WYSŁANE PRZEZ
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Odcisk palca



Ta gra terenowa stanowi połączenie gry wyścigowej i taktycznej, w której zadaniem gracza jest odgadnięcie hasła poprzez porównanie odcisków palców. Do dzieła, agenci!

Materiały

- Na grupę: 1 szablon odcisku palca
- 1 alfabet alfabetu Morse'a do rozszyfrowania na grupę
- Małe kartki z odciskami palców i alfabetem Morse'a (oznaczone z tyłu kolorami grup)
- Wstążki życia
- Stopery dla personelu na stacjach bazowych
- Długopisy
- Markery dla stacji bazowych grup (taśma odgradzająca)
- Znaczniki do stacji dystrybucji podkładek pod piwo
- Podkładki pod piwo lub podobne
- Pałeczki dla agentów specjalnych
- Apteczka pierwszej pomocy

Przygotowanie

- Wymyśl zbiór rozwiązań
- Stwórz alfabet alfabetu Morse'a, który posłuży do zakodowania zbioru rozwiązań
- Zrób kopie tabeli alfabetu Morse'a w liczbie odpowiadającej liczbie grup
- Zbierz różne odciski palców i ułóż je w określonej kolejności. Zrób kopie tego szablonu zgodnie z liczbą grup.
- Teraz wpisz zaszyfrowaną wiadomość w oryginalnym szablonie poniżej odcisków palców. Pod każdym odciskiem palca powinno znajdować się 1–2 litery alfabetu Morse’a. Skopiuj ten opatrzony etykietami szablon ponownie zgodnie z liczbą grup (możesz nawet użyć papieru w kolorach grup). Wytnij odciski palców wraz z odpowiadającymi im literami alfabetu Morse’a, tworząc małe kartki. Jeśli nie użyłeś kolorowego papieru, musisz oznaczyć tył kartek odpowiednimi kolorami grup.
- Karty te należy przekazać agentom specjalnym ukrywającym się w lesie.

- Wyznacz obszar gry (najlepiej w lesie)
- Przygotuj wstążki życia (np. z papieru krepowanego)
- Oznacz bazy grupowe oraz punkt wydawania podkładek pod piwo
- Materiały, które należy umieścić w bazie grupy: pusty szablon odcisku palca, długopis, tabela alfabetu Morse'a (przekazana członkowi personelu!)

Procedura

- Uczestnicy zostają podzieleni na grupy o równej liczbie osób. Wcielają się w rolę agentów, których zadaniem jest wytropienie przestępców.
- Każda grupa ma swoją bazę. W każdej bazie znajduje się jeden członek personelu oraz wstążki życia.
- Przed rozpoczęciem gry każdy gracz otrzymuje bransoletkę życia, którą musi przymocować do siebie w wyraźnie widoczny sposób, zgodnie z instrukcjami prowadzącego grę (np. wkładając ją do kieszeni spodni).
- Agenci specjalni (członkowie personelu przebywający w lesie) pobrali odciski palców poszukiwanych przestępców. Agenci ci ukrywają się jednak w lesie i sygnalizują swoją obecność wyłącznie za pomocą odgłosów stukania (np. stukając kijem w drzewa). Nie pozostają w jednym miejscu, lecz nieustannie się przemieszczają.
- Na sygnał startowy gracze wyruszają na poszukiwanie agentów specjalnych. Jeśli gracz zlokalizuje jednego z nich, otrzymuje od niego odcisk palca w kolorze swojej grupy. Jeśli jednak kilku graczy z tej samej grupy dotrze do agenta jednocześnie, otrzymują oni tylko jeden odcisk palca. (W przeciwnym razie gra zakończyłaby się zbyt szybko.)
- Dla każdej grupy istnieje tylko jeden egzemplarz każdego odcisku palca. Są one wymieszane, oznaczone na odwrocie kolorem danej grupy i rozdzielone między agentów specjalnych.
- Pod każdym odciskiem palca znajduje się 1 lub 2 symbole alfabetu Morse'a, które reprezentują litery lub słowa w frazie rozwiązania.
- Gracz zabiera odcisk palca z powrotem do bazy swojej grupy. Tam gracze mogą skorzystać z szablonu odcisku palca, aby ustalić, gdzie w frazie rozwiązania należy umieścić symbole alfabetu Morse'a.
- Oczywiście kod Morse'a nadal trzeba rozszyfrować. I tu do gry wkraczają podkładki pod piwo: oprócz odcisków palców gracze muszą również zebrać podkładki pod piwo lub podobne przedmioty, które reprezentują czas.
- Za każdą podkładkę pod piwo członkowie drużyny mają 5 sekund na próbę rozwiązania zagadki za pomocą kodu Morse'a. Jednak to pracownik w bazie dysponuje kodem. Ujawni on kod Morse'a tylko za czas zdobyty w zamian za podkładki pod piwo.
- Gracze mogą nosić przy sobie tylko jedną podkładkę pod piwo na raz.
- Gracze z różnych grup mogą odbierać sobie nawzajem wstążki życia. Jeśli wstążka życia gracza zostanie odebrana, musi on przekazać napastnikowi zebraną podkładkę pod piwo, o ile taką posiada. Odcisków palców nie można odebrać!
- Jeśli graczowi zostanie odebrana wstążka życia, musi on odebrać nową z bazy swojej grupy. Dopiero wtedy może ponownie dołączyć do gry.
- Odcisków palców i podkładek pod piwo nie można nosić jednocześnie, chyba że podkładka została zdobyta podczas walki o wstążkę życia.
- Nie wolno wchodzić do baz drużyn przeciwnych!
- Gra kończy się, gdy grupa odgadnie komplet rozwiązań i przekaże je pracownikowi w punkcie dystrybucji podkładek pod piwo.

Uwaga: W tę grę plenerową można grać zarówno w dzień, jak i w nocy. Jednak w nocy agenci specjalni muszą zamiast pukać, błyskać latarką, a poszczególne stacje muszą być wyposażone w oświetlenie.

Możliwe pole gry
Spielfeld_Odcisk palca

Odciski palców
Odciski palców

Bibliografia

- Zdjęcie na okładce: Theresa Kluding
- Wymienione pliki: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Kategorie
Gry i zajęcia

Tagi
Zabawa na świeżym powietrzu

Liczba uczestników
Brak dostępnych danych.

Biblia
Brakuje tej informacji.

Czas trwania
Brak dostępnych danych.

Materiał
Mnóstwo pracy

Pobieranie plików
Plik do pobrania dostępny

KI Generierter Inhalt
Zawartość
Kategorie
Tagi
Liczba uczestników
Biblia
Czas trwania
Materiał

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/pl/wiki/art/odcisk-palca