SUBMITTED BY
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Отпечатък от пръст



Тази игра на открито е комбинация от състезателна и тактическа игра, в която целта е да се стигне до ключовата дума чрез сравняване на пръстови отпечатъци. Дайте ход на агентите!

Материали

- За всяка група: 1 шаблон за пръстови отпечатъци
- 1 азбука на Морзов код за декодиране за всяка група
- Малки картички с отпечатъци и морзов код (маркирани на гърба с цветовете на групите)
- Ленти за живот
- Хронометри за персонала на базовите станции
- Химикалки
- Маркери за базовите станции на групите (преградна лента)
- Маркери за станцията за раздаване на подложки за бира
- Подложки за бира или подобни
- Пръчки за специални агенти
- Аптечка за първа помощ

Подготовка

- Измислете набор от решения
- Създайте азбука на Морс, която да се използва за кодиране на множеството от решения
- Направете копия на таблицата с азбуката на Морс според броя на групите
- Съберете различни отпечатъци и ги подредете в определен ред. Направете копия на този шаблон според броя на групите.
- Сега напишете кодираното съобщение в оригиналния шаблон под отпечатъците. Под всеки отпечатък трябва да има 1–2 букви от азбуката на Морс. Направете отново копия на този маркиран шаблон според броя на групите (можете дори да използвате хартия в цветовете на групите). Изрежете отпечатъците от пръсти със съответните им букви от Морзовата азбука на малки картички. Ако не сте използвали цветна хартия, ще трябва да маркирате гърба на картичките със съответните цветове на групите.

- Тези картички се раздават на специалните агенти, скрити в гората.
- Очертайте игралното поле (за предпочитане в гората)
- Направете ленти за живот (например от креп хартия)
- Обозначете базите на групите и пункта за раздаване на подложки за бира
- Материали, които трябва да се поставят в базата на групата: празен шаблон за отпечатъци, химикал, таблица с морзов код (предоставена на члена на екипа!)

Процедура

- Участниците се разделят на групи с еднакъв брой членове. Те са агенти, натоварени с мисията да заловят престъпници.
- Всяка група има своя база. Всяка база разполага с един член на екипа и ленти за живот.
- Преди началото на играта всеки играч получава гривна за живот, която трябва да си сложи на видно място, според указанията на ръководителя на играта (например, като я сложи в джоба на панталона си).
- Специалните агенти (членове на екипа в гората) са взели отпечатъци от преследваните престъпници. Те обаче се крият в гората и разкриват присъствието си само чрез звуци от потупване (например, като потупват дървета с пръчка). Те не остават на едно място, а непрекъснато се движат.
- При стартовия сигнал играчите се впускат в търсене на специалните агенти. Ако даден играч открие такъв, той получава от него отпечатък в цвета на своята група. Ако обаче няколко играчи от една и съща група стигнат едновременно до един агент, те получават само един отпечатък. (В противен случай играта би приключила прекалено бързо.)
- За всяка група има по един от всеки отпечатък. Те се смесват, маркират се на гърба със съответния цвят на групата и се разпределят сред специалните агенти.
- Под всеки отпечатък има 1 или 2 символа от морзовата азбука, които представляват букви или думи от фразата-отговор.
- Играчът отнася отпечатъка обратно в базата на своята група. Там играчите могат да използват шаблона за отпечатъка, за да разберат къде трябва да бъдат поставени символите от морзовата азбука във фразата-отговор.
- Разбира се, кодът на Морс все още трябва да бъде разшифрован. Тук влизат в игра подложките за бира: освен отпечатъците, играчите трябва да съберат и подложки за бира или подобни предмети, които представляват време.
- За всяка подложка за бира членовете на отбора имат 5 секунди, за да се опитат да решат загадката, използвайки морзов код. Сътрудникът в базата обаче разполага с кода. Той ще разкрие морзовия код само за времето, спечелено в замяна на подложките за бира.
- Играчите могат да носят само по една подложка за бира наведнъж.
- Играчите от различни групи могат да отнемат лентите за живот един на друг. Ако лентата за живот на даден играч бъде отнета, той трябва да даде на нападателя събраната от него подложка за бира, стига да носи такава. Отпечатъците не могат да бъдат отнети!
- Ако лентата за живот на даден играч бъде отнета, той трябва да вземе нова от базата на своята група. Едва тогава той може да се върне в играта.
- Отпечатъците и подложките за бира не могат да се носят едновременно, освен ако подложката за бира е била спечелена по време на битка за лента на живота.
- Не се разрешава влизането в базите на противниковите отбори!
- Играта приключва, когато дадена група е разгадала пълния набор от решения и го е донесла на член на персонала на пункта за раздаване на подложки за бира.

Забележка: Тази игра на открито може да се играе както през деня, така и през нощта. През нощта обаче специалните агенти трябва да светват с фенерче, вместо да чукат, а различните пунктове трябва да са осветени.

Възможно игрище
Spielfeld_Fingerprint

Отпечатъци
Отпечатъци

Източници

- Изображение на корицата: Тереза Клудинг
- Изброени файлове: Тереза Клудинг

Weitere Informationen

Категории
Игри и занимания

Етикети
Игра на открито

Брой участници
Няма налични данни.

Библията
Липсва тази информация.

Продължителност
Няма налични данни.

Материал
Много работа

Изтегляне на файлове
Изтегляне на файлове

KI Generierter Inhalt
Съдържание
Категории
Етикети
Брой участници
Библията
Продължителност
Материал

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/bg/wiki/art/otpechatk-ot-prst