

Joc de vânătoare de comori



Date:

- Grupa de vârstă între 7 și 14 ani
- Mai mult de 8 participanți
- În interior într-o sală sau în aer liber în oraș
- Cel puțin 3 conducători
- Între o oră și o oră și jumătate

Materiale:

- 2 sau 3 pungi (în funcție de numărul de participanți) pe care le puteți închide cu un lacăt
- 9 lacăte cu închideri diferite (3 cu o combinație de 4 cifre, 3 cu o combinație de 3 cifre și 3 lacăte care se deschid cu o cheie)
- 3 hărți decupate în bucăți (de exemplu a unui parc din oraș în care se va desfășura jocul)
- Numere colorate tipărite care să se potrivească cu codurile pentru lacătele cu o combinație de 3 cifre
- Fișe de sarcini
- Suc de lămâie
- Fier de călcat
- Șablon pentru semn

Scopul final al jocului este ca copiii să găsească comoara.

1. Copiilor li se dă prima foaie de sarcini, pe care trebuie să scrie în suc de lămâie care va fi următoarea sarcină sau unde trebuie să meargă pentru a găsi următoarea sarcină. Cu ajutorul unui fier de călcat, copiii trebuie să netezească foaia și așa va apărea sucul de lămâie. !!!Important!!! următoarea sarcină trebuie să fie legată de ceva ce trebuie să numere.
2. După ce și-au dat seama care este cea de-a doua sarcină și se duc la locul unde se află, trebuie să numere lucruri (de exemplu, niște lămpi, trepte, copaci sau altceva). Ar trebui să aranjezi din timp o persoană pe care copiii să o poată suna și care să-i îndrume către următoarea sarcină. Sarcina ar trebui să arate astfel: 0879694960 +__ = Scopul este ca, după ce au numărat, de exemplu, lămpile sau treptele, copiii să adune numărul care le-a fost dat și să obțină numărul de telefon. Pe foaie ar trebui să existe și un cuvânt cheie pe care, atunci când copiii îl rostesc, persoana să știe unde să îi trimită.
3. Odată ce au vorbit cu persoana și aceasta i-a îndrumat către următoarea sarcină, care este să găsească cheia lacătului într-un anumit loc, ei trebuie să meargă acolo și să găsească cheia.
4. Odată ce au găsit cheia, pot deschide lacătul care se află pe rucsacul care este deblocat cu ajutorul cheii. Acolo trebuie să găsească un plic cu o hartă care este fcut ca un puzzle. Harta ar putea fi a unui parc. În prealabil, trebuie să pună pe hartă semne care corespund

unor numere pe care trebuie să le scrieți cu cretă în parc. De exemplu, A-9, B-2, B-2, C-1, D-5 - în acest fel copiii vor ști că aceasta este secvența de numere. Numerele ar trebui să corespundă codului pentru următorul lacăt.

5. Odată ce copiii au descuiat acel lacăt, vor găsi și acolo un model cu găuri. În prealabil, trebuie să găsiți un semn sau ceva similar pentru care să faceți șablonul. Cu literele de pe semn trebuie să faceți în prealabil o propoziție, pe care, odată ce o descifrează, trebuie să se întoarcă la comoară, care în cazul nostru era locul unde ne-am adunat. Șablonul trebuie decupat foarte precis pentru a funcționa. Trebuie să tăiați găuri în nu locuri în care se află literele pe care le-ați folosit pentru propoziție. În acest fel, după ce copiii pun șablonul pe farfurie, ar trebui să puteți vedea prin găuri doar literele pe care le-ați folosit în propoziție. Ele pot fi amestecate, dar trebuie să fie numerotate.
6. După ce au rezolvat și acest lucru, copiii trebuie să se întoarcă la comoară. În fiecare buzunar al rucsacului sau al genții puteți lăsa unul dintre numerele pe care le-ați imprimat și care se potrivesc cu codurile lacătelor cu combinație de 3 cifre. Copiii trebuie să descuiască în cele din urmă lacătul grupului lor care este atașat la comoară. Pe acest lacăt trebuie să puneți o bucată de bandă adezivă și să bifați numerele pe care le-ați pregătit în prealabil în succesiune cu culorile. De exemplu, galben-9, roșu-2, verde-6 - în acest fel copiii vor afla codul de deblocare.
7. Puteți pune dulciuri în comoară sau puteți inventa ceva legat de temă.