SOUMIS PAR
Hesi07

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Empreinte digitale



Ce jeu d'aventure allie course et stratégie : il s'agit de trouver un mot-clé en comparant des empreintes digitales. Lancez les agents !

Matériaux

- Par groupe : 1 modèle d'empreinte digitale
- 1 alphabet en code Morse pour le décodage par groupe
- Petites fiches d’empreintes digitales avec le code Morse (marquées au dos avec les couleurs des groupes)
- Rubans de vie
- Chronomètres pour le personnel des stations de base
- Stylos
- Marqueurs pour les stations de base des groupes (ruban de signalisation)
- Marqueurs pour le poste de distribution des sous-verres à bière
- Sous-verres à bière ou similaires
- Bâtons pour les agents spéciaux
- Trousse de premiers secours

Préparation

- Réfléchissez à un ensemble de solutions
- Créez un alphabet en code Morse qui servira à encoder l'ensemble des solutions
- Faites des copies du tableau du code Morse en fonction du nombre de groupes
- Recueillez différentes empreintes digitales et disposez-les dans un ordre précis. Faites des copies de ce modèle en fonction du nombre de groupes.
- Écrivez ensuite le message chiffré dans le modèle original, sous les empreintes digitales. Il doit y avoir 1 à 2 lettres en code Morse sous chaque empreinte. Faites à nouveau des copies de ce modèle annoté en fonction du nombre de groupes (vous pouvez même utiliser du papier aux couleurs de chaque groupe). Découpez les empreintes digitales avec leurs lettres du code Morse correspondantes pour en faire de petites cartes. Si vous n’avez pas utilisé de papier coloré, vous

devrez marquer le dos des cartes avec les couleurs respectives des groupes.
- Ces cartes sont remises aux agents secrets cachés dans la forêt.
- Délimitez la zone de jeu (de préférence dans les bois)
- Fabriquez des rubans de vie (par exemple, en utilisant du papier crépon)
- Marquez les bases des groupes et le point de distribution des sous-verres
- Matériel à placer à la base du groupe : gabarit d'empreinte digitale vierge, stylo, tableau du code Morse (fourni au membre du personnel !)

Déroulement

- Les participants sont répartis en groupes de taille égale. Ils incarnent des agents chargés de traquer des criminels.
- Chaque groupe dispose de sa propre base. Chaque base compte un membre du personnel et des rubans de vie.
- Avant le début du jeu, chaque joueur reçoit un bracelet de vie qu'il doit attacher sur lui de manière clairement visible, conformément aux instructions de l'animateur (par exemple, en le glissant dans la poche de son pantalon).
- Des agents spéciaux (membres du personnel présents dans la forêt) ont relevé les empreintes digitales des criminels recherchés. Cependant, ces agents se cachent dans la forêt et ne signalent leur présence qu'à l'aide de bruits de tapotement (par exemple, en tapotant les arbres avec un bâton). Ils ne restent pas au même endroit mais se déplacent constamment.
- Au signal de départ, les joueurs partent à la recherche des agents spéciaux. Si un joueur en localise un, il reçoit de cet agent une empreinte digitale de la couleur de son groupe. Toutefois, si plusieurs joueurs d'un même groupe arrivent ensemble auprès d'un agent, ils ne reçoivent qu'une seule empreinte digitale. (Sinon, le jeu se terminerait trop vite.)
- Il n'y a qu'une seule empreinte digitale de chaque type pour chaque groupe. Elles sont mélangées, marquées au dos de la couleur du groupe correspondant, puis réparties entre les agents spéciaux.
- Sous chaque empreinte digitale figurent un ou deux symboles en code Morse, qui représentent des lettres ou des mots de la phrase-solution.
- Le joueur ramène l'empreinte digitale à la base de son groupe. Là, les joueurs peuvent utiliser le gabarit d'empreinte digitale pour déterminer où les symboles en code Morse doivent être placés dans la phrase-solution.
- Bien sûr, le code Morse doit encore être déchiffré. C'est là que les sous-verres entrent en jeu : en plus des empreintes digitales, les joueurs doivent également collecter des sous-verres ou des objets similaires, qui représentent du temps.
- Pour chaque sous-verre, les membres de l'équipe disposent de 5 secondes pour tenter de résoudre l'énigme à l'aide du code Morse. Cependant, c'est le membre du personnel présent à la base qui détient le code. Il ne dévoilera le code Morse que pour le temps gagné en échange des sous-verres.
- Les joueurs ne peuvent transporter qu'un seul sous-verre à la fois.
- Les joueurs de groupes différents peuvent s'emparer mutuellement de leurs rubans de vie. Si le ruban de vie d'un joueur est pris, celui-ci doit remettre à son agresseur le sous-verre de bière qu'il a collecté, à condition d'en porter un. Les empreintes digitales ne peuvent pas être prises !
- Si le ruban de vie d'un joueur est pris, celui-ci doit en récupérer un nouveau à la base de son groupe. Ce n'est qu'alors qu'il peut rejoindre le jeu.
- Les empreintes digitales et les sous-verres ne peuvent pas être transportés en même temps, sauf si le sous-verre a été acquis lors d'un combat pour un ruban de vie.
- Il est interdit de pénétrer dans les bases des équipes adverses !
- Le jeu se termine lorsqu'un groupe a trouvé l'ensemble complet des solutions et l'a remis au membre du personnel présent au point de distribution des sous-verres.

Remarque : ce jeu en plein air peut se pratiquer aussi bien de jour que de nuit. Cependant, la nuit, les agents spéciaux doivent faire des signaux avec une lampe de poche au lieu de

frapper à la porte, et les différents postes doivent être équipés d'un éclairage.

Terrain de jeu possible

Spielfeld_Empreinte digitale

Empreintes digitales

Empreintes digitales

Références

- Image de couverture : Theresa Kluding
- Fichiers répertoriés : Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Jeux en plein air

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Téléchargement de fichiers disponible

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/empreinte-digitale