

Kincskeres? játék



Adatok:

- Korcsoport: 7-14 éves korosztály
- Több mint 8 résztvev?
- Beltéren egy teremben vagy a szabadban a városban
- Legalább 3 vezet?
- Egy és másfél óra között

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 olyasmire 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 megszámozták 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 következő lakat kódjával.

5. Ha a gyerekek ezt a lakatot is kinyitották, ott is találnak majd egy lyukas mintát. Előzetesen keresni kell egy táblát vagy valami hasonlót, amire elkészíthetjük a sablont. A táblán lévő betűkkel előre össze kell állítani egy mondatot, amit ha megfejtettek, vissza kell menniük a kincshez, ami esetünkben az a hely volt, ahol összegyűltünk. A sablont nagyon pontosan kell kivágni, hogy működjön. A nem helyekre kell lyukakat vágni, ahol a betűk vannak, amiket a mondathoz használtunk. Így miután a gyerekek ráteszik a sablont a tányérra, a lyukakon keresztül csak a mondatban használt betűket 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 hagyhatunk egyet a kinyomtatott számok közül, amelyek megfelelnek a 3 számjegyű 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 előre 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.