Joc de vân?toare de comori

Date:

- Grupa de vârst? între 7 ?i 14 ani
- Mai mult de 8 participan?i
- În interior într-o sal? sau în aer liber în ora?
- Cel pu?in 3 conduc?tori
- Între o or? ?i o or? ?i jum?tate

Materiale:

- 2 sau 3 pungi (în func?ie de num?rul de participan?i) pe care le pute?i închide cu un lac?t
- 9 lac?te cu închideri diferite (3 cu o combina?ie de 4 cifre, 3 cu o combina?ie de 3 cifre ?i 3 lac?te care se deschid cu o cheie)
- 3 h?r?i decupate în buc??i (de exemplu a unui parc din ora? în care se va desf??ura jocul)
- Numere colorate tip?rite care s? se potriveasc? cu codurile pentru lac?tele cu o combina?ie de 3 cifre
- Fi?? de sarcini
- Suc de l?mâie
- Fier de c?lcat
- ?ablon pentru semn

Scopul final al jocului este ca copiii s? g?seasc? comoara.

1. Copiilor li se d? prima foaie de sarcini, pe care trebuie s? scrie în suc de l?mâie care va fi urm?toarea sarcin? sau unde trebuie s? mearg? pentru a g?si urm?toarea sarcin?. Cu ajutorul unui fier de c?lcat, copiii trebuie s? netezeasc? foaia ?i a?a va ap?rea sucul de l?mâie. !!!Important!!! urm?toarea sarcin? trebuie s? fie legat? de ceva ce trebuie s? numere.

2. Dup? ce ?i-au dat seama care este cea de-a doua sarcin? ?i se duc la locul unde se afl?, trebuie s? numere lucruri (de exemplu, ni?te l?mpi, trepte, copaci sau altceva). Ar trebui s? aranja?i din timp o persoan? pe care copiii s? o poat? suna ?i care s?-i îndrume c?tre urm?toarea sarcin?. Sarcina ar trebui s? arate astfel: 0879694960 +_ _ = Scopul este ca , dup? ce au num?rat, de exemplu, l?mpile sau treptele, copiii s? adune num?rul care le-a fost dat ?i s? ob?in? num?rul de telefon. Pe foaie ar trebui s? existe ?i un cuvânt cheie pe care, atunci când copiii îl rostesc, persoana s? ?tie unde s? îi trimit?.

3. Odat? ce au vorbit cu persoana ?i aceasta i-a îndrumat c?tre urm?toarea sarcin?, care este s? g?seasc? cheia lac?tului într-un anumit loc, ei trebuie s? mearg? acolo ?i s? g?seasc? cheia.

4. Odat? ce au g?sit cheia, pot descuia lac?tul care se afl? pe rucsacul care este deblocat cu ajutorul cheii. Acolo trebuie s? g?seasc? un plic cu o hart? care este f?cut? ca un puzzle. Harta ar putea fi a unui parc. În prealabil, trebuie s? pune?i pe hart? semne care corespund

unor numere pe care trebuie s? le scrie?i cu cret? în parc. De exemplu, A-9, B-2, B-2, C-1, D-5 - în acest fel copiii vor ?ti c? aceasta este secven?a de numere. Numerele ar trebui s? corespund? codului pentru urm?torul lac?t.

5. Odat? ce copiii au descuiat acel lac?t, vor g?si ?i acolo un model cu g?uri. În prealabil, trebuie s? g?si?i un semn sau ceva similar pentru care s? face?i ?ablonul. Cu literele de pe semn trebuie s? face?i în prealabil o propozi?ie, pe care, odat? ce o descifreaz?, trebuie s? se întoarc? la comoar?, care în cazul nostru era locul unde ne-am adunat. ?ablonul trebuie decupat foarte precis pentru a func?iona. Trebuie s? t?ia?i g?uri în nu locuri în care se afl? literele pe care le-a?i folosit pentru propozi?ie. În acest fel, dup? ce copiii pun ?ablonul pe farfurie, ar trebui s? pute?i vedea prin g?uri doar literele pe care le-a?i folosit în propozi?ie. Ele pot fi amestecate, dar trebuie s? fie numerotate.

6. Dup? ce au rezolvat ?i acest lucru, copiii trebuie s? se întoarc? la comoar?. În fiecare buzunar al rucsacului sau al gen?ii pute?i l?sa unul dintre numerele pe care le-a?i imprimat ?i care se potrivesc cu codurile lac?telor cu combina?ie de 3 cifre. Copiii trebuie s? descuie în cele din urm? lac?tul grupului lor care este ata?at la comoar?. Pe acest lac?t trebuie s? pune?i o bucat? de band? adeziv? ?i s? bifa?i numerele pe care le-a?i preg?tit în prealabil în succesiune cu culorile. De exemplu, galben-9, ro?u-2, verde-6 - în acest fel copiii vor afla codul de deblocare.

7. Pute?i pune dulciuri în comoar? sau pute?i inventa ceva legat de tem?.