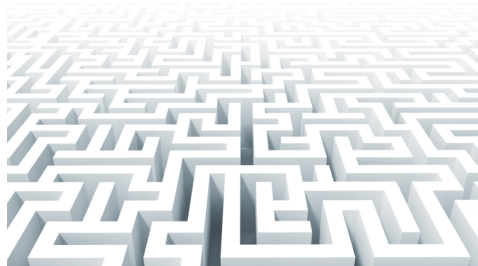


Labirynt z 43 pytaniami



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.

Arkusze przedmiotów dla poszczególnych grup

Harmonogram dystrybucji poszczególnych arkuszy pytań

Pytania do wydrukowania, wycięcia i rozdawania w domu lub w terenie

Pytania, prawidłowe odpowiedzi są podkreślone

Odniesienie do źródła

Zdjęcie na okładce: Dzięki uprzejmości www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!

Pomysł na grę: Dzięki uprzejmości www.spielboerse.ch - Spielideen für die Jungschar!