SUBMITTED BY
Hrisko

ON
29.03.2022

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Hra na hľadanie pokladu



Údaje:

- Veková skupina 7 až 14 rokov
- Viac ako 8 účastníkov
- V interiéri v hale alebo vonku v meste
- Najmenej 3 vedúci
- Hodina až hodina a pol

Materiály:

- 2 alebo 3 vrecia (podľa počtu účastníkov), ktoré môžete zamknúť visiacim zámkom
- 9 visiacich zámkov s rôznym uzamykaním (3 s kombináciou 4 číslic, 3 s kombináciou 3 číslic a 3 visiace zámky, ktoré sa odomykajú kľúčom)
- 3 mapy rozstrihané na kúsky (napríklad nejakého parku v meste, kde sa bude hrať)
- Vytlačené farebné čísla, ktoré zodpovedajú kódom pre visiace zámky s kombináciou 3 číslic
- Hárok s úlohami
- Citrónová šťava
- Železo
- Šablóna na znak

Konečným cieľom hry je, aby deti našli poklad.

1. Deti dostanú prvý list s úlohami, na ktorý musia citrónovou šťavou napísať, aká bude ich ďalšia úloha alebo kam majú ísť, aby našli ďalšiu úlohu. Pomocou žehličky musia deti list vyhladiť, a tak sa objaví citrónová šťava. !!! Dôležité!!! Ďalšia úloha by mala súvisieť s niečím, čo majú spočítať.

2. Keď zistia, čo je ich druhá úloha, a pôjdu na miesto, kde sa nachádza, musia spočítať veci (napríklad nejaké lampy, schody, stromy alebo niečo iné). Vopred by ste mali dohodnúť osobu, na ktorú môžu deti zavolať a ktorá ich nasmeruje k ďalšej úlohe. Úloha by mala vyzerať takto: 0879694960 +_ _ = Cieľom je, aby deti po spočítaní napríklad lámp alebo schodov spočítali číslo, ktoré im bolo dané, a dostali číslo, na ktoré majú zazvoniť. Na hárku by malo byť aj kľúčové slovo, ktoré keď deti povedia, osoba vie, kam ich má poslať.

3. Keď sa s osobou porozprávajú a tá ich nasmeruje na ďalšiu úlohu, ktorou je nájsť kľúč od visiaceho zámku na určitom mieste, musia tam ísť a kľúč nájsť.

4. Keď kľúč nájdu, môžu odomknúť visiaci zámok, ktorý je na batohu, ktorý sa odomkne kľúčom. Tam musia nájsť obálku s mapou, ktorá je vytvorená ako puzzle. Na mape môže byť park. Predtým treba na mapu umiestniť značky, ktoré zodpovedajú číslam, ktoré treba napísať kriedou v parku. Napríklad A-9, B-2, C-1, D-5 - takto budú deti vedieť, že ide o postupnosť čísel. Čísla by mali zodpovedať kódu pre ďalší visiaci zámok.

5. Keď deti odomknú aj tento visiaci zámok, nájdu na ňom vzor s dierami. Predtým je potrebné nájsť znak alebo niečo podobné, z čoho sa dá vyrobiť šablóna. Pomocou písmen z nápisu musíte vopred vytvoriť vetu, ktorú keď vylúštia, musia sa vrátiť k pokladu, ktorý bol v našom prípade tam, kde sme sa zhromaždili. Šablóna musí byť veľmi presne vystrihnutá, aby fungovala. Musíte vyrezať otvory nie miestach, kde sú písmená, ktoré ste použili na vetu. Takto by ste po tom, čo deti šablónu položia na dosku, mali cez otvory vidieť len písmená, ktoré ste použili vo vete. Môžu byť zakódované, ale mali by byť očíslované.

6. Keď aj toto deti vyriešia, mali by sa vrátiť k pokladu. V každom vrecku batohu alebo tašky môžete nechať jedno z vytlačených čísel, ktoré sa zhodujú s kódmi s 3-miestnymi kombinovanými visiacimi zámkami. Deti musia nakoniec odomknúť visiaci zámok svojej skupiny, ktorý je pripevnený k pokladu. Na tento visiaci zámok by ste mali nalepiť papierovú pásku a zaškrtnúť čísla, ktoré ste si vopred pripravili v poradí s farbami. Napríklad žltá-9, červená-2, zelená-6 - takto deti zistia kód na odomknutie.

7. Do pokladu môžete vložiť pochúťku alebo vymyslieť niečo, čo súvisí s témou.

Weitere Informationen

Kategórie
Hry a aktivity

Značky
Hra vonku
Vonku
Skupina mládeže
Zápas v skupine
Príspevky

Vek
8–12 rokov
13–16 rokov

Počet účastníkov
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Táto informácia chýba.

Trvanie
1–2 hodiny

Materiál
Veľa práce

Stiahnutie súboru
Žiadne súbory na stiahnutie

KI Generierter Inhalt
Obsah
Kategórie
Značky
Vek
Počet účastníkov
Biblia
Trvanie
Materiál

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/sk/wiki/art/hra-na-hladanie-pokladu