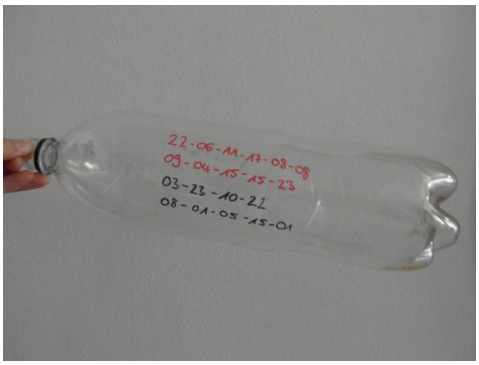
INVIATO DA
MariES

ON
24/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vicini e nemici



In questo gioco di terreno per adolescenti e giovani, l'obiettivo è portare messaggi in codice attraverso le file nemiche fino alla propria base e decodificarli.

Materiale

- 1 bottiglia di plastica o simile per giocatore
- Penna a inchiostro permanente nei colori del codice (1 set per gruppo)
- Nastro barriera
- 1 busta per gruppo, ciascuna contenente 2 codici e una tabella
- carta e penne per gruppo per la decodifica
- Contrassegnare i giocatori (nastri)
- I colori dei codici corrispondono ai colori dei gruppi
- Alcool per rimuovere i messaggi sulle bottiglie
- Marcatura per le basi

Alternativa:

Cartellini di carta al posto delle bottiglie di plastica (più economici!). Per gruppi di almeno 50 persone, si consiglia di giocare con la carta. I messaggi dovrebbero essere già stampati e tagliati a misura, in modo da non doverli scrivere sul posto. I messaggi decodificati possono essere riportati alla stazione di emissione da un membro del personale e riutilizzati.

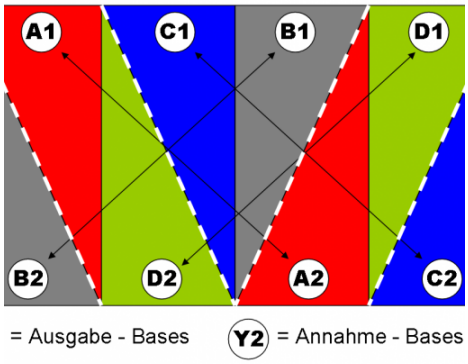
Preparazione

- trovare un'area di gioco adatta (un'area boschiva pianeggiante con poco sottobosco è adatta)
- Pensare a dei messaggi da decodificare. Il messaggio consiste in una frase significativa con 4 parole e un massimo di 7 lettere per parola. Il messaggio viene criptato convertendo le lettere in numeri a due cifre. (vedi tabella). Un messaggio è sempre costituito da sequenze di numeri scritti in due colori diversi. A ogni colore è assegnato un codice. I gruppi devono scoprire a quale colore appartiene il codice per decodificare correttamente il messaggio.
- Ogni gruppo ha un codice in comune con ciascuno dei due Nemici.

- Scoprite il codice: Il codice +11 significa, ad esempio, che la lettera A, che nella tabella A=01, è spostata di 11 lettere. à A=12! La parola "buono" con questo codice è quindi 18-32-31.
- I messaggi possono essere ripetuti.
- Scrivete un messaggio su ogni bottiglia in modo che i giocatori possano iniziare subito.
- Consegnare i messaggi in codice appartenenti ai gruppi ai collaboratori responsabili delle basi di uscita.
- Segnare il campo di gioco e le basi

Codici (esempio)

Piano di gioco



chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

Attuazione

- I gruppi vengono formati in base al numero di partecipanti (numero pari di gruppi!)
- Il campo di gioco viene diviso in più parti a seconda del numero di gruppi. In questo esempio, ci sono 4 gruppi, cioè 4 parti. Ogni gruppo possiede due dei campi piccoli, ma c'è sempre un campo nemico tra di loro. Ogni gruppo condivide i suoi due campi con un altro gruppo. Sono quindi "vicini". Gli altri due gruppi sono quindi "nemici".
- **In generale,** ogni gruppo gioca per sé e cerca di fare più punti possibile. Se lo desiderano, possono stringere alleanze con i loro vicini per scambiare informazioni. Possono anche decidere di non farlo e giocare in modo isolato.
- Prima dell'inizio della partita, i gruppi si recano ciascuno nel proprio campo con la base di uscita.
- Lì ricevono dal dipendente responsabile una busta contenente una tabella e 2 codici. Ogni giocatore riceve anche una bottiglia di plastica con scritto un messaggio in codice diverso da quello del gruppo. (Attenzione: i messaggi devono corrispondere ai codici assegnati ai gruppi)
- I gruppi ricevono ora un nastro colorato per ogni giocatore per identificarli. All'inizio i giocatori non sanno che il loro colore è anche il colore corrispondente di un codice. Con l'avanzare del gioco, questo diventerà presto evidente e aiuterà i giocatori a sconfiggere gli avversari desiderati.
- All'inizio della partita, i giocatori cercano di portare la loro bottiglia con il messaggio in codice in diagonale attraverso il campo nemico fino alla loro base di accettazione.
- Se un giocatore ci riesce, può cercare di decodificare il messaggio sulla propria bottiglia nella base in questione utilizzando il codice e la tabella.

- Un messaggio è composto da 4 sequenze di numeri scritti in 2 colori diversi. Il primo compito è scoprire quale codice può essere usato per decifrare quale colore.
- Ai gruppi vengono forniti carta e penne con cui scrivere i messaggi decodificati e le informazioni che sembrano importanti per loro.
- Il gruppo riceve 10 punti per ogni messaggio decodificato correttamente.
- Una volta decodificato, il messaggio viene eliminato dalla bottiglia e un giocatore cerca di portarlo attraverso la linea nemica fino alla base di uscita. Lì, un nuovo messaggio da decodificare viene scritto sulla bottiglia.
- **In generale, si applica la seguente procedura**: un messaggio criptato viene scritto sulla bottiglia nella base di uscita. Alla base di ricezione, il messaggio viene decifrato e poi cancellato dalla bottiglia.
- È possibile essere eliminati nel campo dell'avversario. Un giocatore può afferrare altri giocatori solo se non sta trasportando nulla! Se si tocca un avversario, questi deve consegnare la propria bottiglia all'attaccante. L'attaccante può ora portare il suo bottino alla propria base di accettazione e verificare se uno dei codici del gruppo può essere usato per decodificare il messaggio dell'avversario.
- Chi ha catturato una bottiglia può anche trasferire il messaggio su un foglio di carta per decodificarlo in seguito. Il messaggio sulla bottiglia viene cancellato e può essere utilizzato per il proprio trasporto.
- Una volta decodificato, il messaggio viene cancellato! Una bottiglia contiene sempre un solo codice.
- Come fa il gruppo a entrare in possesso del codice sconosciuto? Non può essere rubato, ma si ottiene negoziando con i "vicini". Le basi degli altri gruppi sono off limits. Le trattative si svolgono al di fuori dei confini della base.

Prova della fonte

- **Immagine di copertina:** MariES
- **File elencati:** MariES

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Gioco delle terre
Strategia
Кодиране
Il gioco di Tim
Comunicazione

Età
13–16 anni
a partire dai 16 anni

Numero di partecipanti
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Materiale
Un bel po’ di lavoro

Scarica il file
Download del file disponibile

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/vicini-e-nemici