

Impressão digital



Este jogo de aventura é uma combinação de corrida e tática, no qual é preciso chegar a uma palavra-chave por meio da comparação de impressões digitais. Soltem os agentes!

Materiais

- Por grupo: 1 modelo de impressão digital
- 1 alfabeto em código Morse para decodificação por grupo
- Pequenos cartões de impressão digital com código Morse (marcados no verso com as cores do grupo)
- Fitas da vida
- Cronômetros para a equipe nas estações-base
- Canetas
- Marcadores para as estações-base dos grupos (fita de isolamento)
- Marcadores para a estação de distribuição de bases para copos de cerveja
- Porta-copos de cerveja ou similares
- Bastões para agentes especiais
- Kit de primeiros socorros

Preparação

- Pense em um conjunto de soluções
- Crie um alfabeto em código Morse a ser usado para codificar o conjunto de soluções
- Faça cópias da tabela do código Morse de acordo com o número de grupos

- Colete diferentes impressões digitais e organize-as em uma ordem específica. Faça cópias desse modelo de acordo com o número de grupos.
- Agora, escreva a mensagem criptografada no modelo original, abaixo das impressões digitais. Deve haver de 1 a 2 letras do código Morse abaixo de cada impressão digital. Copie novamente esse modelo rotulado de acordo com o número de grupos (você pode até usar papel nas cores dos grupos). Recorte as impressões digitais com suas letras correspondentes do código Morse em pequenos cartões. Se você não tiver usado papel colorido, precisará marcar o verso dos cartões com as respectivas cores dos grupos.
- Esses cartões são entregues aos agentes especiais escondidos na floresta.
- Delimite a área de jogo (de preferência na floresta)
- Faça fitas de vida (por exemplo, usando papel crepom)
- Marque as bases dos grupos e o ponto de distribuição das bases para copos
- Materiais a serem colocados na base do grupo: molde em branco de impressão digital, caneta, tabela do código Morse (fornecida ao membro da equipe!)

Procedimento

- Os participantes são divididos em grupos de tamanho igual. Eles são agentes em uma missão para localizar criminosos.
- Cada grupo tem sua própria base. Cada base conta com um membro da equipe e fitas de vida.
- Antes do início do jogo, cada jogador recebe uma pulseira de vida, que deve ser colocada de forma claramente visível, conforme as instruções do líder do jogo (por exemplo, colocando-a no bolso da calça).
- Agentes especiais (membros da equipe na floresta) coletaram as impressões digitais dos criminosos que estão sendo caçados. No entanto, esses agentes estão escondidos na floresta e revelam sua presença apenas por meio de sons de batidas (por exemplo, batendo em árvores com um graveto). Eles não ficam em um único lugar, mas se movimentam constantemente.
- Ao sinal de partida, os jogadores partem em busca dos agentes especiais. Se um jogador localizar um, ele recebe uma impressão digital na cor do seu grupo daquele agente. No entanto, se vários jogadores do mesmo grupo chegarem juntos a um agente, eles ainda assim recebem apenas uma impressão digital. (Caso contrário, o jogo terminaria muito rapidamente.)

- Há apenas uma impressão digital de cada tipo para cada grupo. Elas são misturadas, marcadas no verso com a cor do respectivo grupo e distribuídas entre os agentes especiais.
- Abaixo de cada impressão digital há 1 ou 2 símbolos do código Morse, que representam letras ou palavras da frase-solução.
- O jogador leva a impressão digital de volta para a base do seu grupo. Lá, os jogadores podem usar o modelo de impressão digital para descobrir onde os símbolos do código Morse devem ser colocados na frase-solução.
- É claro que o código Morse ainda precisa ser decifrado. É aí que entram em cena as bases para copos de cerveja: além das impressões digitais, os jogadores também devem coletar bases para copos de cerveja ou itens semelhantes, que representam tempo.
- Para cada base de copo, os membros da equipe têm 5 segundos para tentar resolver o quebra-cabeça usando o código Morse. No entanto, o membro da equipe na base é quem detém o código. Ele só revelará o código Morse correspondente ao tempo ganho em troca das bases de copo.
- Os jogadores só podem carregar uma base de copo de cerveja por vez.
- Jogadores de grupos diferentes podem tomar as fitas de vida uns dos outros. Se a fita de vida de um jogador for tomada, ele deve entregar ao atacante a base de cerveja que tiver coletado, desde que esteja carregando uma. Não é permitido tomar impressões digitais!
- Se a fita de vida de um jogador for retirada, ele deverá pegar uma nova na base do seu grupo. Só então poderá retornar ao jogo.
- Impressões digitais e bases para copos de cerveja não podem ser carregadas ao mesmo tempo, a menos que a base para copos de cerveja tenha sido adquirida durante uma disputa pela fita de vida.
- Não é permitido entrar nas bases das equipes adversárias!
- O jogo termina quando um grupo descobrir o conjunto completo de soluções e o entregar ao membro da equipe na estação de distribuição de bases de cerveja.

Observação: este jogo ao ar livre pode ser jogado tanto durante o dia quanto à noite. No entanto, à noite, os agentes especiais devem acender uma lanterna em vez de bater na porta, e as diversas estações devem estar equipadas com iluminação.

Possível campo de jogo

Spielfeld_Fingerprint

Impressões digitais

Impressões digitais

Referências

- Imagem da capa: Theresa Kluding
- Arquivos listados: Theresa Kluding