PATEIKĖ
Hesi07

ON
2013-01-11

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Piršto atspaudas



Šis lauko žaidimas yra lenktynių ir taktikos žaidimų derinys, kurio tikslas – palyginti pirštų atspaudus ir rasti atsakymą. Paleiskite agentus!

Medžiagos

- Kiekvienai grupei: 1 piršto atspaudo šablonas
- 1 Morzės abėcėlė dekodavimui kiekvienai grupei
- Mažos pirštų atspaudų kortelės su Morzės kodu (ant nugaros pažymėtos grupės spalvomis)
- Gyvybės juostelės
- Chronometrai bazinių stočių personalui
- Rašikliai
- Žymekliai grupių bazinėms stotims (barjerinė juosta)
- Žymekliai alaus padėkliukų išdavimo stotelei
- Alaus padėkliukai ar panašūs daiktai
- Lazdelės specialiesiems agentams
- Pirmosios pagalbos rinkinys

Pasirengimas

- Išgalvokite sprendimų rinkinį
- Sukurkite Morzės abėcėlę, kuri bus naudojama sprendimų rinkiniui užkoduoti
- Padarykite Morzės abėcėlės lentelės kopijas pagal grupių skaičių
- Surinkite skirtingus pirštų atspaudus ir išdėstykite juos tam tikra tvarka. Padarykite šio šablono kopijas pagal grupių skaičių.
- Dabar užrašykite užkoduotą žinutę originalioje šablono dalyje po pirštų atspaudais. Po kiekvienu piršto atspaudu turėtų būti 1–2 Morzės raidės. Vėl nukopijuokite šį paženklintą šabloną pagal grupių skaičių (galite netgi naudoti popierių, atitinkantį grupių spalvas). Iškirpkite pirštų atspaudus su atitinkamomis Morzės kodo raidėmis į mažas korteles. Jei nenaudojote spalvoto popieriaus, kortelių nugarėlę turėsite pažymėti atitinkamomis grupių spalvomis.
- Šios kortelės perduodamos miške pasislėpusiems specialiesiems agentams.

- Pažymėkite žaidimo aikštelę (geriausia žaisti miške)
- Pasigaminkite gyvybės juosteles (pvz., iš krepinio popieriaus)
- Pažymėkite grupių bazes ir alaus padėkliukų išdavimo vietą
- Medžiagos, kurias reikia padėti grupės bazėje: tuščias pirštų atspaudų šablonas, rašiklis, Morzės abėcėlės lentelė (pateikiama darbuotojui!)

Procedūra

- Dalyviai suskirstomi į vienodo dydžio grupes. Jie yra agentai, kurių užduotis – surasti nusikaltėlius.
- Kiekviena grupė turi savo bazę. Kiekvienoje bazėje yra po vieną darbuotoją ir gyvybės juosteles.
- Prieš pradedant žaidimą, kiekvienas žaidėjas gauna gyvybės apyrankę, kurią, vadovaujantis žaidimo vadovo nurodymais, privalo pritvirtinti sau taip, kad ji būtų aiškiai matoma (pvz., įsidėti į kelnių kišenę).
- Specialieji agentai (miške esantys personalo nariai) paėmė ieškomų nusikaltėlių pirštų atspaudus. Tačiau šie agentai slepiasi miške ir apie savo buvimą praneša tik barbenimo garsais (pvz., barbenant lazda į medžius). Jie nestovi vienoje vietoje, o nuolat juda.
- Išgirdę starto signalą, žaidėjai leidžiasi ieškoti specialiųjų agentų. Jei žaidėjas suranda vieną iš jų, jis gauna iš to agento piršto atspaudą savo grupės spalvos. Tačiau jei keli žaidėjai iš tos pačios grupės pasiekia agentą kartu, jie vis tiek gauna tik vieną piršto atspaudą. (Priešingu atveju žaidimas baigtųsi per greitai.)
- Kiekvienai grupei tenka po vieną kiekvieno tipo piršto atspaudą. Jie sumaišomi, ant nugaros pažymimi atitinkamos grupės spalva ir išdalijami specialiesiems agentams.
- Po kiekvienu piršto atspaudu yra 1 arba 2 Morzės abėcėlės simboliai, kurie reiškia sprendimo frazės raides ar žodžius.
- Žaidėjas parneša pirštų atspaudą į savo grupės bazę. Ten žaidėjai, naudodamiesi pirštų atspaudų šablonu, gali išsiaiškinti, kur morzės kodo simboliai turėtų būti įterpti į atsakymo frazę.
- Žinoma, Morzės kodą dar reikia iššifruoti. Čia į žaidimą įsitraukia alaus padėkliukai: be pirštų atspaudų žaidėjai taip pat turi surinkti alaus padėkliukus ar panašius daiktus, kurie simbolizuoja laiką.
- Už kiekvieną alaus padėkliuką komandos nariai turi 5 sekundes, per kurias turi pabandyti išspręsti galvosūkį naudodami Morzės kodą. Tačiau bazėje esantis darbuotojas turi kodą. Jis atskleis Morzės kodą tik už laiką, uždirbtą mainais į alaus padėkliukus.
- Žaidėjai vienu metu gali nešiotis tik vieną alaus padėkliuką.
- Skirtingų grupių žaidėjai gali atimti vieni iš kitų gyvybės juosteles. Jei žaidėjui atimama gyvybės juostelė, jis privalo atiduoti užpuolikui surinktą alaus padėkliuką, jei tokį nešasi. Pirštų atspaudų atimti negalima!
- Jei žaidėjo gyvybės juostelė paimama, jis privalo pasiimti naują iš savo grupės bazės. Tik tada jis gali vėl prisijungti prie žaidimo.
- Pirštų atspaudų ir alaus padėkliukų negalima nešiotis kartu, išskyrus atvejus, kai alaus padėkliukas buvo įgytas per kovą dėl gyvybės juostelės.
- Negalima įeiti į priešininkų komandų bazes!
- Žaidimas baigiasi, kai komanda išsprendžia visus uždavinius ir pateikia atsakymus darbuotojui alaus padėkliukų išdavimo punkte.

Pastaba: Šį lauko žaidimą galima žaisti tiek dieną, tiek naktį. Tačiau naktį specialieji agentai turi šviesti žibintuvėliu, o ne belstis, o įvairios stotys turi būti apšviestos.

Galimas žaidimo laukas

Spielfeld_Fingerprint

Pirštų atspaudai

Pirštų atspaudai

Nuorodos

- Viršelis: Theresa Kluding
- Išvardyti failai: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorijos
Žaidimai ir užsiėmimai

Žymos
Žaidimas lauke

Dalyvių skaičius
Duomenų nėra.

Biblija
Šios informacijos trūksta.

Trukmė
Duomenų nėra.

Medžiaga
Daug darbo

Failų atsisiuntimas
Galima atsisiųsti failą

KI Generierter Inhalt
Turinys
Kategorijos
Žymos
Dalyvių skaičius
Biblija
Trukmė
Medžiaga

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lt/wiki/art/pirsto-atspaudas