

## Găsește codul – Tărâmul magic

*Dragi părinți,*

*Cu acest joc puteți să organizați o vânătoare de comori interesantă pentru copiii dvs., completată cu puzzle-uri și ghicitori cu 3 niveluri de dificultate. Trebuie să faceți doar câteva pregătiri.*

### Conținut



**Notă: Combinația lacătului setată din fabrică este 000.**

### Conceptul de joc

Umpleți cușorul cu „comori” și închideți-l cu lacătul. Copiii trebuie să rezolve ghicitorile pentru a deschide lacătul și a câștiga comorile prețioase ascunse în cușor.

### Pregătire

Cărțile cu ghicitori sunt concepute cu diferite niveluri de dificultate. Folosiți numerele de pe spatele cărților pentru a selecta gradul potrivit de dificultate.

- Cărți cu ghicitori: 1-4: ușor
- Cărți cu ghicitori: 5-8: mediu
- Cărți cu ghicitori: 9-12: dificil

### Informații importante despre combinația/codul lacătului

1. Latura lacătului care se deschide trebuie să fie pe partea stânga, adică cu creștăturile dintre roți îndreptate spre față.



2. Introduceți ultimul cod stocat în lacăt prin rotirea roțițelor

▶▶ Înainte de prima vânătoare de comori, introduceți codul din fabrică: 000

►► Pentru o nouă vânătoare de comori, introduceți codul pe care l-ați setat pentru ultimul joc sau setarea din fabrică dacă a fost resetat.

3. Deschideți lacătul. Numai după ce se deschide lacătul continuați cu pasul următor. (Lacătul poate deveni inutilizabil, dacă este manevrat cu mișcări prea dure.) Dacă lacătul nu se deschide, repetați Pasul 2. Dacă este necesar, încercați codurile de la pagina 39 din instrucțiuni.



4. Luați figurina și așezați-o pe o suprafață plană.

5. Așezați lacătul pe figurina așa cum se poate vedea în figura alăturată, astfel încât partea superioară a figurinei să facă contact cu butonul negru din partea de jos a lacătului.



6. Apăsăți butonul negru prin presarea lacătului pe figurină.

7. Acum puteți roti roțile de blocare pentru a seta codul cartonașului cu ghicitori. Codurile care se potrivesc cărților cu ghicitori pot fi găsite la pagina 39 - 42 din instrucțiuni.

8. Ridicați lacătul de pe figurină.

9. Acum, deschideți din nou lacătul și verificați dacă a fost setat corect codul.

Dacă ați efectuat toți acești pași în ordinea corectă, un nou cod va fi stabilit pentru lacăt. Aceasta este procedura care trebuie urmată înainte de fiecare nouă vânătoare de comori. Vă recomandăm să resetați codul la 000 după fiecare vânătoare de comori sau să notați ultimul cod introdus în lacăt.

De asemenea, asigurați-vă că nimeni nu schimbă accidental codul stabilit pentru lacăt (vezi și Pasul 3).

Apoi umpleți cufărul cu "comori" pentru copii. Închideți cufărul și puneți lacătul cu combinația setată. Asigurați-vă că partea de deschidere a lacătului este îndreptată spre stânga. Nu uitați să întoarceți roțile de blocare, având cifre aleatorii, astfel încât copiii să nu găsească codul corect deja setat – asta ar face totul prea ușor pentru copiii!

Puneți cartea cu ghicitori selectată în cutia cu ghicitori împreună cu cele 9 piese de puzzle și figurina mică din lemn. Restul materialele de joc, adică celelalte cărți cu ghicitori și instrucțiunile pot fi păstrate în dosarul inclus.

**Important:** Asigurați-vă că soluțiile din instrucțiuni nu pot fi văzute de copii.

Alegeți o locație pentru vânătoarea de comori, de ex. în casă, în gradina, la locul de joaca. Ascundeți acolo cufărul cu comori și cutia cu ghicitori undeva prin apropiere. Acum distracția poate începe.

Însoțiți copiii la locul ales pentru vânătoarea de comori și citiți cu voce tare textul „Tărâmul magic”.

Tărâmul magic invită toți aventurieri la o vânătoare de comori.

... imaginează-ți că ești într-o pădure și descoperi o poartă misterioasă din piatră. Cu o oarecare teamă treci prin poarta de piatră și deodată te trezești înconjurat de o lume fantastică. Întâlnești diverse creaturi ciudate și misterioase și ești imediat captivat de acest tărâm magic. Deodată, descoperi un cufăr cu comori. Ce ar putea fi ascuns înăuntru? Ești foarte curios și nerăbdător să deschizi cufărul, dar apoi îți dai seama ca este închis cu un lacăt cu combinație/cod. Găsești și o cutie care conține o carte cu ghicitori, o figurină mică din lemn și 9 piese de puzzle care ar putea face parte dintr-o hartă a comorii. Toate aceste elemente par a fi conectat și te pot ajuta să deschizi cufărul.

Poți să găsești combinația care deschide cufărul cu comori?

Potrivii piesele puzzle-ului împreună pentru a forma harta comorii și așezați figurina din lemn pe pătratul de start care indică lacătul, pe malul insulei. Acum lucrați împreună, ca o echipă, pentru a rezolva cele trei ghicitori de pe cartea cu ghicitori. Este important să începeți din partea de sus a cărții, trecând la ghicitoarea din mijloc și în cele din urmă la cea de jos.

**Important:** *există o singură soluție pentru fiecare ghicitoare! Lângă soluția corectă se află imaginea unui zar. Numărul de pe fața zarului indică numărul de pătrate pe care trebuie să-l muți pe harta comorii. Pătratul pe care ajungi după prima ghicitoare dezvăluie numărul de sus de pe lacătul cu combinație.*

Acum rezolvă cea de-a doua ghicitoare și mută figurina la fel cum ai făcut la prima ghicitoare, conform numărul indicat pe zarul de lângă soluția corectă. Acest pătrat indică numărul din mijloc pentru combinația lacătului. Urmați aceeași procedură pentru ghicitoarea din partea de jos a cărții cu ghicitori. Acum trebuie să rotiți cele trei roțițe în ordinea corectă (adică sus, mijloc, jos) până apar cele 3 numere.

- Se poate deschide lacătul cu această combinație? Super, ai reușit! Acum, împarte comorile!
- Lacătul nu se deschide? Păcat! Probabil că ai răspuns greșit la una sau mai multe ghicitori. Mutați figurina de lemn înapoi în pătratul de start și rezolvați din nou ghicitorilor. De data asta, cu siguranță veți reuși!

**Sfaturi utile:** Fiți atenți la harta comorii, poate oferi indicii valoroase în rezolvarea ghicitorilor. Jucătorii pot fi nevoiți să numere, să caute ceva sau chiar să plaseze cartea cu ghicitoare pe harta comorii pentru a găsi soluția corectă.

Găsește codul, deschide cufărul și împarte comoara!

Spor la joacă!