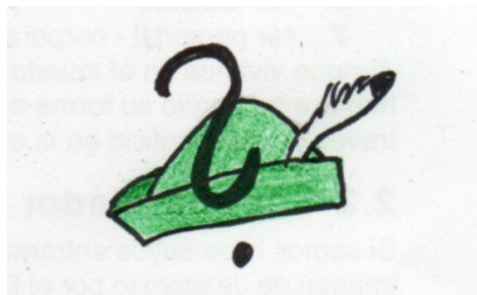


# Pilsētas spēle „Robins Huds” – Meklējiet, un jūs atradīsiet



Šo spēli spēlēja nometnē ar tēmu „Robins Huds”, taču to var pielāgot jebkurai citai tēmai. Spēles mērķis ir, izmantojot mīklu, noskaidrot personas vai priekšmeta atrašanās vietu un to atrast.

## Materiāli

- Katrai grupai viens papīra lapas ar mīklām/uzdevumiem, kas ved pie atbildes vārda
- Viena pildspalva katrai grupai
- Viena pilsētas karte katrai grupai
- Iespējams, kaut kas, ar ko signalizēt spēles sākumu un beigas (piemēram, svilpe)
- Iespējams, balva uzvarētājiem

## Sagatavošanās

- Padomājiet, kurā pilsētā vēlaties rīkot spēli.
- Izlemiet, uz kuru galamērķi bērniem jāskrien un ko viņiem tur jāatrod. Šīs vietas adrese vai nosaukums ir atbilde, kuru bērniem jāatmin, risinot mīklas un uzdevumus. (piemēram, Tirgus laukums)
- Izveidojiet uzdevumu lapu/mīklu (jo izklaidētākas ir vietas, jo ilgāk ilgs spēle).
- Katrai grupai izsniedziet vienu pilsētas karti.
- Pirms spēles sākuma paslēpiet meklējamo priekšmetu vai palūdziet personai, kuru jāatrod, ieņemt savu vietu galamērķī.

## Puzles piemērs

## Risinājuma apraksta veidne

Veidne: Atbilžu tabula

## Spēles mērķis

- Grupas cenšas pēc iespējas ātrāk atrisināt mīklu, lai pirmās atrastu meklēto priekšmetu vai personu.

## Norise

- Sadaliet dalībniekus grupās. Pārliecinieties, ka tie, kuri labi orientējas pilsētā, tiek vienmērīgi sadalīti pa grupām.
- Katra grupa saņem pilsētas karti, uzdevumu lapu un pildspalvu.
- Ja pilsētas karte kādā brīdī dalībniekiem nepalīdz, viņiem, protams, ir atļauts jautāt garāmgājējiem ceļu.
- Katrai grupai jābūt vismaz vienam darbiniekam, kas to pavada.
- Dalībnieki var paši izlemt, kādā secībā viņi pildīs uzdevumus katrā kontrolpunktā.
- Uzvar tā grupa, kas pirmā atrod personu vai priekšmetu.
- Ja ir neizšķirts, lai noteiktu uzvarētāju, var izmantot piemērā minēto mājokļa numura mīklu. Uzvar tā grupa, kas atmin pareizo mājokļa numuru.

## Atsauces

- Vāka attēls: MariES
- Uzskaitītie faili: MariES