WYSŁANE PRZEZ
Hrisko

ON
29.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Gra w poszukiwanie skarbów



Dane:

- Grupa wiekowa od 7 do 14 lat
- Więcej niż 8 uczestników
- Wewnątrz hali lub na zewnątrz w mieście
- Co najmniej 3 prowadzących
- Od godziny do półtorej godziny

Materiały:

- 2 lub 3 torby (w zależności od liczby uczestników), które można zamknąć na kłódkę
- 9 kłódek z różnymi zamknięciami (3 z kombinacją 4 cyfr, 3 z kombinacją 3 cyfr i 3 kłódki otwierane kluczem)
- 3 mapy pocięte na kawałki (na przykład jakiegoś parku w mieście, w którym odbędzie się gra)
- Wydrukowane kolorowe cyfry pasujące do kodów kłódek z kombinacją 3 cyfr
- Arkusz zadań
- Sok z cytryny
- Żelazko
- Szablon znaku

Ostatecznym celem gry jest odnalezienie przez dzieci skarbu.

1. Dzieci otrzymują pierwszy arkusz zadań, na którym muszą napisać sokiem z cytryny, jakie będzie ich następne zadanie lub gdzie muszą się udać, aby znaleźć następne zadanie. Za pomocą żelazka dzieci muszą wygładzić arkusz i w ten sposób pojawi się sok z cytryny. !!! Ważne!!! następne zadanie powinno być związane z czymś, co muszą policzyć.

2. Po ustaleniu, jakie jest ich drugie zadanie i udaniu się do miejsca, w którym się ono znajduje, muszą policzyć rzeczy (na przykład lampy, schody, drzewa lub coś innego). Powinieneś z wyprzedzeniem zorganizować osobę, do której dzieci mogą zadzwonić i która może skierować je do następnego zadania. Zadanie powinno wyglądać następująco: 0879694960 +_ _ = Celem jest, aby dzieci, po policzeniu, na przykład, lamp lub kroków, zsumowały liczbę, którą otrzymały i uzyskały numer do zadzwonienia. Na arkuszu powinno również znajdować się słowo kluczowe, które po wypowiedzeniu przez dzieci sprawi, że dana osoba będzie wiedziała, gdzie je wysłać.

3. Po rozmowie z osobą, która skierowała ich do następnego zadania, którym jest znalezienie klucza do kłódki w określonym miejscu, muszą się tam udać i znaleźć klucz.

4. Po znalezieniu klucza mogą otworzyć kłódkę znajdującą się na plecaku, który jest otwierany za pomocą klucza. Tam muszą znaleźć kopertę z mapą, która przypomina puzzle. Mapa może przedstawiać park. Wcześniej musisz umieścić na mapie znaki odpowiadające numerom, które musisz napisać kredą w parku. Na przykład A-9, B-2, C-1, D-5 - w ten sposób dzieci będą

wiedziały, że jest to sekwencja liczb. Liczby powinny pasować do kodu następnej kłódki.

5. Gdy dzieci otworzą tę kłódkę, znajdą na niej wzór z otworami. Wcześniej musisz znaleźć znak lub coś podobnego, aby zrobić szablon. Za pomocą liter z tabliczki należy wcześniej ułożyć zdanie, które po wymyśleniu dzieci muszą wrócić do skarbu, którym w naszym przypadku było miejsce, w którym się zebraliśmy. Szablon musi być bardzo dokładnie wycięty, aby działał. Musisz wyciąć otwory w miejscach, w których znajdują się litery użyte w zdaniu. W ten sposób po tym, jak dzieci umieszczą szablon na talerzu, powinieneś być w stanie zobaczyć tylko litery, których użyłeś w zdaniu przez otwory. Mogą być zakodowane, ale powinny być ponumerowane.

6. Gdy dzieci już to zrobią, powinny wrócić do skarbu. W każdej kieszeni plecaka lub torby możesz zostawić jeden z wydrukowanych numerów, które pasują do kodów z 3-cyfrowymi kłódkami szyfrowymi. Na koniec dzieci muszą odblokować kłódkę swojej grupy, która jest przymocowana do skarbu. Na tej kłódce należy umieścić kawałek taśmy papierowej i zaznaczyć przygotowane wcześniej liczby w kolejności odpowiadającej kolorom. Na przykład: żółty-9, czerwony-2, zielony-6 - w ten sposób dzieci poznają kod odblokowujący.

7. Do skarbu można włożyć smakołyk lub wymyślić coś związanego z tematem.

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu
Na zewnątrz
Grupa młodzieżowa
Mecz grupowy
Posty

Wiek
8–12 lat
13–16 lat

Liczba uczestników
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
1–2 godz.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Brak pobierania plików

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Wiek
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/gra-w-poszukiwanie-skarbow