SUBMITTED BY
MariES

ON
29.01.2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Misiune imposibilă



În acest joc de teren de noapte, jucătorii sunt în căutarea unui agent secret. Acesta este în posesia unei serviete foarte importante. Veți găsi informațiile de care aveți nevoie pentru a-l scoate din ascunzătoare?

Material

- 2x set de plăci de lemn (albe)
- 2 hărți ale terenului
- Telefon mobil
- Foaie de hârtie cu numărul de telefon mobil
- Servieta
- Foaie de hârtie cu codul secret (combinația de numere a servietei)
- Hărți ale terenului (una pentru fiecare grup)
- Bancnote (50s/100s) aprox. 7200
- Bandă de barieră pentru a marca terenul în care sunt distribuite bucățile de lemn și pentru a marca locurile în care trebuie găsite bucățile de hartă
- definirea obiectelor care urmează să fie colectate (dopuri, covorașe de bere etc.) și a valorii acestora

Pregătire

- Găsiți o zonă de joacă: O pajiște mare (900 x 900 metri) sau o zonă împădurită este potrivită. Terenul poate fi accidentat sau accidentat. Ar trebui să existe câteva tufișuri sau copaci în care dealerii sau spionul să se poată ascunde.
- Confecționați panouri de lemn cu fraza parolei: Scânduri (30 x 15 cm) vopsite în alb și etichetate cu cuvintele individuale ale frazei.
- Distribuiți panourile într-o secțiune mică (200 x 200m) a zonei de joacă
- Exemplu de frază cu parolă: Căci este o urâciune pentru Domnul cel care se rătăcește, dar el se sfătuiește cu cei drepți.
- Locul în care va apărea agentul secret este marcat pe 2 hărți. Acestea sunt decupate și apoi distribuite în teren în 2-3 locuri

- Încă o hartă pentru fiecare grup. Pe această hartă sunt marcate zona de joc și câmpurile în care se vor găsi parola și părțile de hartă. De asemenea, sunt marcate locurile în care se află dealerul și spionul.
- Pentru spion: o bucată de hârtie cu codul secret al servietei, prefixul rețelei și numărul telefonului mobil (numărul de bucăți de hârtie individuale depinde de numărul de grupuri participante)
- Pentru dealeri: bani suficienți (ghid: fiecare grup trebuie să câștige aproximativ o treime din suma totală)
- Stabiliți prețurile minime pentru buletinele de informații ale spionilor și suma maximă actuală de bani care trebuie plătită de spioni
- Determinați suma de bani care urmează să fie plătită agentului.
- Distribuiți obiectele care urmează să fie colectate pe tot terenul de joc.

Roluri pentru angajați

- 1 spion
- cel puțin 3 dealeri
- 1 agent

Angajații trebuie să fie **îmbrăcați în negru**. Numărul de angajați depinde în mod natural de numărul de participanți.

Scopul jocului

- Scopul jocului este de a intra în posesia servietei unui agent secret în grupuri, inițial separat și ulterior împreună.
- În prima fază, grupurile joacă separat. Fiecare grup încearcă să obțină cât mai multe informații.
- Jocul este conceput astfel încât niciunul dintre grupuri să nu poată obține toate informațiile împreună. Prin urmare, în faza a 2-a, acestea trebuie să își pună în comun toate cunoștințele pentru a atinge obiectivul.
- Așadar, nu există învingător sau învins în acest joc.

Realizare

- Participanții sunt împărțiți în grupuri de mărime egală.
- Fiecare grup primește o hartă a jocului de teren pe care sunt marcate locațiile importante.
- Fiecare grup are o bază în teren unde poate strânge informațiile, obiectele și banii pe care i-a adunat.
- Toate grupurile încep în același timp.
- În prima fază a jocului, jucătorii încearcă să cumpere cât mai multe informații.
- Informații care trebuie să fie descoperite: 1. 1. Numărul de telefon mobil al agentului 2. Codul numeric al servietei sale 3. Setul de parole pentru agenți 4. Harta cu locația agentului
- În plus, o anumită sumă de bani trebuie să fie colectată ca plată pentru agent.
- Spionul dorește, de asemenea, să primească bani pentru informațiile pe care le furnizează. Cu toate acestea, jucătorii se pot târgui cu el asupra prețului. Cu toate acestea, este stabilit un preț minim și unul maxim.
- Ce informații oferă spionul? El dă bucăți de hârtie cu părți din numărul de telefon mobil și codul numeric al servietei.

- Cum fac rost jucătorii de bani? Obiecte de valoare variabilă sunt împrăștiate prin zona de joc. Acestea pot fi schimbate pentru bani la dealer.
- Jucătorii nu pot colecta decât un singur obiect la un moment dat. Doar cei care schimbă articolele la dealer pot transporta mai multe deodată.
- Jucătorii trebuie, de asemenea, să caute părțile din comoara parolei într-un câmp marcat. Și aici, pot fi transportate doar elemente individuale deodată.
- În 2 sau 3 locuri marcate pe cărțile grupurilor, jucătorii trebuie să caute părți ale unei hărți care dezvăluie locația agentului. Un jucător poate transporta o singură piesă odată.
- Niciunul dintre grupuri nu trebuie să reușească să îndeplinească toate sarcinile!
- Prima fază se încheie după o oră. Toate grupurile se reunesc la un moment dat. Se realizează că nimeni nu a reușit să obțină totul.
- Prin urmare, grupurile trebuie să își unească forțele pentru a finaliza cu succes a doua etapă. Toate informațiile sunt adunate.
- Acum li se dă un telefon mobil, pe care îl folosesc pentru a suna agentul folosind numărul de telefon mobil pe care l-au aflat pentru a-i spune propoziția cu parola. Dacă propoziția este corectă, agentul se deplasează la locul marcat pe harta împărțită.
- Grupul merge și el acolo. Agentul împarte servieta grupurilor contra cost.
- Sunt necesare aproximativ 30 de minute pentru a doua fază și pentru evaluarea primei faze.

Prezentare generală a jocului

Prezentare generală a jocului

Dovada sursei

- Imagine copertă: MariES
- fișiere listate: MariES

Weitere Informationen

Categorii
Jocuri și activități

Etichete
Нощна игра
Mister
Joc în aer liber
Vânătoarea de comori
Tensiune

Vârsta
13–16 ani
începând cu vârsta de 16 ani

Număr de participanți
1–20
20–30
30 – 100

Biblia
Această informație lipsește.

Material
Multă muncă

Descărcare fișier
Fișier disponibil pentru descărcare

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

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/ro/wiki/art/misiune-imposibila