

LOGIČNA VELIKA IGRA

Smisel igre: Za svobodno, kvalitetno življenje, za zdravo pamet in iskanje izhoda in rešitev iz mnogih življenjskih situacij, je logika nujno potrebna. Tudi, ko gre za vprašanje vere in smisla življenja. Ta igra je namenjena krepitvi logičnega mišljenja.

Tehnični podatki:

Cilj igre: Cilj igre je obiskati čimveč otokov in zbrati čimveč točk

Čas: 1,5 do 2 uri

Prostor: Kjerkoli, lahko je tudi zaprt prostor

Št. udeležencev: do 40

Št. animatorjev: 15

Starost: 6-99, težavnost nalog zlahka prilagajamo udeležencem

Pripomočki: pet računalnikov, sestavljanke, križanke, rebusi, tangram, sudoku, knjigi

Matematika je zabav 1in Matematika je zabava 2, uganke, Khet, Lonopos piramide, žebliji, srček, piramida, Tinker, Pasjansa, Mah jong, Minolovec , stojalo za ključe

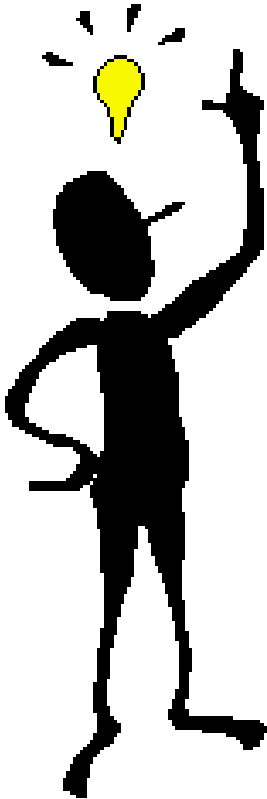
Opis igre: Igralci se razdelijo v pare. Ker so nekatere naloge starostno prilagojene, šteje starost starejšega udeleženca v paru. Ko so pari sestavljeni, se postavijo za črto v prostoru s ključi. Ključi do posamezne sobe – otoka so na posebnem stojalu. Na znak si vsak par izbere svoj ključ in ga vzame s stojala. Potem poišče otok, ki ima enako številko kot ključ. Par na otoku opravi nalogo in za to prejme točke. Točkovanje je po otokih različno. Animator, ki je za otok odgovoren, paru na njegov tekmovalni kartonček zapiše točke. Potem par vrne ključ na stojalo in vzame drugega razpoložljivega. Med igro, ko pari niso na otokih, jih lahko doletijo nekatere nevšečnosti. Lahko jih ulovi blondinka. Z njo mora par na sok in piškote, poslušati mora tudi vice o blondinkah. Lahko jih ujame Časovna past, ta par zadrži za dve minuti. Par lahko ujame paparazzo, ki ju odvede na foto shuting. Če ju ujame babica, ji mora par pomagati nesti košarico na igrišče in paziti, da jo ne požre volk. Vsak par lahko točke pridobi ali izgubi tudi z obnašanjem, pomočjo mlajšim ipd. O tem odloča vodja igre. Igra se na znak vodje igre začne in se na njegov znak tudi konča. Vodja igre sešteje točke. Nato razglasi zmagovalca. Prvi trije pari prejmejo praktične nagrade, ostali pa bonbone.

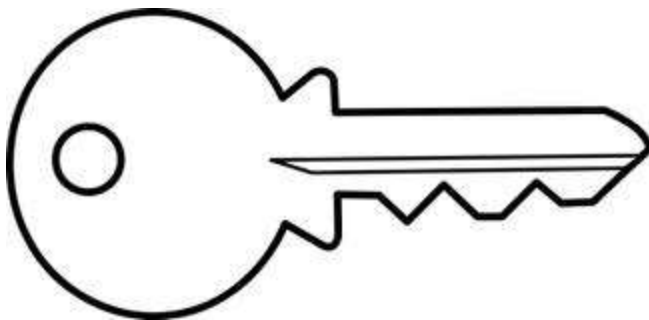
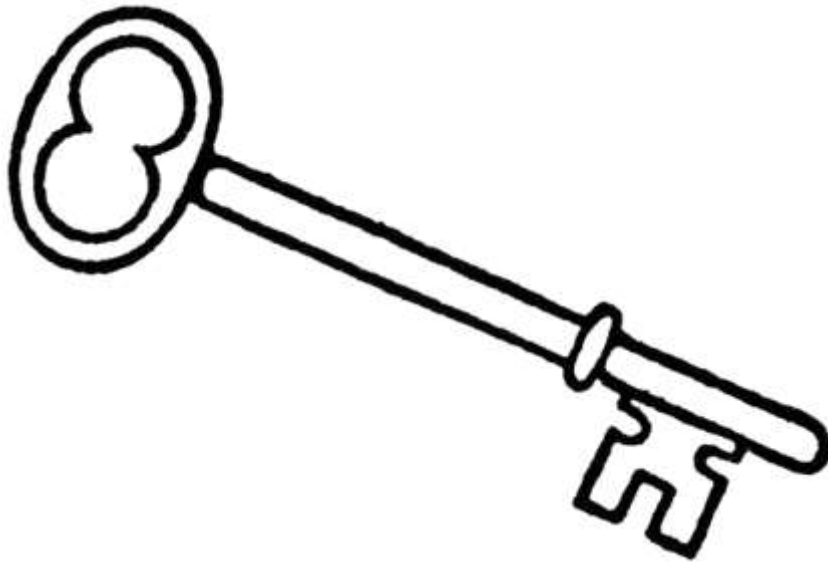
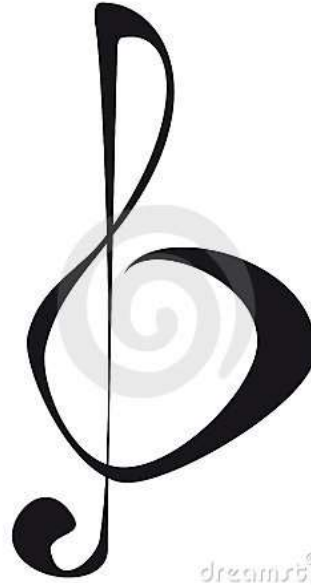
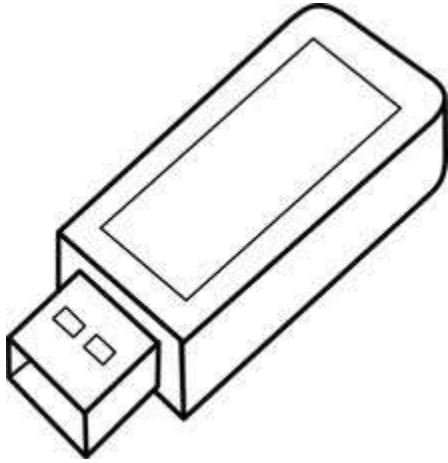
Otoki:

1. Križanke - par reši križanko: 10 točk za rešeno, 5 točk za na pol rešeno
2. Sudoku – par reši sudoku: 10 točk za rešenega, za vsako napako točka manj
3. Rebus – par reši rebus: 10 točk za rešitev, za vsako pomoč točka manj
4. Mah jong – par na računalniku reši mah jong. Otok lahko zapusti šele, ko je vsaj dvakrat poskušal rešiti mah jong: 10 točk za rešitev, 5 točk za vsaj 10 minut truda
5. Labirint1 – par rešuje labirint: za rešitev 10 točk, za vsak namig točko manj
6. Labirint2 - za rešitev 10 točk, za vsak namig točko manj
7. Uganke – par dobi 5 uganek: za vsako pravilno rešeno 2 točki

8. Številna križanka – za pravilno rešeno 10 točk, vsaka napaka točko manj
9. Penaste kocke – sestavljanje penaste kocke: če naredita prej kot v treh minutah, 10 točk, drugače 5 točk
10. Lesena kocka1 – sestavljanje lesene kocke: če naredita prej kot v treh minutah, 10 točk, drugače 5 točk
11. Lesena kocka2 - če naredita prej kot v treh minutah, 10 točk, drugače 5 točk
12. Khet – igranje igre khet z animatorjem: če zmagata, ali imata po 10 minutah več figur kot animator, 10 točk, drugače 5 točk
13. Razlike – če v 5 minutah najdeta vse, 10 točk, drugače za vsako nenajdeno razliko točko manj
14. Zaporedja – za pravilno zaporedje 5 točk
15. Matematična naloga – pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
16. Logična naloga - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
17. Naloga z vžigalicami(55-1) - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
18. Tangram – za rešitev, ki je hitrejša kot 2 minuti 10 točk, drugače za rešen tangram 7 točk
19. Lonopos piramide – za narejeno piramido 10 točk, za trud vsaj 10 minut 5 točk
20. Žebli – za rešitev prej kot v 2 minutah 10 točk, drugače 7 točk
21. Srček - za rešitev prej kot v 2 minutah 10 točk, drugače 7 točk
22. Piramida - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
23. Igra z gumbi(43-2) - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
24. Pretakanje(29-2) - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
25. Št.trikotnikov(62-2) - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
26. Sestavi šahovsko desko(56-2)- pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
27. Magični pravokotniki(52-2)- pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
28. Podkev (40-2) - pravilna rešitev 10 točk, ob manjši pomoči 5 točk
29. Tinker – rešene vsaj prve tri stopnje 10 točk
30. Minolovec – če uspe par rešiti nalogo v vsaj dveh poskusih 10 točk
31. Pasjansa – če uspe par rešiti nalogo v vsaj dveh poskusih 10 točk
32. Sestavljanje – sestavljeno prej kot v 10 minutah 10 točk
33. Dve igrici v plastični škatlici – uspešna rešitev obeh 10 točk, ene pa 5 točk

Ime in priimek:		
Ime in priimek:		
Številka sobe	Rezultat	
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		





Razpored otokov za animatorje. Večina animatorjev ima po več otokov, saj morajo samo pregledovati rešitve in kje malo pomagati.

Otoki	Animator
1, 2, 3, 5, 6	
4, 29	
12	
29, 30, 31	
23, 24, 25, 26, 27, 28	
7, 8, 9, 33	
10,11, 32	
13, 14, 15, 16	
17, 18, 19	
20, 21, 22	
Pri ključih	Voditelj igre

Našteti otoki so zgolj za ideje. Seveda lahko uporabiš druge otoke, pa bo igra še vedno ostala v svojem bistvu nespremenjena.

Pogoji uporabe:

Gradivo lahko uporabljate za delo v skupinah, pod pogojem, da ne gre za komercialno uporabo. Za te namene ga lahko prosto reproducirate in predelujete, vendar morate pri tem navesti avtorja originalnega gradiva. Brez dovoljenja gradiva ni dovoljeno objaviti v tiskanih, elektronskih ali katerih koli drugih medijih.