

Lobi? paieškos žaidimas



Duomenys:

- Amžiaus grup? nuo 7 iki 14 met?
- Daugiau nei 8 dalyviai
- Uždaroje patalpoje sal?je arba lauke mieste
- Bent 3 vadovai
- Nuo valandos iki pusantros valandos

Medžiagos:

- 2 arba 3 maišeliai (priklausomai nuo dalyvi? skai?iaus), kuriuos galima užrakinti pakabinama spyna
- 9 pakabinamos spynos su skirtingais užraktais (3 su 4 skaitmen? kombinacija, 3 su 3 skaitmen? kombinacija ir 3 pakabinamos spynos, kurios atrakinamos raktu)
- 3 žem?lapiai, supjaustyti ? dalis (pvz., kokio nors miesto parko, kuriame vyks žaidimas)
- Atspausdinti spalvoti skai?iai, atitinkantys pakabinam? spyn? su 3 skaitmen? kombinacija kodus
- Užduoties lapas
- Citrin? sultys
- Geležis
- Ženklo šablonas

Pagrindinis žaidimo tikslas - kad vaikai rast? lob?.

1. Vaikams duodamas pirmasis užduo?i? lapas, kuriame jie turi citrin? sultimis užrašyti, kokia bus kita užduotis arba kur jie turi eiti, kad rast? kit? užduot?. Naudodami lygintuv? vaikai turi išlyginti lap? ir taip atsiras citrinos sultys. !!!Svarbu!!! Kita užduotis turi b?ti susijusi su tuo, k? jie turi suskai?iuoti.
2. Kai jie išsiaiškina, kokia yra j? antroji užduotis, ir nueina ? viet?, kur ji yra, jie turi suskai?iuoti daiktus (pavyzdžiui, kelet? lemp?, laipt?, medži? ar dar k? nors). Tur?tum?te iš anksto susitarti d?l asmens, kuriam vaikai gal?t? paskambinti ir kuris gal?t? juos nukreipti ? kit? užduot?. Užduotis tur?t? atrodyti taip: 0879694960 +__ _ = Siekiama, kad vaikai, suskai?iav?, pavyzdžiui, lempas ar laiptelius, susumuot? duot? skai?i? ir gaut? numer?, kuriuo reikia paskambinti. Lapelyje taip pat tur?t? b?ti raktinis žodis, kur? vaikams pasakius, žmogus žinot ?, kur juos si?sti.
3. Kai jie pasikalb?jo su asmeniu ir jis nurod? jiems kit? užduot?, t. y. tam tikroje vietoje rasti rakt? nuo pakabinamos spynos, jie turi ten nueiti ir rasti rakt?.
4. Rad? rakt?, jie gali atrakinti pakabinam? spyn?, esan?i? ant kuprin?s, kuri atrakinama raktu. Ten jie turi surasti vok? su žem?lapiu, kuris sudarytas kaip d?lion?. Žem?lapyje gali b?ti parkas. Prieš tai ant žem?lapio reikia užrašyti ženklus, atitinkan?ius skai?ius, kuriuos parke reikia užrašyti kreida. Pavyzdžiui, A-9, B-2, C-1, D-5 - taip vaikai žinos, kad tokia yra skai?i?

seka. Skaičiai turėtų atitikti kitos pakabinamos spynos kodą.

5. Kai vaikai atrakins tą pakabinamą spyną, ten taip pat ras raštą su skylutėmis. Prieš tai reikia susirasti ženklą ar ką nors panašaus, kad galėtumėte padaryti šabloną. Iš ženklo raidžių reikia iš anksto sudėlioti sakinį, kurį išsiaiškinti jie turi grįžti prie lobia, kuris mėsą atveju buvo ten, kur buvome susirinkę. Šabloną reikia labai tiksliai iškirpti, kad jis veiktų. Reikia išpjauti skylutes ne tose vietose, kur yra raidės, kurias panaudojote sakiniui. Taip vaikams uždėjus šabloną ant lėkštės, pro skylutes turėtumėte matyti tik tas raides, kurias panaudojote sakinyje. Jos gali būti užšifruotos, bet turėtų būti sunumeruotos.
6. Išmokę ir tai, vaikai turėtų grįžti prie lobia. Kiekvienoje kuprinės ar krepšio kišenėje galite palikti po vieną iš atspausdintų skaičių, kurie atitinka kodus su 3 skaitmenų kombinuotomis pakabinamomis spynomis. Galiausiai vaikai turi atrakinti savo grupės pakabinamą spyną, kuri pritvirtinta prie lobia. Ant šios pakabinamos spynos reikia užklijuoti popierinę juostelę ir pažymėti iš anksto paruoštus skaičius iš eilės pagal spalvas. Pavyzdžiui, geltona-9, raudona-2, žalia-6 - taip vaikai išsiaiškins atrakinimo kodą.
7. ? lobia galite ?dėti skanėstą arba sugalvoti ką nors, susijusio su tema.