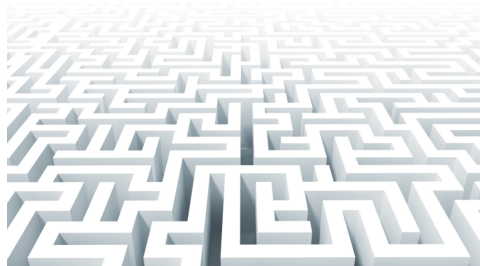


## Labirynt z 43 pytaniami



Labirynt to rodzaj wyścigu z 44 s?upkami. Poprawne rozwi?zanie s?upka zawsze skutkuje podej?ciem do kolejnego s?upka. Je?li wybierzesz z?e rozwi?zanie, musisz poczeka? troch? d?u?ej

### Przygotowanie gry

1. Wydrukuj arkusz z pytaniami, wytnij poszczególne pytania i rozdaj je zgodnie z harmonogramem.
2. Miejsce: Gra mo?e by? rozgrywana w pomieszczeniach lub na zewn?trz. W razie deszczu najlepiej w?o?y? pytania do plastikowej torby. Pytania 28, 41, 9, 24, 37 i 29 znajduj? si? w pobli?u startu, s?upek 14 jest w pobli?u mety. Mo?na te? gra? na wi?kszym obszarze, w zale?no?ci od dost?pnego czasu.
3. Wydrukuj arkusz z postami dla ka?dej grupy, pierwszy post jest podany, pozosta?e wynikaj? z odpowiedzi.
4. Arkusz pyta? z rozwi?zaniem (prawid?owa odpowied? podkre?lona) jest dla prowadz?cego gr?.
5. Mo?na dowolnie dostosowa? arkusz z pytaniami i wybra? inne pytania (szczeg?lnie polecane dla grup spoza Szwajcarii). W przypadku zastosowania innych pyta? nale?y zwróci? uwag? na to, aby przy poprawnej odpowiedzi poda? prawid?owy numer kolejnego elementu! W przeciwnym razie chaos jest doskona?y

### Zasady dla uczestników:

1. Gra odbywa si? w grupach 2- lub 3-osobowych (w razie potrzeby mog? by? te? pojedyncze osoby lub grupy 4-osobowe)
2. Materia?y: kartka z plakatem, co? do pisania. Je?li gra jest rozgrywana na zewn?trz w nocy, potrzebna jest dodatkowa latarka
3. Nie wolno u?ywa? pomocy (telefon komórkowy, biblia itp.)
4. Gdy znajdziesz si? przy s?upie, rozwi?? zadanie (wybierz spo?ród 3 mo?liwych odpowiedzi, w przypadku niektórych s?upów jest ich wi?cej), a nast?pnie udaj si? do s?upa z podanym numerem. By? mo?e trzeba b?dzie troch? poszuka?. Je?li odpowied? by?a b??dna, trzeba po prostu przej?? do kolejnych przedmiotów, w przeciwnym razie nic straconego!

Wskazówka: Je?li zobaczysz jakie? przedmioty, zapami?taj numery i miejsce, mo?e pó?niej natkniesz si? na ten przedmiot.

5. Na kartce z postem napiszcie numer s?upa i odpowied? (wystarcz? litery)
6. Pierwsza osoba, która dotrze do docelowego s?upka i odda wype?niony arkusz s?upka, zostaje zwyci?zc?. Prowadz?cy mo?e sprawdzi? arkusze z postami, aby przekona? si?, czy

została zachowana logiczna trasa.

Postenblätter für die einzelnen Gruppen

Ablaufplan zum Verteilen der einzelnen Frageblätter

Fragen zum Ausdrucken, Ausschneiden und Verteilen im Haus oder im Gelände

Fragen, die korrekten Antworten sind unterstrichen

## **Odnóznik do Źródła**

ZdjŹcie na okŹadce: DziŹki up rzejmoŹci [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!

PomysŹ na grŹ: DziŹki uprzejmoŹci [www.spielboerse.ch](http://www.spielboerse.ch) - Spielideen für die Jungschar!