INGEDIEND DOOR
Hesi07

ON
11-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vingerafdruk



Dit terreinspel is een combinatie van een race- en tactiekspel, waarbij je door vingerafdrukken te vergelijken tot een oplossingswoord moet komen. Laat de agenten los!

Materialen

- Per groep: 1 vingerafdrukmal
- 1 morsecode-alfabet voor het ontcijferen per groep
- Kleine vingerafdrukkaartjes met morsecode (op de achterkant gemarkeerd met de groeps kleuren)
- Levenslinten
- Stopwatches voor medewerkers bij de basisstations
- Pennen
- Markeerstiften voor de basisstations van de groepen (afzetlint)
- Markeerstiften voor het uitgiftepunt van bieronderzetters
- Bieronderzetters of iets dergelijks
- Sticks voor speciale agenten
- EHBO-doos

Voorbereiding

- Bedenk een reeks oplossingen
- Maak een morsecode-alfabet dat gebruikt zal worden om de verzameling oplossingen te coderen
- Maak kopieën van de morsecode-tabel op basis van het aantal groepen
- Verzamel verschillende vingerafdrukken en rangschik ze in een specifieke volgorde. Maak kopieën van dit sjabloon op basis van het aantal groepen.
- Schrijf nu het gecodeerde bericht in het originele sjabloon onder de vingerafdrukken. Onder elke vingerafdruk moeten 1–2 morseletters staan. Kopieer dit gelabelde sjabloon nogmaals, afhankelijk van het aantal groepen (je kunt zelfs papier in de kleuren van de groepen gebruiken). Knip de vingerafdrukken met de bijbehorende morseletters uit tot kleine kaartjes. Als je geen gekleurd papier hebt gebruikt, moet je de achterkant van de kaartjes markeren met de respectievelijke groeps kleuren.

- Deze kaartjes worden uitgedeeld aan de speciale agenten die zich in het bos schuilhouden.
- Bak het speelveld af (bij voorkeur in het bos)
- Maak levenslinten (bijvoorbeeld van crêpepapier)
- Markeer de groepsbases en het uitgiftepunt voor bieronderzetters
- Benodigdheden voor de groepsbasis: blanco vingerafdruksjabloon, pen, morsecode-tabel (aan de begeleider verstrekt!)

Werkwijze

- De deelnemers worden verdeeld in groepen van gelijke grootte. Ze zijn agenten met de opdracht om criminelen op te sporen.
- Elke groep heeft een eigen basis. Elke basis heeft één medewerker en levenslinten.
- Voordat het spel begint, krijgt elke speler een levensarmband, die hij of zij op een duidelijk zichtbare manier aan zich moet bevestigen volgens de instructies van de spelleider (bijvoorbeeld door deze in de broekzak te stoppen).
- Speciale agenten (medewerkers in het bos) hebben vingerafdrukken genomen van de gezochte criminelen. Deze agenten verstoppen zich echter in het bos en maken hun aanwezigheid alleen kenbaar door middel van tikgeluiden (bijvoorbeeld door met een stok tegen bomen te tikken). Ze blijven niet op één plek, maar blijven in beweging.
- Bij het startsignaal gaan de spelers op zoek naar de speciale agenten. Als een speler er een vindt, krijgt hij van die agent een vingerafdruk in de kleur van zijn groep. Als echter meerdere spelers van dezelfde groep tegelijk bij een agent aankomen, krijgen ze toch maar één vingerafdruk. (Anders zou het spel te snel afgelopen zijn.)
- Er is slechts één exemplaar van elke vingerafdruk voor elke groep. Ze worden door elkaar gemengd, op de achterkant gemarkeerd met de kleur van de betreffende groep en verdeeld over de speciale agenten.
- Onder elke vingerafdruk staan 1 of 2 morsecodesymbolen, die letters of woorden in de oplossingszin vertegenwoordigen.
- De speler neemt de vingerafdruk mee terug naar de basis van zijn groep. Daar kunnen de spelers het vingerafdruk-sjabloon gebruiken om uit te zoeken waar de morsecodesymbolen in de oplossingszin moeten worden geplaatst.
- Natuurlijk moet de morsecode nog ontcijferd worden. Hier komen de bieronderzetters om de hoek kijken: naast de vingerafdrukken moeten spelers ook bieronderzetters of soortgelijke voorwerpen verzamelen, die tijd vertegenwoordigen.
- Voor elke bieronderzetter hebben teamleden 5 seconden om de puzzel met behulp van morsecode op te lossen. De medewerker bij de basis beschikt echter over de code. Hij onthult alleen de morsecode voor de tijd die is verdiend in ruil voor bieronderzetters.
- Spelers mogen slechts één bieronderzetter tegelijk bij zich dragen.
- Spelers van verschillende groepen kunnen elkaars levenslinten afpakken. Als het levenslint van een speler wordt afgenomen, moet hij zijn verzamelde bieronderzetter aan de aanvaller geven, mits hij er een bij zich heeft. Vingerafdrukken kunnen niet worden afgenomen!
- Als het levenslint van een speler wordt afgenomen, moet hij een nieuw exemplaar ophalen bij de basis van zijn groep. Pas dan mag hij weer meedoen aan het spel.
- Vingerafdrukken en bieronderzetters mogen niet tegelijkertijd worden gedragen, tenzij de bieronderzetter is verkregen tijdens een gevecht om een levenslint.
- Je mag de bases van de tegenstanders niet betreden!
- Het spel eindigt wanneer een groep de volledige reeks oplossingen heeft ontdekt en deze heeft overhandigd aan de medewerker bij het uitgiftepunt voor bieronderzetters.

Opmerking: Dit buitenspel kan zowel overdag als 's nachts worden gespeeld. 's Nachts moeten de speciale agenten echter met een zaklamp knipperen in plaats van te kloppen, en moeten de verschillende stations voorzien zijn van verlichting.

Mogelijk speelveld
Speelveld_Vingerafdruk

Vingerafdrukken
Vingerafdrukken

Bronvermeldingen

- Omslagafbeelding: Theresa Kluding
- Vermelde bestanden: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Buiten spelen

Aantal deelnemers
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Duur
Er zijn geen gegevens beschikbaar.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Aantal deelnemers
Bijbel
Duur
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/vingerafdruk