

## Bontási osztag



Ennek az izgalmas terepjátéknak a célja, hogy megakadályozza egy fontos "épület" felrobbantását. Minden kérdések kérdése: Mikor csörög az ébresztőóra?

### Anyag

- Ébresztőóra
- szükség esetén zseblámpa
- Térkép
- Ceruza

### Előkészítés

- megfelelő játszótér keresése
- szerezzünk egy térképet a terepről, vagy rajzoljunk egyet magunknak

### Végrehajtás

- A résztvevőket két azonos méretű csapatra osztják, és külön-külön különböző helyszínekre viszik őket.
- Az A csoport egy ébresztőórát rögzít egy fára vagy hasonlóra, amelyet egy adott időpontra állítanak. A fa jelképezi azt az építményt, amelyet fel kell robbantani, amikor az idő lejár.
- Az A csoport lerajzolja az ébresztőóra helyét a helyszínrajzra, majd a helyszínrajzzal együtt eltávolodik a robbantás helyszínétől.

- A B csoport feladata most az, hogy megkeresse az A csoportot, és elvegye tőlük a térképet, hogy az idő lejártá előtt kikapcsolja az ébresztőórát.
- Az A csoportnak percenként villogással (éjszaka) és/vagy kopogással/kiabálással (nappal) kell jeleznie magát, de ezután bármilyen irányba továbbmehet.
- Ha az A csoportot a B csoport észreveszi, a térképet át kell adni.
- A B csoport ezután a térkép segítségével a robbantás helyszínére megy.
- Ha az ébresztőórát időben megtalálják és "hatástalanítják", a B csoport nyer.
- Ha azonban csörög, akkor az A csoport a győztes.

## A forrás igazolása

- Borítókép: Theresa Kluding