



WYSŁANE PRZEZ

Markus.Sigrist

ON

10.04.2023



Keine Stimmen

Labirynt z 43 pytaniami



Labirynt to rodzaj wyścigu z 44 słupkami. Poprawne rozwiązanie słupka zawsze skutkuje podejściem do kolejnego słupka. Jeśli wybierzesz złe rozwiązanie, musisz poczekać trochę dłużej

Przygotowanie gry

1. Wydrukuj arkusz z pytaniami, wytnij poszczególne pytania i rozdaj je zgodnie z harmonogramem.
2. Miejsce: Gra może być rozgrywana w pomieszczeniach lub na zewnątrz. W razie deszczu najlepiej włożyć pytania do plastikowej torby. Pytania 28, 41, 9, 24, 37 i 29 znajdują się w pobliżu startu, słupki 14 jest w pobliżu mety. Można też grać na większym obszarze, w zależności od dostępnego czasu.
3. Wydrukuj arkusz z postami dla każdej grupy, pierwszy post jest podany, pozostałe wynikają z odpowiedzi.
4. Arkusz pytań z rozwiązaniami (prawidłowa odpowiedź podkreślona) jest dla prowadzącego grę.
5. Można dowolnie dostosować arkusz z pytaniami i wybrać inne pytania (szczególnie polecane dla grup spoza Szwajcarii). W przypadku zastosowania innych pytań należy zwrócić uwagę na to, aby przy poprawnej odpowiedzi podać prawidłowy numer kolejnego elementu! W przeciwnym razie chaos jest doskonały

Zasady dla uczestników:

1. Gra odbywa się w grupach 2- lub 3-osobowych (w razie potrzeby mogą być też pojedyncze osoby lub grupy 4-osobowe)
2. Materiały: kartka z plakatem, coś do pisania. Jeśli gra jest rozgrywana na zewnątrz w nocy, potrzebna jest dodatkowa latarka
3. Nie wolno używać pomocy (telefon komórkowy, biblia itp.)
4. Gdy znajdziesz się przy słupie, rozwiąż zadanie (wybierz spośród 3 możliwych odpowiedzi, w przypadku niektórych słupów jest ich więcej), a następnie udaj się do słupa z podanym numerem. Być może trzeba będzie trochę poszukać. Jeśli odpowiedź była błędna, trzeba po prostu przejść do kolejnych przedmiotów, w przeciwnym razie nic straconego!

Wskazówka: Jeśli zobaczysz jakieś przedmioty, zapamiętaj numery i miejsce, może później natkniesz się na ten przedmiot.

5. Na kartce z postem napiszcie numer słupa i odpowiedź (wystarczy litery)

6. Pierwsza osoba, która dotrze do docelowego słupka i odda wypełniony arkusz słupka, zostaje zwycięzcą. Prowadzący może sprawdzić arkusze z postami, aby przekonać się, czy została zachowana logiczna trasa.

Odnosnik 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!

Weitere Informationen

Kategorie

Gry i zajęcia

Tagi

Posty

Zabawa na świeżym

powietrzu

Orientacja

Labirynt

Program

Wiek

Brak danych.

Liczba uczestników

Brak dostępnych danych.

Biblia

Brakuje tej informacji.

Materiał

Dużo pracy

Pobieranie plików

Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt

Zawartość

Kategorie

Tagi

Wiek

Liczba uczestników

Biblia

Materiał