og net. Når I har valgt, hvilke biler I vil indkøbe, kan I tage højde for størrelsen på bilerne, når I skal konstruere målene. Det kan også være, I kan anvende mål fra floorball.
- 3. Materialer til at bygge en stor ramme, som kan bruges som bane.** Det kan også være, at I har bånd i multihallen, som kan anvendes. En bane er ikke nødvendig, men hvis I spiller udendørs eller i et stort lokale, risikerer I, at bolden ryger langt væk.
- 4. En bold, der passer i størrelse til de mål, man har bygget.** Prøv fx med en bold, der anvendes til floorball eller fodbold, og vurder, hvad der virker bedst eller er sjovest.
- 5. Eventuelt en fløjte eller klokke til at markere kampens start og slutning.**



ANTAL DELTAGERE OG TID

Hvis man indkøber fire fjernstyrede biler, kan der være fire spillere med ad gangen. Man kan desuden udnævne en dommer, som får en fløjte, sætter spillet i gang og holder styr på stillingen.

Man kan planlægge en større turnering over længere tid, så der kan være flere med i aktiviteten.

Der kan selvfølgelig være flere med i planlægningen af aktiviteten.

Man kan på forhånd aftale, hvor lang tid en enkelt kamp skal tage. Det kan fx være 5 eller 10 minutter per kamp.

Planlægningen og udviklingen af denne aktivitet tog omkring en uge. Det kan gøres på kortere tid, hvis nu fx de børn, som er med i planlægningen, kommer i klubben hver dag efter skole.



LOKALER

- Et træværksted eller andet værksted til at bygge mål og bane.
- Aktiviteten kan både afholdes udenfor og indenfor.



REGLER

Ligesom i spillet 'Rocket League' må de fjernstyrede biler gerne køre ind i hinanden i denne aktivitet. På den måde kan man forhindre modstanderen i at score mål. Af den grund følger der ikke mange regler med til denne aktivitet.

Hvis man oplever, at børnene bliver mere optaget af at køre ind i hinanden end at score mål, kan man lave en regel om, at man kun må køre ind i modstandernes biler et bestemt antal gange. Hvis dette overskrides, kan man fx få strafpoint. Dommeren kan holde øje med, om børnene overholder denne regel.

Hvis man har lavet en bane, kan man desuden indføre en regel om, at det andet hold får bolden, hvis det ene hold har skubbet bolden ud af banen.



SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

Banen sættes op, og målene placeres i hver ende. Før spillet går i gang, aftaler I, hvor lang tid en runde skal tage. Derefter stiller de to hold sig klar i hver ende af banen og går først i gang, når der er blevet fløjtet/ringet til start eller råbt "start!". Herefter handler det om at styre sin bil rundt på banen og samarbejde med sin medspiller(e) om at score flere mål end modstanderne.

Det kan være svært at styre fjernstyrede biler – særligt hvis man ikke har prøvet det før. I kan eventuelt træne lidt før, I går i gang med en turnering eller en kamp.



AKTIVITETEN ER SLUT, NÅR

Der er gået et på forhånd aftalt stykke tid.
Holdet, der har scoret flest mål, vinder.

Tak til Morten Thybo Andersen for deling af aktivitet. Morten har udviklet og testet aktiviteten med Klubben Hjortshøj.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.

FORTNITE



i 'Fortnite' er et online samarbejds- og overlevelsesspil, hvor man både kan spille alene og flere sammen. Der findes flere forskellige versioner af spillet. Denne aktivitet er særligt inspireret af 'Fortnite Battle Royale', hvor en stor gruppe spillere lander på en ø. Her skal de finde våben, ammunition og materialer rundt omkring, og skyde de andre spillere, med det mål at være den sidste overlevende.

Den fysiske version af 'Fortnite' bidrager til, at børnene får bevæget sig, de skal samarbejde, de får styrket deres motoriske færdigheder og bliver udfordret på deres evne til at tænke strategisk.



FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. I skal bruge nerf guns og ammunition.** Nerf guns er plastiskydevåben, der findes i mange forskellige modeller og prisniveauer. Der skal indkøbes minimum 400 patroner. De kan genbruges.
- 2. Der skal være sikkerhedsbriller til alle børnene.**
- 3. I skal bruge store genstande, som man kan gemme sig bag.** Det kan fx være klassiske gymnastikredskaber.
- 4. Der skal bruges ensfarvede veste, T-shirts eller anden tydelig holdindikator.**
- 5. Hvis der ikke allerede er malede linjer på gulvet i lokalet, skal lokalet deles i to.** Midterlinjen kan I fx markere med kridt eller malertape, så hvert hold har hver sin banehalvdel. Der skal også laves en baglinje i hver ende af banen, hvor de "døde" spillere skal stå.
- 6. Der skal stilles forskellige ting op på banen, som man kan gemme sig bagved.**



ANTAL DELTAGERE OG TID

Denne aktivitet er udviklet til to hold med hver 10 spillere på. I kan sagtens prøve andre konstellationer af, både med færre og flere spillere.

En kamp tager ca. 10 minutter.



LOKALER

- En gymnastiksal er ideel, da der er redskaber, man kan placere rundtomkring, så spillerne har noget at gemme sig bag, og der er allerede tegnede linjer på banen. I kan fx også bruge legepladsen.
- Aktiviteten kan både spilles indendørs og udendørs. Hvis I vælger at gennemføre spillet udenfor, bør I være opmærksom på, om ammunitionen, der er lavet af skum, bliver beskidt. Ammunitionen kan genbruges mange gange, men hvis den bliver beskidt, og der kommer snavs i skydevåbnene, kan de gå i stykker.



REGLER

- Man holder en ordentlig tone under kampen.
- Man skal spille fairplay.
- Man dør, når man bliver ramt af en bold.
- Hvis man krydser midterbanen til modstanderholdets banehalvdel, dør man og sendes ned til modstanderholdets baglinje.



SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

De to hold placeres på hver deres baglinje med ryggen mod banen, mens du/I (de voksne) skjuler våben og ammunition rundtomkring.

Du tæller ned, så alle er klar på samme tid. Spillerne løber ind på deres banehalvdel for at finde våben. De må ikke på noget tidspunkt krydse midterlinjen. Undervejs skal de både skjule sig, skyde modstandere, finde mere ammunition og hjælpe hinanden.

Når en spiller er blevet skudt, skal den døde spiller gå ned bag modstanderens baglinje, og herfra må den døde spiller nu beskyde modstandere bagfra – ligesom i høvdingebold. De spillere, som stadig er levende, skal tænke strategisk, fordi de nu både skal overleve, forsøge at skyde modstanderholdet og sørge for at sende ammunition ned til de døde spillere bag baglinjen. Samtidig skal de også være opmærksomme på, at de nu kan blive beskudt både forfra og bagfra.

I starten skal du muligvis hjælpe med, at reglerne følges og er forstået korrekt. Samtidig er det vigtigt, at du kampen igennem sikrer, at børnene spiller fairplay og holder en ordentlig tone.



AKTIVITETEN ER SLUT, NÅR

Der kun er en enkelt spiller tilbage på banen.
Denne spillers hold har vundet.

Tak til Jimmy Svend Hansen for deling af aktivitet. Jimmy har udviklet og testet aktiviteten med Frederiksbjerg Klubben Ung i Århus.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.

MARIO VS. LUIGI



i Denne aktivitet er inspireret af konsolspillet 'Mario vs. Luigi', som er et spil fra Super Mario-universet, hvor brødrene Luigi og Mario kæmper mod hinanden om at samle flest stjerner inden for en bestemt tidsramme. Ved spillets start bevæger de to figurer sig op gennem hver deres grønne rør og ud på midten af banen. Under spillet bevæger de sig rundt på banen, hvor de kan samle forskellige ting op, som lader dem skyde ildkugler eller skildpaddeskjold mod hinanden.

Aktiviteten bidrager til, at børnene bevæger sig og lærer at samarbejde. Den kan gennemføres på tværs af aldersgrupper.



FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. 2-4 orange skumbolde** (ildkugler).
- 2. 2-4 grønne skumbolde** (skildpaddeskjold).
- 3. 2 sæt overtræksveste, T-shirts eller en anden form for holdindikator.**
- 4. 2 hulahopringe (gerne grønne)**, som repræsenterer de grønne rør, placeres lige uden for banen på hver sin side. Det er her, spillerne starter og skal løbe hen, hvis de dør.
- 5. Bånd/reb/snor til at markere en bane på ca. 25x25 meter.** Aktiviteten kan afholdes uden bånd eller anden markering af banen. I kan i stedet bruge et helt lokale som bane.
- 6. 100 gule stjerner, som kan laves i papir og lamineres, så de kan bruges mange gange.** De kan fx laves, så der er to på et A4-papir, og klippes ud i den rigtige form.
- 7. På banen placeres 100 stjerner og alle skumboldene.**
- 8. Deltagerne inddeles i to hold, henholdsvis "Mario" og "Luigi", som får hver deres farve overtræksveste på.**



ANTAL DELTAGERE OG TID

8-50 deltagere

5-10 minutter per halvleg. Der kan spilles først til fx to, tre eller fem sejre.



LOKALER

Spillet kan afholdes udendørs eller i en idrætssal. Der kan fx bruges lange bånd eller kraftig snor til at afgrænse et område på ca. 25x25 meter, som er det, der udgør selve banen. Aktiviteten kan dog laves uden.



REGLER

- Det er tilladt at løbe med en skumbold i hånden.
- Skumbolden må ikke slås ud af hænderne på boldholderen.
- Man skal jage og skyde modstandere og ikke bare holde på skumboldene. Denne regel sikrer, at et hold med alle stjernerne ikke bare kan holde fast på skumboldene, så modstanderne aldrig kan generobre stjerner.



SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

Alle spillere samles på banen, og I gennemgår reglerne sammen.

'Mario vs. Luigi' går ud på, at hvert hold skal samle flest mulige stjerner til sit hold.

Stjernerne samles op fra jorden rundt omkring på banen, og beholdes af dem, der samler dem op. Stjerner kan erobres ved at skyde en modstander med en af skumboldene.

Der findes to typer af skumbolde: De orange skumbolde (ildkugler) dør man kun af, hvis man bliver ramt af bolden, inden den rammer jorden. De grønne skumbolde (skildpaddeskjold) dør man kun af, hvis de kastes hen ad jorden, hvorefter man bliver ramt af et trillende skildpaddeskjold.

Hvis en deltager med én eller flere stjerner på sig bliver ramt af en skumbold, skal deltageren kaste alle sine stjerner op i luften. Deltageren kan først samle stjerner op igen, når deltageren er blevet genoplivet ved at hoppe igennem en af hulahopringene. Andre deltagere kan stjæle stjernerne, mens en spiller bliver genoplivet. Hvis en deltager uden stjerner på sig bliver skudt med en af skumboldene, skal deltageren også hoppe igennem en hulahopring for at blive genoplivet.

Hvis en deltager, med en skumbold i hånden, bliver skudt af en modstander, lægges skumbolden på jorden foran deltageren. Hvis deltageren samtidig har en eller flere stjerner, skal stjernerne også smides op i luften, der hvor deltageren blev skudt.



AKTIVITETEN ER SLUT, NÅR

En på forhånd aftalt tid er gået. Holdet med flest stjerner ved slutsignalet har vundet halvgangen. Der kan spilles, indtil et af holdene får et aftalt antal sejre, fx to, tre eller fem sejre.

Tak til MOTivaTION for deling af aktivitet. MOTivaTION har mange års erfaring med at udvikle aktiviteter omkring idræt, leg og motion for både børn og voksne.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.

AMONG US



i I spillet 'Among Us' skal uskyldige spillere (crewmates) finde svindlere (impostors) i gruppen. Crewmates bevæger sig rundt på forskellige baner, hvor de udfører en række lavpraktiske opgaver, alt imens impostors forsøger at slå dem ihjel en ad gangen uden at blive opdaget. Når et lig bliver fundet, kaldes der til "emergency meeting", hvor alle spillere skal diskutere, hvem der er en impostor. En for en bliver spillere stemt ud, hvis de har opført sig mistænkeligt. Hvis man har været det forkerte sted på det forkerte tidspunkt eller ikke har styr på sin historie, kan man altså blive stemt ud – uanset om man er impostor eller crewmate.

Denne aktivitet er inspireret af 'Among Us' og har den fordel, at den bidrager til at udvikle forskellige kompetencer hos børnene. De lærer at aflæse ansigtsudtryk hos dem, der lyver, de bliver styrket i deres evne til at argumentere, og de lærer at samarbejde.



FORBEREDELSE OG MATERIALER

- 1. Der skal laves små opgaver, som fx kan bestå af et lille regnestykke, en rebus eller en lille labyrint, som skal gennemføres.** Det skal være simpelt og nemt. I kan også lave små fysiske opgaver, hvor der fx skal kastes en bold ned i en kurv fra en vis afstand. Der skal være en del opgaver, for at spillet kan fungere, fx 10-12 opgaver per crewmate. Du kan finde inspiration i PDF'en 'Among Us opgaveark'. Ligesom i computerspillet er disse opgaver meget simple. Du kan sagtens vælge at hæve sværhedsgraden.
- 2. Der skal laves små kort, hvor der står "impostor" og "crewmate".** Disse kan med fordel lamineres, så de kan bruges mange gange.
- 3. Der skal laves kort over lokationen, hvor aktiviteten skal finde sted.** Det kan fx være indenfor i klubben eller i gården. Lokationen inddeles i forskellige områder, som hver får en farve. Det indikerer, hvor børnene skal løbe hen, når de har fået deres opgaver. Du kan med fordel hænge et farvet ark op et synligt sted i området, så børnene er sikre på, at de har aflæst lokationskortet korrekt.
- 4. Der skal laves små kort med en farve og et tal på,** så børnene kan se på områdekortet, hvor de skal løbe hen for at løse opgaverne. Disse kan I også vælge at laminere, så de kan bruges igen. Det betyder fx, at du kan lave kort som hedder "Orange 2" og "Orange 3" eller "Grøn 1". Det betyder, at når man har fundet området med den korrekte farve, vælger man den opgave, der har det nummer, som står på kortet. På den måde undgår man, at børnene skal bruge tid på at vælge, hvilken opgave de vil løse.

5. Opgaverne skal placeres på områderne som markeret på lokationskortet. De kan lægges på et bord eller hænges på væggen, så de er tydeligt synlige.

6. Lokationskortet hænges op rundt omkring, så børnene kan orientere sig og finde de områder, hvor de skal løse deres opgaver.



ANTAL DELTAGERE OG TID

Aktiviteten kan gennemføres med 4-15 børn, men det optimale antal deltagere er 10-12 børn samt 1-2 voksne, som kan styre spillet (gamemaster). Herunder kan man se, hvor mange impostors der skal være, i forhold til hvor mange crewmates der er:

3-5 crewmates	6-8 crewmates	9-12 crewmates
1 impostor	2 impostors	3 impostors

Det tager ca. 15-30 minutter at gennemføre denne aktivitet. Det kan dog tage kortere tid, hvis fx crewmates hurtigt regner ud, hvem der er impostor, og længere tid, hvis crewmates er langsomme til at gennemføre opgaver, eller impostors er langsomme til at dræbe crewmates.

Afsæt ca. 3 timer til forberedelse af aktiviteten, da det både indebærer at lave aktiviteter, printe materiale, klippe ud og eventuelt laminere samt ophængning af lokationskort og placering af opgaver på de markerede områder.



LOKALER

Aktiviteten fungerer godt, hvis I har meget plads og flere lokaler med gode gemmesteder. Fx toiletrum, trappeopgange, grønne områder, legeplads osv. Impostors skal kunne dræbe crewmates uden at blive opdaget.



REGLER

- Man må ikke løbe, mens spillet er i gang.
- Man må ikke tale med de andre spillere, når man er ude og løse opgaver.
- Man må ikke lade, som om man er impostor, hvis man ikke er det.
- Det skal være sjovt og rart for alle at være med.



SÅDAN GENNEMFØRES AKTIVITETEN

Gamemaster samler alle på et fast mødested og gennemgår reglerne med børnene. Gamemaster giver hvert barn et kort, hvor der enten står crewmate eller impostor på, samt to kort, hvor der fx står "Orange 2" og "Grøn 3". Farven indikerer, hvilket område på lokationskortet man skal gå hen til, og tallet indikerer, hvilken opgave i området man skal løse. Der kan fx godt ligge 10 opgaver i et område. Man får disse kort, uanset om man er impostor eller crewmate. Alle lukker øjnene, efter de har fået udleveret deres kort. Skiftevis kigger de på deres kort og lukker øjnene igen. Impostors bliver bedt om at åbne øjnene og kigge på hinanden, så de ved, at de spiller sammen. De bliver bedt om at lukke øjnene igen.

Derefter skal alle orientere sig på lokationskortet, der hænger rundt omkring. Hvis man har fået "Orange 2", skal man finde området "Orange" på kortet, gå derhen og løse opgaven, der er markeret med "2". Hver gang man har løst to opgaver, skal man komme tilbage til gamemaster og hente to nye opgaver. Hvordan opgaverne løses, afhænger af, hvilke typer af opgaver man har lavet til spillet. Det kan fx være, at man skal udfylde noget på et papir og tage det med tilbage til gamemaster. Gamemaster holder styr på, hvor mange opgaver der løses undervejs.

Mens crewmates løser opgaver, skal impostorne dræbe alle crewmates ved at prikke dem på skulderen. De skal selvfølgelig lade, som om de løser opgaver, så de andre spillere ikke mistænker dem. Instruer gerne impostors i at løbe frem og tilbage mellem aktiviteter og gamemaster, selvom de ikke får nye opgaver. Ellers kan crewmates lidt for hurtigt regne ud, hvem der er impostors.

Når man er blevet dræbt, lægger man sig på jorden og venter på at blive fundet. Der kan sagtens være flere døde spillere rundt omkring på lokation, før de bliver opdaget.

Når der er fundet en død spiller, skal man kalde til "emergency meeting". Det gør man ved at gå til gamemaster, som kalder på alle medspillere og samler dem ved mødestedet. Alle spillere skal derefter diskutere, hvem man tror, der er impostoren, der står bag drabet – og som skal stemmes ud. Alle rækker deres hænder op og stemmer på samme tid ved at pege på den spiller, man tror, der er impostor. For at stemme blankt peger man ned i gulvet. Den, der får flest stemmer, er død. Hvis eller når alle impostors bliver stemt ud, erklærer gamemaster crewmates for vindere. Hvis det omvendt kun er crewmates, der bliver stemt ud, og der stadig er en eller flere impostor tilbage, fortsætter aktiviteten. Alle de døde sidder sammen med gamemaster og venter, til spillet er slut.



AKTIVITETEN ER SLUT, ENTEN NÅR

- Impostors har slået alle crewmates ihjel ved at prikke dem uden at blive opdaget.
- Crewmates har udpeget alle impostors.
- Crewmates har gennemført x antal opgaver. I kan sammen bestemme, hvor mange opgaver der skal løses på forhånd. Det kan fx være 10 opgaver per crewmate.

Tak til Nanna Hoffmann for deling af aktivitet. Nanna har udviklet og testet aktiviteten med Klubben Rosenvang.

Udgivet af Medierådet for Børn og Unge i samarbejde med Center for Digital Pædagogik og Red Barnet i forbindelse med Sikker Internet Dag 2021.



REGNESTYKKER

1+1	2+2	3+3	4+4	5+5	6+6	7+7	8+8	9+9	1+2
1+3	1+4	1+5	1+6	1+7	1+8	1+9	2+1	2+2	2+3
2+4	2+5	2+6	2+7	2+8	2+9	3+1	3+2	3+3	3+4
3+5	3+6	3+7	3+8	3+9	4+1	4+2	4+3	4+4	4+5
4+6	4+7	4+8	4+9	5+1	5+2	5+3	5+4	5+5	5+6
5+7	5+8	5+9	6+1	6+2	6+3	6+4	6+5	6+6	6+7
6+8	6+9	7+1	7+2	7+3	7+4	7+5	7+6	7+7	7+8
7+9	8+1	8+2	8+3	8+4	8+5	8+6	8+7	8+8	8+9
9+1	9+2	9+3	9+4	9+5	9+6	9+7	9+8	9+9	1-1
27+18	14+30	8+23	90+10	32+8	12+12	16+89	16+4	11+7	35+17



INDSÆT ET BOGSTAV

A__ong Us	Am__ng Us	Amo__g Us
Amon__ Us	E__ergency Room	Em__rgency Room
Eme__gency Room	Emer__ency Room	Emerg__ncy Room
Emerge__cy Room	Emergen__y Room	Emergency R__om
Emergency Ro__m	I__poster	Im__oster
Imp__ster	Impo__ter	Impos__er
Impost__r	C__ewmate	Cr__wmate
Cre__mate	Crew__ate	Crewm__te
Crewma__e	G__ost	Gh__st
Gho__t	E__ectrical	El__ctrical
Ele__trical	Elec__rical	Electr__cal
Electri__al	Electric__l	M__dBay
Me__Bay	Med__ay	MedB__y
C__feteria	Ca__eteria	Caf__teria
Cafe__eria	Cafet__ria	Cafete__ia
Cafeter__a	R__port	Re__ort



BYER

Skriv en by med

D

Skriv en by med

E

Skriv en by med

F

Skriv en by med

G

Skriv en by med

H

Skriv en by med

I

Skriv en by med

J

Skriv en by med

K

Skriv en by med

L

Skriv en by med

M

Skriv en by med

N

Skriv en by med

O

Skriv en by med

P

Skriv en by med

R

Skriv en by med

S

Skriv en by med

T

Skriv en by med

U

Skriv en by med

V

Skriv en by med

Y

Skriv en by med

Æ

Skriv en by med

Ø

Skriv en by med

Å