SUBMITTED BY
Hesi07

ON
11.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Amprenta digitală



Acest joc de aventură este o combinație între un joc de curse și unul tactic, în care trebuie să descoperiți un cuvânt-cheie prin compararea amprentelor digitale. Dați drumul agenților!

Materiale

- Pe grup: 1 șablon de amprentă digitală
- 1 alfabet în cod Morse pentru decodare pe grup
- Carduri mici cu amprente digitale și codul Morse (marcate pe spate cu culorile grupului)
- Panglici de viață
- Cronometre pentru personalul de la stațiile de bază
- Pixuri
- Marcatoare pentru stațiile de bază ale grupurilor (bandă de delimitare)
- Markere pentru stația de distribuire a suporturilor pentru bere
- Suporturi pentru bere sau produse similare
- Bețe pentru agenții speciali
- Trusă de prim ajutor

Pregătire

- Gândiți-vă la un set de soluții
- Creați un alfabet în cod Morse care să fie utilizat pentru codificarea setului de soluții
- Faceți copii ale tabelului cu codul Morse în funcție de numărul de grupe
- Colectați diferite amprente digitale și aranjați-le într-o ordine specifică. Faceți copii ale acestui șablon în funcție de numărul de grupe.
- Acum scrieți mesajul criptat în șablonul original, sub amprentele digitale. Sub fiecare amprentă digitală ar trebui să se afle 1–2 litere în codul Morse. Copiați din nou acest șablon etichetat în funcție de numărul de grupuri (puteți folosi chiar și hârtie în culorile grupurilor). Decupați amprentele digitale împreună cu literele corespunzătoare din codul Morse sub formă de cartonașe mici. Dacă nu ați folosit hârtie colorată, va trebui să marcați spatele cartonașelor cu culorile respective ale grupurilor.

- Aceste cartonașe sunt înmânate agenților speciali ascunși în pădure.
- Delimitați zona de joc (de preferință în pădure)
- Realizați panglici de viață (de exemplu, folosind hârtie creponată)
- Marcați bazele grupurilor și punctul de distribuire a suporturilor pentru bere
- Materiale care trebuie amplasate la baza grupului: șablon gol pentru amprente, pix, tabel cu codul Morse (furnizat membrului personalului!)

Procedură

- Participanții sunt împărțiți în grupuri de dimensiuni egale. Aceștia sunt agenți cu misiunea de a-i urmări pe infractori.
- Fiecare grup are propria bază. Fiecare bază dispune de un membru al personalului și de panglici de viață.
- Înainte de începerea jocului, fiecare jucător primește o brățară de viață, pe care trebuie să o poarte într-un mod clar vizibil, conform instrucțiunilor coordonatorului jocului (de exemplu, punând-o în buzunarul pantalonilor).
- Agenții speciali (membrii echipei aflați în pădure) au prelevat amprentele digitale ale infractorilor vizați. Totuși, acești agenți se ascund în pădure și își semnalează prezența doar prin sunete de bătaie (de exemplu, lovind copacii cu un băț). Ei nu rămân într-un singur loc, ci se deplasează continuu.
- La semnalul de start, jucătorii pornesc în căutarea agenților speciali. Dacă un jucător localizează unul, primește de la acel agent o amprentă digitală în culoarea grupului său. Totuși, dacă mai mulți jucători din același grup ajung împreună la un agent, aceștia primesc totuși o singură amprentă digitală. (Altfel, jocul s-ar termina prea repede.)
- Există doar o singură amprentă pentru fiecare grup. Acestea sunt amestecate, marcate pe spate cu culoarea grupului respectiv și distribuite printre agenții speciali.
- Sub fiecare amprentă se află 1 sau 2 simboluri în codul Morse, care reprezintă litere sau cuvinte din fraza-soluție.
- Jucătorul duce amprenta înapoi la baza grupului său. Acolo, jucătorii pot folosi șablonul de amprentă pentru a afla unde trebuie plasate simbolurile din codul Morse în fraza-soluție.
- Desigur, codul Morse trebuie încă descifrat. Aici intră în joc suporturile de bere: pe lângă amprentele digitale, jucătorii trebuie să colecteze și suporturi de bere sau obiecte similare, care reprezintă timpul.
- Pentru fiecare suport de bere, membrii echipei au la dispoziție 5 secunde pentru a încerca să rezolve puzzle-ul folosind codul Morse. Totuși, membrul personalului de la bază deține codul. Acesta va dezvălui codul Morse doar pentru timpul câștigat în schimbul suporturilor de bere.
- Jucătorii pot purta doar un singur suport de bere odată.
- Jucătorii din grupuri diferite își pot lua reciproc panglicile de viață. Dacă panglica de viață a unui jucător este luată, acesta trebuie să-i dea atacatorului suportul de bere colectat, cu condiția să aibă unul la el. Amprentele digitale nu pot fi luate!
- Dacă panglica de viață a unui jucător este luată, acesta trebuie să recupereze una nouă de la baza grupului său. Abia atunci se poate reîntoarce în joc.
- Amprentele digitale și suporturile de bere nu pot fi purtate în același timp, cu excepția cazului în care suportul de bere a fost obținut în timpul unei lupte pentru panglica de viață.
- Nu aveți voie să intrați în bazele echipelor adverse!
- Jocul se încheie atunci când o echipă a descoperit setul complet de soluții și l-a adus membrului personalului de la punctul de distribuire a suporturilor de bere.

Notă: Acest joc în aer liber poate fi jucat atât ziua, cât și noaptea. Totuși, noaptea, agenții speciali trebuie să lumineze cu lanterna în loc să bată la ușă, iar diversele stații trebuie să fie dotate cu iluminat.

Teren de joc posibil
Spielfeld_Amprentă digitală

Amprente digitale
Amprente digitale

Referințe

- Imaginea de pe copertă: Theresa Kluding
- Fișiere listate: Theresa Kluding

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Joc în aer liber

Număr de participanți
Nu sunt disponibile date.

Biblia
Această informație lipsește.

Durată
Nu sunt disponibile date.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

KI Generierter Inhalt
Conținut
Categorii
Etichete
Număr de participanți
Biblia
Durată
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/amprenta-digitala