

## Schattenjacht



Gegevens:

- Leeftijdsgroep 7 tot 14 jaar
- Meer dan 8 deelnemers
- Binnen in een zaal of buiten in de stad
- Minstens 3 leiders
- Tussen een uur en anderhalf uur

Materialen:

- 2 of 3 tassen (afhankelijk van het aantal deelnemers) die je kunt afsluiten met een hangslot
- 9 hangsloten met verschillende sloten (3 met een combinatie van 4 cijfers, 3 met een combinatie van 3 cijfers en 3 hangsloten die met een sleutel worden ontgrendeld)
- 3 in stukken geknipte plattegronden (bijvoorbeeld van een park in de stad waar het spel zich afspeelt)
- Gedrukte gekleurde nummers die passen bij de codes van de hangsloten met een combinatie van 3 cijfers
- Taakblad
- Citroensap
- IJzer
- Sjabloon voor het bord

Het uiteindelijke doel van het spel is dat de kinderen de schat vinden.

1. De kinderen krijgen het eerste opdrachtenblad, waarop ze in citroensap moeten schrijven wat hun volgende opdracht is of waar ze heen moeten om de volgende opdracht te vinden. Met een strijkijzer moeten de kinderen het vel gladstrijken en zo komt het citroensap tevoorschijn. !!!Belangrijk!! de volgende taak moet te maken hebben met iets wat ze moeten tellen.
2. Zodra ze hebben bedacht wat hun tweede taak is en ze naar de plaats gaan waar die is, moeten ze dingen tellen (bijvoorbeeld enkele lampen, trappen, bomen of iets anders). U moet van tevoren een persoon regelen die de kinderen kunnen bellen en die hen naar de volgende taak kan leiden. De opdracht moet er als volgt uitzien: 0879694960 +\_\_ = Het is de bedoeling dat de kinderen, nadat ze bijvoorbeeld de lampen of trappen hebben geteld, het aantal dat ze hebben gekregen optellen en het nummer krijgen dat ze moeten bellen. Er moet ook een sleutelwoord op het blad staan dat, wanneer de kinderen het zeggen, de persoon weet waar ze naartoe moeten.
3. Zodra zij met de persoon hebben gesproken en hij hen naar de volgende opdracht heeft geleid, namelijk het vinden van de sleutel van het hangslot op een bepaalde plaats, moeten zij daarheen gaan en de sleutel vinden.

4. Als ze de sleutel hebben gevonden, kunnen ze het hangslot ontgrendelen dat op de rugzak zit die met de sleutel wordt ontgrendeld. Daar moeten ze een envelop vinden met een kaart die als een puzzel is gemaakt. De kaart kan van een park zijn. Vooraf moet je tekens op de kaart zetten die overeenkomen met nummers die je met krijt in het park moet schrijven. Bijvoorbeeld A-9, B-2, C-1, D-5 - zo weten de kinderen dat dit de volgorde van de nummers is. De nummers moeten overeenkomen met de code voor het volgende hangslot.
5. Zodra de kinderen dat hangslot hebben ontgrendeld, vinden ze ook daar een patroon met gaatjes. Vooraf moet je een bord of iets dergelijks vinden om het sjabloon voor te maken. Met de letters van het bord moet je van tevoren een zin maken, die ze, als ze het eenmaal doorhebben, terug moeten gaan naar de schat, die in ons geval was waar we verzameld hadden. Het sjabloon moet heel nauwkeurig geknipt worden om te kunnen werken. Je moet gaten knippen op de plaatsen waar de letters staan die je voor de zin hebt gebruikt. Als de kinderen het sjabloon op de plaat leggen, moet je door de gaten alleen de letters kunnen zien die je voor de zin hebt gebruikt. Ze mogen door elkaar staan, maar ze moeten wel genummerd zijn.
6. Als ze ook dit hebben uitgewerkt moeten de kinderen terug naar de schat. In elke zak van de rugzak of tas kun je een van de nummers laten staan die je hebt afgedrukt en die overeenkomen met de codes van de driecijferige combinatiesloten. De kinderen moeten ten slotte het hangslot van hun groep ontgrendelen dat aan de schat vastzit. Op dit hangslot moet u een stuk papierplakband plakken en de nummers die u van tevoren hebt voorbereid op volgorde van de kleuren aankruisen. Bijvoorbeeld geel-9, rood-2, groen-6 - zo komen de kinderen achter de ontgrendelingscode.
7. Je kunt de traktatie in de schat stoppen of iets verzinnen dat met het thema te maken heeft.