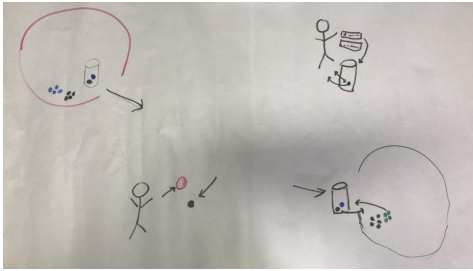


Információgyűjtő játék



Korcsoprot: 7-14 év

Részrtvevők: 10-15

Terep

Szükséges vezetők: 2 fő a produkcióhoz és összesen 5 fő a játékhoz

Anyagok:

- Két vagy háromféle babfajta (attól függ, hogy hány résztvevő van és hány csoportot fogtok létrehozni), pl. bab vagy nahud
- gombok, amelyeket pénzként fogtok használni
- zászlók a mezőre és a bázisokra
- kötelek a bázisok megjelöléséhez
- Doboznyi filmcsíkok
- Előre elkészített és kinyomtatott (kiírt) mondatok, amelyekben a gyerekek nevei el vannak rejtve
- Labda az üldözőknek
- Szalagok a csapatok beosztásához

Ruth és Philip keményen dolgoztak, hogy segítsenek Terrynek (a "A vadon erdejének titka" című mesében). Most nagynénjükkal és nagybátyjukkal együtt más gyerekeknek is segíteni akarnak. De kik is ők? A játékban fáradoznak és keresnek, és információkat gyűjtenek a gyerekekről. Melyik csapat tudja meg először, hogy melyik gyerekekkel tölthetik a vakációt.

A terep lehet egy mező, egy park vagy egy erdő. A csoportoknak van egy bázisuk. Ott kapnak pénzt (gombot) és nipeket egy vezetőtől, és gyűjtik az információkat tartalmazó rókákat.

Minden gyereknek van egy doboza (egy filmszalagból). Kezdetben egy pénzes dobozzal kezdenek, és egy szemes terménnyel, például babszemekkel (jobb, ha nagyobb szemek vannak benne). A másik csapat a doboz másik végére helyezkedik el a legjobban, ők kapnak egy másik gabonát, például kukoricát a pénzhez. Ha már 2 különböző gabona van a dobozban, akkor cserébe kaphatnak egy papírt, amin egy adott, a mezőn mozgó vezetőtől kapnak információt. Minden csoportnak 12 cédulát adnak, amelyeken egy-egy mondat van a saját színükön.

Ezt a saját színű cédulát kell elvinni a bázisra, ahol új pénzt és gabonát kapnak.

Egy vagy két személy labdával kergeti el a résztvevőket a bázisokról, hogy begyűjtsék a pénzüket. Amikor túlélik őket a labdával, odaadják neki a pénzt, és a bázisról új pénzt kell venniük. Ha nincs nála egy fillér sem, akkor nem kap semmit.

A 3 gyermeknek 4 mondatnyi információ van cédulákon. Néhányat közülük 1-es vagy 4-es számmal számoznak, ami azt jelenti, hogy ez az egyik gyermek nevének első vagy utolsó betűje. Minden mondaton van egy betűvel nagyobb, mint a többi, hogy látható legyen. Helyesen elrendezve kiírják a gyerekek nevét.

Több gyermek esetén három csoportot is lehet alkotni, vagy a mondatlapokat kirakós játékként szét lehet választani, úgy, hogy egyértelmű legyen, melyik két részből áll egy mondat.

Ennél a lehetőségnél először az egész mondatlapokat illesztik össze, majd helyesen kombinálva alkotják a 3 nevet. Használhatnak ragasztószalagot a mondatok összekötéséhez.

Elkészítette Hans-Georg Gerster