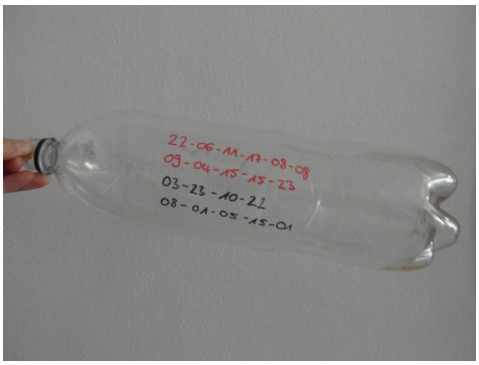
INGEDIEND DOOR
MariES

ON
24-01-2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Buren & Vijanden



In dit terreinspel voor tieners en jongeren is het de bedoeling om gecodeerde berichten door de vijandelijke gelederen naar je eigen basis te brengen en ze te decoderen.

Materiaal

- 1 plastic fles of iets dergelijks per speler
- Permanente foliepen in codekleuren (1 set per groep)
- Afzetlint
- 1 envelop per groep, met elk 2 codes en een tabel
- papier en stiften per groep om te decoderen
- Spelers markeren (linten)
- Kleuren van de codes komen overeen met groepskleuren
- Alcohol om de boodschappen op de flessen te verwijderen
- Markering voor honken

Alternatief:

Papieren briefjes in plaats van plastic flesjes (goedkoper!). Voor groepen van 50 personen of meer raden we aan het spel met papier te spelen. De boodschappen moeten al uitgeprint en op maat geknipt zijn, zodat ze niet ter plekke opgeschreven hoeven te worden. De ontcijferde berichten kunnen door een personeelslid worden teruggebracht naar het uitgiftepunt en opnieuw worden gebruikt.

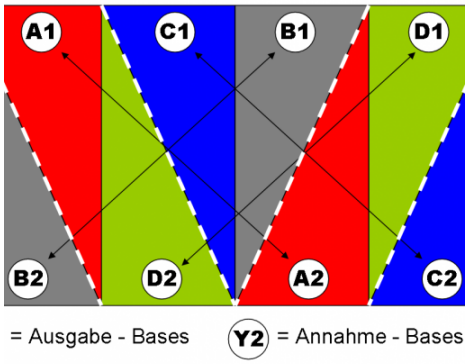
Voorbereiding

- zoek een geschikte speelplek (een vlakke bosgrond met weinig ondergroei is geschikt)
- Bedenk boodschappen om te decoderen. Het bericht bestaat uit een betekenisvolle zin met 4 woorden en maximaal 7 letters per woord. De boodschap wordt gecodeerd door de letters om te zetten in getallen van twee cijfers. (zie tabel). Een bericht bestaat altijd uit reeksen getallen die in twee verschillende kleuren zijn geschreven. Elke kleur krijgt een code toegewezen. De groepen moeten uitzoeken welke kleur bij welke code hoort om het bericht correct te decoderen.
- Elke groep heeft een gemeenschappelijke code met elk van de twee vijanden.

- Zoek de code uit: De code +11 betekent bijvoorbeeld dat de letter A, die in de tabel A=01 staat, met 11 letters wordt verschoven. à A=12! Het woord "goed" met deze code is dus 18-32-31.
- De boodschappen kunnen herhaald worden.
- Schrijf een boodschap op elke fles zodat de spelers meteen kunnen beginnen.
- Geef de gecodeerde boodschappen die bij de groepen horen aan de verantwoordelijke medewerkers op de uitgangsposities.
- Markeer het speelveld en de bases

Codes (voorbeeld)

Spelplan



chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

Uitvoering

- Er worden groepen gevormd afhankelijk van het aantal deelnemers (even aantal groepen!)
- Het speelveld wordt verdeeld in verschillende delen, afhankelijk van het aantal groepen. In dit voorbeeld zijn er 4 groepen, dus 4 delen. Elke groep bezit twee van de kleine velden, maar er zit altijd een vijandelijk veld tussen. Elke groep deelt zijn twee velden met een andere groep. Ze zijn dus "buren". De andere twee groepen zijn dus "vijanden".
- **Over het algemeen** speelt elke groep voor zichzelf en probeert zoveel mogelijk punten te scoren. Indien gewenst kunnen ze allianties vormen met hun buren om informatie uit te wisselen. Ze kunnen ook besluiten om dat niet te doen en in afzondering te spelen.
- Voordat het spel begint, gaan de groepen elk naar hun veld met de uitgangsbasis.
- Daar krijgen ze van de verantwoordelijke medewerker een envelop met daarin een tabel en 2 codes. Elke speler krijgt ook een plastic flesje met een andere gecodeerde boodschap van de groep erop geschreven. (Let op: de boodschappen moeten overeenkomen met de codes die aan de groepen zijn gegeven!)
- De groepen krijgen nu een gekleurd lint voor elke speler om hen te identificeren. Wat de spelers in het begin niet weten, is dat hun kleur ook de corresponderende kleur van een code is. Naarmate het spel vordert, zal dit snel duidelijk worden en de spelers helpen om de gewenste tegenstanders te verslaan.
- Aan het begin van het spel proberen de spelers nu hun fles met de gecodeerde boodschap diagonaal door het vijandelijke veld naar hun acceptatiebasis te brengen.

- Als een speler daarin slaagt, mag hij proberen om het bericht op zijn fles op de betreffende basis te decoderen met behulp van de code en de tabel.
- Een bericht bestaat uit 4 reeksen getallen in 2 verschillende kleuren. De eerste opdracht is om uit te zoeken welke code gebruikt kan worden om welke kleur te ontcijferen.
- De groepjes krijgen papier en pennen waarmee ze de ontcijferde berichten en de informatie die hen belangrijk lijkt kunnen opschrijven.
- De groep krijgt 10 punten voor elk correct ontcijferd bericht.
- Zodra een bericht is gedecodeerd, wordt het uit de fles verwijderd en probeert een speler het door de vijandelijke linie naar de uitgangsbasis te brengen. Daar wordt een nieuw te ontcijferen bericht op de fles geschreven.
- **In het algemeen geldt het volgende**: Een gecodeerd bericht wordt op de fles geschreven op de uitgangsbasis. Op de ontvangende basis wordt het bericht gedecodeerd en vervolgens van de fles geveegd.
- Je kunt worden afgeslagen in het veld van de tegenstander. Een speler mag alleen andere spelers vangen als ze zelf niets dragen! Als je een tegenstander raakt, moet deze zijn flesje aan de aanvaller geven. De aanvaller kan nu met zijn buit naar zijn eigen aanvalsbasis gaan en kijken of één van de groepscodes gebruikt kan worden om het bericht van de tegenstander te decoderen.
- Als je een flesje hebt veroverd, kun je het bericht ook op een stuk papier zetten om het later te decoderen. De boodschap op de fles wordt gewist en kan nu worden gebruikt voor je eigen transport.
- Zodra de boodschap is gedecodeerd, wordt deze verwijderd! Op een fles staat maar één code.
- Hoe komt de groep aan de onbekende code? Deze mag niet gestolen worden, maar wordt verkregen door te onderhandelen met de "buren". De bases van de andere groepen zijn verboden terrein. De onderhandelingen vinden plaats buiten de grenzen van de basis.

Bewijs van bron

- **Foto omslag:** MariES
- **Lijst bestanden:** MariES

Weitere Informationen

Categorieën
Spelletjes en activiteiten

Tags
Гelandspel
Strategie
Кодиране
Tim's spel
Communicatie

Leeftijd
13–16 jaar
vanaf 16 jaar

Aantal deelnemers
20–30
30 – 100

Bijbel
Deze informatie ontbreekt.

Materiaal
Een hoop werk

Bestanden downloaden
Bestand downloaden

KI Generierter Inhalt
Inhoud
Categorieën
Tags
Leeftijd
Aantal deelnemers
Bijbel
Materiaal

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/nl/wiki/art/buren-vijanden