

Cameră de aventură



Camerele de aventură pot fi găsite acum în fiecare oraș important. Sunteți închis într-o cameră și trebuie să ieșiți din ea într-un anumit timp. Camerele de aventură simple pot fi, de asemenea, create de tine însuși și finalizate împreună cu copiii într-o după-amiază la un club de tineret.

Idei

Camera 1

Copiii sunt legați împreună cu sfoară de casă (câneapă/cotton). Această sfoară de casă trebuie arsă cu chibrituri sau lumânări. Apoi, ei trebuie să formeze o scară de tâlhar până la un balon de pe tavan. În acest balon se află cheia de la ușă.

Camera 2

Toți copiii încep într-o cutie de carton. Apoi trebuie să rezolve un cifru pentru a găsi un cod pentru un seif. Seiful conține o cheie pentru o cutie ascunsă care conține cheia camerei.

Camera 3

O jucărie de pluș "moartă" poate fi găsită în cameră (locul accidentului înscenat). Trebuie rezolvată o poveste neagră pentru această jucărie moale. Odată ce puzzle-ul a fost rezolvat, copiii primesc cheia.

Camera 4

O cameră este umplută cu mese fără spații libere (rezultând două etaje). La început, copiii sunt legați de picioarele mesei cu un lanț și un lacăt. Camera este complet întunecată. Ei trebuie acum să găsească o lanternă și cheia de la încuietoare. La un moment dat există un pasaj către etajul al doilea. Totuși, acest pasaj este acoperit cu o scândură. Ușa de la etajul al doilea poate fi acum deschisă, deoarece mânerul ușii se află la etajul superior.

Afiș la vernisaj



Sursa de referință

- **Imagine copertă:** knipseline / pixelio.de
- **Afiș:** BESJ Team Weekend 2017, www.besj.ch
- **Idee:** Această idee provine din "Vernisajul de idei" de la BESJ Teamweekend 2017. Puteți găsi mai multe idei de la acest vernisaj în articolul [BESJ Teamweekend 2017](#).