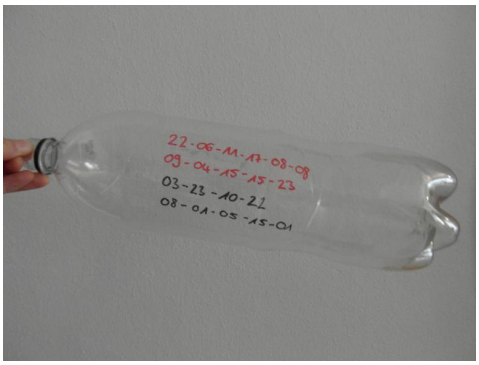
SUBMITTED BY
MariES

ON
24.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Kaimiņi un ienaidnieki



Šajā reljefa spēlē pusaudžiem un jauniešiem mērķis ir caur ienaidnieku rindām nogādāt kodētus ziņojumus līdz savai bāzei un atšifrēt tos.

Materiāls

- 1 plastmasas pudele vai līdzīga pudele katram spēlētājam
- Pastāvīgā folijas pildspalva ar kodu krāsām (1 komplekts katrai grupai)
- Barjerlente
- 1 aploksne katrai grupai, kurā katrā ir 2 kodi un tabula
- papīrs un pildspalvas katrai grupai dekodēšanai
- Spēlētāju marķējums (lentītes)
- Kodu krāsas atbilst grupu krāsām
- Alkohols, lai noņemtu ziņojumus uz pudelēm
- Marķējums bāzēm

Alternatīva:

Plastmasas pudeļu vietā papīra lapiņas (lētāk!). Grupām, kurās ir 50 vai vairāk cilvēku, mēs iesakām spēlēt spēli ar papīra lapiņām. Ziņiņas jau ir jāizdrukā un jāizgriež atbilstoši izmēram, lai tās nebūtu jāraksta uz vietas. Atšifrētos ziņojumus kāds no darbiniekiem var atnest atpakaļ uz izsniegšanas staciju un izmantot vēlreiz.

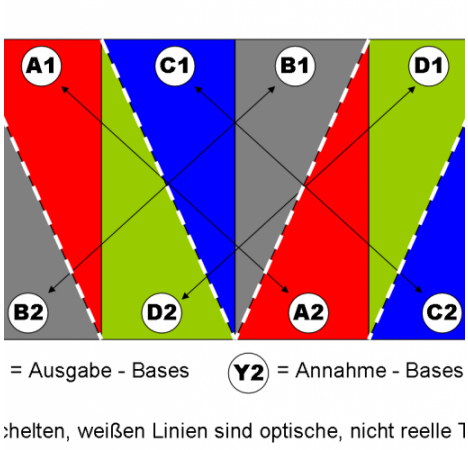
Sagatavošana

- atrast piemērotu rotaļu vietu (piemērota ir līdzena mežaina teritorija ar nelielu apaugumu)
- Izdomājiet ziņojumus, ko atšifrēt. Ziņa sastāv no jēgpilna teikuma, kurā ir 4 vārdi un ne vairāk kā 7 burti katrā vārdā. Ziņu šifrē, pārvēršot burtus divciparu skaitļos. (skatīt tabulu). Ziņojums vienmēr sastāv no skaitļu sekvencēm, kas rakstītas divās dažādās krāsās. Katrai krāsai ir piešķirts kods. Lai pareizi atšifrētu ziņojumu, grupām ir jānoskaidro, kura krāsa pieder kuram kodam.
- Katrai grupai ir kopīgs kods ar katru no abiem ienaidniekiem.
- Noskaidrojiet kodu: Kods +11 nozīmē, ka, piemēram, burts A, kas ir tabulā A=01, ir nobīdīts par 11 burtiem. à A=12! Tātad vārds "labs" ar šo kodu ir 18-32-31.

- Ziņojumus var atkārtot.
- Uz katras pudeles uzraksti ziņu, lai spēlētāji varētu uzreiz sākt.
- Nododiet grupām piederošos kodētos ziņojumus atbildīgajiem darbiniekiem izejas bāzēs.
- Atzīmējiet spēles laukumu un bāzes

Kodi (piemērs)

Spēles plāns



Īstenošana

- Grupas tiek veidotas atkarībā no dalībnieku skaita (grupu skaits ir vienmērīgs!)
- Spēles laukums tiek sadalīts vairākās daļās atkarībā no grupu skaita. Šajā piemērā ir 4 grupas, t. i., 4 daļas. Katrai grupai pieder divi no mazajiem laukumiem, bet starp tiem vienmēr ir pretinieka lauks. Katra grupa dala savus divus laukus ar citu grupu. Tāpēc tās ir "kaimiņi". Tāpēc pārējās divas grupas ir "ienaidnieki".
- **Kopumā** katra grupa spēlē par sevi un cenšas iegūt pēc iespējas vairāk punktu. Ja vēlas, tās var veidot alianses ar saviem kaimiņiem, lai apmainītos ar informāciju. Tās var arī nolemt to nedarīt un spēlēt izolēti.
- Pirms spēles sākuma grupas katra dodas uz savu lauku ar izejas bāzi.
- Tur tās no atbildīgā darbinieka saņem aploksni ar tabulu un 2 kodiem. Katrs spēlētājs saņem arī plastmasas pudeli, uz kuras ir uzrakstīts atšķirīgs grupas kodēts ziņojums. (Lūdzu, ņemiet vērā: ziņojumiem jāsakrīt ar grupām dotajiem kodiem!)
- Tagad grupas saņem katram spēlētājam krāsainu lentīti, lai tās varētu identificēt. Sākumā spēlētāji nezina, ka viņu krāsa ir arī atbilstošā koda krāsa. Spēles gaitā tas ātri kļūs skaidrs un palīdzēs spēlētājiem uzvarēt vēlamos pretiniekus.
- Spēles sākumā spēlētāji tagad cenšas nogādāt savu pudeli ar kodētu ziņojumu pa diagonāli caur ienaidnieku lauku uz savu pieņemšanas bāzi.
- Ja spēlētājam tas izdodas, viņš var mēģināt atšifrēt ziņu uz savas pudeles attiecīgajā bāzē, izmantojot kodu un tabulu.
- Ziņa sastāv no 4 skaitļu sekvencēm, kas uzrakstītas 2 dažādās krāsās. Pirmais uzdevums ir noskaidrot, kuru kodu var izmantot, lai atšifrētu kuru krāsu.
- Grupām tiek iedots papīrs un pildspalvas, ar kurām tās var pierakstīt atšifrētos ziņojumus un informāciju, kas tām šķiet svarīga.

- Par katru pareizi atšifrēto ziņojumu grupa saņem 10 punktus.
- Kad ziņojums ir atšifrēts, tas tiek izdzēsts no pudeles, un spēlētājs mēģina to aiznest caur ienaidnieka līniju uz izejas bāzi. Tur uz pudeles uzraksta jaunu atšifrējamo ziņojumu.
- **Kopumā darbojas šādi:** uz pudeles izejas bāzē tiek uzrakstīts šifrēts ziņojums. Saņēmēja bāzē ziņojums tiek atšifrēts un pēc tam noslaucīts no pudeles.
- Jūs varat tikt notriekts pretinieka laukā. Spēlētājs drīkst noķert citus spēlētājus tikai tad, ja viņš pats neko nenes! Ja jūs pieskaraties pretiniekam, viņam ir jānodod sava pudele uzbrucējam. Tagad uzbrucējs var aiznest savu laupījumu uz savu pieņemšanas bāzi un pārbaudīt, vai kādu no grupas kodiem var izmantot pretinieka ziņojuma atšifrēšanai.
- Ja esat sagūstījis pudeli, varat arī pārnest ziņojumu uz papīra lapiņas, lai to vēlāk atšifrētu. Ziņa uz pudeles tiek dzēsta, un tagad to var izmantot savam transportam.
- Kad ziņojums ir atšifrēts, tas tiek dzēsts! Uz pudeles vienmēr ir tikai viens kods.
- Kā grupa iegūst nezināmo kodu? To var nevis nozagt, bet iegūt, vienojoties ar "kaimiņiem". Citu grupu bāzes ir nepieejamas. Sarunas notiek ārpus bāzes robežām.

Avota apliecinājums

- **Vāka attēls:** MariES
- **Uzskaitītie faili:** MariES

Weitere Informationen

Kategorijas
Spēles un nodarbības

Tags
Zemes spēle
Stratēģija
Кодиране
Tima spēle
Saziņa

Vecums
13–16 gadi
no 16 gadu vecuma

Dalībnieku skaits
20–30
30 – 100

Bībele
Šī informācija nav pieejama.

Materiāls
Daudz darba

Failu lejupielāde
Pieejama failu lejupielāde

KI Generierter Inhalt
Saturs
Kategorijas
Tags
Vecums
Dalībnieku skaits
Bībele
Materiāls

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/lv/wiki/art/kaimini-un-ienaidnieki