INVIATO DA
Hesi07

ON
11/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Impronta digitale



Questo gioco d'avventura è una combinazione di gioco di corsa e di strategia, in cui bisogna arrivare a una parola chiave confrontando le impronte digitali. Date il via agli agenti!

Materiali

- Per gruppo: 1 modello di impronta digitale
- 1 alfabeto in codice Morse per la decodifica per gruppo
- Piccole schede per impronte digitali con codice Morse (contrassegnate sul retro con i colori del gruppo)
- Nastri della vita
- Cronometri per il personale alle stazioni di base
- Penne
- Pennarelli per le stazioni base dei gruppi (nastro di delimitazione)
- Pennarelli per la stazione di distribuzione dei sottobicchieri da birra
- Sottobicchieri da birra o simili
- Bastoncini per agenti speciali
- Kit di pronto soccorso

Preparazione

- Pensate a un insieme di soluzioni
- Crea un alfabeto in codice Morse da utilizzare per codificare l'insieme delle soluzioni
- Fai delle copie della tabella del codice Morse in base al numero di gruppi
- Raccogli diverse impronte digitali e disponile in un ordine specifico. Fai delle copie di questo modello in base al numero di gruppi.
- Ora scrivi il messaggio cifrato nel modello originale sotto le impronte digitali. Sotto ogni impronta digitale dovrebbero esserci 1–2 lettere in codice Morse. Copia nuovamente questo modello etichettato in base al numero di gruppi (potresti anche utilizzare carta nei colori dei gruppi). Ritaglia le impronte digitali con le corrispondenti lettere in codice Morse in piccole schede. Se non hai utilizzato carta colorata, dovrai contrassegnare il retro delle schede con i rispettivi colori dei

gruppi.
- Queste cartoline vengono consegnate agli agenti speciali nascosti nel bosco.
- Delimitate l'area di gioco (preferibilmente nel bosco)
- Realizzate dei nastri di vita (ad esempio, utilizzando carta crespa)
- Segnate le basi dei gruppi e il punto di distribuzione dei sottobicchieri
- Materiali da collocare presso la base del gruppo: modello di impronta digitale in bianco, penna, tabella del codice Morse (fornita al membro dello staff!)

Procedura

- I partecipanti vengono suddivisi in gruppi di uguale dimensione. Sono agenti in missione per rintracciare i criminali.
- Ogni gruppo ha una propria base. Ogni base dispone di un membro dello staff e di nastri vita.
- Prima dell'inizio del gioco, ogni giocatore riceve un braccialetto vita, che deve indossare in modo ben visibile seguendo le istruzioni del capogruppo (ad esempio, mettendolo nella tasca dei pantaloni).
- Gli agenti speciali (membri dello staff presenti nella foresta) hanno rilevato le impronte digitali dei criminali ricercati. Tuttavia, questi agenti si nascondono nella foresta e segnalano la propria presenza solo tramite rumori ritmici (ad esempio, picchiettando gli alberi con un bastone). Non rimangono fermi in un unico posto, ma continuano a spostarsi.
- Al segnale di partenza, i giocatori partono alla ricerca degli agenti speciali. Se un giocatore ne individua uno, riceve da quell'agente un'impronta digitale del colore del proprio gruppo. Tuttavia, se più giocatori dello stesso gruppo raggiungono contemporaneamente un agente, ricevono comunque una sola impronta digitale. (Altrimenti, il gioco finirebbe troppo in fretta.)
- C'è una sola impronta digitale per ogni gruppo. Queste vengono mescolate tra loro, contrassegnate sul retro con il colore del rispettivo gruppo e distribuite tra gli agenti speciali.
- Sotto ogni impronta digitale ci sono 1 o 2 simboli in codice Morse, che rappresentano lettere o parole della frase soluzione.
- Il giocatore riporta l'impronta digitale alla base del proprio gruppo. Lì, i giocatori possono utilizzare la dima dell'impronta digitale per capire dove collocare i simboli in codice Morse nella frase soluzione.
- Naturalmente, il codice Morse deve ancora essere decifrato. È qui che entrano in gioco i sottobicchieri da birra: oltre alle impronte digitali, i giocatori devono raccogliere anche sottobicchieri da birra o oggetti simili, che rappresentano il tempo.
- Per ogni sottobicchiere, i membri della squadra hanno 5 secondi per cercare di risolvere l'enigma utilizzando il codice Morse. Tuttavia, è il membro dello staff presente alla base a disporre del codice. Egli rivelerà il codice Morse solo per il tempo guadagnato in cambio dei sottobicchieri.
- I giocatori possono portare con sé solo un sottobicchiere alla volta.
- I giocatori di gruppi diversi possono sottrarsi a vicenda i nastri della vita. Se il nastro della vita di un giocatore viene sottratto, questi deve consegnare all'aggressore il sottobicchiere da birra raccolto, a condizione che ne abbia uno con sé. Le impronte digitali non possono essere sottratte!
- Se il nastro della vita di un giocatore viene sottratto, questi deve recuperarne uno nuovo dalla base del proprio gruppo. Solo allora potrà rientrare nel gioco.
- Non è possibile portare con sé contemporaneamente impronte digitali e sottobicchieri, a meno che il sottobicchiere non sia stato acquisito durante una battaglia per il nastro della vita.
- Non è consentito entrare nelle basi delle squadre avversarie!
- Il gioco termina quando un gruppo ha individuato la serie completa di soluzioni e l'ha consegnata al membro dello staff presso la postazione di distribuzione dei sottobicchieri.

Nota: questo gioco all'aperto può essere praticato sia di giorno che di notte. Tuttavia, di notte, gli agenti speciali devono accendere una torcia invece di bussare, e le varie postazioni devono essere dotate di illuminazione.

Campo di gioco possibile
Campo di gioco_Impronta digitale

Impronte digitali
Impronte digitali

Riferimenti

- Immagine di copertina: Theresa Kluding
- File elencati: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Giochi all'aperto

Numero di partecipanti
Nessun dato disponibile.

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/impronta-digitale