

Gra w poszukiwanie skarbów



Dane:

- Grupa wiekowa od 7 do 14 lat
- Wi?cej ni? 8 uczestnik?w
- Wewn?trz hali lub na zewn?trz w mie?cie
- Co najmniej 3 prowadz?cych
- Od godziny do p?torej godziny

Materia?:

- 2 lub 3 torby (w zale?no?ci od liczby uczestnik?w), które mo?na zamkn?? na k?ódk?
- 9 k?ódek z ró?nymi zamkni?ciami (3 z kombinacj? 4 cyfr, 3 z kombinacj? 3 cyfr i 3 k?ódki otwierane kluczem)
- 3 mapy poci?te na kawa?ki (na przyk?ad jakiego? parku w mie?cie, w którym odb?dzie si? gra)
- Wydrukowane kolorowe cyfry pasuj?ce do kod?w k?ódek z kombinacj? 3 cyfr
- Arkusz zada?
- Sok z cytryny
- ?elazko
- Szablon znaku

Ostatecznym celem gry jest odnalezienie przez dzieci skarbu.

1. Dzieci otrzymuj? pierwszy arkusz zada?, na którym musz? napisa? sokiem z cytryny, jakie b?dzie ich nast?pne zadanie lub gdzie musz? si? uda?, aby znale?? nast?pne zadanie. Za pomoc? ?elazka dzieci musz? wyg?adzi? arkusz i w ten sposób pojawi si? sok z cytryny. !!! Wa?ne!!! nast?pne zadanie powinno by? zwi?zane z czym?, co musz? policzy?.
2. Po ustaleniu, jakie jest ich drugie zadanie i udaniu si? do miejsca, w którym si? ono znajduje, musz? policzy? rzeczy (na przyk?ad lampy, schody, drzewa lub co? innego). Powiniene? z wyprzedzeniem zorganizowa? osob?, do której dzieci mog? zadzwoni? i która mo?e skierowa? je do nast?pnego zadania. Zadanie powinno wygl?da? nast?puj?co: 0879694960 +__ =
Celem jest, aby dzieci, po policzeniu, na przyk?ad, lamp lub krok?w, zsumowa?y liczb?, któr? otrzyma?y i uzyska?y numer do zadzwonienia. Na arkuszu powinno równie? znajdowa? si? s?owo kluczowe, które po wypowiedzeniu przez dzieci sprawi, ?e dana osoba b?dzie wiedzia?a, gdzie je wys?a?.
3. Po rozmowie z osob?, która skierowa?a ich do nast?pnego zadania, którym jest znalezienie klucza do k?ódk? w okre?lonym miejscu, musz? si? tam uda? i znale?? klucz.
4. Po znalezieniu klucza mog? otworzy? k?ódk? znajduj?c? si? na plecaku, który jest otwierany za pomoc? klucza. Tam musz? znale?? kopert? z map?, która przypomina puzzle. Mapa mo?e przedstawia? park. Wcze?niej musisz umie?ci? na mapie znaki odpowiadaj?ce numerom, które musisz napisa? kred? w parku. Na przyk?ad A-9, B-2, C-1, D-5 - w ten sposób dzieci b?

d? wiedzia?y, ?e jest to sekwencja liczb. Liczby powinny pasowa? do kodu nast?pnej k?ódki.

5. Gdy dzieci otworz? t? k?ódk?, znajd? na niej wzór z otworami. Wcze?niej musisz znale?? znak lub co? podobnego, aby zrobi? szablon. Za pomoc? liter z tabliczki nale?y wcze?niej u?o?y? zdanie, które po wymy?leniu dzieci musz? wróci? do skarbu, którym w naszym przypadku by?o miejsce, w którym si? zebrali?my. Szablon musi by? bardzo dok?adnie wyci?ty, aby dzia?a?. Musisz wyci?? otwory w miejscach, w których znajduj? si? litery u?yte w zdaniu. W ten sposób po tym, jak dzieci umieszcz? szablon na talerzu, powiniene? by? w stanie zobaczy? tylko litery, których u?y?e? w zdaniu przez otwory. Mog? by? zakodowane, ale powinny by? ponumerowane.
6. Gdy dzieci ju? to zrobi?, powinny wróci? do skarbu. W ka?dej kieszeni plecaka lub torby mo?esz zostawi? jeden z wydrukowanych numerów, które pasuj? do kodów z 3-cyfrowymi k?ódkami szyfrowymi. Na koniec dzieci musz? odblokowa? k?ódk? swojej grupy, która jest przymocowana do skarbu. Na tej k?ódce nale?y umie?ci? kawa?ek ta?my papierowej i zaznaczy? przygotowane wcze?niej liczby w kolejno?ci odpowiadaj?cej kolorom. Na przyk?ad: ?ó?ty-9, czerwony-2, zielony-6 - w ten sposób dzieci poznaj? kod odblokowuj?cy.
7. Do skarbu mo?na w?o?y? smako?yk lub wymy?li? co? zwi?zanego z tematem.