

## Gra w poszukiwanie skarbów



Dane:

- Grupa wiekowa od 7 do 14 lat
- Wi?cej ni? 8 uczestnik?w
- W pomieszczeniach zamkni?tych w hali lub w plenerze w mie?cie
- Co najmniej 3 lider?w
- Od godziny do p?torej godziny

Materia?y:

- 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, które otwieraj? si? za pomoc? klucza)
- 3 mapy poci?te na kawa?ki (np. jakiego? parku w mie?cie, w którym b?dzie toczy? si? gra)
- Wydrukowane kolorowe cyfry, które maj? odpowiada? kodom do k?ódek z kombinacj? 3 cyfr
- Karta zada?
- Sok z cytryny
- ?elazko
- Szablon znaku

Ostatecznym celem gry jest odnalezienie przez dzieci skarbu.

1. Dzieci otrzymuj? pierwsz? kartk? z zadaniem, na której 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? kartk? i w ten sposób pojawi si? sok z cytryny. !!!Wa?ne!!! kolejne zadanie powinno by? zwi?zane z czym?, co musz? policzy?.
2. Kiedy ju? wymy?li?, jakie jest ich drugie zadanie i pójd? w miejsce, gdzie ono jest, musz? policzy? rzeczy (np. jakie? lampy, schody, drzewa lub co? innego). Nale?y wcze?niej um?wi? si? z osob?, do której dzieci b?d? mog?y zadzwoni? i która skieruje je do nast?pnego zadania. Zadanie powinno wygl?da? tak: 0879694960 +\_\_ = Chodzi o to, aby dzieci po policzeniu np. lamp lub krok?w, zsumowa?y podane im liczby i uzyska?y numer , pod który nale?y zadzwoni?. Na kartce powinno by? te? takie s?owo kluczowe, ?e gdy dzieci je wypowiedz?, osoba wie, gdzie je wys?a?.
3. Kiedy ju? porozmawiaj? z t? osob? i skieruje ich ona do kolejnego zadania, którym jest znalezienie klucza do k?ódki w okre?lonym miejscu, musz? tam pój?? i znale?? klucz.
4. Gdy ju? znajd? klucz mog? odblokowa? k?ódk?, która znajduje si? na plecaku odblokowywanym kluczem. Tam musz? znale?? kopert? z map?, która jest zrobiona jak puzzle. Mapa mo?e dotyczy? jakiego? parku. Wcze?niej trzeba na mapie umie?ci? znaki odpowiadaj?ce liczbom, które trzeba napisa? kred? w parku. Na przyk?ad A-9, B-2, C-1, D-5

- dzięki temu dzieci będą wiedziały, że taki jest ciąg liczb. Liczby te powinny odpowiadać kodowi do kolejnej kłódki.

5. Po odblokowaniu tej kłódki tam również dzieci znajdą wzór z dziurkami na niej. Wcześniej należy znaleźć jakiś znak lub coś podobnego, do czego można zrobić szablon. Z liter ze znaku trzeba wcześniej ułożyć zdanie, które po rozgryzieniu musi wrócić do skarbu, którym w naszym przypadku byłoby miejsce, w którym się zebraliśmy. Szablon musi być bardzo dokładnie wycięty, aby zadziałał. Trzeba wyciąć otwory w nie których miejscach, gdzie znajdują się litery, które wykorzystaliśmy w zdaniu. Dzięki temu po przyłożeniu przez dzieci szablonu do tabliczki, przez otwory powinniście widzieć tylko te litery, których użyliście w zdaniu. Mogły one być zakodowane, ale powinny być ponumerowane.
6. Gdy i to rozpracują dzieci powinny wrócić do skarbu. W każdej kieszeni plecaka lub torby możesz zostawić jedną z wydrukowanych przez siebie liczb, które pasują do kodów z 3-cyfrowych kłódek szyfrowych. Dzieci muszą w końcu odblokować kłódkę swojej grupy, która jest przymocowana do skarbu. Na tej kłódce należy położyć kawałek papierowej taśmy i zaznaczyć przygotowane wcześniej liczby w kolejności z kolorami. Np. różowy-9, czerwony-2, zielony-6 - w ten sposób dzieci rozgryzą kod odblokowujący.
7. Do skarbu można włożyć smakołyk lub wymyślić coś związanego z tematem.