SUBMITTED BY
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Pirksta nospiedums



Šī lauka spēle ir sacīkšu un taktiskās spēles apvienojums, kurā, salīdzinot pirkstu nospiedumus, ir jāatrod atslēgas vārds. Lai aģenti sāk darbību!

Materiāli

- Katrai grupai: 1 pirksta nospieduma šablons
- 1 Morzes koda alfabēts dekodēšanai katrai grupai
- Mazās pirkstu nospiedumu kartītes ar Morzes kodu (aizmugurē atzīmētas ar grupas krāsām)
- Dzīvības lentes
- Hronometri bāzes staciju personālam
- Pildspalvas
- Marķieri grupu bāzes stacijām (barjeras lenta)
- Marķieri alus paliktņu izsniegšanas stacijai
- Alus paliktņi vai tamlīdzīgi
- Nūjas speciālajiem aģentiem
- Pirmās palīdzības aptieciņa

Sagatavošanās

- Izdomājiet risinājumu kopu
- Izveidojiet Morzes koda alfabētu, ko izmantosiet risinājumu kopas kodēšanai
- Izveidojiet Morzes koda tabulas kopijas atbilstoši grupu skaitam
- Savāciet dažādus pirkstu nospiedumus un sakārtojiet tos noteiktā secībā. Izgatavojiet šī parauga kopijas atbilstoši grupu skaitam.
- Tagad uzrakstiet šifrēto ziņojumu sākotnējā veidnē zem pirkstu nospiedumiem. Zem katra pirkstu nospieduma jābūt 1–2 Morzes kodā rakstītiem burtiem. Atkārtoti nokopējiet šo marķēto veidni atbilstoši grupu skaitam (varat izmantot pat papīru grupu krāsās). Izgrieziet pirkstu nospiedumus ar atbilstošajām Morzes koda burtiem mazos kartiņās. Ja neizmantojāt krāsainu papīru, kartiņu aizmugurē būs jāatzīmē attiecīgās grupas krāsas.
- Šīs kartītes tiek izsniegtas īpašajiem aģentiem, kas slēpjas mežā.

- Norobežojiet spēles laukumu (vēlams spēlēt mežā)
- Izveidojiet dzīvības lentītes (piemēram, izmantojot kreppapīru)
- Atzīmējiet grupu bāzes un alus paliktņu izsniegšanas vietu
- Materiāli, kas jānovieto grupas bāzē: tukša pirkstu nospiedumu šablona, pildspalva, Morzes koda tabula (jānodod darbiniekam!)

Procedūra

- Dalībnieki tiek sadalīti vienāda lieluma grupās. Viņi ir aģenti, kuriem ir uzdevums izsekot noziedzniekus.
- Katrā grupai ir sava bāze. Katrā bāzē ir viens darbinieks un dzīvības lentītes.
- Pirms spēles sākuma katrs dalībnieks saņem dzīvības aproci, kuru viņam jāpiestiprina sev redzamā vietā saskaņā ar spēles vadītāja norādījumiem (piemēram, ievietojot to bikšu kabatā).
- Speciālie aģenti (mežā esošie darbinieki) ir noņēmuši pirkstu nospiedumus no meklētajiem noziedzniekiem. Tomēr šie aģenti slēpjas mežā un par savu klātbūtni liecina tikai ar pieskārienu skaņām (piemēram, ar nūju pieskaroties kokiem). Viņi nepaliek vienā vietā, bet nepārtraukti pārvietojas.
- Pēc starta signāla spēlētāji dodas meklēt speciālos aģentus. Ja spēlētājs atrod kādu no tiem, viņš no šī aģenta saņem pirkstu nospiedumu savas grupas krāsā. Tomēr, ja vairāki spēlētāji no vienas grupas vienlaikus nonāk pie viena aģenta, viņi saņem tikai vienu pirkstu nospiedumu. (Pretējā gadījumā spēle beigtos pārāk ātri.)
- Katrai grupai ir tikai viens katra veida pirksta nospiedums. Tie tiek sajaukti kopā, uz aizmugures atzīmēti ar attiecīgās grupas krāsu un izdalīti starp speciālajiem aģentiem.
- Zem katra pirksta nospieduma atrodas 1 vai 2 Morzes koda simboli, kas attēlo burtus vai vārdus atminējuma frāzē.
- Spēlētājs nogādā pirkstu nospiedumu atpakaļ savas grupas bāzē. Tur spēlētāji, izmantojot pirkstu nospieduma šablonu, var noskaidrot, kur Morzes koda simboli jāievieto atbildes frāzē.
- Protams, Morzes kods vēl ir jāatšifrē. Šeit spēlē iesaistās alus paliktņi: papildus pirkstu nospiedumiem spēlētājiem ir jāsavāc arī alus paliktņi vai līdzīgi priekšmeti, kas simbolizē laiku.
- Par katru alus paliktni komandas dalībniekiem ir 5 sekundes, lai mēģinātu atrisināt mīklu, izmantojot Morzes kodu. Tomēr bāzes darbinieks rīcībā ir kods. Viņš atklās Morzes kodu tikai par laiku, kas nopelnīts apmaiņā pret alus paliktņiem.
- Spēlētāji vienlaikus drīkst nēsāt tikai vienu alus paliktni.
- Spēlētāji no dažādām grupām var atņemt viens otram dzīvības lentītes. Ja spēlētājam tiek atņemta dzīvības lentīte, viņam ir jānodod uzbrucējam savs savāktais alus paliktnis, ja viņam tāds ir. Pirkstu nospiedumus atņemt nedrīkst!
- Ja spēlētājam tiek atņemta dzīvības lente, viņam ir jāsaņem jauna no savas grupas bāzes. Tikai tad viņš var atgriezties spēlē.
- Pirkstu nospiedumus un alus paliktņus nedrīkst nēsāt vienlaikus, izņemot gadījumus, kad alus paliktnis ir iegūts cīņā par dzīvības lenti.
- Jūs nedrīkstat ienākt pretinieku komandu bāzēs!
- Spēle beidzas, kad kāda grupa ir atrisinājusi visus uzdevumus un nodevusi atbildes darbiniekam pie alus paliktņu izsniegšanas punkta.

Piezīme: Šo āra spēli var spēlēt gan dienas, gan nakts laikā. Tomēr naktī speciālajiem aģentiem, tā vietā, lai klauvētu, jāspīdina ar lukturi, un dažādajām stacijām jābūt aprīkotām ar apgaismojumu.

Iespējamais spēles laukums

Spielfeld_Fingerprint

Pirkstu nospiedumi

Pirkstu nospiedumi

Atsauces

- Vāka attēls: Theresa Kluding
- Uzskaitītie faili: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Spēles brīvā dabā

Dalībnieku skaits
Dati nav pieejami.

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Ilgums
Dati nav pieejami.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Dalībnieku skaits
Bībele
Ilgums
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/pirksta-nospiedums