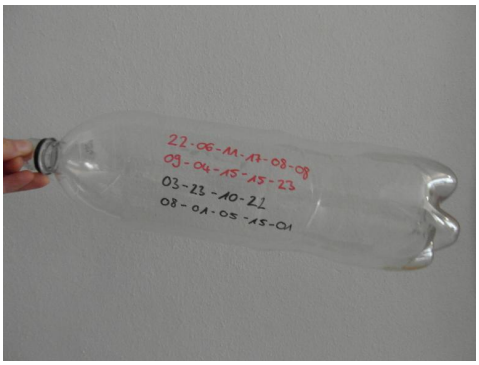
ENVIADO POR
MariES

ON
24/01/2013

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Vecinos y enemigos



En este juego de terreno para adolescentes y jóvenes, el objetivo es llevar mensajes codificados a través de las filas enemigas hasta tu propia base y descifrarlos.

Material

- 1 botella de plástico o similar por jugador
- Rotulador permanente de colores codificados (1 juego por grupo)
- Cinta de barrera
- 1 sobre por grupo, cada uno con 2 códigos y una tabla
- papel y bolígrafos por grupo para descodificar
- Marcar a los jugadores (cintas)
- Los colores de los códigos corresponden a los colores de los grupos
- Alcohol para eliminar los mensajes de las botellas
- Marcaje para las bases

Alternativa:

Fichas de papel en lugar de botellas de plástico (¡más barato!). Para grupos de 50 personas o más, recomendamos jugar con papel. Los mensajes deben estar ya impresos y recortados para no tener que escribirlos sobre la marcha. Un miembro del personal puede llevar los mensajes descifrados al puesto de emisión y volver a utilizarlos.

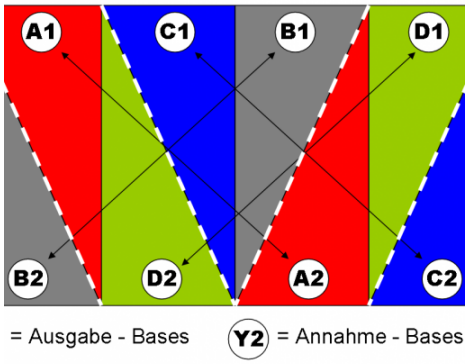
Preparación

- busca un lugar de juego adecuado (una zona boscosa llana con poca maleza es adecuada)
- Piense en mensajes para descifrar. El mensaje consiste en una frase significativa con 4 palabras y un máximo de 7 letras por palabra. El mensaje se codifica convirtiendo las letras en números de dos cifras. (véase la tabla). Un mensaje siempre consta de secuencias de números escritos en dos colores diferentes. A cada color se le asigna un código. Los grupos deben averiguar a qué color corresponde cada código para descifrar correctamente el mensaje.
- Cada grupo tiene un código común con cada uno de los dos Enemigos.

- Averigua el código: El código +11 significa, por ejemplo, que la letra A, que está en la tabla A=01, está desplazada 11 letras. à ¡A=12! La palabra "bueno" con este código es, por tanto, 18-32-31.
- Los mensajes se pueden repetir.
- Escribe un mensaje en cada botella para que los jugadores puedan empezar inmediatamente.
- Entrega los mensajes codificados pertenecientes a los grupos a los responsables de las bases de salida.
- Marca el campo de juego y las bases

Códigos (ejemplo)

Plan de juego



chelten, weißen Linien sind optische, nicht reelle T

Aplicación

- Se forman grupos en función del número de participantes (¡número par de grupos!)
- El terreno de juego se divide en varias partes en función del número de grupos. En este ejemplo, hay 4 grupos, es decir, 4 partes. Cada grupo posee dos de los campos pequeños, pero siempre hay un campo enemigo entre ellos. Cada grupo comparte sus dos campos con otro grupo. Por lo tanto, son "vecinos". Los otros dos grupos son "enemigos".
- **En general,** cada grupo juega para sí mismo e intenta conseguir el mayor número de puntos posible. Si lo desean, pueden formar alianzas con sus vecinos para intercambiar información. También pueden decidir no hacerlo y jugar aislados.
- Antes de que empiece el juego, los grupos se dirigen cada uno a su campo con la base de salida.
- Allí reciben del empleado responsable un sobre que contiene una tabla y 2 códigos. Cada jugador recibe también una botella de plástico con un mensaje codificado diferente del grupo escrito en ella. (Atención: ¡los mensajes deben coincidir con los códigos entregados a los grupos!)
- Los grupos reciben ahora una cinta de color para que cada jugador pueda identificarlos. Lo que los jugadores no saben al principio es que su color es también el color correspondiente a un código. A medida que avance el juego, esto se hará rápidamente evidente y ayudará a los jugadores a derrotar a los adversarios deseados.
- Al principio de la partida, los jugadores intentan llevar su botella con el mensaje codificado en diagonal a través del campo enemigo hasta su base de aceptación.
- Si un jugador lo consigue, puede intentar descifrar el mensaje de su botella en la base en cuestión utilizando el código y la tabla.

- Un mensaje consta de 4 secuencias de números escritos en 2 colores diferentes. La primera tarea consiste en averiguar con qué código se puede descifrar cada color.
- Se proporciona a los grupos papel y bolígrafos para que escriban los mensajes descifrados y la información que les parezca importante.
- El grupo recibe 10 puntos por cada mensaje descifrado correctamente.
- Una vez descodificado un mensaje, se borra de la botella y un jugador intenta llevarlo a través de la línea enemiga hasta la base de salida. Allí, se escribe en la botella un nuevo mensaje a descifrar.
- **En general, se aplica lo siguiente**: en la base de salida se escribe un mensaje cifrado en la botella. En la base de recepción, el mensaje se descifra y luego se borra de la botella.
- Puede ser eliminado en el campo del adversario. Un jugador sólo puede atrapar a otros jugadores si él mismo no lleva nada Si toca a un adversario, éste debe entregar su botella al atacante. El atacante puede ahora llevarse su botín a su propia base de aceptación y comprobar si uno de los códigos de grupo puede utilizarse para descifrar el mensaje del adversario.
- Si ha capturado una botella, también puede transferir el mensaje a un trozo de papel para descodificarlo más tarde. El mensaje de la botella se borra y ahora puede utilizarse para su propio transporte.
- Una vez descodificado el mensaje, ¡se borra! Una botella sólo lleva un código.
- ¿Cómo consigue el grupo el código desconocido? No puede ser robado, sino que se obtiene negociando con los "vecinos". Las bases de los otros grupos están fuera de los límites. Las negociaciones tienen lugar fuera de los límites de la base.

Prueba de la fuente

- **Foto de portada:** MariES
- **Ficheros listados:** MariES

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Ґeland juego
Estrategia
Кодиране
El juego de Tim
Comunicación

Edad
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
20-30
30 – 100

Biblia
Falta esta información.

Material
Mucho trabajo

Descarga de archivos
Descarga de archivos disponible

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas
Edad
Número de participantes
Biblia
Material

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/vecinos-y-enemigos