

Huella dactilar



Este juego de aventura es una combinación de juego de carreras y de estrategia en el que hay que averiguar una palabra clave comparando huellas dactilares. ¡Que entren en acción los agentes!

Materiales

- Por grupo: 1 plantilla de huellas dactilares
- 1 alfabeto en código Morse para descifrar por grupo
- Tarjetas pequeñas de huellas dactilares con código Morse (marcadas en el reverso con los colores del grupo)
- Cintas de vida
- Cronómetros para el personal de las estaciones base
- Bolígrafos
- Rotuladores para las estaciones base de los grupos (cinta de señalización)
- Rotuladores para la estación de distribución de posavasos de cerveza
- Posavasos o similares
- Palos para agentes especiales
- Botiquín de primeros auxilios

Preparación

- Piensa en un conjunto de soluciones
- Crea un alfabeto en código Morse que se utilizará para codificar el conjunto de soluciones
- Haz copias de la tabla de código Morse según el número de grupos

- Recoge diferentes huellas dactilares y ordénalas según un orden específico. Haz copias de esta plantilla según el número de grupos.
- Ahora escribe el mensaje cifrado en la plantilla original, debajo de las huellas dactilares. Debe haber entre una y dos letras en código Morse debajo de cada huella dactilar. Copia de nuevo esta plantilla etiquetada según el número de grupos (incluso puedes utilizar papel de los colores de los grupos). Recorta las huellas dactilares con sus correspondientes letras del código Morse en pequeñas tarjetas. Si no has utilizado papel de colores, tendrás que marcar el reverso de las tarjetas con los colores respectivos de cada grupo.
- Estas tarjetas se entregan a los agentes especiales que se esconden en el bosque.
- Delimita el área de juego (preferiblemente en el bosque).
- Prepara cintas de vida (por ejemplo, con papel crepé).
- Marca las bases de los grupos y el punto de distribución de posavasos
- Materiales que deben colocarse en la base del grupo: plantilla de huella dactilar en blanco, bolígrafo, tabla de código Morse (¡que se facilitará al miembro del personal!)

Procedimiento

- Los participantes se dividen en grupos del mismo tamaño. Son agentes con la misión de localizar a los delincuentes.
- Cada grupo tiene su propia base. Cada base cuenta con un miembro del personal y cintas de vida.
- Antes de que comience el juego, cada jugador recibe una pulsera de vida, que debe colocarse de forma claramente visible siguiendo las instrucciones del líder del juego (por ejemplo, metiéndosela en el bolsillo del pantalón).
- Los agentes especiales (miembros del personal que se encuentran en el bosque) han tomado las huellas dactilares de los delincuentes perseguidos. Sin embargo, estos agentes se ocultan en el bosque y solo revelan su presencia mediante golpes (por ejemplo, golpeando los árboles con un palo). No permanecen en un mismo lugar, sino que se mantienen en movimiento.
- A la señal de salida, los jugadores se lanzan a la búsqueda de los agentes especiales. Si un jugador localiza a uno, recibe de ese agente una huella dactilar del color de su grupo. Sin embargo, si varios jugadores del mismo

grupo llegan juntos hasta un agente, solo reciben una huella dactilar. (De lo contrario, el juego terminaría demasiado rápido.)

- Solo hay una huella digital de cada tipo para cada grupo. Se mezclan todas, se marcan por detrás con el color del grupo correspondiente y se reparten entre los agentes especiales.
- Debajo de cada huella dactilar hay uno o dos símbolos del código Morse, que representan letras o palabras de la frase de la solución.
- El jugador lleva la huella dactilar de vuelta a la base de su grupo. Allí, los jugadores pueden utilizar la plantilla de huellas dactilares para averiguar dónde deben colocarse los símbolos del código Morse en la frase de la solución.
- Por supuesto, el código Morse aún debe descifrarse. Aquí es donde entran en juego los posavasos: además de las huellas dactilares, los jugadores también deben recoger posavasos o objetos similares, que representan tiempo.
- Por cada posavasos, los miembros del equipo disponen de 5 segundos para intentar resolver el acertijo utilizando el código Morse. Sin embargo, el miembro del personal de la base es quien tiene el código. Solo revelará el código Morse correspondiente al tiempo ganado a cambio de los posavasos.
- Los jugadores solo pueden llevar un posavasos de cerveza a la vez.
- Los jugadores de diferentes grupos pueden quitarse entre sí las cintas de vida. Si a un jugador le quitan la cinta de vida, debe entregar al atacante el posavasos de cerveza que haya recogido, siempre que lleve uno consigo. ¡No se pueden quitar las huellas dactilares!
- Si a un jugador le quitan la cinta de vida, debe recoger una nueva en la base de su grupo. Solo entonces podrá reincorporarse al juego.
- No se pueden llevar huellas dactilares y posavasos al mismo tiempo, a menos que el posavasos se haya conseguido durante una batalla por una cinta de vida.
- ¡No se puede entrar en las bases de los equipos rivales!
- El juego termina cuando un grupo ha descifrado el conjunto completo de soluciones y lo ha entregado al miembro del personal en el puesto de distribución de posavasos.

Nota: Este juego al aire libre se puede jugar tanto de día como de noche. Sin embargo, por la noche, los agentes especiales deben encender una linterna en lugar de llamar a la puerta, y las distintas estaciones deben estar equipadas con iluminación.

Posible campo de juego

Spielfeld_Fingerprint

Huellas dactilares

Huellas dactilares

Referencias

- Imagen de portada: Theresa Kluding
- Archivos incluidos: Theresa Kluding