Kincskeres? játék

Anyagok:

- 2 vagy 3 zsák (attól függ?en, hogy hány résztvev? lesz), amelyeket lakattal lehet lezárni
- 9 lakat különböz? zárral (3 4 számjegy? kombinációval, 3 3 számjegy? kombinációval és 3 lakat, amelyet kulccsal lehet kinyitni)
- 3 darabokra vágott térkép (például a város valamelyik parkjáról, ahol a játék lesz)
- Nyomtatott színes számok, amelyek megfelelnek a 3 számjegy? lakatok kódjainak
- Feladatlap
- Citromlé
- Vas
- Sablon a táblához

A játék végs? célja, hogy a gyerekek megtalálják a kincset.

1. A gyerekek megkapják az els? feladatlapot, amelyre citromlével kell felírniuk, mi lesz a következ? feladatuk, illetve hová kell menniük, hogy megtalálják a következ? feladatot. A gyerekeknek egy vasalóval ki kell simítaniuk a lapot, és így fog megjelenni a citromlé. !!!Fontos!!! A következ? feladatnak valami olyasmihez kell kapcsolódnia, amit meg kell számolniuk.

2. Miután kitalálták, hogy mi a második feladatuk, és elmennek arra a helyre, ahol az van, meg kell számolniuk dolgokat (például néhány lámpát, lépcs?t, fát vagy valami mást). El?re meg kell szervezni egy személyt, akit a gyerekek felhívhatnak, és aki el tudja ?ket irányítani a következ? feladathoz. A feladatnak így kell kinéznie: 0879694960 +_ _ = A cél az, hogy a gyerekek, miután megszámolták például a lámpákat vagy a lépcs?fokokat, összeadják a kapott számot, és megkapják a számot, amit ki kell csengetniük. A lapon legyen egy kulcsszó is, amit ha a gyerekek kimondanak, akkor az illet? tudja,

hogy hova kell ?ket küldeni.

3. Miután beszéltek a személlyel, és ? elirányította ?ket a következ? feladathoz, ami az, hogy egy bizonyos helyen meg kell találniuk a lakat kulcsát, oda kell menniük, és meg kell találniuk a kulcsot.

4. Ha megtalálták a kulcsot, akkor ki tudják nyitni a lakatot, ami a hátizsákon van, amit a kulccsal kinyitnak. Ott meg kell találniuk egy borítékot, amiben egy térkép van, ami úgy van elkészítve, mint egy kirakós. A térkép egy parkot ábrázolhat. El?zetesen a térképre olyan jeleket kell tenni, amelyek megfelelnek azoknak a számoknak, amelyeket krétával kell felírni a parkban. Például A-9, B-2, C-1, D-5 - így a gyerekek tudni fogják, hogy ez a számok sorrendje. A számoknak meg kell egyezniük a következ? lakat kódjával.

5. Ha a gyerekek ezt a lakatot is kinyitották, ott is találnak majd egy lyukas mintát. El?zetesen keresni kell egy táblát vagy valami hasonlót, amire elkészíthetjük a sablont. A táblán lév? bet?kkel el?re össze kell állítani egy mondatot, amit ha megfejtettek, vissza kell menniük a kincshez, ami esetünkben az a hely volt, ahol összegy?ltünk. A sablont nagyon pontosan kell kivágni, hogy m?ködjön. A nem helyekre kell lyukakat vágni, ahol a bet?k vannak, amiket a mondathoz használtunk. Így miután a gyerekek ráteszik a sablont a tányérra, a lyukakon keresztül csak a mondatban használt bet?ket kell látni. Ezek lehetnek összekeverve, de számozva kell lenniük.

6. Miután ezt is kidolgozták, a gyerekek térjenek vissza a kincshez. A hátizsák vagy táska minden egyes zsebében hagyhatsz egyet a kinyomtatott számok közül, amelyek megfelelnek a 3 számjegy? kombinációs lakatok kódjainak. A gyerekeknek végül ki kell nyitniuk a csoportjuk lakatját, amely a kincshez van rögzítve. Erre a lakatra egy darab papírszalagot kell felragasztani, és az el?re elkészített számokat a színekkel sorrendben bejelölni. Például: sárga-9, piros-2, zöld-6 - így fogják a gyerekek kitalálni a feloldó kódot.

7. A kincsbe beleteheted a finomságot, vagy kitalálhatsz valamit a témához kapcsolódóan.