

Name der Aktivität: Claplight Alarm

Zielaktivität:

Spannendes Spiel im Dunkeln.

Beschreibung der Aktivität:

Machen Sie das Claplight mk2 wie vorgesehen und richten Sie es wie folgt ein:

1) HI LO auf der Rückseite der Platine verbinden Sie den mittleren Kontaktpunkt mit dem HI - Kontaktpunkt, siehe Abbildung 1

2) Schalten Sie den Schalter S1 mit dem Etikettiertimer ein, siehe Abbildung 2

3) Stellen Sie das Potentiometer mit der Schreibempfindlichkeit wie in der Abbildung in Abbildung 3 ein, spielen Sie hier für die richtige Einstellung.

Der Claplight mk2 ist nun bereit für diesen Programmteil.

Stellen Sie die Clalight mk2 in ein Glasgefäß (ein Duo Panoti Topf nur nach dem Testen sehr gut!)

Stellen und hängen Sie die Töpfe mit dem Claplight mk2 in einem dunklen Wald oder einem dunklen Raum.

Es ist dann die Absicht, dass die Teilnehmer einen Kurs sündigen, dass ein Claplight mk2 ausgeht (anmacht) an eine Art Flaggenraub oder ein Labyrinthspiel denken.

Sie kommen bis zum Ende des Kurses und die Lichter sind nicht aktiviert, wenn Sie das Spiel wollen.

Wenn dies der Fall ist, sollte ein Alarm mehrmals ausgelöst werden, dann addieren sich die Zeiten als eine Art Strafpunkte.

Die Patrouille mit den wenigsten Aktivierungen windet das Spiel.

Es ist möglich, einen "Alarm" mittels einer Fernbedienung zu deaktivieren, so dass Sie leichter spielen können und das Warten auf die Verzögerung des Claplight mk2 nicht notwendig ist.

Benötigtes Material:

Für dieses Spiel brauchst du definitiv das 5-fache des Claplight mk2, mehr macht das Spiel noch lustiger und herausfordernder.

2 oder 3 Fernbedienungen (von jedem Gerät mit vollen Batterien)

Sicherheit:

Auf Stolpergefahr und möglicherweise scharfe Gegenstände achten.

Tipps:

Nehmen Sie ein Stück Schnur und Klebeband und hängen Sie ein paar in einem Baum Strauch oder wenn Sie drinnen an der Decke spielen.

Aufgrund der Empfindlichkeit wird der Claplight mk2 einfach mit der Bewegung des Glases fortfahren.

Tipp 2.0:

Übergieße dieses Spiel mit einer Kosmos-Themensoße, dann wird das Claplight mk2 von Außenbesuchern verlassen um uns auszuspähen;)

Vorbereitungszeit:

20 bis 30 Minuten

Spieldauer:

40-50 Minuten.

Aktivitätsbereich:

Altersgruppe: Biber, Jungtiere, Pfadfinder,

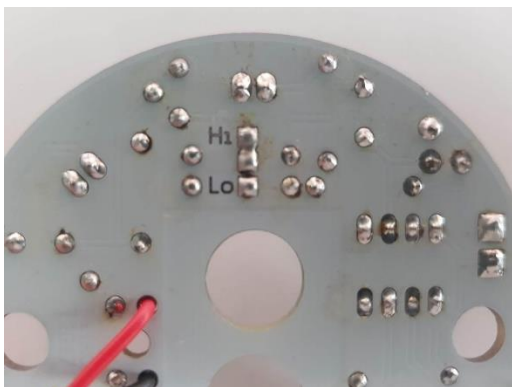
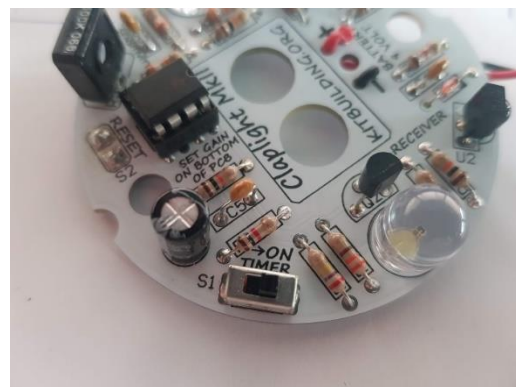
Gruppengröße:

8-15 oder mehr / Gruppenaktivität

Lage: innen / Wald / draußen / Rasen oder Spielfeld / auf und um das Wasser / andere / umgebende Clubhaus / Stadt

Auszeichnungen:

Entwicklungspreis

Bijlage:**Afbeelding 1****Afbeelding 2****Afbeelding 3**