

Gps route met opdrachten.



Inleiding:

Om jullie te leren welke dingen magnetisch zijn is er een gpsroute voor jullie uitgezet. Bij elk kruispunt dat jullie tegenkomen staan op het plaatje voorwerpen. Het voorwerp dat magnetisch is geeft aan welk coördinaat jullie volgende is. Kies je echter voor het verkeerde coördinaat dan zul je op het volgende punt geen nieuwe opdracht vinden en moet je terug. Als je niet zeker weet of het antwoord goed is, kun je het natuurlijk even testen.

Uit elk coördinaat dat je onderweg gebruikt hebt, heb je een deed. Odin voor de uiteindelijke oplossing. Weet je niet zeker of het klopt, dan zul je op een creatieve manier erachter moeten zien te komen welk voorwerp het moet zijn.

Onderweg komen jullie ook posten tegen. Bij elke post moet je Een opdracht vervullen om door te kunnen naar het volgende stuk van jullie route. Hoe sneller jullie van post naar post gaan hoe beter. De groep met de snelste tijd wint uiteindelijk.

Benodigdheden:

Uitgezette speurtocht met coördinaten

Op elke locatie een nieuwe opdracht met een coördinaatvraagstuk

Schat die verborgen ligt onder een cijferslot

Codeblad voor cijferslot

Gps per groep

Opdrachten bij de posten

Vorbereiding:

Uitzetten van speurtocht.

De opdrachten met het coördinaat vraagstuk verstoppen op de locaties.

Bedenk een combinatie voor het cijferslot. Maak daarna een combinatie die nodig is voor het cijferslot en verwerk dit in de coördinaat vraagstukken . Zet dit ook op het codeblad.

Aan het einde van de speurtocht een schat verstoppen. Deze moet door middel van een cijferslot te ontsluiten zijn.

Als opdrachten op de posten kun je opdrachten uit de rest van het spelaanbod gebruiken.

Werkwijze :

De scouts krijgen een startpunt en een starttijd. Vanaf daar navigeren ze door de route door elk kruispunt te bepalen welk voorwerp magnetisch is en met de gps naar dit coördinaat te lopen.

Onderweg moeten ze bijhouden welke coördinaten ze gebruikt hebben en welke informatie hieruit moet worden overgenomen op het codeblad.

Op het einde vinden ze een schat. Deze kunnen ze ontsluiten door de cijfers op het cijferslot in de goede combinatie in te vullen .

Op de posten wordt bijgehouden hoe laat elke groep er is om op het einde te bepalen wie er gewonnen heeft.